

Kentsel ve Yapılı Çevrede Çocuk Arařtırmaları Dergisi

Journal of Child Research in Urban and Built Environment

DEÜ Mimarlık Fakóltesi . Cilt 2. Sayı 1 . Şubat 2026

DEU Faculty of Architecture. Volume 2. Issue 1. February 2026

JCRUE



Baş Editör

Prof. Dr. Hikmet GÖKMEN

Editör

Doç. Dr. Gözde EKŞİOĞLU ÇETİNTAHRA

Editörler Kurulu

Prof. Dr. Hale SUCUOĞLU

Doç. Dr. İlgi ATAY KAYA

Doç. Dr. Burcu GÜLAY

Doç. Dr. Kutluğ SAVAŞIR

Doç. Dr. Ebru GÜLLER

Teknik Editörler

Dr. Öğr. Üyesi Emine Duygu KAHRAMAN

Araş. Gör. Hüseyin KÜÇÜKOĞLU

Araş. Gör. Fulya SELÇUK

Nurdan Çağla ÇAMAŞ

Dil Editörleri

Araş. Gör. Hülya SAÇIN

Begüm SÖZEN

Kapak Tasarımı

Doç. Dr. Gözde EKŞİOĞLU ÇETİNTAHRA

Araş. Gör. Fulya SELÇUK

Yayıncı

Dokuz Eylül Üniversitesi Mimarlık Fakültesi

D.E.Ü. Mimarlık Fakültesi Dekanlığı, Dokuz Eylül
Üniversitesi Merkez Yerleşkesi, Doğu Caddesi
No:207/K, Pk:35390 Buca-İZMİR

İnternet Sitesi

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/jcube>

Bilim Kurulu

Prof. Dr. Tutku Didem ALTUN

Prof. Dr. Ebru ÇUBUKÇU

Prof. Dr. Deniz DOKGÖZ

Prof. Dr. Ferhat HACIALİBEYOĞLU

Prof. Dr. Özgül YILMAZ KARAMAN

Prof. Dr. Gaye BİROL

Prof. Dr. Şebnem GÖKÇEN

Prof. Dr. Deniz HASIRCI

Doç. Dr. Feyzal ÖZKABAN

Doç. Dr. Erdal Onur DİKTAŞ

Dr. Öğr. Üyesi ERDEM YILDIRIM

Doç. Dr. Yasemin ÇAKIRER ÖZSERVET

Doç. Dr. Aktan ACAR

Doç. Dr. B. Ece ŞAHİN

Doç. Dr. Sebla Arın ENSARIOĞLU

Doç. Dr. Bahar AKSEL

Dr. Öğr. Üyesi Özlemnur ATAOL

Doç. Dr. Ayşe ÖZBİL TORUN

Kentsel ve Yapılı Çevrede Çocuk Araştırmaları Dergisi (J-CUBE), Dokuz Eylül Üniversitesi Mimarlık Fakültesi'nin uluslararası, bilimsel, açık erişimli, hakemli resmi yayınıdır.

İletişim

Prof. Dr. Hikmet GÖKMEN
(hikmet.gokmen@deu.edu.tr)

Doç. Dr. Gözde EKŞİOĞLU ÇETİNTAHRA
(gozde.eksioglu@deu.edu.tr)

Dr. Öğr. Üyesi Emine Duygu KAHRAMAN
(duygu.kahraman@deu.edu.tr)

Araş. Gör. Hüseyin KÜÇÜKOĞLU
(huseyin.kucukoglu@deu.edu.tr)

Araş. Gör. Fulya SELÇUK
(fulya.selcuk@deu.edu.tr)

4 Mart 2026 – Cilt 2, Sayı 1

4 March 2026 – Volume 2, Issue 1

İÇİNDEKİLER

Başyazı

Editorial

Hikmet GÖKMEN

1

Çocuk Odası Tasarımlarında Mekânsal Müdahale Düzeyleri

Spatial Levels of Intervention in Children's Room Designs

İrem Sedef Cebecioğlu

2

Non-Ordinary Built Environments and Child Experience in Interior Architecture

Olağandışı Yapılı Çevrelerde Çocuk Deneyimi ve İç Mekân Tasarımı

Elif Özgen

23

Çocukların Bilişsel Gelişiminde Mekanın Önemi: Yenilikçi Deneyim Mekanı Tasarımı

The Importance of Space in Children's Cognitive Development: Innovative Experience Space Design

Emine Yavuz Pakih

41

BAŞYAZI

Hikmet GÖKMEN¹

Dergimizin (J-CUBE), üçüncü sayısını sizlerle paylaşmaktan gurur duyuyoruz.

İrem Sedef Cebecioğlu tarafından yazılan “Çocuk Odası Tasarımlarında Mekânsal Müdahale Düzeyleri” başlıklı makalede, çocuk odası tasarımlarının günümüzdeki önemi ele alınmaktadır. Çocukların yaşadıkları mekanların tasarımı üzerine söz sahibi olmalarının gerekliliğine, bunların tasarımında yetişkinlerin kontrolünün olmasının bir sorun olarak incelenmesinin önemine vurgu yapılan bu makalede, kamusal erişime açık dijital arşivler, tasarım katalogları ve yarışma platformlarından seçilen 9 çocuk odası görseli üzerinden görsel içerik analizi yapılmıştır. Oyun özgürlüğü, erişilebilirlik, kişiselleştirilebilirlik ve çocuğa tanınan müdahale düzeyi olarak belirlenen dört kriter temelinde, görseller iki uzman tarafından değerlendirilmiştir. Çalışmada, “yetişkin-düzenli”, “çocuk-katkılı” ve “çocuk-merkezli” olarak üç temel mekân tanımlanmış; seçilen her görsel, uzman puanlamalarına göre bu tipolojilerden birine göre yerleştirilmiş, güncel tasarım yaklaşımlarında çocukların mekânsal özerklik ve müdahale olanaklarına yönelik tipolojik bir dağılım ortaya konmuştur. İncelenen örnekler, çocukların mekâna kısmen müdahale edebildiği, ancak tam özerkliğe sahip bir tasarım yaklaşımının sınırlı kaldığını göstermektedir. Sonuç olarak, nitelikli mekanların yaratılması doğrultusunda çocukların gündelik yaşam mekanlarının tümünde aktif kullanıcılar olarak değerlendirilmesinin önemi vurgulanmaktadır.

“Olağan Dışı Yapılı Çevrelerde Çocuk Deneyimi ve İç Mekân Tasarımı” başlıklı makalede Elif Özgen, olağandışı yapıları çevrelerin, çocuklar için mekânsal deneyimin alıştıkları kalıplardan farklı olduğu duysal, hacimsel ve çevresel bileşenlerin birlikte çalıştığı çok katmanlı ortamlar ürettiğine değinmektedir. Bu kapsamda, Salina Turda örneğinde çocuk deneyimi ile iç mekân düzenlemeleri arasındaki ilişki incelenmekte; turizm amaçlı yeniden işlevlendirilmiş yeraltı yapılarında oyun kurgusunun mekânsal çevreyle nasıl etkileşime girdiği tartışılmaktadır. Nitel bir yöntemle yürütülen çalışmanın bulguları yeraltı mekânının çocuklarda keşif ve merak duygusunu arttıran güçlü bir ortam olduğunu göstermekte, ayrıca bu ortamın iklimsel özellikleri, terapötik açıdan çocukların deneyimlerinde rahatlamayı ve odaklanmayı desteklemektedir. Makalede, yeraltı gibi sıra dışı bir mekânda çocuk merkezli tasarım stratejilerinin geliştirilmesine yönelik bir çerçeve ortaya konulmaktadır.

Emine Yavuz Pakih tarafından yazılan “Çocukların Bilişsel Gelişiminde Mekânın Önemi: Yenilikçi Deneyim Mekânı Tasarımı” başlıklı makalede, mekânsal çevrenin çocukların bilişsel gelişimindeki belirleyici rolü ele alınmakta ve yenilikçi deneyimsel mekân tasarımlarının pedagojik katkıları tartışılmaktadır. Teorik çerçeve ve vaka çalışması analizleri, iyi tasarlanmış mekânların çocukların keşif, öğrenme ve yaratıcı düşünme süreçlerini desteklediğini göstermekte, bilişsel gelişimi destekleyen çevresel faktörlerin dikkate alınması, çağdaş eğitim ortamlarının tasarımında vazgeçilmez bir gereklilik olarak kabul edildiğini belirtmektedir. Bu kapsamda, makalede, çocukların duysal, motor ve bilişsel becerilerini çok yönlü bir şekilde harekete geçiren, etkileşime dayalı ve esnek deneyim alanlarının tasarımını içeren mekân tasarım önerileri sunulmaktadır.

Dergimizin bu sayısına katkıda bulunan yazarlara, hakemlere ve teknik yayın editörlerine en içten teşekkürlerimizi iletiyoruz. Bir sonraki sayımız için yazılarınızı bekliyoruz ve keyifli okumalar diliyoruz.

¹ Baş Editör, Prof. Dr., Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir, Türkiye, hikmet.gokmen@deu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3568-8226

Araştırma Makalesi

Çocuk Odası Tasarımlarında Mekânsal Müdahale Düzeyleri

İrem Sedef CEBECİOĞLU*

Öz

Günümüzde çocuk odası tasarımları yalnızca estetik düzenlemeleri değil, aynı zamanda çocuğun mekânla kurduğu etkileşim biçimini ve özgün deneyim alanlarını da belirleyen önemli bir iç mekân türü hâline gelmiştir. Bu bağlamda, çocuğun yaşadığı ortam üzerinde söz sahibi olabilme kapasitesi ile yetişkin kontrolü altında şekillenen tasarım anlayışı arasındaki ilişki, araştırılması gereken temel bir sorun olarak öne çıkmaktadır. Bu ilişkiyi incelemek amacıyla yürütülen çalışmada, kamusal erişime açık dijital arşivler, tasarım katalogları ve yarışma platformlarından seçilen 9 çocuk odası görseli üzerinde görsel içerik analizi yapılmıştır. Görseller; oyun özgürlüğü, erişilebilirlik, kişiselleştirilebilirlik ve çocuğa tanınan müdahale düzeyi olmak üzere dört kriter temelinde, iki uzman tarafından değerlendirilmiş; uzmanlar arası tutarlılık Cohen's Kappa katsayısı ile ölçülmüştür. Çalışma kapsamında, çocukların mekâna katılım düzeyi ve bağımsızlık olanakları temel alınarak, "yetişkin-düzenli", "çocuk-katkılı" ve "çocuk-merkezli" olmak üzere üç temel mekân tipi tanımlanmış; her bir görsel, uzman puanlamalarına göre bu tipolojilerden birine yerleştirilmiştir. Böylece, güncel tasarım yaklaşımlarında çocukların mekânsal özerklik ve müdahale imkânlarına dair tipolojik bir dağılım ortaya konmuştur. Bulgular, incelenen örneklerin çoğunda çocukların mekâna kısmen müdahale edebildiği, ancak tam özerkliğe dayalı bir tasarım yaklaşımının sınırlı kaldığını göstermektedir. Çalışma, iç mimarlık disiplini içerisinde çocuk kullanıcıyı pasif bir alıcı yerine aktif bir özne olarak ele alan tasarım yaklaşımlarının önemini vurgulamakta ve çocuk odalarında mekânsal adalet ile öz-yaratım potansiyeline yönelik tipolojik bir çerçeve sunmayı hedeflemektedir.

Anahtar Sözcükler: Çocuk odası; İç mimari tasarım; Oyun özgürlüğü; Mekânsal müdahale; Tipolojik sınıflandırma

* Araştırma Görevlisi, Sorumlu Yazar, İstanbul Nişantaşı Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, İstanbul, irem.cebecioglu@nisantasi.edu.tr, ORCID: 0009-0002-8312-9688

Copyright© Kentsel ve Yapılı Çevrede Çocuk Araştırmaları Dergisi (J-CUBE)

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/jcube>

Geliş Tarihi: 22.07.2025 Kabul Tarihi: 27.10.2025

Research Article**Spatial Levels of Intervention in Children's Room Designs**

İrem Sedef CEBECİOĞLU*

Abstract

In contemporary interior design, children's rooms have become not only spaces of aesthetic arrangement but also environments that shape children's interactions with space and define their unique experiential domains. Within this context, the relationship between a child's capacity to exercise agency over their living environment and the adult-controlled design paradigm emerges as a critical area of inquiry. To explore this relationship, the present study conducted a visual content analysis on 9 children's room designs selected from publicly accessible digital archives, design catalogs, and competition platforms. The visuals were evaluated by two experts based on four criteria: freedom of play, accessibility, customizability, and the degree of spatial intervention afforded to the child. Inter-rater reliability was calculated using Cohen's Kappa coefficient. Based on children's spatial participation and autonomy levels, three primary spatial typologies—"adult-organized," "child-contributive," and "child-centered"—were predefined as a conceptual framework. Each visual was then categorized under one of these typologies based on expert scoring, enabling a typological distribution analysis. The results indicate that in most of the analyzed examples, children were able to intervene in the space to a limited extent; however, design approaches based on full spatial autonomy remained scarce. This study highlights the importance of design approaches that regard the child not as a passive recipient but as an active agent and aims to propose a typological framework promoting spatial equity and self-creation potential in children's rooms.

Keywords: Children's room; Interior architecture design; Play freedom; Adult intervention; Spatial intervention; Typological classification

* Research Assistant, İstanbul Nişantaşı University, Corresponding Author, Department of Interior Architecture and Environmental Design, İstanbul, irem.cebecioglu@nisantasi.edu.tr, ORCID: 0009-0002-8312-9688

Copyright© Kentsel ve Yapılı Çevrede Çocuk Araştırmaları Dergisi (J-CUBE)

<https://dergipark.org.tr/pub/jcube>

Geliş Tarihi: 22.07.2025 Kabul Tarihi: 27.10.2025

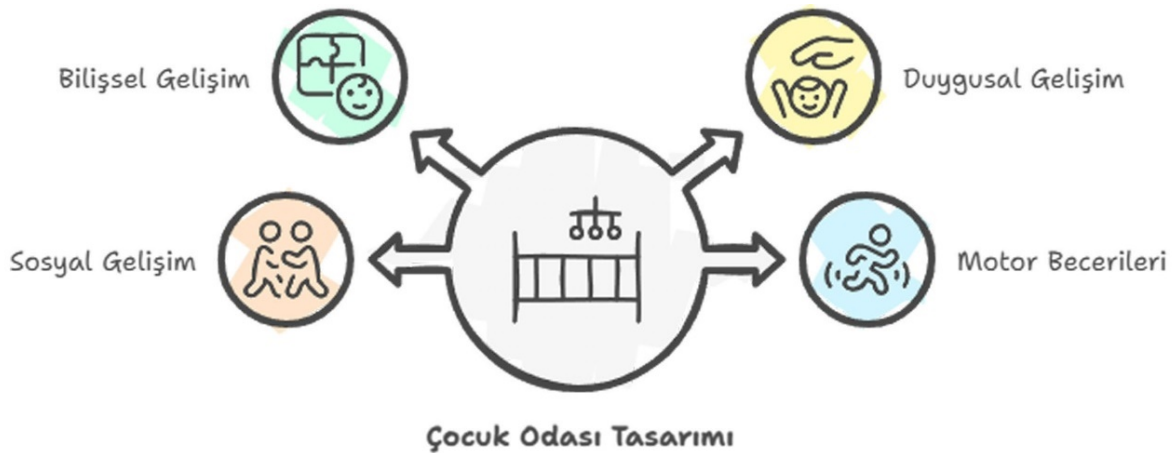
GİRİŞ

Çocukların yaşadıkları mekânlarla kurdukları ilişki, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimlerinin şekillenmesinde temel bir rol oynamaktadır. Özellikle iç mekân bağlamında tasarlanan çocuk odaları, yalnızca barınma ve uyuma işlevlerini yerine getiren alanlar olmanın ötesinde; çocuğun oyun kurma, keşfetme, kendi kimliğini ifade etme ve çevresiyle etkileşim kurma süreçlerini destekleyen önemli yaşam alanları olarak değerlendirilmektedir. Araştırmalar, çocukların gelişim dönemlerine uygun olarak özgür hareketi destekleyen, erişilebilir ve kişiselleştirilebilir mekânlarda bulunmalarının, motor becerilerin yanı sıra bilişsel ve sosyal gelişimlerini de güçlendirdiğini göstermektedir (Montessori, 1912; Piaget, 1962; Senemoğlu, 2005).

Çocukluk olgusunun toplumsal ve kültürel bağlamdaki temsili, çocuklara ayrılan mekânların farklılaşmasında ve oyun deneyimlerinin biçimlenmesinde etkili olmaktadır. Ancak bu ilişkinin, mekân tasarımındaki dönüşümler açısından yeterince araştırılmamış olması, alandaki güncel çalışmalar için özgün bir tartışma zemini sunmaktadır (Razaki & Ülkeryıldız, 2025). Çocuklar, çevreleriyle etkileşim kurmayı, oyunlarında çeşitli mobilyaları ve nesneleri kullanmayı doğal biçimde benimserler. Kendi boyutlarına uygun alanlarda zaman geçirmeyi tercih eder; masa altı gibi küçük boşluklarda bulunmaktan keyif alırlar. Bu nedenle, çocuk odalarında çocuğun güvenli biçimde koşabileceği, zıplayabileceği, atlayabileceği ve özgürce oyun kurabileceği alanların sağlanması, sağlıklı mekânsal deneyim için kritik önem taşımaktadır (Erten Bilgiç & Çiftci, 2020).

Oyun, çocuk için yalnızca bir eğlence biçimi değil; yaratıcılığı, problem çözme yeteneklerini ve sosyal iletişim becerilerini geliştiren temel bir etkinliktir. Bu nedenle, farklı oyun türlerine (hareketli, kurgusal, grup ya da bireysel) olanak tanıyan mekânların sağlanması, çocuğun sağlıklı gelişim süreci açısından vazgeçilmezdir (Arnott, 2023; Sun & Seyrek, 2003). Bu çerçevede, Heft'e göre, çocukların çevreyle kurdukları etkileşim yalnızca nesneler veya diğer bireylerle ilişkilerle sınırlı değildir; fiziksel çevre de çeşitli eylem olanakları sunarak bu etkileşimi şekillendirir. Çevresel özellikler, farklı işlevlere yönelik farklı olanaklılıklar barındırabilir ve bu durum çocuğun mekânı nasıl algıladığı ve kullandığı üzerinde doğrudan belirleyici olur (Heft, 1997, 2007). Dolayısıyla, çocuk odalarının mekânsal kurgusu, çocuğun hayal gücünü harekete geçiren, müdahale edilebilir ve dönüştürülebilir özellikler taşıdığı; çocuğun mekânla kurduğu bağ güçlenmekte, öz-yaratım potansiyeli desteklenmektedir (Şekil 1).

Şekil 1 Çocuk Odası Tasarımının Gelişimsel Etkileri (Kaynak: Yazar, 2025)



Buna karşın, güncel iç mekân pratiklerinde birçok çocuk odasının estetik kaygılar ve düzen odaklı yaklaşımlar doğrultusunda biçimlendiği görülmektedir. Bu tür uygulamalar, çocuğun mekânla aktif etkileşimini sınırlayarak, odaların oyun ve keşif odaklı kullanım potansiyelini geri plana itebilmektedir.

Bu nedenle, çocuk odası tasarımlarında, çocuğun yalnızca kullanıcı değil, mekânın şekillenmesinde aktif bir özne olarak konumlandığı yaklaşımların benimsenmesi, iç mimarlık alanı için güncel ve gerekli bir araştırma odağı olarak öne çıkmaktadır.

Bu çalışma, çocuk odası tasarımlarında çocuğun mekân üzerindeki müdahale kapasitesi ile yetişkin merkezli düzen anlayışı arasındaki ilişkiyi incelemektedir. Bu amaç doğrultusunda, kamusal erişime açık dijital arşivler, tasarım katalogları ve yarışma platformlarından seçilen çocuk odası görselleri; oyun özgürlüğü, erişilebilirlik, kişiselleştirilebilirlik ve çocuğa tanınan müdahale düzeyi olmak üzere dört kriter doğrultusunda analiz edilmiştir. Çalışma kapsamında, çocukların mekânsal katılımı ve özerkliğine ilişkin literatürden hareketle, dedüktif bir yaklaşımla ve kuramsal bir çerçevede önceden tanımlanan “yetişkin-düzenli”, “çocuk-katkılı” ve “çocuk-merkezli” olmak üzere üç tipolojik kategori temelinde; çocuk odası görselleri iki uzman tarafından puanlanmış ve her biri uygun sınıflamaya yerleştirilmiştir. İç mimarlık disiplini özelinde, çocuğu pasif bir kullanıcıdan ziyade yaratıcı müdahalelerde bulunabilen aktif bir özne olarak ele alan yaklaşımların gerekliliği vurgulanmakta; bu doğrultuda, çocuk odalarında mekânsal adalet ile öz-yaratım potansiyeline odaklanan kavramsal bir çerçeve sunulması amaçlanmaktadır.

ÇOCUK VE MEKÂN İLİŞKİSİ

Çocuğun fiziksel çevresiyle kurduğu ilişki, bilişsel, duygusal, sosyal ve motor gelişimini doğrudan etkileyen çok katmanlı bir olgudur. Çocukluk, toplumsal olarak inşa edilen bir kavram olarak ele alınmakta ve bu süreçte toplumsal, kültürel ve bireysel unsurların iç içe geçtiği gündelik yaşam mekânları, çocuğun kimliğinin inşa edildiği, sosyalleştiği ve gelişimini sürdürdüğü başlıca ortamlar olarak öne çıkmaktadır (Dursun & Güller, 2019). Ev, okul ve kent gibi çocuğun günlük yaşamının geçtiği mekânlar, öğrenme, gelişme, disiplin, olgunlaşma ve yetenek gibi olgular aracılığıyla çocuğun hem zihinsel hem de bedensel gelişimini düzenleyip kontrol eden ortamlar olarak işlev görmektedir (Uysal, 2015). Dolayısıyla, çocuk-mekân ilişkisinin yalnızca ergonomik ve işlevsel ölçütlerle değil; çocuğun kimlik gelişimi, sosyalleşme süreçleri ve çok boyutlu gelişim eksenleriyle birlikte değerlendirilmesi gerekmektedir. Bu çok katmanlı yapı, çocuğun çevresiyle kurduğu etkileşimin yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda deneyimsel ve duygusal boyutlarını da içermektedir.

Çocuğun çevresiyle kurduğu etkileşim, yalnızca fiziksel nesnelerle sınırlı kalmayıp mekânın bütününe yayılan bir deneyimi kapsar. Bu süreçte dokunsal ve duygusal etkileşimler, çocuğun gelişiminde belirleyici rol oynar. Montessori’nin gözlemlerine göre, çocuklar objelere dokunmaktan çok çevrelerine temas etmeye, duyu organlarını bütüncül biçimde kullanarak çevreyi anlamlandırmaya ihtiyaç duyarlar (Korkmaz, 2006). Bu nedenle, iç mekânların çocukların duygusal deneyimlerini zenginleştirecek biçimde düzenlenmesi, onların bilişsel ve motor gelişimini destekleyen bir tasarım yaklaşımı olarak önem kazanmaktadır.

Çocuğun mekân algısının oluşumu da bilişsel gelişim evreleriyle paralel ilerler; Piaget ve Inhelder’in deneyleri, çocuklarda mekân algısının önce topolojik düzeyde geliştiğini, ardından projektif ve öklidyen mekân anlayışlarının ortaya çıktığını göstermektedir (Akarsu, 1984). Bu gelişimsel süreçte, obje konumlarının kavranması ve çevredeki nesnelerin görünme dahi varlıklarının anlaşılması, çocuğun mekânı zihinsel olarak yeniden canlandırabilmesini ve deneyimlerini simgesel düzeyde üretebilmesini sağlar (Canoğlu, 2020). Topolojik mekân algısı, yakınlık, kopukluk, sıradüzen, çevreleme ve süreklilik gibi sezgisel ilkelerle tanımlanır. Çocuk yaklaşık yedi yaşına geldiğinde, mekân içindeki nesnelerin yerlerini diğer nesnelerle olan ilişkileri çerçevesinde ve belirli bir perspektif içerisinde belirlemeye başlar; bu evre projektif mekân algısı olarak adlandırılır. Ardından, nesnelerin konumlarının ve aralarındaki ilişkilerin koordinatlarının belirlenebildiği; yüzey alanları ve uzaklık bilgilerini de içeren metrik mekân algısı gelişir. Bu algı, topolojik mekândan beslenir ve projektif algıyla paralel ilerleyerek çocuğun mekânsal farkındalığını ileri bir düzeye taşır (Dursun & Güller, 2019).

Çocuklukta mekân deneyimi yalnızca gelişimsel süreçlerle değil; sosyal, ekonomik ve kültürel bağlamlardaki çeşitlilikle de şekillenmektedir. Fotoğrafçı James Mollison'un (2010) farklı ülkelerde çektiği "Where Children Sleep" serisi, çocukların yaşadıkları mekânların bu değişkenler doğrultusunda nasıl farklılaştığını göstermektedir (Mollison 2010'dan aktaran Razaki & Ülkeryıldız, 2025). Bu görseller (Şekil 2), çocuk-mekân ilişkisinin yalnızca evrensel gelişimsel gereksinimler değil, aynı zamanda yaşanan çevrenin sunduğu olanaklar ve sınırlamalarla da belirlendiğini ortaya koymaktadır. Bu farklılıklar, çocuğun mekânda oyun oynama, keşfetme ve kişisel alan yaratma olanaklarının da büyük ölçüde bağlama bağlı olarak değiştiğini; dolayısıyla oyun ve mekân ilişkisinin mekânsal tasarımda özel bir önem kazandığını göstermektedir.

Şekil 2 James Mollison'un "Where Children Sleep" Serisinden Çocuklar ve Uyudukları Mekânlar, Fotoğraf Seçkisinden Bir Kesit (Kaynak: Mollison, 2010'dan aktaran Razaki & Ülkeryıldız, 2025).



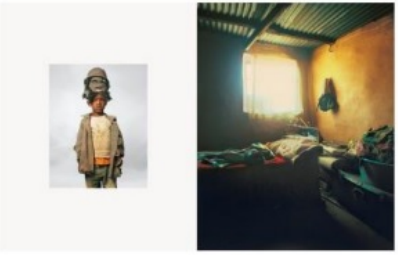
Syra, 8, Iwol, Senegal



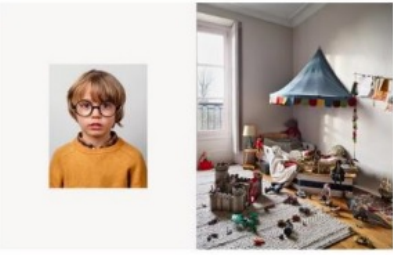
Lobsang, 8, Tibetan refugee, Nepal



Alyssa, 8, Kentucky, USA



Lehlohonolo, 6, Lesotho



Abel, 6, Versailles, France



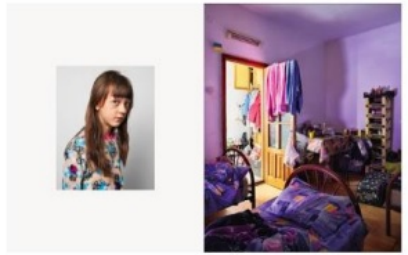
Siano, 6, Laikipia Hills, Kenya



Camila, 6, Rochina, Brazil



Schuyler, 6, New York, USA



Nika, 6, Ukrainian refugee living in Romania

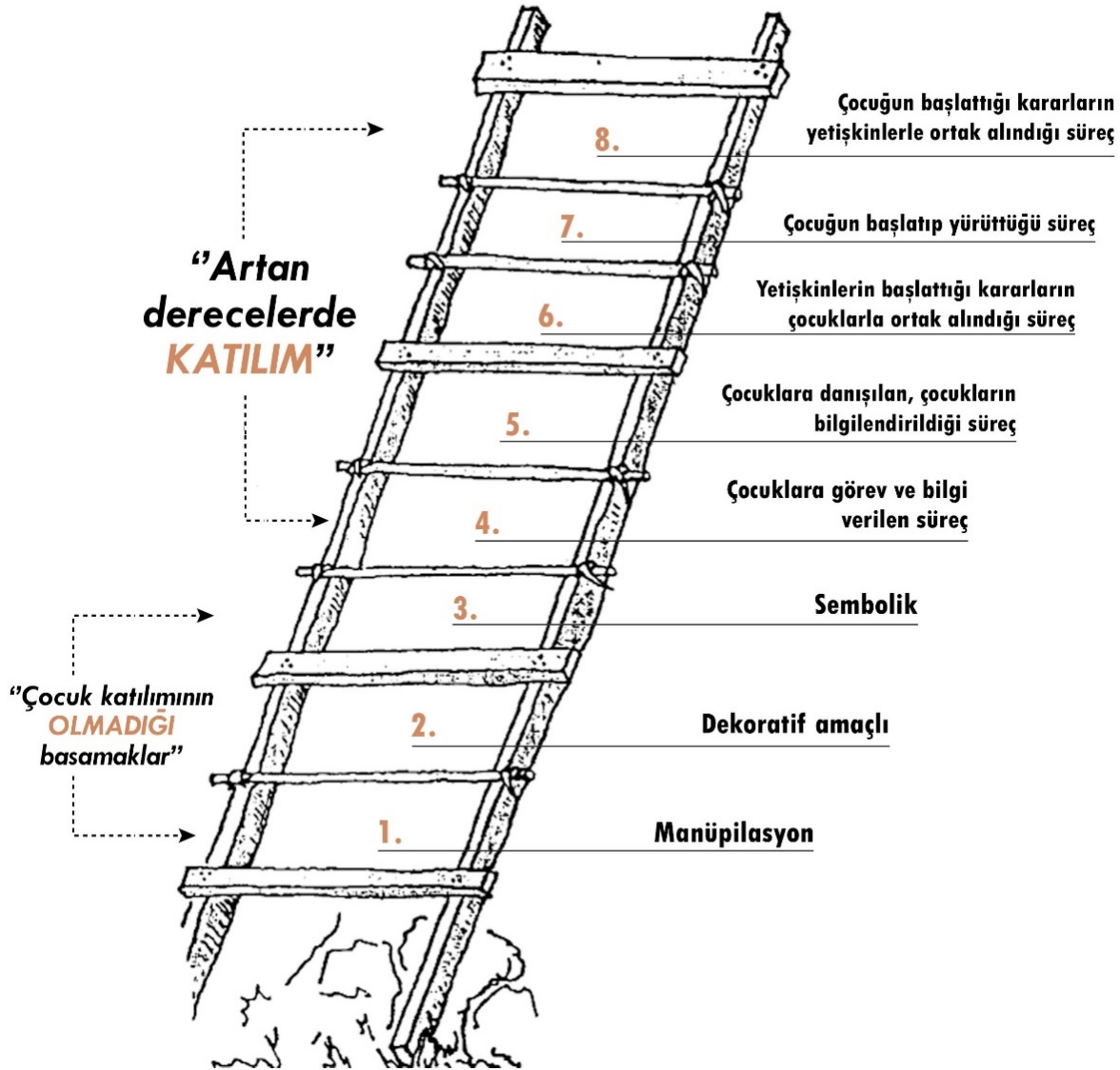
Tim Gill, özellikle ergenlik öncesi çocukluk döneminin son otuz yılda belirgin biçimde dönüşüme uğradığını; çocukların fiziksel çevreleriyle kurdukları etkileşimde özgürlük alanlarının daraldığını ve yetişkinlerin kontrolünün giderek arttığını vurgulamaktadır (Gill, 2007, s.12). Bu dönüşüm, çocukların serbest oyun oynama, çevreyi keşfetme ve kendi kararlarını verme gibi temel deneyim alanlarını sınırlandırmakta; dolayısıyla, iç mekân tasarımında çocukların bağımsız hareket alanlarını koruyacak esnek ve destekleyici ortamların önemi artmaktadır. Bu bağlamda, mekânın çocuğun öz-yaratım sürecine katkısı yalnızca fiziksel hareket özgürlüğü ile değil, aynı zamanda sosyal etkileşim ve oyun fırsatlarıyla da ilişkilidir.

Çocuk-mekân ilişkisinde oyun hem çocuğun mekânı kullanma biçimini hem de deneyimsel gelişimini belirleyen temel bir unsur olarak öne çıkar. Çocukların serbestçe koşabileceği, zıplayabileceği, atlayabileceği ve yakalama gibi hareketli oyunlar oynayabileceği alanların yaratılması, onların motor becerilerini desteklerken; esnek ve kişiselleştirilebilir mekânlar çocukların kendi yaratıcılıklarını mekâna yansıtma olanağına olanak tanır. Duman ve Koçak'a göre, oyunların seçimi mekânın ve mevcut araçların özelliklerinden doğrudan etkilenmektedir; oyun alanlarında planlama, oyun materyallerinin tasarımı ve kullanılan renklerin çocukların ilgisini çekecek şekilde düzenlenmesi gerekmektedir. Ayrıca, bir mekânın birden fazla amaca hizmet edebilmesi hem çocuklar hem de aileler için önemlidir; çocuklar, kendi müdahaleleriyle şekillendirebilecekleri esnek alanlar ve materyaller aracılığıyla mekânla daha güçlü bir bağ kurarlar (Duman & Koçak, 2013). Bu nedenle, çocuk odaları yalnızca depolama veya estetik işlevler için değil; çocuğun öznel deneyimlerini, oyun pratiklerini ve yaratıcılığını destekleyen çok işlevli alanlar olarak tasarlanmalıdır. Çocuklar, sosyal etkileşimlere aktif biçimde katılarak bu etkileşimlerin sonuçlarını deneyimleyerek öğrenirler (Gill, 2007, s. 43).

Mekân ve mobilya tasarımında, çocukluk deneyiminin kendine özgü gereksinimleri göz önünde bulundurulmalıdır. Çocukların bebeklikten itibaren temas ettikleri her nesne ve mekân, gelişimlerine katkıda bulunur; bu nedenle çocuk mobilyaları, yalnızca estetik objeler değil, çocuğun fiziksel ve bilişsel gelişimini destekleyen işlevsel birimler olarak ele alınmalıdır (Salihoğlu Aydın & Aydemir, 2018). Benzer şekilde, çocukluk dönemi için tasarlanan mekânların ve mobilyaların yetişkinlerin gereksinimlerinden farklı olduğu kabul edilmeli ve bu farklılıklara uygun tanımlamalar ve çözümler geliştirilmelidir (Özer Baş & Tatlıhayat, 2025). Çocuğun büyümesiyle birlikte artan özel alan ihtiyacı da göz önünde bulundurulmalı; mekân kurguları, çocuğun bağımsızlaşma sürecine uyum sağlayacak esneklikle tasarlanmalıdır.

Çocukların katılım hakkı, yalnızca yetişkinlerin aldığı kararlara boyun eğmeleri değil; doğrudan onları ilgilendiren konularda aktif biçimde karar verebilecek konumda olmaları anlamına gelmektedir (Alderson, 2000). Çocukların katılım hakkı yalnızca sembolik temsillerle sınırlı kalmamalı; tasarım süreçlerine aktif ve anlamlı katılım gösterebilecekleri gerçekçi fırsatlar yaratılmalıdır. Roger Hart (2016), çocukların karar süreçlerine hangi düzeyde dâhil olduklarını belirlemek üzere "Katılım Merdiveni" adını verdiği modelinde sekiz düzeyli bir yapı önermektedir (Şekil 3). Bu model, çocukların katılım düzeylerini yetişkinlerle aralarındaki güç paylaşımına göre sınıflandırmakta; yalnızca ilk üç basamağın (zorlama, dekorasyon ve maskotluk) katılım olarak görülmemesi gerektiğini savunmaktadır. Dördüncü basamaktan itibaren çocuklara gerçek söz hakkı tanındığı belirtilirken, ideal katılım biçimi, çocukların süreci başlattığı ve yetişkinlerin onların kararlarına eşlik ettiği sekizinci basamak olarak tanımlanmaktadır. Katılımın yalnızca pedagojik değil, aynı zamanda sosyolojik bir boyut taşıdığı da vurgulanmalıdır; çünkü çocukların kendi yaşamlarına dair olaylar ve kararlar üzerinde söz sahibi olmaları, onların toplumsal özne olarak tanınmalarını sağlar (Woodhead, 2006). Ayrıca, çocukların gelişimsel düzeyleri ve çevreyi keşfetme biçimleri de katılımın niteliğini doğrudan etkilemekte; bu süreç, yalnızca bir hak değil, aynı zamanda öğrenmenin aktif bir bileşeni olarak görülmektedir (Laevers & Declercq, 2011). Dolayısıyla, katılımın gelişimsel ve sosyolojik boyutları, iç mimarlıkta mekânsal karar süreçlerinde çocukların etkin rol almasını gerektirmektedir. Bu bağlamda, tasarımın yalnızca çocuklar için değil, çocuklarla birlikte yürütülen bir süreç olarak değerlendirilmesi gerektiği ortaya konmaktadır.

Şekil 3 Hart'ın Katılım Merdiveni Modeli (Kaynak: Hart, 1992'den yazar tarafından yeniden uyarlanmıştır)



Bu kuramsal yaklaşımın çocukların gündelik yaşam deneyimlerine nasıl yansıdığını gösteren çarpıcı bir örnek, Tim Gill'in (2007) aktardığı Newcastle'lı genç Hannan'ın ifadesinde açıkça görülmektedir. Hannan, yetişkinlerin çocukların deneyimlerini güvenlik gerekçesiyle kısıtlamasına karşı çıkarak, çocukların çevreyi özgürce keşfetme ve hata yapma hakkının gelişimleri için vazgeçilmez olduğunu vurgular:

Açık konuşmak gerekirse, yetişkinler sağlık ve güvenlik gerekçesiyle her şeyi yasaklıyorlar. Eğer bu kadar basit şeyleri bile yasaklayacaklarsa, tüm çocukları boş odalara kilitlesinler, böylece güvende olurlar. Çocuklara deneme yapma ve bir şeyleri keşfetme hakkı tanınmalı. Aksi takdirde, çocuklukta yeterince deneyim yaşamadıkları için büyüdüklerinde çok hatalar yapacaklar (BBC, 2005'ten aktaran Gill, 2007, s. 19; çeviri yazar tarafından uyarlanmıştır).

Bu ifade, çocukların yalnızca mekânı kullanma değil; aynı zamanda onu dönüştürme, deneyimleme ve müdahale etme haklarının da olduğunu güçlü biçimde ortaya koymaktadır. Bu hakların ihmal edilmesi, çocukların gelişimsel açıdan kritik deneyimleri edinmelerini engelleyebilir. Bu doğrultuda, iç mekân tasarımı çocukların mekânsal karar süreçlerine anlamlı katılım göstermelerine olanak

tanıyacak esnekliklerin sağlanması yalnızca hak temelli bir yaklaşım değil, aynı zamanda gelişimsel bir zorunluluk olarak ele alınmalıdır. Bu yaklaşım, bir sonraki bölümde ele alınacak olan çocuğun gelişimsel dönemleri ve bu dönemlere özgü mekânsal gereksinimlerin incelenmesine zemin oluşturmaktadır.

Çocuğun Gelişimsel Dönemleri ve Mekânsal Gereksinimleri

Çocukluk dönemi, yaşam döngüsünün doğal ve değişmeyen bir parçası olarak, bebeklik ile yetişkinlik arasındaki gelişimsel evreleri kapsamaktadır (Akyüz, 2000). Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi (ÇHS) çerçevesinde, 18 yaş altındaki tüm bireyler çocuk olarak tanımlanmakta ve gelişim süreçleri erken (0–6 yaş), orta (7–12 yaş) ve geç çocukluk/ergenlik (13–18 yaş) olarak sınıflandırılmaktadır (UNICEF, 1989). Senemoğlu'na (2005, s.18) göre ise çocuklarda gelişim dönemleri doğum öncesi, bebeklik (0–2 yaş), çocukluk (2–7 yaş), okul dönemi (7–11 yaş) ve ergenlik (11–18 yaş) olmak üzere beş temel evrede ele alınmaktadır. Bu sınıflandırmalar, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişim süreçleriyle birlikte, her evreye özgü mekânsal ihtiyaçların belirlenmesinde temel bir referans noktası oluşturmaktadır. Bu doğrultuda, her gelişim döneminin kendine özgü ihtiyaçları, iç mekân tasarımında farklı önceliklerin gözetilmesini zorunlu kılmaktadır (Şekil 4).

Şekil 4 Çocuğun Gelişimsel Dönemlerine Göre Değişen Mekânsal Gereksinimleri (Kaynak: Yazar, 2025).



0–6 yaş aralığı, benlik duygusunun temellerinin atıldığı ve çocuğun fiziksel, zihinsel, sosyal, dilsel ve motor becerilerinin hızla geliştiği kritik bir dönemdir (Erten Bilgiç & Küçük, 2022). Bu evrede tasarlanacak mekânların, çocuğun duyuşsal deneyimlerini ve motor hareketlerini destekleyen; oyun odaklı ve güvenli keşif alanları içeren; çocuğun boyutlarına ve ergonomik gereksinimlerine uygun donatılarla bütünleşen bir yapıda olması gereklidir (Erten Bilgiç, 2015). Erten Bilgiç ve Çiftçi'ye (2020) göre, 3–7 yaş aralığındaki çocukların masa altlarına girme gibi küçük ölçekli alanlarda zaman geçirme eğilimleri ve serbestçe koşma, atlama, zıplama gibi motor etkinliklere duydukları ihtiyaç, çocuk odalarında açık ve güvenli hareket alanlarının bırakılmasını zorunlu kılmaktadır. Çocuk mekânlarında kullanılan donatılar; dayanıklı, sağlam, kullanışlı, su geçirmez, sağlık açısından zararsız, yaratıcılığı destekleyici ve çocuğa özgü özellikler taşımali; çok sayıda renk içermeli, yaralanmalara karşı güvenli, modüler ve kolay temizlenebilir olmalıdır. Bu tür işlevsel donatıların kullanımı, özellikle çocuk odalarında, çocukların tüm yaşamsal gereksinimlerini karşılayabilmesi açısından kritik bir öneme sahiptir (Çakır, 2013).

Erken çocukluk döneminin ardından, orta çocukluk dönemi (7–12 yaş) ise, çocuğun artan bireyselleşme ve bağımsızlık ihtiyacıyla birlikte mekânsal kurgunun yeniden düzenlenmesini gerektirir. Bu yaş grubunda, kişisel alan ve özelleştirilebilir mobilyalar, çocuğun bağımsızlık arayışını ve kimlik inşasını destekler. Erten Bilgiç ve Çiftci (2020) bu dönemde çocukların ebeveynlerden ayrı kalma ve özel alan talebinin belirginleştiğini belirtmektedir. Tekkaya'ya (2001, s.151) göre, çocuk mekânlarının tasarımında makro ölçekte güvenlik, kapasite ve gürültü kontrolü; mikro ölçekte ise kullanışlılık, esneklik, estetik ve kullanıcı memnuniyeti ilkelerinin dikkate alınması gereklidir. Ayrıca, Campos'a (2009) göre, çocuklar 3–16 yaş arasında yalnız oyundan sosyalleşme ve özerklik arayışına doğru evrilmekte; bu da mekânsal, duygusal ve bilişsel ihtiyaçlarda dinamik değişimlere yol açmaktadır. Bu dinamik yapının, iç mekân tasarımına doğrudan yansıdığı görülmektedir.

Çocuğun davranışlarının şekillendiği mekânlar, yalnızca fiziksel değil, sosyal ortamlarla da uyum içinde kurgulanmalıdır (Tandoğan, 2014; Yalçınkaya, 2015'ten aktaran Dursun & Güller, 2019). Bu bağlamda, bireysel farklılıklar gözetilmeksizin tüm çocukların, bedensel ve zihinsel gelişimlerini destekleyen oyun alanlarından eşit biçimde yararlanma hakkı olduğu vurgulanmaktadır (Arslan Muhacir & Yavuz Özalp, 2016). Bu çerçevede, oyunun gelişimsel ve sosyal bir araç olarak üstlendiği rol, bir sonraki bölümde "Oyun ve Mekân: Gelişimsel ve Sosyal Bir Araç Olarak Oyun" başlığı altında ayrıntılı olarak ele alınacaktır.

Oyun ve Mekân: Gelişimsel ve Sosyal Bir Araç Olarak Oyun

Oyun, çocukların zihinsel, duygusal, sosyal ve fiziksel gelişimlerini destekleyen, gerçek yaşamın bir parçası olarak işlev gören ve çocukların haz alarak katıldıkları bir süreçtir. Çocuklarla oyun arasında kurulan bu özel ilişki, çocukların öğrenmelerini, sosyalleşmelerini, büyümelerini ve gelişmelerini sağlayan temel bir unsur olarak kabul edilmektedir (Akkülâh, 2008; Yörükoğlu, 2002; Tekkaya, 2001'den aktaran Duman & Koçak, 2013). Piaget'in bilişsel gelişim kuramı da çocuğun içinde bulunduğu bilişsel aşamayla oynadığı oyun türü arasında doğrudan bir ilişki olduğunu göstermekte; oyunun, çocukların deneyim kazanmasında temel bir araç olduğunu vurgulamaktadır (Günay, 2016).

Oyun, çocukluk deneyiminin evrensel bir parçası olmakla birlikte, süre ve biçim açısından zaman içinde değişkenlik gösterebilmektedir. Bühler ve Hetzer'in (1935) araştırması, çocukların oyun oynama sürelerinin 2 aylıktan okul çağına kadar kademeli olarak arttığını; ancak 7–8 yaşlarından itibaren, temel eğitimin başlaması ve artan sosyal roller nedeniyle, bu sürenin azalmaya başladığını ortaya koymuştur. Bu durum, oyunun yalnızca çocuğun biyolojik yaşıyla değil, aynı zamanda toplumsal beklentiler ve mekânsal koşullar ile şekillendiğini göstermektedir.

Çocuk oyunları, oynandıkları mekâna göre açık hava ve iç mekân oyunları; işlevlerine göre işlevsel oyunlar, hayal gücüne dayalı oyunlar, bireysel ve grup oyunları; kullanılan materyallere göre ise araçlı, araçsız ve araç üzerinde oynanan oyunlar şeklinde sınıflandırılabilir (Sun & Seyrek, 2003). Bu çeşitlilik, çocukların farklı gelişimsel ve sosyal ihtiyaçlarını karşılamalarına olanak tanırken, oyun ortamlarının planlamasında esneklik ve uyum gerektirir.

Oyun, çocuklar için ekmek, su ve hava kadar hayati bir gereksinimdir. Oyun sayesinde çocuklar büyük ve küçük kas gelişimlerini destekler, el-göz koordinasyonlarını geliştirir, motor becerilerini artırır, çevresini ve toplumunu tanır; farklı sosyal rolleri deneyimleyerek ileride üstlenecekleri rollere hazırlanır. Oyun, sorumluluk alma, iş birliği, paylaşma, empati kurma, takım ruhu, arkadaşlarını tanıma ve anlama gibi sosyal becerilerin gelişmesine de katkı sağlar (Uluğ, 2007; Kohler & Strain, 1993; Smilansky, 1990'dan aktaran Duman & Koçak, 2013).

Mekân ve materyallerin özellikleri, oyun deneyiminin niteliğini doğrudan etkileyen faktörlerdir. Oyun alanlarında kullanılan materyallerin tasarımı, rengi ve işlevselliği, çocukların ilgisini çekebilecek ve farklı oyun biçimlerine uyum sağlayabilecek şekilde planlanmalıdır (Duman & Koçak, 2013). Gür ve Zorlu (2002), çocukların farklı renklerde, modüler, yaratıcı kullanımlara olanak tanıyan ve farklı amaçlar için düzenlenebilen oyun ekipmanlarını tercih ettiklerini; düz arazilerden çok, yüzeyel

çeşitlilik sunan engebeli alanları daha ilgi çekici bulduklarını belirtmektedir. Çocuk oyun alanları, bu nitelikleriyle yalnızca enerjinin harcandığı fiziksel mekânlar değil; çocukların sosyal ilişkilerini geliştirdikleri, inceleme ve muhakeme yetilerini güçlendirdikleri, çeşitli oyun elemanlarının bulunduğu ve eğitim amaçlı aktiviteleri destekleyen öğrenme ortamlarıdır (Acar, 2003; Duman & Koçak, 2013'ten aktaran Arslan Muhacir & Yavuz Özalp, 2016).

Arnott'a (2023, s.305) göre, oyun; eğlence, macera, heyecan ve yaratıcılığı teşvik eden bir yaklaşım olarak, içsel motivasyonu ve katılımı artırarak çocukların öğrenme deneyimlerine hem somut hem de duygusal katkılar sunmaktadır. Ancak, günümüzdeki pek çok çocuk odası ve oyun alanı tasarımında, çocukların oyun aracılığıyla mekânı dönüştürme ve sahiplenme potansiyeli, estetik kaygılar ve yetişkin odaklı düzen anlayışı nedeniyle kısıtlanmaktadır. Bu nedenle, oyun odaklı mekânsal tasarımların, yetişkin estetiği ve mekânsal kontrol ile kurduğu gerilim, bir sonraki bölümde ayrıntılı olarak ele alınacaktır.

Yetişkin Estetiği, Tasarım Otoritesi ve Mekânsal Kontrol

Çocuk odası tasarımlarında, mekânsal düzenin çoğu zaman ebeveynlerin estetik tercihleri, düzen anlayışı ve kontrol ihtiyacı doğrultusunda şekillendiği görülmektedir. Bu yaklaşım, mekânın görsel uyum ve düzenini ön plana çıkarırken, çocuğun özgürce oyun kurma, kişiselleştirme ve mekânı dönüştürme olanağını sınırlayabilmektedir. Yetişkin odaklı tasarım anlayışında, mobilyaların yerleşimi, renk seçimleri ve depolama çözümleri genellikle düzeni korumaya yönelik belirlenmekte; bu durum, çocuğun mekânı kendi ihtiyaçlarına göre değiştirme ya da yaratıcı kullanma potansiyelini kısıtlamaktadır.

Buna karşılık olarak, çocuk merkezli tasarım yaklaşımları, çocuğu mekânın pasif bir kullanıcısı olarak değil; aktif, katılımcı ve yaratıcı bir özne olarak konumlandırır. Bu anlayışta, esnek mobilyalar, modüler depolama çözümleri ve açık oyun alanları, çocuğun kendi mekânını düzenlemesine, hayal gücünü ifade etmesine ve bağımsız hareket etmesine olanak tanır. Dolayısıyla, bu tür tasarım stratejileri, çocuğun mekânsal deneyim üzerinde söz sahibi olmasını mümkün kılar. Çalışmanın tipolojik analizinde kullanılacak olan "yetişkin-düzenli", "çocuk-katkılı" ve "çocuk-merkezli" mekân kategorileri, söz konusu iki yaklaşım arasındaki gerilimi kavramsallaştırmakta ve güncel çocuk odası tasarımlarında mekânsal kontrol ve özgürlük dengelerinin nasıl kurulduğunu ortaya koyacaktır.

YÖNTEM

Bu çalışma, çocuk odası tasarımlarında mekânsal kontrol ile çocuğun müdahale edebilme kapasitesi arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla görsel içerik analizi yöntemine dayalı nitel bir araştırma olarak tasarlanmıştır. Araştırmada, çocukların oyun özgürlüğü, öz-yaratım potansiyeli ve mekânla kurdukları etkileşimi değerlendirmek amacıyla toplam 9 çocuk odası görseli kullanılmıştır. Bu görseller, 2020–2025 yılları arasında yayımlanmış içerikler arasından, "çocuk odası tasarımı", "çocuk odası", "children's room interior design", "child room" ve "child room design" arama terimleri kullanılarak seçilmiştir. Toplamda 45 görsel taranmış; yapay zekâ üretimi, çocuk odası dışı mekânlar, düşük çözünürlük veya tekrar eden örnekler dışlanmış ve 36 görsel elenmiştir. Sonuçta 9 görsel çalışma kapsamına alınmıştır. Bu sayı, nitel analizde çeşitliliği korumakla birlikte, iki uzman arasında Cohen's Kappa katsayısı ile kodlayıcılar arası uyumun test edilmesine de imkân verecek şekilde belirlenmiştir. Bu nedenle örneklem sayısının 9 olarak sınırlandırılması yöntemsel açıdan uygun görülmüştür. Tüm görseller katalog ve yarışma kaynaklı temsili mekânlardan oluşmaktadır; gerçek kullanıcı odaları bu çalışmaya dahil edilmemiştir. Dolayısıyla kullanılan görseller, temsili çocuk odası tasarımlarını yansıtmakta ve mekânsal düzen ile donatı çeşitliliğine ilişkin kavramsal analiz yapılmasına olanak sağlamaktadır.

Seçilen görseller, temsili mekânlara ait olmak üzere, uluslararası ödüllü projelerden (ör. A' Design Award) ve global ölekte yaygın olarak kullanılan iç mekân markalarının kataloglarından (ör. IKEA,

PAIDI, FLEXA) elde edilmiştir. Her görselin kaynağı ve türü (katalog / yarışma) 'Görsel Kaynaklar' bölümünde ayrıca belirtilmiştir. Çalışmaya yalnızca pazarlama amaçlı görseller değil; farklı tasarım anlayışlarını yansıtan ve gerçek yaşamda uygulanma potansiyeli bulunan projeler dahil edilmiştir. Araştırma, herhangi bir kullanıcı verisi ya da etik kurul onayı gerektiren saha araştırması içermemektedir. Görseller yalnızca kavramsal analiz amacıyla kullanılmış; telif hakları gözetilerek, kaynakları açık biçimde görsel kaynakçası kısmında belirtilmiştir.

Her bir görsel, "oyun özgürlüğü", "erişilebilirlik", "kişiselleştirilebilirlik" ve "çocuğa tanınan müdahale düzeyi" olmak üzere dört temel kriter üzerinden değerlendirilmiştir (Tablo 1). Bu kriterler, literatürde çocuğun mekânla kurduğu etkileşim ve gelişimsel ihtiyaçları destekleyen temel parametreler olarak tanımlanmaktadır. Her kriter, 1 (çok düşük) ile 5 (çok yüksek) arasında puanlanmıştır (Tablo 2). Kodlayıcıların verdiği puanların toplamı, her görselin önceden tanımlanan mekân tipolojilerinden hangisine dâhil olduğunu belirlemede kullanılmıştır.

Kodlama süreci, iki bağımsız uzman tarafından yürütülmüştür. Kodlayıcılar (U-1 ve U-2), iç mimarlık alanında lisans ve lisansüstü eğitime sahip kişilerdir (Tablo 3). Çalışmada kullanılacak üç mekân tipolojisi ("yetişkin-düzenli", "çocuk-katkılı" ve "çocuk-merkezli"), çocukların mekânsal katılımı ve özerkliğine ilişkin literatürden hareketle, dedüktif bir yaklaşımla önceden tanımlanmıştır. Her uzman, görselleri bu tipolojik bilgilere erişimi olmadan, karışık sırada ve bağımsız şekilde, dört kriter doğrultusunda puanlamıştır. Kodlayıcıların verdiği puanların toplamı, her görselin önceden tanımlanan tipolojilerden hangisine dâhil olduğunu belirlemek amacıyla kullanılmıştır. Kodlayıcılar arası güvenilirlik, Cohen's Kappa katsayısı ile hesaplanmıştır. Bu analiz, değerlendirmeler arası tutarlılığı test etmekte ve içerik analizinin güvenilirliğini nicel olarak desteklemektedir.

Tablo 1 Değerlendirme Kriterleri ve Puanlama Ölçeği (Kaynak: Yazar, 2025)

Kriterler	1 (Çok Düşük)	2 (Düşük)	3 (Orta)	4 (Yüksek)	5 (Çok Yüksek)
Oyun Özgürlüğü	Alan yok, hareket kısıtlı	Alan sınırlı	Orta büyüklükte oyun alanı	Geniş oyun alanı	Çok geniş ve esnek oyun alanı
Erişilebilirlik	Çocuk için erişilemez donatı	Kısmen erişilebilir	Orta düzey erişim	Çoğu donatı erişilebilir	Tüm donatı çocuk ölçeğinde erişilebilir
Kişiselleştirilebilirlik	Hiç kişiselleştirilemez	Sınırlı kişiselleştirme	Orta düzey kişiselleştirme	Esnek mobilyalar	Modüler, tam kişiselleştirilebilir tasarım
Müdahale Düzeyi	Çocuğa müdahale imkânı yok	Kısmen değiştirilebilir	Orta düzey müdahale	Çocuğun düzeni değiştirebildiği	Çocuğun tam özgürce dönüştürebildiği mekân

Tablo 2 Puan Aralıklarına Göre Mekân Tipleri Sınıflandırması (Kaynak: Yazar, 2025)

Puan	Açıklama
4 – 7	Yetişkin-Düzenli Mekân
8 – 13	Çocuk-Katkılı Mekân
14 – 20	Çocuk-Merkezli Mekân

Tablo 3 Değerlendirici (Kodlayıcı) Bilgileri (Kaynak: Yazar, 2025)

Değerlendirici Kodu	Meslek	Eğitim Durumu	Uzmanlık Alanı
U-1	İç Mimar	Yüksek Lisans (İç Mimarlık)	Mekânsal Psikoloji ve Davranış Çalışmaları
U-2	İç Mimar	Doktora (İç Mimarlık)	Mekânsal Psikoloji ve Davranış Çalışmaları

Görsel İçerik Analizi

Çalışma kapsamında, toplam 9 farklı çocuk odası görseli (G-01–G-09) analiz edilmiştir. Görseller, bireysel kullanım, çocuk-merkezli tasarım anlayışı ve farklı estetik yaklaşımları yansıtacak biçimde çeşitlendirilerek seçilmiştir. Seçim sürecinde hem uluslararası mobilya markalarının katalogları hem de ödüllü tasarım projeleri gibi güvenilir kaynaklardan yararlanılmış, görsel çeşitlilik aracılığıyla güncel iç mimarlık pratiklerinin temsil edilmesi hedeflenmiştir. Görsel sayısı, nitel analizde veri doygunluğunu sağlayacak ancak iki uzman arasında kodlama güvenilirliği analizi (Cohen’s Kappa) yapılmasına da imkân verecek şekilde 9 ile sınırlandırılmıştır. Bu sayı hem örneklem çeşitliliğini korumak hem de değerlendirici yükünü yönetilebilir tutmak adına yöntemsel olarak uygun görülmüştür.

Analiz sürecinde, mekânsal düzen, donatı çeşitliliği, renk ve malzeme kullanımı, işlevsel esneklik ve özellikle çocuğun mekân üzerindeki müdahale potansiyeli gibi ölçütler temel alınmıştır. Her görsel, oyun özgürlüğü, erişilebilirlik, kişiselleştirilebilirlik ve çocuğa tanınan müdahale düzeyi olmak üzere dört kriter üzerinden bağımsız iki uzman (U-1 ve U-2) tarafından ayrı ayrı puanlanmıştır.

Görseller, içerik analizi sürecinde “Görsel Kodu” (G-01–G-09) ile tanımlanmış ve her biri için elde edilen puanlar, “Çocuk Odası Mekân Değerlendirme Tablosu”nda (Tablo 4 ve Tablo 5) sunulmuştur. Bu tablolar, çalışmanın tipolojik çözümlemelerini ve analiz bulgularını sayısal olarak desteklemekte; kodlayıcılar arası tutarlılığı ölçen Cohen’s Kappa analizi ile yöntemin güvenilirliği sağlamaktadır. Ayrıca, çalışmanın genel görsel veri seti, Şekil 5’te görsel kolaj biçiminde sunulmuş; ilgili kaynaklara ise “Görsel Kaynaklar” bölümünde ayrıntılı biçimde yer verilmiştir.

Şekil 5 Analiz Kapsamında Değerlendirilen 9 Çocuk Odasına Ait Görsel Kolajı (Kaynak: Yazar, 2025). (Görsellerin kaynakları "Görsel Kaynaklar" bölümünde listelenmiştir.)



Tablo 4 Çocuk Odası Mekân Tipolojisi U-1 Puanlama Tablosu (Kaynak: Yazar, 2025)

Görsel Kodu	Oyun Özgürlüğü (U-1)	Erişilebilirlik (U-1)	Kişiselleştirilebilirlik (U-1)	4: Müdahale Düzeyi (U-1)	Toplam Puan	Mekân Tipi
G-01	2	4	2	2	10	Çocuk-Katkılı Mekân
G-02	4	4	4	4	16	Çocuk-Merkezli Mekân
G-03	3	4	3	3	13	Çocuk-Katkılı Mekân
G-04	2	2	2	1	7	Yetişkin-Düzenli Mekân
G-05	5	5	4	4	18	Çocuk-Merkezli Mekân
G-06	4	3	3	2	12	Çocuk-Katkılı Mekân
G-07	3	2	2	2	9	Çocuk-Katkılı Mekân
G-08	2	3	3	3	11	Çocuk-Katkılı Mekân
G-09	4	3	3	4	14	Çocuk-Merkezli Mekân

Tablo 5 Çocuk Odası Mekân Tipolojisi U-2 Puanlama Tablosu (Kaynak: Yazar, 2025)

Görsel Kodu	Oyun Özgürlüğü (U-2)	Erişilebilirlik (U-2)	Kişiselleştirilebilirlik (U-2)	4: Müdahale Düzeyi (U-2)	Toplam Puan	Mekân Tipi
G-01	4	3	2	2	11	Çocuk-Katkılı Mekân
G-02	4	3	3	4	14	Çocuk-Merkezli Mekân
G-03	4	5	4	3	16	Çocuk-Merkezli Mekân
G-04	3	3	2	2	10	Çocuk-Katkılı Mekân
G-05	5	5	3	3	16	Çocuk-Merkezli Mekân
G-06	4	3	2	2	11	Çocuk-Katkılı Mekân
G-07	3	3	2	2	10	Çocuk-Katkılı Mekân
G-08	2	2	3	3	10	Çocuk-Katkılı Mekân
G-09	5	3	4	4	16	Çocuk-Merkezli Mekân

Kodlayıcılar Arası Güvenlik ve Cohen's Kappa Hesabı

Kodlayıcılar arası güvenilirliği test etmek amacıyla Cohen's Kappa katsayısı hesaplanmıştır. Bu analizde, toplam dokuz çocuk odası görseli (G-01–G-09), iki bağımsız uzman (U-1 ve U-2) tarafından üç farklı mekân tipolojisine (Yetişkin-Düzenli, Çocuk-Katkılı, Çocuk-Merkezli) ayrılarak sınıflandırılmıştır. Kodlayıcılar, dört kriter (oyun özgürlüğü, erişilebilirlik, kişiselleştirilebilirlik ve müdahale düzeyi) üzerinden yaptıkları puanlamalara göre her görsel için toplam skor belirlemiş ve bu skorlara göre ilgili mekân tipini tanımlamıştır. İki uzmanın sınıflandırmaları karşılaştırıldığında, her iki uzman toplam dokuz çocuk odası görselini üç kategoriden birine atamıştır: Yetişkin-Düzenli Mekân (0), Çocuk-Katkılı Mekân (1) ve Çocuk-Merkezli Mekân (2) (Tablo 6).

Tablo 6 Uzmanların Kategorik Sınıflandırma Uyumu (Kaynak: Yazar, 2025)

Görsel Kodu	U-1 Kategorisi	U-2 Kategorisi	Uyum
G-01	1	1	Var
G-02	2	2	Var
G-03	1	2	Yok
G-04	0	1	Yok
G-05	2	2	Var
G-06	1	1	Var
G-07	1	1	Var
G-08	1	1	Var
G-09	2	2	Var

İki uzmanın sınıflandırmaları karşılaştırıldığında, dokuz görselin yedisinde tipoloji tanımlamalarında tam uyum, ikisinde ise farklılık gözlemlenmiştir. Bu doğrultuda, gözlenen uyum oranı (P_o):

$$P_o = \frac{7}{9} \approx 0.78$$

P_o: Gözlenen uyum oranı

(Denklem 1)

olarak hesaplanmıştır (Denklem 1). Beklenen (tesadüfi) uyum oranı (P_e) ise, her bir tipoloji için uzmanların yaptığı sınıflandırma oranları esas alınarak aşağıdaki şekilde belirlenmiştir:

- U-1: 1 Yetişkin-Düzenli, 4 Çocuk-Katkılı, 4 Çocuk-Merkezli -> 1/9, 4/9, 4/9
- U-2: 2 Yetişkin-Düzenli, 4 Çocuk-Katkılı, 3 Çocuk-Merkezli -> 2/9, 4/9, 3/9

Bu oranlara göre beklenen uyum şu şekilde hesaplanmıştır (Denklem 2):

$$P_e = \left(\frac{1}{9} \times \frac{2}{9}\right) + \left(\frac{4}{9} \times \frac{4}{9}\right) + \left(\frac{4}{9} \times \frac{3}{9}\right) = 0.0247 + 0.1975 + 0.1481 = 0.3703$$

P_e: Beklenen (tesadüfi) uyum oranı

(Denklem 2)

Bu verilerle Cohen's Kappa katsayısı Denklem 3 'teki gibi hesaplanmıştır:

$$k = \frac{P_o - P_e}{1 - P_e} = \frac{0.778 - 0.370}{1 - 0.370} = \frac{0.408}{0.630} \approx 0.65$$

k: Cohen's Kappa Katsayısı

P_o: Gözlenen uyum oranı

P_e: Beklenen (tesadüfi) uyum oranı

(Denklem 3)

Landis ve Koch'un (1977) geliştirdiği değerlendirme ölçeğine göre hesaplanan 0.65 değeri (Denklem 3), "iyi düzeyde uyum (substantial agreement)" kategorisine karşılık gelmektedir (Landis & Koch, 1977, s. 165) (Şekil 6). Dolayısıyla, tipoloji temelli görsel içerik analizinin iki farklı uzman tarafından benzer şekilde uygulanabildiği ve değerlendirme sonuçlarının yöntemsel olarak güvenilir olduğu gözlemlenmektedir.

Şekil 6 Landis ve Koch'un Kappa İstatistiğine Göre Gözlemciler Arası Uyum Düzeyleri (Kaynak: Landis & Koch, 1977).

<i>Kappa Statistic</i>	<i>Strength of Agreement</i>
<0.00	Poor
0.00–0.20	Slight
0.21–0.40	Fair
0.41–0.60	Moderate
0.61–0.80	Substantial
0.81–1.00	Almost Perfect

Bu sınıflandırma, içerik analizinden türetilen bir çözümleme olup, sırasıyla "Yetişkin-Düzenli Mekân", "Çocuk-Katkılı Mekân" ve "Çocuk-Merkezli Mekân" biçiminde tanımlanmıştır. Her bir kategoriye ait belirleyici mekânsal özellikler, Bulgular bölümünde detaylı biçimde ele alınacak; Tartışma ve Sonuç bölümünde ise bu bulgulardan hareketle çağdaş iç mekân tasarımına yönelik çıkarımlar sunulacaktır.

BULGULAR

Bu çalışmada analiz edilen 9 çocuk odası görseli (G-01–G-09), belirlenen dört kriter (oyun özgürlüğü, erişilebilirlik, kişiselleştirilebilirlik ve müdahale düzeyi) üzerinden puanlanmış ve önceden tanımlanmış üç tipolojik kategori ("yetişkin-düzenli", "çocuk-katkılı" ve "çocuk-merkezli") temelinde sınıflandırılmıştır. Sonuçlar Tablo 4 ve Tablo 5'te özetlenmiştir.

Yetişkin-Düzenli Mekân Tipi

Bu kategoride yalnızca G-04 yer almakta ve düşük puan aralığında (4–8) değerlendirilmiştir. Bu tip odalarda çocuğun mekâna müdahale kapasitesi sınırlı olup, mekân kurgusu büyük ölçüde yetişkin

düzen anlayışına dayanmaktadır. Yüksek dolaplar ve erişimi kısıtlayan depolama çözümleri (örneğin G-04'teki duvar boyunca uzanan yüksek dolaplar), sabit mobilyalar ve dekoratif ama işlevsel olmayan objeler bu tipin ayırt edici unsurlarıdır. Renk paletleri genellikle nötr ve sakin tonlardan oluşur, ancak çocuğun aktif katılımını teşvik edecek yaratıcı donatılar veya boş alanlar sınırlıdır. Oyun alanı için ayrılan açık alanın sınırlılığı ve mekânın uyku ve depolama işlevlerine indirgenmiş olması, çocuğun mekânsal deneyimini daraltmaktadır. Örnek olarak G-04'teki mobilya yerleşimi, mekânın temel işlevlerinin uyku ve depolamaya indirgenmiş olduğunu ve oyun ya da keşif faaliyetlerine elverişli ortamların bulunmadığını göstermektedir.

Çocuk-Katkılı Mekân Tipi

Orta puan aralığında (9–14) sınıflanan oda görselleri (G-01, G-06, G-07, G-08), çocuğun mekân üzerinde belirli bir kontrol sahibi olduğu, ancak genel düzenin ve estetik anlayışın yetişkin tarafından belirlendiği örneklerdir. Bu odalarda, açık raflar ve taşınabilir mobilyalar gibi çocuğun etkileşimini destekleyen unsurlar bulunmakta, ancak mekânın genel kurgusu ve estetik bütünlüğü, ebeveyn denetimiyle korunmaktadır. Örneğin, G-06 ve G-08 gibi örneklerde taşınabilir donatılar, açık raf sistemleri ya da modüler üniteler çocuk erişimine olanak tanırken; sabit ve yönlendirici mobilya kurguları çocukların mekânı dönüştürme özgürlüğünü sınırlandırmaktadır. G-01'deki dekoratif ama erişimi sınırlı objeler ile G-08'deki modüler raf sistemleri, çocuğun kendi düzenini kurma çabasını kısmen desteklemektedir. Bu kategorideki odalar, çocuğun hem oyun hem de kişiselleştirme açısından potansiyel sunsa da, tam anlamıyla çocuk merkezli bir deneyim oluşturmamaktadır.

Çocuk-Merkezli Mekân Tipi

En yüksek puan aralığında (15–20) değerlendirilen oda görselleri (G-02, G-05, G-09), çocuğun mekânı aktif bir biçimde kullanmasına, düzenlemesine ve dönüştürmesine olanak tanıyan, hareketli oyunlara ve yaratıcılığa uygun tasarımlardır. Bu odalarda alçak mobilyalar, taşınabilir ve çok işlevli donatılar, geniş boş alanlar ve yaratıcı oyun köşeleri öne çıkmaktadır. Örneğin G-02'deki geniş açıklıklar ve çok işlevli alanlar, çocuğun oyun senaryolarını özgürce kurgulamasını mümkün kılar; G-09'daki hareketli depolama birimleri ve özelleştirilebilir köşeler, çocuğun kendi mekânsal düzenini inşa etmesine imkân sunmaktadır. Bu tür tasarımlar, çocuğun mekânı yalnızca bir kullanıcı olarak değil; çevresel olanakları keşfederek dönüştüren aktif bir özne olarak deneyimlemesini mümkün kılmaktadır. Heft'e (1988) göre, bu tür çevresel etkileşimler çocukların mekânı "ne içeriyor" sorusuyla değil, "orada ne yapabilirim" sorusuyla değerlendirmelerine olanak tanır.

Elde edilen bulgular, güncel çocuk odası tasarımlarında yetişkin estetiği ve kontrol anlayışı ile çocuğun öz-yaratım potansiyeli arasında belirgin bir gerilim olduğunu ortaya koymaktadır. Yapılan analizler, çocuğun aktif katılımına dayalı mekânların yalnızca oyun deneyimlerini değil, bilişsel ve sosyal gelişim süreçlerini de desteklediğini ortaya koymaktadır. Özellikle çocukların yalnızca fiziksel erişim değil; görüşlerini ifade edebilecekleri, sözel ve sözel olmayan iletişim yollarını kullanabilecekleri ortamların varlığı, katılımın niteliğini artırmaktadır (Clark, 2005a). Ancak bu değerlendirme, yalnızca mekânsal düzenlemeler ve çocuğun fiziksel katılımını temel alan görsel analizlere dayandığından; duygusal gelişim gibi daha derin bireysel etkiler, kapsam dışında tutulmuştur. Bu durum, iç mimarlıkta çocuğun mekânsal deneyimini merkez alan tasarım yaklaşımlarının önemini vurgulamaktadır. Bu bağlamda, bulgular, tartışma ve sonuç bölümünde detaylandırılacak olan çocuk-merkezli tasarım stratejilerine dair değerlendirmelere zemin oluşturmaktadır.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu araştırma, güncel çocuk odası tasarımlarının, çocuğun mekâna müdahale edebilme kapasitesi ve oyun özgürlüğü ile yetişkinlerin estetik, düzen ve kontrol kaygıları arasındaki dengeyi nasıl kurduğunu

incelemiştir. Görsel içerik analizi sonucunda elde edilen bulgular, incelenen 9 çocuk odasının önemli bir bölümünde mekânın işlevsel olarak çocuğa yönelik çözümler sunsa da, çoğunlukla ebeveyn odaklı estetik tercihler ve düzen anlayışı doğrultusunda biçimlendiğini göstermiştir. Özellikle yetişkin-düzenli mekân tiplerinde, hareketli oyun alanlarının kısıtlılığı, erişilebilirlik sorunları ve kişiselleştirme imkânlarının azlığı, çocuğun mekânı dönüştürme ve sahiplenme kapasitesini sınırlandırmaktadır.

Çocuk-katkılı mekân tipleri ise, çocuğun belirli alanlarda etkileşimde bulunmasına ve mekânsal tercihler geliştirmesine olanak tanımakta; ancak genel kurgusunun hâlen yetişkin kontrolü ve tasarım estetiği ekseninde şekillendiği görülmektedir. Buna karşılık, çocuk-merkezli mekân tiplerinde, hareketli oyun alanları, çocuk boyutlarına uygun çözümler, kişiselleştirme imkânı sağlayan esnek donatılar ve çocuğun kendi alanını kurgulamasına olanak tanıyan öğeler, çocuğun mekânla kurduğu bağı ve mekânsal özgürlüğünü belirgin şekilde artırmaktadır. Bu bulgular, çocukların bilişsel, sosyal ve motor gelişimlerinin özgür hareket alanları ve kişiselleştirilebilir mekânlar aracılığıyla desteklendiğini savunan mevcut literatürle uyumludur (Erten Bilgiç & Çiftçi, 2020; Duman & Koçak, 2013; Salihoğlu Aydın & Aydemir, 2018).

Araştırmada iki bağımsız uzman tarafından gerçekleştirilen puanlama sonuçlarına göre yapılan Cohen's Kappa analizi, değerlendiriciler arasında "iyi düzeyde" bir uyum olduğunu göstermiştir ($\kappa \approx 0.65$). Bu bulgu, kullanılan dört kriterin (oyun özgürlüğü, erişilebilirlik, kişiselleştirilebilirlik ve müdahale düzeyi) tutarlı biçimde yorumlandığını ve içerik analizinin metodolojik açıdan güvenilir olduğunu ortaya koymaktadır.

Çalışmanın özgün katkısı, çocuk odaları için tipolojik bir sınıflandırma (yetişkin-düzenli, çocuk-katkılı, çocuk-merkezli) önermesidir. Kullanılan dört kriter üzerinden yürütülen görsel içerik analizi yöntemi, benzer araştırmalarda tekrar edilebilecek şeffaf ve uygulanabilir bir çerçeve sunmaktadır. Gelecek araştırmalarda, bu tipolojik yaklaşım farklı bağlamlarda ve daha geniş örneklem gruplarında sınanabilir. Gerçek kullanıcı odalarında anket, gözlem ve katılımcı yöntemlerle elde edilecek verilerle desteklenmesi, yöntemin geçerliliğini artıracaktır. Ayrıca okul, kütüphane ve oyun alanı gibi farklı çocuk mekânlarına da bu tipoloji yaklaşımının uygulanması önerilmektedir.

Bu çalışmanın sınırlılığı, yalnızca katalog ve yarışma kaynaklı temsili görseller üzerinden yürütülmüş olmasıdır. Gerçek kullanıcı odalarından elde edilecek veriler, çocukların mekânla kurduğu etkileşimleri daha doğrudan yansıtabilir ve tipolojik sınıflandırmanın geçerliliğini güçlendirebilir. Bu nedenle, ileride yapılacak saha araştırmaları, çalışmanın sunduğu tipolojik çerçevenin farklı bağlamlarda test edilmesine katkı sağlayacaktır.

Araştırma ayrıca, güncel iç mekân pratiklerinde estetik kaygılar ve standartlaşmış tasarım çözümlerinin, çoğu zaman çocuğun öznel deneyimlerini ve yaratıcı müdahalelerini geri planda bıraktığını göstermektedir. Bu durum, çocuk odası tasarımlarında yetişkin merkezli anlayışın hâkim olduğunu ve çocuğun aktif bir özne olarak sürece dahil edilmediğini ortaya koymaktadır. Oysa literatür, çocuğun gelişimsel ihtiyaçları ile sosyal ve duygusal gereksinimlerini karşılayan mekânların, yalnızca işlevsel değil, aynı zamanda katılımcı bir tasarım anlayışıyla kurgulanması gerektiğini vurgulamaktadır (Montessori, 1912; Piaget, 1962; Akarsu, 1984; Arnott, 2023).

Bu çerçevede, çalışmanın bulguları, iç mimarlık disiplinde çocuk kullanıcıyı pasif bir alıcı yerine etkin bir özne olarak ele alan tasarım stratejilerinin önemini ortaya koymaktadır. Çocuk-merkezli yaklaşımlar; esnek, erişilebilir, kişiselleştirilebilir ve oyun odaklı mekânlar aracılığıyla çocuğun mekânla kurduğu deneyimi güçlendirmekte, onun mekânı yalnızca kullanmakla kalmayıp dönüştürebilmesini de mümkün kılmaktadır. Nitekim, çocukluk yıllarındaki çocukların kendi bakış açılarını ve deneyimlerini ifade edebilecekleri yollar sunulduğunda, onların yaşam dünyalarını anlamlandırmak da kolaylaşmaktadır (Clark, 2005b). Gelecek çalışmalarda, çocuk odası tasarımlarında çocuğun mekâna müdahale kapasitesi ve oyun özgürlüğünün, farklı yaş grupları ve kültürel bağlamlarda nasıl karşılık bulduğuna dair saha araştırmalarının yapılması ve bu doğrultuda geliştirilecek tasarım rehberlerinin, çocuk-merkezli yaklaşımların iç mimarlık pratiğinde yaygınlaştırılmasına katkı sağlayacağı öngörülmektedir.

Sonuç olarak, çocuk odası tasarımlarının yalnızca işlevsel ve estetik kriterlere değil, çocuğun oyun, keşif ve öz-yaratım potansiyelini destekleyen bütüncül, katılımcı ve çocuk-merkezli bir yaklaşıma dayandırılması gerektiği belirlenmiştir. Bu doğrultuda, iç mimarlık pratiğinde çocuk-merkezli tasarım yaklaşımlarının benimsenmesi, çocukların gelişimsel, sosyal ve bilişsel ihtiyaçlarına yanıt veren, daha adil ve kapsayıcı yaşam alanlarının oluşturulmasına katkı sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Akarsu, F. (1984). Piaget'ye göre çocukta mekân kavramının gelişimi. *Mimarlık*, (89), 31–33.
- Akyüz, E. (2000). *Ulusal ve uluslararası hukukta çocuğun haklarının ve güvenliğinin korunması*. Milli Eğitim Basımevi.
- Alderson, P. (2000). *Young children's rights: exploring beliefs, principles and practice*. London: Jessica Kingsley.
- Arnott, L. (2023). Play, adventure and creativity: Unearthing the excitement and fun of learning. *International Journal of Early Years Education*, 31(2), 305–308.
- Arslan Muhacir, E. S., & Yavuz Özalp, A. (2016). Planlama ve tasarım süreçleri bağlamında çocuk oyun alanlarına ilişkin temel kalite kriterlerinin belirlenmesi. *Artvin Çoruh Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi*, 17(2), 220–230.
- Bühler, C., & Hetzer, H. (1935). *Testing children's development from birth to school age*. New York: Farrar & Rinehart.
- Campos, C. (2009). *Great ideas for kids' rooms*. Parragon Books. ISBN: 978-1-4075-5274-3.
- Canoğlu, S. (2020). Çocuk ve Mekân Algısı Üzerine Bir Uygulama. *International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art.*, 5(10), 227–237.
- Clark, A. (2005a). Ways of seeing: using the Mosaic approach to listen to young children's perspectives Clark, A., Kjörholt and Moss, P. (eds.) *Beyond Listening: Children's perspectives on early childhood services*. Bristol: Policy Press, 29–49.
- Clark, A. (2005b). Talking and Listening to Children, *Children's Spaces*, (ed.) Mark Dudek, Oxford: Architectural Press, 1–13.
- Çakır, H. (2013). Çocuk oda tasarım ilkeleri ve uygulamalı örneği. *Aile Çocuk ve Eğitim Dergisi*, 1(1).
- Duman, G., & Koçak, N. (2013). Çocuk Oyun Alanlarının Biçimsel Özellikleri Açısından Değerlendirilmesi: Konya İli Örneği. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 11(1), 64–81.
- Dursun, D., & Güller, C. (2019). Çocuk ve Kentsel Mekân İlişkisi: Erzurum'da Çocuk Oyun Alanlarının Erişilebilirlik ve Alansal Yeterlilik Analizi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 10(1), 11–27. <https://doi.org/10.29048/makufebed.515261>
- Erten Bilgiç, D. (2015). *Kent Konutlarında Çocuk Odası Mekân Tasarımı ve Mobilyası*. Türkiye Alim Kitapları.
- Erten Bilgiç, D., & Çiftçi, S. K., (2020). Türkiye Kentleşmesinin Sonucu Olan Toplu Konutlarda Çocuk Odası Tasarımı ve İşlevsellik. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 7(7), 25–42.
- Erten Bilgiç, D., & Küçük, E. (2022). 0-6 Yaş Grubu Çocuk Kullanıcılar İçin Otel Odası Tasarımı. *Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 7(1), 35–52.
- Gill, T. (2007). *No Fear: Growing up in a risk averse society*. London: Calouste Gulbenkian Foundation.
- Günay, N. (2016). *Fiziksel Çevrelerin Çocuk Üzerindeki Etkisi Bağlamında Kapsayıcı Oyun Alanları* [Yüksek lisans tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Mimari Tasarım Programı]. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi.
- Gür, G. Ö., & Zorlu, T. (2002). *Çocuk mekânları*. İstanbul: Yem Yayınları.
- Korkmaz, E. (2006). *Montessori Metodu Eğitimde Bir Alternatif*. Ankara: Algi Yayın.
- Montessori, M. (1912). *The Montessori method: Scientific pedagogy as applied to child education in "the children's houses" with additions and revisions by the author*. New York, NY: Frederick A. Stokes Company. <https://archive.org/details/montessorimethod00montuoft>

- Hart, R. (1992). Children's participation: from tokenism to citizenship, *Innocenti Essay, No. 4* (New York, UNICEF).
- Heft, H. (1988). Affordances of children's environments: A functional approach to environmental description. *Children's Environments Quarterly*, 5, 29–37.
- Heft, H. (1997). The relevance of Gibson's ecological approach to perception for environment-behavior studies. In G. T. Moore & R. W. Marans (Eds.), *Advances in environment, behavior, and design*, 4, 71–106. Plenum Press.
- Heft, H. (2007). The social constitution of perceiver-environment reciprocity. *Ecological Psychology*, 19(2), 85–105.
- Laevers, F., & Declercq, B. (2011). *Raising levels of well-being and involvement in Milton Keynes preschool settings (School year 2009-2010)*. Leuven: CEGO.
- Landis, J. R., & Koch, G. G. (1977). The measurement of observer agreement for categorical data. *Biometrics*, 33(1), 159–174.
- Özer Baş, G., & Tatlıhayat, E. (2025). Evaluation of color usage in modular children's room furniture in the last 25 years. *Mobilya ve Ahşap Malzeme Araştırmaları Dergisi*, 8(1), 113–128. <https://doi.org/10.33725/mamad.1683561>
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York: Norton.
- Razaki, C. B., & Ülkeryıldız, E. (2025). Antik Çağdan Günümüze Kamusal Alanda Çocuk Temsili ve Çocukluk Olgusunun Çocuk Mekânlarına Yansımaları. *Kent Akademisi Dergisi*, 18(2), 878–907. <https://doi.org/10.35674/kent.1521591>
- Salihoğlu Aydın, B., & Aydemir, I. (2018). Çocuk mobilyası üzerine bir değerlendirme. *Yakın Mimarlık Dergisi*, 2(1), 31–42.
- Senemoğlu, N. (2005). *Gelişim, öğrenme ve öğretim: Kuramdan uygulamaya*. (12. baskı). Gazi Kitabevi. Ankara.
- Sun, M., & Seyrek, H. (2003). *Okul Öncesi Eğitiminde Oyun*. İzmir. Mey Yayınları.
- Tekkaya, E. (2001). Tasarlanmış çocuk hakları: Ankara Çocuk Oyun Alanları. *Milli Eğitim Dergisi*, (151), 1–10.
- UNICEF. (1989). Convention on the Rights of the Child adopted and opened for signature, ratification and accession by General Assembly Resolution 44/25 of 20 November 1989. Birleşmiş Milletler. <https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child>
- Uysal, A. (2015). Çocuk coğrafyaları ve çocukların gündelik mekânları. *İdeal Kent: Çocuk ve Kent*, (17), 46–61.
- Woodhead, M. (2006). Changing perspectives on early childhood: Theory, research and policy. *International Journal of Equity and Innovation in Early Childhood*, 4(2), 1-43.

Görsel Kaynakları

- G-01:** PAIDI Kidsworld. (2024). *Kidsworld 2024–25 katalogu* [Görsel]. 5 Ağustos 2025 tarihinde erişildi, <https://www.paidi.de/wp-content/catalog/PAIDI-Kidsworld-2024-2025-EN/28/>
- G-02:** Caploonba. (2024). *Minia Collection – A' Design Award* [Görsel]. 5 Ağustos 2025 tarihinde erişildi, <https://competition.adesignaward.com/ada-winner-design.php?ID=159082>
- G-03:** Pekcan, N. (2015). *Connected Box Kids Room – A' Design Award* [Görsel]. 4 Ağustos 2025 tarihinde erişildi, <https://competition.adesignaward.com/gooddesign.php?ID=35428>
- G-04:** PAIDI Kidsworld. (2024). *Kidsworld 2024–25 katalogu* [Görsel]. 4 Ağustos 2025 tarihinde erişildi, <https://www.paidi.de/wp-content/catalog/PAIDI-Kidsworld-2024-2025-EN/28/>
- G-05:** FLEXA. (t.y.). *The FLEXA Magazine* [Görsel]. 5 Ağustos 2025 tarihinde erişildi, <https://www.flexashop.ie/fileupload/The%20FLEXA%20Magazine.pdf>
- G-06:** FLEXA. (t.y.). *FLEXA Classic Product Catalogue* [Görsel]. 6 Ağustos 2025 tarihinde erişildi, <https://www.flexashop.ie/fileupload/FLEXA CLASSIC Product-Catalogue.pdf>

- G-07:** PAIDI Kidsworld. (2024). *Kidsworld 2024–25 katalogu* [Görsel]. 6 Ağustos 2025 tarihinde erişildi, <https://www.paidi.de/wp-content/catalog/PAIDI-Kidsworld-2024-2025-EN/28/>
- G-08:** IKEA. (t.y.). *A small children's room that makes smart use of space and colour* [Görsel]. 5 Ağustos 2025 tarihinde erişildi, <https://www.ikea.com/us/en/rooms/childrens-room/gallery/a-small-childrens-room-that-makes-smart-use-of-space-and-colour-pub6bdf70c0/>
- G-09:** Zubkova. (2025). *Adventure Nest Children's Room – A' Design Award* [Görsel]. 5 Ağustos 2025 tarihinde erişildi, <https://competition.adesignaward.com/ada-winner-design.php?ID=169500>

Research Article

Non-Ordinary Built Environments and Child Experience in Interior Architecture

Elif ÖZGEN*

Abstract

The potential of non-ordinary built environments, Unusual built environments produce multi-layered spaces where the spatial experience for child users goes beyond conventional design patterns, with sensory, volumetric, and environmental components working together. Underground salt mines offer unique spatial contexts where natural formations and subsequent design interventions are intertwined. The study examines the relationship between the child experience and interior design using the example of Salina Turda; it discusses how play scenarios interact with the spatial environment in underground structures that have been repurposed for tourism. The research is conducted using a qualitative method based on literature review, field observation, and spatial analysis. The findings show that the sensory intensity, volumetric scale, and historical layers of the underground space create a powerful environmental foundation that supports exploration and curiosity in children. However, the fact that existing play areas are largely based on standard and closed-ended arrangements reveals that the potential offered by the natural environment is only partially exploited in terms of creative participation. On the other hand, the unique microclimate and atmospheric characteristics of the underground environment produce an indirect environmental contribution that supports physical relaxation and focus of attention in the therapeutic context of the children's experience. The study presents a conceptual discussion on addressing children's experiences in unusual built environments within the context of interior design; it evaluates the potential that integrating natural, historical, and volumetric characteristics more holistically with play scenarios holds for design. The findings present a guiding framework for developing child-centered design strategies in unusual spatial contexts such as underground environments.

Keywords: Child and space; Underground interior; Playing space; Non-ordinary built environment; Healing environment

* Dr., Corresponding Author, Bolu Abant İzzet Baysal University, Faculty of Architecture, Department of Architecture, Bolu, Türkiye, elifozgen@outlook.com, ORCID: 0000-0002-8081-2097

Copyright© Journal of Child Studies in the Urban and Built Environment (J-CUBE)

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/jcube>

Received: 08.12.2025 Accepted: 01.03.2026

Araştırma Makalesi

Olağandışı Yapılı Çevrelerde Çocuk Deneyimi ve İç Mekân Tasarımı

Elif ÖZGEN*

Öz

Olağandışı yapılı çevreler, çocuk kullanıcı açısından mekânsal deneyimin alışılmış tasarım kalıplarının ötesine geçtiği, duysal, hacimsel ve çevresel bileşenlerin birlikte çalıştığı çok katmanlı ortamlar üretmektedir. Yeraltı tuz madenleri, doğal oluşum ile sonradan eklenilen tasarım müdahalelerinin iç içe geçtiği özgün mekânsal bağlamlar sunmaktadır. Çalışma, Salina Turda örneği üzerinden çocuk deneyimi ile iç mekân düzenlemeleri arasındaki ilişkiyi incelemekte; turizm amaçlı yeniden işlevlendirilmiş yeraltı yapılarında oyun kurgusunun mekânsal çevreyle nasıl etkileşime girdiğini tartışmaktadır. Araştırma, literatür incelemesi, yerinde gözlem ve mekânsal analiz adımlarına dayanan nitel bir yöntemle yürütülmektedir. Bulgular, yeraltı mekânının duysal yoğunluğu, hacimsel ölçeği ve tarihsel katmanlarının çocuklarda keşif ve merak davranışını destekleyen güçlü bir çevresel zemin oluşturduğunu göstermektedir. Bununla birlikte mevcut oyun alanlarının büyük ölçüde standart ve kapalı uçlu düzenlemelere dayanması, doğal çevrenin sunduğu potansiyelin yaratıcı katılım açısından sınırlı biçimde değerlendirildiğini ortaya koymaktadır. Öte yandan yeraltı ortamının kendine özgü mikroiklimi ve atmosferik özellikleri, terapötik bir çerçevede çocuk deneyiminde fiziksel rahatlama ve dikkat odaklanmasını destekleyen dolaylı bir çevresel katkı üretmektedir. Çalışma, olağandışı yapılı çevrelerde çocuk deneyiminin iç mekân tasarımı bağlamında ele alınmasına yönelik kavramsal bir tartışma sunmakta; doğal, tarihsel ve hacimsel özelliklerin oyun kurgusuyla daha bütüncül biçimde ilişkilendirilmesinin tasarım açısından taşıdığı potansiyeli değerlendirmektedir. Elde edilen veriler, yeraltı gibi sıradışı mekânsal bağlamlarda çocuk odaklı tasarım stratejilerinin geliştirilmesine yönelik yönlendirici bir çerçeve ortaya koymaktadır.

Anahtar Sözcükler: Çocuk ve mekan; Yeraltı iç mekân; Oyun alanları; Olağandışı yapılı çevre; İyileştirici çevre

* Dr., Sorumlu Yazar, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Bolu, Türkiye, elifozgen@outlook.com, ORCID: 0000-0002-8081-2097

Copyright© Kentsel ve Yapılı Çevrede Çocuk Araştırmaları Dergisi(J-CUBE)

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/jcube>

Geliş Tarihi: 08.12.2025 Kabul Tarihi: 01.03.2026

INTRODUCTION

The relationship that child users establish with space is shaped not only by physical criteria, but also by sensory, psychological, and cognitive processes. This multi-layered interaction that the child establishes with his/her environment determines the meaning of the space and the depth of experience, as well as the formal decisions of the interior design. In recent years, it has become evident that the space experience of child users has been extended beyond its physical parameters and handled through multisensory, exploration- and play-based approaches.

Children tend to prefer cave-like playgrounds, and these preferences are explained through evolutionary aesthetic and neuroaesthetic perspectives. Cave environments have served as children's living, playing, and learning spaces since the Paleolithic period; their foresight and prospect-refuge nature provide them with a sense of security. At the same time, the controlled uncertainty in the space triggers curiosity and the urge to explore; such playgrounds activate children's brain reward system, increase dopamine release, and support the formation of positive emotions (Yang & Cho, 2023).

In this context, caves, mines, and unusual public service environments with various functions gain importance as environments that expand children's perceptual boundaries. Underground structures, natural caves, or abandoned industrial spaces carry unique qualities that remain beyond the usual architectural experiences, stimulating children's curiosity, discovery, and sensory awareness. In order to enable the examination of such unusual and multisensory experiences, the concept of "Non-ordinary Built Environments (NoBE)" was defined within the scope of the study and these areas were separated from the areas located underground, evaluated within the scope of artificial, urban and landscape heritage, having unique spatial characteristics and classified as "Underground Built Heritage" (UBH) in the literature.

Considering the historical and physiological characteristics of the salt mines within the specified areas, the unique atmosphere of the natural environment creates an infrastructure that offers health benefits. Salt particles, microclimate conditions, and characteristic sensory properties of underground spaces produce therapeutic effects for many conditions, especially respiratory diseases. To optimize these spaces as healing environments for children, safety protocols, accessibility features, and environmental controls must be incorporated into design strategies, ensuring they are suitable for child users and support healing processes effectively.

Salina Turda, located in the Durgău-Valea Sărată region of Turda, the second largest city of Cluj County in the northwest of Transylvania in Romania, is considered an example that contains these qualities in a concrete way and constitutes the study area. The area, which was a historical salt mine, has now been transformed into a public space for tourists and health purposes, and has become an example of original design that includes children's playgrounds and interior arrangements that support sensory interaction. In this context, the study aims to examine Salina Turda's capacity to produce play-based spatial experiences for child users within the framework of the NoBE approach, which is considered a new concept. Methodologically, the study includes literature review, spatial reading, and on-site observation-based evaluation steps.

The starting point of the research is based on the hypothesis that natural elements and unusual spatial constructions in non-ordinary built environments have the potential to transform children's relationship with space and play behavior. In this direction, the hypothesis is that play environments with natural and unusual spatial features increase children's level of participation, exploration behavior, and depth of experience. The concept of healing effect is: It benefits to work at a level that contributes to the holistic experience quality produced by spatial conditions where play is supported, sensory intensity is balanced, and participation is strengthened.

It is known that play-oriented activities within the space, movement opportunities, exploration opportunities, and arrangements that support children's unique preferences directly shape the spatial experience (Sando et al., 2023; Norouzi & Garza, 2021). Play is not reduced to entertainment; It is considered a form of action that strengthens the child's self-regulation, emotional balance, social interaction, and creativity processes through spatial experience. These qualities, combined with the sensory diversity offered by the natural environment, enhance the experiential intensity of playgrounds. The findings point to the potential of the sample area to produce principles that can be adapted to environments with unusual built environment characteristics rather than providing a generalizable model. Design-oriented interpretations are based on analytical analysis; however, they do not contain empirical user data. The research reveals the potential and limitations of the field by evaluating the existing play and spatial arrangements in line with the determined analytical criteria.

The study provides an analytical basis for the play-oriented evaluation of children's spaces in the context of unusual built environments. This framework provides the opportunity to examine the impact of future design decisions on children's participation, discovery, and depth of experience. In addition, the conceptual structure obtained contributes to the literature with NoBE, a new concept production, and creates a reference point for reconsidering public spaces containing natural elements and non-ordinary spatial constructions from the perspective of child users and adapting them to different examples of play-centered design strategies.

THEORETICAL BACKGROUND

The relationship between the child and the environment represents a multi-layered process in which developmental, psychological and spatial dimensions are evaluated simultaneously. In terms of design disciplines, the child's interaction with the environment is not only shaped by physical stimuli, but also perceptual, cognitive and emotional processes emerge as an integral part of this relationship. In the context of interior design, the child is not considered as a user who passively consumes the environment, but as an active subject who establishes meaning, transforms space through experience, and produces creative responses to spatial arrangements. The differentiation of children's perception of the world from adults is explained by the quality of their developmental stages and their interpretation of environmental stimuli primarily through bodily movement and sensory information (Tarçın Turgay & Tunçok Sarıberberoğlu, 2022). Therefore, it is seen that spatial experience has a more holistic, movement-based and sensory-intensive character for children.

It is known that areas located underground, considered within the scope of man-made, urban and landscape heritage and with unique spatial characteristics are examined under the title of "Underground Built Heritage" (UBH) in the literature (Kımic et al., 2021). The UBH approach allows the structures in question to be defined in terms of cultural continuity, geological authenticity and heritage value; It offers a framework in which archaeology, conservation and tourism disciplines are predominant. However, the context offered by the concept of UBH remains limited to make a comparative analysis of the child's experience, perceptual processes, and interior design. Salina Turda, the study's area of study, while preserving its heritage nature, necessitates a broader theoretical framework with spatial experience, sensory intensity, and user interaction. In other words, these qualities remain functionally limited for heritage-oriented evaluations. The historical and conservation-oriented nature of UBH does not make it enough to analyze the relationships that underground spaces establish with contemporary user profiles, especially in the context of remedial design principles and play-supported spatial interactions.

The study has a fieldwork approach to space formation with its unusual spatial atmosphere, high originality value and multi-layered sensory stimuli. For this reason, in order to overcome the mentioned limitations, the concept of "Non-Ordinary Built Environments" is defined for the first time in this study and proposes as a new framework for the literature. Thus, the concept becomes a part of the original methodological approach of the study and provides an explanatory frame of reference

in both theoretical and practical evaluations. Although the concept is proposed as a unique nomenclature, it derives its content entirely from features such as unusual morphology, high sensory stimuli, complex spatial atmosphere and the combination of cultural-natural components described in the literature.

For this reason, the "NoBE" used within the scope of the study describes not only formally unusual built environments, but also all experiential environments that create sensory intensity, produce psychological effects and strengthen the user's spatial awareness. The concept is a conceptual approach that aims to evaluate non-ordinary spatial qualities, which are scattered in the literature, under a holistic framework, and in the context of this study, the Salina Turda genre is defined to analyze hybrid, atmospheric and multi-layered spatial patterns. Therefore, NoBE aims to contribute to creating environments where nature-culture boundaries become permeable and unusual spatial organizations trigger children's feelings of curiosity, discovery, and creativity. These environments, with their structures containing uncertainty and exploration, strengthen children's bodily movements, social interactions and spatial memory formation. NoBE features in brief;

- Including unexpected spatial arrangements,
- Sensorially intense,
- Multi-layered stimulus structure that can affect physical-emotional-cognitive processes,
- High authenticity value that determines spatial experience,
- Containing natural elements,
- Differentiated from ordinary urban or architectural patterns by physical and sensory qualities,
- It has a hybrid character where natural formations and artificial arrangements are intertwined,
- To create unique psychosocial and perceptual factors that affect the relationship of users with space.

When evaluated in terms of design theories, non-ordinariness gains importance not only as a formal feature, but also as a functional element that reconstructs the user experience. Each different spatial order that the child encounters contributes to the strengthening of environmental memory, the testing of sensory integrity in new contexts and the development of aesthetic sensitivity. For this reason, the interior is not only considered as a background where actions take place, but also as an active actor that determines the direction of the experience. The environments evaluated within the scope of NoBE offer unique spatial opportunities that enrich children's sensory profile, stimulate curiosity and discovery processes, and open the criteria of healing space to discussion through a different context.

This theoretical background provides a strong foundation for a holistic understanding of the child experience in unusually built environments, establishing theoretical connections to interior design, and discussing how the NoBE approach intersects with the concepts of children's play behavior and healing space. Thus, in the following parts of the study, the relationship between play, healing process and spatial perception is reinterpreted in the context of NoBE, and the example of Salina Turda becomes readable through this theoretical framework.

Children's Play Experience and Spatial Perception in the Context of NoBE

Play, as the main activity of childhood, has a decisive position in the spatial context. Play practices based on volunteering and intrinsic motivation show a positive relationship with children's well-being level, environmental participation, and physical activity capacity (Sando et al., 2023). Play and learning are healing processes that feed each other; It is stated that deep learning is strengthened in environmental conditions where the child feels safe and comfortable (Laevers, 2000; Pramling Samuelsson & Johansson, 2006; Pellegrini & Smith, 1998). It is stated that children whose well-being level is supported have increased attention spans and interact more intensely with spatial stimuli (Sando et al., 2023).

Playing practices are differentiated through open and closed-ended (structured, instructional, goal-oriented, "as is" dimension play etc.) activities. Open-ended (free, unstructured, unorganized physical activity, "as if" dimension play etc.) play develops in free choice and unstructured environmental conditions; It supports the production of imagination, discovery, and experience. Closed-ended play, on the other hand, is associated with activities that are structured in line with specific goals and involve adult guidance (Şengül & Erkut, 2025; Zhang et al., 2025). These two forms of play are directly linked to the diversity and arrangement offered by spatial organization.

Children's spaces differ from environments designed for adult users in terms of developmental and emotional needs. It is expected that the spatial setup for children will have features that strengthen the sense of trust, reduce stress levels, and support social interaction (Gaminiesfahani et al., 2020; Goel et al., 2024). Addressing social and ecological needs together highlights the interdisciplinary nature of architecture (Karayama & Hekimoğlu, 2022).

Underground mines, which are non-ordinary building environments, are complex spaces formed by the combination of industrial heritage and geological processes, different from traditional structures (Kimić et al., 2021). The resulting volumetric complexity produces an intense experiential atmosphere through light-shadow transitions, surface texture, and acoustic properties. The unusual spatial layout increases the child's curiosity and discovery tendency; it creates a ground that contributes to the diversification of the game (Sando et al., 2023).

Studies on space perception show that children experience the environment in a multisensory and bodily way, unlike adults. Visual stimuli alone are not decisive; tactile, auditory, and kinesthetic inputs strengthen spatial memory (Tarçın Turgay & Tunçok Sarıberberoğlu, 2022). This approach makes multisensory experience a fundamental criterion in the evaluation of children's spaces.

For a qualified spatial experience, "detailed scenarios" should be created that center on the physical characteristics, interests, and needs of the user (Gençaydın & Orhan Yılmaz, 2025). It is expected that spaces for children in the built environment will be designed in a structure that supports the sense of autonomy, responds to sensory needs, and strengthens social interaction opportunities. Design components such as light pattern, color usage, acoustic control, and wayfinding support directly impact the quality of the experience (Yu et al., 2024).

At this point, design components are considered not only as physical arrangement decisions, but also as experiential thresholds that determine the quality of the relationship that the child user establishes with the space. The depth of the child's interaction with the environment is evaluated together with the trust, curiosity, and participation opportunities offered by the spatial setup. This approach allows play to be read not only as a developmental activity, but also as a process that has the capacity to produce psychological regulation and emotional balance.

Play, Therapy, and Spatial Context

Play, as one of the basic and vital activities of childhood, has decisive effects on social, emotional, and cognitive development. Within the scope of experiential theory, play represents a basic approach to understanding the emotional and social state of the child. It is explained through the concepts of well-being and involvement. Well-being refers to the degree to which the child feels comfortable, lively, self-confident, and spontaneous; participation refers to the capacity to focus on the activity and deepen. It is stated that intense participation is not sustainable in cases where basic requirements are not met. The intersection of well-being and participation creates a threshold that paves the way for in-depth learning (Laevers, 2000, cited in Sando et al., 2021). The deep learning process is directly related to environmental arrangements, interaction with objects, and sensory inputs offered by spatial experience.

The built environment is not only based on physical boundaries; it is shaped through holistic components such as light, water, material, air movement, and atmosphere. Norberg-Schulz's (1980)

spatial spirit approach reveals that the relationship between environmental characteristics and well-being involves a multi-layered interaction. It has been shown that children's emotional regulation capacity is strengthened and their stress levels are reduced in places with high environmental quality (Day et al., 2000; Marquardt et al., 2014). In this context, spatial context is not a passive background that determines the quality of play behavior; It is positioned as an active component that structures the experience.

Play behavior carries a therapeutic dimension due to its capacity to regulate emotions, communicate, and transform the experience. Play behavior is associated with emotion regulation and communication processes; It is stated that well-being is strengthened in cases where participation deepens (Laevers, 2000; Ulrich, 1991). Opportunities such as rhythmic repetition, movement, tactile experience, symbolic representation, and manipulation reduce the child's inner tension and reinforce the child's sense of trust. The basic approach of play therapy reveals that activities directed by the child with free choice strengthen emotional expression and support the ability to cope with stress. The strengthening of the therapeutic effect is possible in environments where the stimulus level is balanced, the boundaries are understandable, and the feeling of trust is supported. Sensory balance, visual simplicity, material diversity, and movement possibilities in spatial arrangements are among the environmental inputs that support the process (Ulrich, 1991).

The play is used and evaluated in various spatial function areas as a form of intervention that facilitates coping with fear, anxiety, and pain (Koukourikos et al., 2015). Supportive Design Theory argues that stress can be reduced through environmental regulations. Arrangements that offer a sense of control, spaces that provide access to social support, and positive distractions contribute to reducing stress levels (Ulrich, 1991; Goel et al., 2024). Positive distractions evoke positive emotions and reinforce the feeling of trust by distracting them from challenging stimuli (McLaughlan et al., 2019). Evaluations in the context of child health show that play and distraction strategies are among the supportive design parameters (Gaminiesfahani et al., 2020).

At this point, the concept of improvement is considered as an indirect result of the environmental conditions that support play behavior, rather than being a direct intervention of the spatial context. The healing approach is associated with a situation in which the individual feels physically, emotionally, and socially balanced; health is defined not only by the absence of disease, but by a holistic state of well-being (Hasol, 2008). Emphasizing the effect of the built environment on well-being, the studies show that architecture does not only produce a functional shell; It shows that it directs the experience with components such as atmosphere, climate, materials, and energy (Day, 2017; Day et al., 2000; NHS, 2014; Verderber, 2010). In this approach, healing space refers to design strategies that make it possible to achieve the targeted state of well-being.

In the context of the child user, flexibility, modifiability, and versatility are prominent design parameters. Arrangements that can be transformed in a short time and promote a sense of autonomy increase participation and strengthen the therapeutic effect (Norouzi & Garza, 2021). The capacity of design to produce excitement, hope, and positive emotions constitutes the spatial equivalent of well-being (Sungur Ergenoğlu, 2006). Environmental diversity and unexpected variables support exploratory behavior and creative engagement (Zhang et al., 2025; Mårtensson et al., 2025). Spatial opportunities that encourage imagination strengthen the capacity for social interaction and learning (Henriksson et al., 2025; McLaughlan et al., 2019). It is also revealed that natural and diverse outdoor spaces exert restorative effects on self-regulation and well-being (Mårtensson et al., 2025).

In addition, important benefits for physical healing are also provided in structures such as salt mines. In particular, atopic (allergic) asthma is the most common type of asthma in children. It appears to be directly related to hypersensitivity of the airways to the allergen (Akar-Ghibril et al., 2020, cited in Allahverdiyeva et al., 2023). It is stated by various studies that the moisture balance created by salt crystals supports the breathing cycle, especially in children with breathing difficulties (Toma &

Irimuş, 2013). Children benefit from the unique microclimate of salt mines, particularly for the treatment of respiratory diseases such as atopic bronchial asthma, which forms the basis of spatial arrangements (Allahverdiyeva et al., 2023).

Therefore, it is understood that there is a reciprocal and dynamic relationship between play behavior, physical, psychological, and social recovery, and spatial context. Spatial design strengthens the play-based experience to the extent that it offers a fiction that responds to children's sensory, emotional, and social needs; It creates an indirect infrastructure that contributes to well-being. This theoretical framework allows examples with unusual spatial atmospheres to be evaluated through child-centered experience.

CASE STUDY: SALINA TURDA

Historical Background

Salina Turda is an important industrial heritage site in northwestern Transylvania, located about 6 km northeast of the city center of Turda, and is classified as a category A monument on a national scale (Ghiurco-Porumb, 2017; Kimic et al., 2021). The large cavities that develop underground are today evaluated together with the salt lakes located within the borders of the "Sărăturile Ocna Veche" nature reserve.

It is accepted that salt production dates back to the Roman period; The management that continued throughout the Middle Ages evolved into underground mining, paving the way for the opening of different galleries and wells. The Franz Joseph Gallery, built in the 19th century, has been one of the main interventions that clarified the spatial organization of the mine, with its length reaching 917 meters (Kimic et al., 2021). Theresa, Rudolf, and Ghizela sections were included in the production at different times; however, activities ended in 1932 due to economic and technical reasons (Ghiurco-Porumb, 2017).

With the comprehensive transformation process initiated in 2008, the building was opened for tourist use with contemporary interventions and re-functioned in 2010 (Morea et al., 2016). The coexistence of industrial heritage texture and modern additions has transformed underground spaces from just a preserved production space into a space of public experience (Kimic et al., 2021).

Today, the area, which is operated under the local government, is located in a holistic visit network with the tourist units around it (Salina Turda Eu, n.d.). This historical stratification and re-functioning process makes visible the coexistence of natural formations and contemporary spatial arrangements; It forms a basic basis for understanding the current multi-layered usage structure of the area.

Spatial Configuration and Repurposed Areas

Salina Turda preserves historical mining traces with its multi-layered spatial weave that develops underground, while exhibiting a reconstructed structural integrity with contemporary usage scenarios. Galleries belonging to different periods, large volumes, vertical circulation elements, and geological gaps constitute the basic spatial components that determine the character of the area. This unique volumetric setup produces a holistic visitor experience with circulation lines and thematic sections added in line with touristic functions.

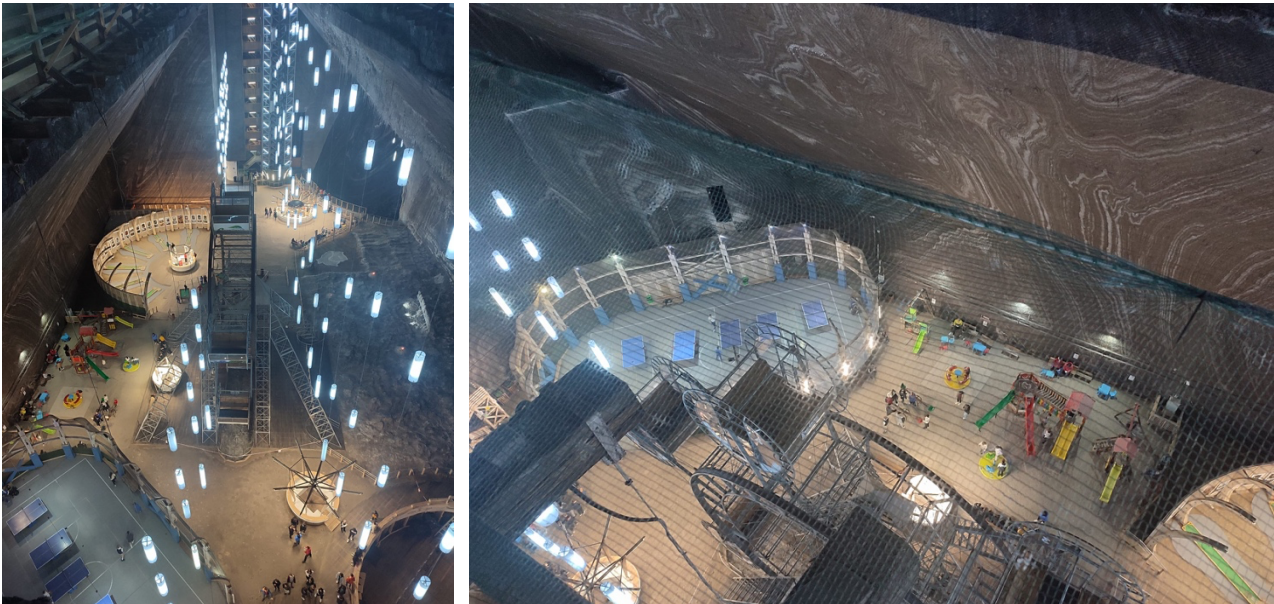
The coexistence of historical continuity and contemporary interventions makes the area a multifunctional underground complex focused on entertainment, recreation, and relaxation. However, underground space-specific conditions such as the dramatic impact of large-scale voids, limited daylight, difficulty in navigation, and acoustic echo can create different experience thresholds, especially for the child user. That shows that spatial immersion may not produce the same level of

positive response for every user, and it is necessary to evaluate the limitations of the space as well as its potential. The areas functioned in the mine and were offered to the users.

- Rudolf Mine: Organized as a large-scale main recreational volume with an average length of 80 meters and a width of 50 meters, located at a depth of approximately 42 meters. The trapezoidal space brings together mini golf tracks, sports fields, billiards and table tennis areas, and playgrounds for children in the same spatial framework. In addition, an amphitheater with a capacity of approximately 180 people, a panoramic Ferris wheel, and a glass elevator that offers the opportunity to watch the whole place are among the remarkable elements of the recreation program. In official sources, the section is described as "Amusement Park" (Salina Turda Eu, n.d.).

This intense programmatic diversity creates a strong experience that nurtures a sense of movement, discovery, and visual curiosity for the child user. However, the dramatic scale of the large volume, the acoustic reflections of the high-ceilinged space, and the simultaneous presence of different activities can increase the sensory intensity. Entertainment-oriented spatial functions require questioning the balance between open-ended play and more defined activities. While spatial immersion has the potential to increase engagement, the possibility that intense stimuli may create overstimulation for some users should not be ignored (Figure 1).

Figure 1 Rudolf Mine Bird's Eye View (Reference: Author Archive, 2025)



General spatial arrangements are of particular importance in this area to ensure the safety and comfort of all visitors, including child users. Accessibility is an important design problem, especially in NoBE buildings such as Salina Turda. The building has a modern panoramic elevator that facilitates access, but the reviews do not provide precise data on the extent to which this elevator and other spaces meet the accessibility standards for people with disabilities. In the field examination for observations and examinations, it is necessary to wait in line for more than five minutes to use the elevator in this very popular place.

- Theresa Mine: Its conical volume, reaching a depth of approximately 120 meters, presents a striking spatial void defined by an underground lake and a salt waterfall (Figure 2). The modern pier added for access to the lake surface allows visitors to take boat rides; thus, natural formations and recreational use come together in the same spatial setup (Ghiurco-Porumb, 2017). The natural water surface and vertical scale create a strong curiosity and discovery ground for the child user. However, depth perception, humidity, and limited light conditions bring sensory thresholds specific to the

underground space; It is seen that the experience carries positive/negative possibilities with different comfort levels for each user.

Figure 2 Theresa Mine View (Reference: Author Archive, 2025)



- The Registry Chamber: A transitional space that serves as a node in Salina Turda's internal circulation. It makes historical continuity visible with its location at the intersection of the entrance and exit flow to the Rudolf Mine. Visitors can reach the site via steps dating back to the 19th century and used by the last Grand Prince of Transylvania and Emperor Franz Josef of Austria.

"The Staircase of the Rich", located within the space, is described as the route that provided access to the Theresa and Rudolf mines before the shipping gallery was built. The parallel cavities on the wall surfaces reflect the marks formed by the hammer blows of the salt cutters; it carries the production history to spatial memory (Figure 3) (Salina Turda Eu, n.d.).

The transitional nature and the density of historical traces make the space an interface that has the potential to produce discovery and curiosity for the child user. However, narrow passages, cascading circulation, and hard surface textures create conditions that require attention in terms of safety and accessibility.

Figure 3 The Registry Chamber Area (Reference: Salina Turda Eu, n.d.)



• Ghizela Stationary Mine: After the Turda Salt Mine was opened to tourism in 1992, it turned into a treatment area called "stationary room" by combining two separate rooms. After this arrangement, the place becomes a treatment base where salt therapy and balneotherapy applications based on natural aerosols are performed, and is especially preferred by visitors with respiratory system disorders such as asthma and bronchitis (Ghiurco-Porumb, 2017). Within the space, there are areas where children can play and rest, and arrangements where parents can watch television or benefit from free internet access (Figure 4). In addition to rest periods, general gymnastics, breathing exercises, chess, games such as table tennis and snooker, and walking activities are applied in the programs within the scope of speleotherapy (Stănciulescu & Molnar, 2016). The treatment rooms have televisions, recreation units, and fitness equipment; a playground suitable for children's use is provided. It is stated that the microclimate offers high air purity free from irritants, and it is reported in the sources that speleotherapy is used as a complement to diseases such as asthma and bronchitis (Horowitz, 2010; Toma & Irimuş, 2013; Allahverdiyeva et al., 2023).

However, the fact that therapeutic arrangements are based on specific usage scenarios may limit the capacity of the space to produce open-ended play. It discusses the balance between the treatment-oriented program and free participation.

Figure 4 Crystal Hall Spa Treatment Room at Ghizela Stationary Mine (Reference: Salina Turda Eu, n.d.)



The sections added to the main volumes contain spatial elements that make the industrial heritage visible. In the "Crivac Room," the vertical transport machine dated 1881 is exhibited; The "Franz Josef Gallery" contains historical photographs and documents. In the Joseph Mine and "Extraction Shaft Chamber" areas, traces and demonstrations of old production practices are presented (Salina Turda Eu, n.d.).

With the opening of a historic salt mine for public use, the underground cavities have been remodeled with recreation, exhibition, and various event spaces. Natural formations, large volumes, vertical circulation elements, and thematic sections are included in the same spatial setup. The area exhibits a multi-layered usage structure. These features offer spatial qualities that coincide with the NoBE approach, which defines non-ordinary built environments.

Spatial Limitations

Salina Turda offers a closed ecosystem underground and produces psychosocial effects different from the upper-ground architecture. Lack of direct contact with the external environment can trigger feelings of isolation and entrapment (Sommer, 1974; Hollon et al., 1980). Lack of environmental stimuli and absence of natural light are associated with restlessness and claustrophobic reactions (Ringstad, 1994).

The windowless structure limits the perception of control over ventilation and light; It is associated with increased stress levels (Fich et al., 2014). Similar surface character and limited use of landmarks make it difficult to navigate; this may increase security concerns (Ringstad, 1994; Yokoi et al., 2015). The absence of natural vegetation is also stated as a factor limiting psychological well-being (Bringslimark et al., 2011).

Structurally, the risk of water leakage and collapse requires constant monitoring, and increased visitor density can lead to physical wear and loss of comfort (Kimit et al., 2021). There is data in the literature that the cultural connotations of the underground, which are associated with death and poverty, also feed the negative perception (Lesser, 1987; cited in Lee et al., 2017). In this context, the simultaneous existence of underground spatial limitations and therapy and recreation-based uses points to a two-way experience structure that requires the field to be considered within the scope of NoBE.

Spatial Features for Child Users

Salina Turda is designed as an underground theme park; A significant part of the recreational units is reserved for family and child use. Functions for children are concentrated in mini golf, bowling, table tennis, billiards, and various sports fields and special play units. Especially, the Rudolf Mine is positioned as the main recreation focus; It offers a spatial distribution that supports individual play and group interaction. Within the scope of the field study, the functional areas for the child user and the spatial approach related to these areas are presented systematically in Table 1.

Table 2 Visual Inventory of Spatial Arrangements for Child Use in Salina Turda (a, b, e, g Reference: Author Archive, 2025 c, d, f, h, I, j Reference: Salina Turda Eu, n.d.).

Function	Application	Figure
Playgrounds and Entertainment Facilities	Children Playground	 a)

Various Entertainment Activities	Mini golf		Mini Bowling	
		b)		c)
	Sports Area		Panoromic Wheel	
		d)		e)
	Table Tennis		Billiards	
		f)		g)
Rest and Relaxation Areas				
		h)		
Amphitheatre				
		i)		
Lake Ride				



J)

The sensitivities of the functions designed for children may vary in how design decisions are made. Although the play opportunities offered by Salina Turda to children are very impressive in terms of space, they are closed-ended, that is, scenario-based activities that can be used only for the production function in terms of the nature of the play. Imagination, spontaneous discovery, symbolic play, open-ended experience, and creative fictions, which are important components of play in the context of child development, are very limited in this environment. In this context, each element contains descriptive information about the spatial character of the current situation and provides a basis for understanding the child-oriented use potential of the area (Table 2).

Table 2 Functional Distribution of Spatial Facilities Offered to Child Users in Salina Turda (Reference: Author)

Function / Application	Regulation and Responsiveness
Playgrounds and Entertainment Facilities	Salina Turda, known as the underground theme park , has a children's playground.
Various Entertainment Activities	A variety of recreational activities are offered for children and families to enjoy: mini-golf, bowling, a sports field, a Ferris wheel, table tennis and billiards.
Rest and Relaxation Areas	In the treatment areas (in the Ghizela Mine) there are playgrounds for children to play comfortably, respiratory gymnastics, walking opportunities, board games, as well as armchairs and sofas where parents can relax.
Amphitheatre	There is a 180-seat amphitheater that hosts various events such as movies and concerts with the participation of children and families.
Lake Ride	The underground salt lake at the Terezia Mine allows tourists to take boat and paddle boat rides from the newly built pier.

In areas where play and healing space qualities intersect, the lighting effect of different intensities that reveal shadow plays, acoustic surfaces that reduce echo, and volumetric continuity are among the findings that increase children's exploration behaviors towards space. The layering and historical traces created by salt minerals along the surfaces offer an archaeological depth that stimulates children's sense of discovery and curiosity. These features have been observed as environmental cues that reinforce the association between the act of play and spatial memory (Figure 5).

Figure 5 Photographs for Amusement Parkland interior lighting (Reference: Author Archive, 2025)



The closed-ended nature of existing playgrounds limits children's creative, exploration-oriented, and multisensory participation. That shows that the multidimensional atmosphere of the space is insufficient to be carried to full capacity through play. However, it is seen that the space still offers important experiential contributions in the context of NoBE features. According to the NoBE approach, Salina Turda's contributions;

- Sensory intensity: The salt mine creates an intense sensory environment with its high mineral density, dark-light transitions, acoustic echo, and humidity balance. These sensory stimuli support children's play experience in a complementary way.
- Spatial originality and scale: High ceilings, conical spaces, and natural recesses and protrusions trigger curiosity and navigation perception in children. That makes even closed-ended plays more effective and remarkable.
- Hybrid character: The combination of artificial and natural formations offers an unusual spatial atmosphere. This situation shapes the way children interact with space and strengthens their healing space qualities.
- Physical and Psychosocial Impact: The venue's healing environment offers speleotherapy for respiratory illnesses, while the playgrounds ensure a safe and controlled experience. That contributes to both the physical and emotional recovery of children.

The site study shows that the underground context presents a strong atmospheric and volumetric character; however, it shows that playgrounds for children are not designed in an integrated manner with this character. It has been observed that the play units are largely constructed on standard typologies and do not establish a direct relationship with the vertical scale, natural surface texture, and light atmosphere offered by the underground structure. This situation causes the original shell of the space and the functions in the interior to work as two separate layers disconnected from each other.

The large volumes, mineral texture, and sensory density of the underground environment have a high potential for exploration for the child user. On the other hand, existing playgrounds do not develop spatial strategies that reveal this potential. Instead of an open-ended experience that interacts with environmental features, the play is reduced to a limited use case around specific props. Thus, the transformative effect of natural and non-ordinary spatial features on the level of participation and depth of experience cannot be reciprocated at the design level.

The findings show that children's first sensory responses to the underground atmosphere have a high potential to be strong; however, it reveals that playgrounds do not produce a fiction that perpetuates or directs this interaction. The spatial impact is largely limited to the environmental scale and atmosphere; play design does not become a tool that multiplies this effect. Therefore, the increased engagement, intensified exploratory behavior, and deepened experience predicted by the hypothesis remain at the level of potential in the current arrangement.

As a result, the findings show that non-ordinary spatial features alone are not enough; they show that if these features are not consciously integrated into the play setup, spatial authenticity cannot turn into experiential authenticity. It is seen that the underground context produces a strong environmental ground, but playgrounds cannot effectively utilize this ground.

CONCLUSION

The case of Salina Turda presents a multi-layered spatial order that brings together the geological formations of the underground scale and contemporary interventions. The preservation of industrial heritage and its re-functioning with recreational, cultural, and therapeutic functions transforms the underground environment into an experience-oriented structure. When evaluated from the perspective of the child user, sensory intensity, volumetric size, and spatial differentiation produce a strong potential. Scale, acoustics, mineral texture, and microclimate characteristics create a unique backdrop that can support exploration-based play behavior.

However, the fact that a significant part of the existing playgrounds are built on mini-golf, bowling, or similar closed-ended indoor plays establishes a limited relationship with the natural and historical opportunities offered by the underground context. That shows that spatial authenticity is not fully reflected in the playing experience. When the geological layers of the subsurface structure, salt minerals, the echo effect, and microclimate conditions are not essential components of the playing are design, the experience remains largely visual and atmospheric.

The main hypothesis of the research is that play environments with natural and unusual spatial features will increase children's level of participation, exploratory behavior, and depth of experience. In the case of Salina Turda, it is observed that sensory intensity and spatial authenticity strengthen children's first interaction with space. However, the current closed-ended play setup limits creative and open-ended participation; It prevents natural elements from turning into play raw materials. Therefore, the basic assumption of the hypothesis is supported at the potential level, but this potential is not fully revealed due to design decisions.

In order to construct children's playgrounds more effectively in the underground context, the design must be integrated with the natural shell, volumetric scale, and environmental features. Playgrounds make elements such as light, humidity, acoustic, and mineral texture a part of the experience, integrating vertical and horizontal scale relationships into motion and exploration scenarios. It must deal with recreation and therapeutic functions in spatial continuity. Open-ended play areas, gradual sensory zoning, flexible and reconfigurable units, and the incorporation of historical narrative routes into the design are considered tangible strategies that deepen the experience. In particular, the transformation of salt surfaces, echo effect, and microclimatic conditions into interactive and educational play components offers an approach that is compatible with the unique character of the underground space.

The methodological framework of the study is based on qualitative observations and spatial analyses. The observations were conducted by the author at specific intervals. That limits the generalizability of some conclusions and results in assessments that are, to a certain extent, interpretive. In future research, the combined use of methods such as behavior mapping, usage intensity analyses, time-space tracking studies, and user interviews, as well as the addition of physiological and sensory

measurements, will contribute to a more objective understanding of the relationship between natural microclimate and play behavior.

As a result, Salina Turda has the potential to establish a strong link between child and play-based approaches and the concept of healing space within the scope of NoBE. However, the lack of holistic integration of natural and historical elements into play design limits the depth of experience. In underground spaces, the play is based on nature, materials, and geological features instead of standard hall plays; it has the capacity to produce a multi-layered experience that both strengthens heritage awareness and supports exploration and creativity. This approach makes a theoretical and practical contribution in terms of developing child-centered design principles in non-ordinary building environments and expanding the understanding of healing spaces.

AI Disclosure Statement

Artificial intelligence (AI) tools were used in the preparation of this manuscript solely for basic grammar correction, language refinement, and facilitating the reading and organization of reference materials. Specifically, OpenAI's ChatGPT and Grammarly were utilized to enhance the readability and linguistic clarity of the English text. At the same time, NotebookLM was employed ethically to aid in reviewing and summarizing source materials. The author independently developed all scientific content, data analyses, interpretations, and conclusions. The author has carefully reviewed all AI-assisted outputs for accuracy and assumes full academic responsibility for the content of the manuscript.

REFERENCES

- Akar-Ghibril, N., Casale, T., Custovic, A., & Phipatanakul, W. (2020). Allergic endotypes and phenotypes of asthma [published correction appears in *J Allergy Clin Immunol Pract.* 2020; 8(5): 1779]. *J Allergy Clin Immunol Pract.*, 8(2), 429-40.
- Allahverdiyeva, L., Efendiyeva, N., & Khalilova, A. (2023). Efficacy of Speleotherapy on Atopic Bronchial Asthma in Children. *Experimed*, 13(3), 174-179.
- Bringslimark, T., Hartig, T., & Patil, G. G. (2011). Adaptation to windowlessness: do office workers compensate for a lack of visual access to the outdoors? *Environment and Behavior*, 43, 469–487. <https://doi.org/10.1177/0013916510368351>
- Day, C. (2017). *Places of the soul: Architecture and environmental design as a healing art*. Routledge.
- Day, K., Carreon, D., & Stump, C. (2000). The therapeutic design of environments for people with dementia: A review of the empirical research. *The Gerontologist*, 40(4), 397–416. <https://doi.org/10.1093/geront/40.4.397>
- Sungur Ergenoğlu, A. (2006). Sağlık kurumlarının iyileştiren hastane anlayışı ve akreditasyon bağlamında tasarımı ve değerlendirilmesi (Publication number. 201323). [Doctoral dissertation, Yıldız Technical University]. Council of Higher Education Thesis Center.
- Fich, L. B., Jönsson, P., Kirkegaard, P. H., Wallergaard, M., Garde, A. H., & Hansen, A. (2014). Can architectural design alter the physiological reaction to psychosocial stress? A virtual TSST experiment. *Physiology & Behavior*, 135(2014), 91–97. <https://doi.org/10.1016/j.physbeh.2014.05.034>
- Gaminiesfahani, H., Lozanovska, M., & Tucker, R. (2020). A scoping review of the impact on children of the built environment design characteristics of healing spaces. *HERD: Health environments research & design journal*, 13(4), 98-114. <https://doi.org/10.1177/1937586720903845>
- Gençaydın, E. E., & Orhan Yılmaz, E. (2025). Adaptation of interior design course to distance education during covid 19 pandemic period. *ICONARP International Journal of Architecture and Planning*, 13(2), 850-872. <https://doi.org/10.15320/ICONARP.2025.348>
- Ghiurco-Porumb, C.-G. (2017). The role of tourist image factor in the capitalization of a hydromineral resource potential. Case study: Turda Salt Mine. *Georeview*, 27(2017), 78–87.

- Goel, S., Mihandoust, S., Joseph, A., Markowitz, J., Gonzales, A., & Browning, M. (2024). Design of pediatric outpatient procedure environments: A pilot study to understand the perceptions of patients and their parents. *HERD: Health Environments Research & Design Journal*, 17(2), 183-199. <https://doi.org/10.1177/19375867231220398>
- Hasol, D. (2008). *Ansiklopedik mimarlık sözlüğü*. YEM.
- Henriksson, A., Leden, L., Fridberg, M., & Thulin, S. (2025). Play-activities with scientific content in early childhood education. *Early Childhood Education Journal*, 53(1), 261-270. <https://doi.org/10.1007/s10643-023-01593-6>
- Hollon, S. D., Kendall, P. C., Norsted, S., & Watson, D. (1980). Psychological responses to earth-sheltered, multilevel and aboveground structures with and without windows. *Underground Space*, 5(3), 171-178.
- Horowitz, S. (2010). Salt cave therapy: Rediscovering the benefits of an old preservative. *Alt Comp Ther*, 16(3), 158-62. <https://doi.org/10.1089/act.2010.16302>
- Karayama, H. T., & Hekimoğlu, Y. (2022). Cohen, Papanek ve Banham üzerinden mimarlıkta ekoloji kavramının analizi. *Kırklareli Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 1(2), 37-42.
- Kimic, K., Smaniotto Costa, C., & Negulescu, M. (2021). Creating tourism destinations of underground built heritage—the cases of salt mines in Poland, Portugal, and Romania. *Sustainability*, 13(17), 9676. <https://doi.org/10.3390/su13179676>
- Koukourikos, K., Tzehe, L., Pantelidou, P., & Tsaloglidou, A. (2015). The importance of play during hospitalization of children. *Materia Socio-Medica*, 27(6), 438-441. <https://doi.org/10.5455/msm.2015.27.438-441>
- Laevers, F. (2000). Forward to basics! deep-level-learning and the experiential approach. *Early Years*, 20(2), 20-29. <https://doi.org/10.1080/0957514000200203>
- Lee, E. H., Christopoulos, G. I., Kwok, K. W., Roberts, A. C., & Soh, C.-K. (2017). A psychosocial approach to understanding underground spaces. *Frontiers in Psychology*, 8, 452. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00452>
- Lesser, W. (1987). *The life below the ground: A study of the subterranean in literature and history*. Faber & Faber.
- McLaughlan, R., Sadek, A., & Willis, J. (2019). Attractions to fuel the imagination: Reframing understandings of the role of distraction relative to well-being in the pediatric hospital. *Health Environments Research & Design Journal*, 12(2), 130-146. <https://doi.org/10.1177/1937586718810878>
- Marquardt, G., Bueter, K., Motzek, T. (2014). Impact of the design of the built environment on people with dementia: An evidence-based review. *Health Environments Research & Design Journal*, 8(1), 127-157. <https://doi.org/10.1177/193758671400800111>
- Mårtensson, F., Wiström, B., Hedblom, M., Litsmark, A., Gabriel, A., Herngren, L., Ågren, J., & Sang, Å. O. (2025). Creating nature-based play settings for children through looking, listening, learning and modifying in a Swedish landscape laboratory. *Socio-Ecological Practice Research*, 7(1), 93-117. <https://doi.org/10.1007/s42532-024-00208-7>
- Morea, A., Vidican, V., Rotar, I., Păcurar, F., Stoian, V., & Hirișcău, A. (2016). Dynamics and fluctuations of tourists in turda salt mine - a case study. *Agric. Sci. Procedia*, 10, 155-159. <https://doi.org/10.1016/j.aaspro.2016.09.046>
- NHS. (2014). *Health building note 00-01: General design guidance for healthcare buildings*. Department of Health and Social Care, UK Government.
- Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius loci. towards a phenomenology of architecture*. Rizzoli, New York.
- Norouzi, N., & Garza, C. M. (2021). Architecture for children with autism spectrum disorder and their therapists. *HERD: Health environments research & design journal*, 14(4), 147-156. <https://doi.org/10.1177/19375867211012489>
- Pellegrini, A.D., & Smith, P.K. (1998). Physical activity play: The nature and function of a neglected aspect of play. *Child Dev.*, 69, 577-598.

- Pramling Samuelsson, I., & Johansson, E. (2006). Play and learning—inseparable dimensions in preschool practice. *Early child development and care*, 176(1), 47-65. <https://doi.org/10.1080/0300443042000302654>
- Ringstad, A. J. (1994). Perceived danger and the design of underground facilities for public use. *Tunn. Undergr. Space Technol.*, 9, 5–7. [https://doi.org/10.1016/0886-7798\(94\)90003-5](https://doi.org/10.1016/0886-7798(94)90003-5)
- Salina Turda Eu. (n.d.). Accessed on December 2, 2025 from https://www.salinaturda.eu/locatie_tag/sala-crivacului/.
- Sando, O. J., Kleppe, R., & Sandseter, E. B. H. (2021). Risky play and children's well being, involvement and physical activity. *Child Indicators Research*, 14(4), 1435–1451. <https://doi.org/10.1007/s12187-021-09804-5>
- Sando O. J., Sandseter E. B. H., & Brussoni, M. (2023). The role of play and objects in children's deep-level learning in early childhood education. *Education Sciences*, 13(7), 701. <https://doi.org/10.3390/educsci13070701>
- Sommer, R. (1974). *Tight spaces: Hard architecture and how to humanize it*. Englewood Cliffs, Prentice-Hall.
- Stănculescu, G., & Molnar, E. (2016). Examinations of health tourism in Romanian salt mines. *Knowl. Horiz. Econ*, 8, 72-80.
- Şengül, M., & Erkut, Z. (2025). The effect of instructional therapeutic play on emotional responses in children undergoing nasopharyngeal swabbing: A randomised controlled trial. *Journal of Pediatric Nursing*, 85, 433-440. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2025.09.004>
- Tarçın Turgay, Z, & Tunçok Sariberberoğlu, M. (2022). The Role of the Senses in Children's Perception of Space. *ICONARP International Journal of Architecture and Planning*, 10(1), 70-96. <https://doi.org/10.15320/ICONARP.2022.194>
- Toma, C. B., & Irimuş, I. (2013). Therapeutic and tourism recovery of microclimate from praid and turda salt mines. *Studia Universitatis Babes-Bolyai, Geographia*, 58(1), 75-84.
- Ulrich, R. S. (1991). Effects of interior design on wellness: theory and recent scientific research. *Journal of Health Care Interior Design*, 3, 97-109.
- Verderber, S. (2010). *Innovations in hospital architecture*. Routledge.
- Yang, M., & Cho, T. Y. (2023). A study on the preference of children for climber. *The Korean Society Of Design Culture*, 29(2), 249-260. <https://doi.org/10.18208/ksdc.2023.29.2.249>
- Yokoi, K., Yabuki, N., Fukuda, T., Michikawa, T., & Motamedi, A. (2015). Way-finding assistance system for underground facilities using augmented reality. *Int. Arch. Photogramm. Remote Sens. Spat. Inform. Sci.*, 40, 37–41. <https://doi.org/10.5194/isprsarchives-XL-4-W5-37-2015>
- Yu, C., Wong, E., Gignac, J., Walker, M., & Ross, T. (2024). A scoping review of pediatric healthcare built environment experiences and preferences among children with disabilities and their families. *HERD: Health Environments Research & Design Journal*, 17(2), 309-325. . <https://doi.org/10.1177/19375867231218035>
- Zhang, X., Tang, C., Geng, M., Li, K., Liu, C., & Cai, Y. (2025). The effects of active play interventions on children's fundamental movement skills: a systematic review. *BMC pediatrics*, 25(1), 40. <https://doi.org/10.1186/s12887-024-05385-8>

Araştırma Makalesi

Çocukların Bilişsel Gelişiminde Mekanın Önemi: Yenilikçi Deneyim Mekanı Tasarımı

Emine YAVUZ PAKİH*

Öz

Bu çalışma, çocukların bilişsel gelişiminde mekânsal çevrenin kritik bir rol oynadığını ele alarak, yenilikçi deneyim mekânı tasarımlarının pedagojik açıdan sağladığı katkıları analiz etmektedir. Araştırma, nitel araştırma yaklaşımını ve tasarım temelli araştırma yöntemini esas alarak yapılandırılmıştır. Atatürk Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü'nde yürütülen "Çocuk Mekânları" dersine katılan öğrenciler tarafından geliştirilen deneyim mekânı tasarımları, belirlenen pedagojik ve mimari ölçütler çerçevesinde uzman görüşleri doğrultusunda değerlendirilmiştir. Bilişsel gelişim, dikkat, bellek, problem çözme, dil becerileri ve yaratıcılık gibi zihinsel işlevleri kapsamaktadır ve bu işlevlerin desteklenmesinde fiziksel çevrenin nitelikleri önemli bir rol oynamaktadır. Elde edilen bulgular, özenle tasarlanmış mekânların çocukların keşfetme, öğrenme ve yaratıcı düşünme becerilerini önemli ölçüde desteklediğini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, bilişsel gelişimi destekleyen çevresel unsurların çağdaş eğitim ortamlarının tasarımında dikkate alınması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Çocuk mekânı; Bilişsel gelişim İç mekân; Çocuk-oyun-mekan

* Dr., Sorumlu Yazar, Atatürk Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Erzurum, Türkiye, emine.pakih@atauni.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7336-1462

Research Article

The Importance of Space in Children's Cognitive Development: Innovative Experience Space Design

Emine YAVUZ PAKİH*

Abstract

This study examines the decisive role of the spatial environment in children's cognitive development and discusses the pedagogical contributions of innovative experiential space designs. Cognitive development encompasses mental functions such as attention, memory, problem solving, language, and creativity, and the qualities of the physical environment emerge as an important factor in supporting these functions. In light of the theoretical framework and case study analyses, it is evident that well-designed spaces support children's processes of discovery, learning, and creative thinking. Consequently, considering environmental factors that support cognitive development is regarded as an indispensable requirement in the design of contemporary educational environments. In this context, space design proposals have been made that incorporate the design of interaction-based and flexible experience areas that activate children's sensory, motor, and cognitive skills in a multifaceted way. The spaces proposed in the study were evaluated in light of educational and architectural/design criteria established by experts. Emphasis was placed on the applicability of the examples.

Keywords: Children's space; Cognitive development; Interior space; Child-play-space

* Dr., Corresponding Author, Atatürk University, Faculty of Architecture and Design, Department of Interior Architecture, Erzurum, Türkiye, emine.pakih@atauni.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7336-1462

GİRİŞ

1989 yılında Birleşmiş Milletler Genel Kurulu tarafından kabul edilen ve Türkiye'de 1995 yılında yürürlüğe giren Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşme'nin birinci maddesinde, on sekiz yaşına kadar her insan, "daha erken reşit olma durumu hariç" çocuk olarak kabul edilir. Benzer bir biçimde, Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük (2025) çocuğu "bebeklik ile erginlik arasındaki gelişim döneminde bulunan oğlan veya kız" şeklinde tarif eder.

Çocuk kavramını ve onun fiziksel çevresiyle olan bağıni tam anlamıyla kavrayabilmek için gelişimsel özelliklerinin çok yönlü bir bakış açısıyla incelenmesi gereklidir. Gelişim psikolojisi literatürüne göre çocukluk dönemi, doğumdan ergenliğe kadar uzanan; fiziksel, bilişsel, dilsel, sosyal ve duygusal alanlarda dinamik ve birbirine bağlı değişim süreçlerini kapsayan bütüncül bir dönemdir. Özellikle Jean Piaget'nin bilişsel gelişim kuramı, çocuğun çevresiyle etkileşim içinde zihinsel şemalar geliştirdiğini ve bu şemaların yaşla birlikte niteliksel dönüşüm geçirdiğini ortaya koymaktadır (Piaget, 1952; Akarsu, 1984). Piaget'ye göre çocuk, bilgiyi pasif biçimde alan değil; çevresiyle aktif etkileşim kurarak bilgiyi yapılandıran bir özne olarak değerlendirilmelidir. Bu perspektif, çocuğun mekânsal deneyimlerinin bilişsel gelişim üzerindeki etkisini anlamak açısından önemli bir kuramsal temel sunmaktadır.

Bu bağlamda çocukluk, yalnızca biyolojik bir olgunlaşma süreci olarak değil; algısal, bilişsel ve davranışsal boyutların karşılıklı etkileşimiyle şekillenen bütüncül bir gelişim süreci olarak ele alınmalıdır. Alan yazında motor gelişim ile bilişsel gelişim arasındaki güçlü ilişki; dil gelişiminin sosyal etkileşimle desteklendiği ve kimlik oluşumunun mekânsal ve çevresel deneyimlerle bağlantılı olduğu sıklıkla vurgulanmaktadır. Dolayısıyla çocukların gelişimsel süreçlerine uygun fiziksel ölçütler, algısal kapasiteleri, sosyal ilişkileri ve kimlik oluşumu dinamikleri; mekânsal tasarım kararlarının belirlenmesinde dikkate alınması gereken temel unsurlar arasında yer almaktadır. Bu doğrultuda çocukların bilişsel, algısal ve davranışsal süreçlerinin birbirini karşılıklı olarak etkileyen dinamik yapılar olduğu; fiziksel çevrenin ise bu etkileşimi yönlendiren önemli bir değişken olarak belirleyici rol üstlendiği söylenebilir.

Algı, duyular aracılığıyla dış uyaranların fark edilmesi anlamına gelir. Bu algılar zihne iletildiğinde ve düşünsel süreçlerde işlenerek anlaşıldığında bilişe dönüşür (Gür, 1996). Zihinsel şemalar bu süreçlerin sonunda oluşur ve algıyı yönlendirme kapasitesine sahip hâle gelir; böylelikle zihin algıladığı nesneyi seçip yeniden işleyebilir. Zihinsel şemalar dinamik bir yapıdadır ve sürekli değişim hâlinindedir; bu durum zihnin gelişimini bebeklikten yetişkinliğe kadar devam eden bir sürece dönüştürür (Gür, 2016).

Çocuk ile fiziksel çevresi arasındaki ilişkinin önemini anlamak; bu konuya çok disiplinli bir yaklaşımla yaklaşılmasını sağlamış ve çocuğun toplumsal bir aktör olarak değerlendirilmesine öncülük etmiştir (James, 2010). Çocuğun kimlik gelişimi sürecinde toplumsal ve bireysel unsurların bir arada bulunduğu günlük yaşam mekânları büyük bir önem taşır. Ev, okul ve kent gibi yaşam alanları, öğrenme, olgunlaşma, yetenek gelişimi ve disiplin gibi faktörler üzerinden çocuğun zihinsel ve fiziksel düzenlenmesine doğrudan etkide bulunur. Dolayısıyla çocuğun davranışlarının içinde bulunduğu mekânlarla bağlantılı olarak şekillenmesi kaçınılmazdır. Ancak çocuğun sosyal çevre ile fiziksel çevrenin bir uyum içinde çalıştığı ortamda birey olarak gelişmesi ve sosyalleşmesi büyük önem taşır.

Yapılan literatür araştırmaları, çocuk ile mekân arasındaki ilişkiye dair bütüncül ve sistematik bir kuramsal çerçevenin oluşturulmasının oldukça güç olduğu sonucuna ulaşmaktadır (Bilgin, 1984; Birol, 2009; Dursun & Güller, 2019). Çocuklara ilişkin tutum ve değerlerin incelenmesi genellikle çevresel faktörler ve davranışsal gözlemlere dayalı çalışmalara dayanarak gerçekleştirilmektedir. Ancak, bu tür araştırmaların kapsamının sınırlı olmasının, çocuk-mekân ilişkisine yönelik derinlemesine ve kapsamlı bir anlayış geliştirilmesini engellediği görülmektedir.

Bu çalışmada ise tasarım temelli araştırma yöntemi kullanılmıştır. Tasarım temelli araştırma, eğitim ve tasarım alanlarında ortaya konulan uygulamaların gerçek bağlamda test edilmesini ve bu süreçte sürekli iyileştirilmesini amaçlayan bir araştırma yaklaşımıdır (Reeves, 2006). Bu yöntem, teorik bilgi ile uygulama arasında çift yönlü bir etkileşim kurarak hem tasarımların gelişimine katkı sağlamayı hem de teorik bilgiye değer katmayı hedefler. Bu çalışmada geliştirilen deneyim mekânı tasarımları, gerçek bir alışveriş merkezi ortamında kurgulanmış ve pedagojik ile mekânsal kriterler temel alınarak değerlendirilmiştir. Atatürk Üniversitesi İç Mimarlık Bölümünde "Çocuk Mekânları" dersi kapsamında öğrencilerden deneyim alanı tasarımları istenmiştir ve tasarımlar çocukların pedagojik gelişim evreleri ve mimari tasarım kriterleri başlıkları altında değerlendirilmiştir. Değerlendirmenin alt başlıkları uzman görüşleri (çocuk gelişimi uzmanı 3 adet, mimar ve iç mimar akademisyen 4 adet) ve Piaget' in mekân ve bilişsel gelişim üzerine yapmış olduğu çalışmalar baz alınarak oluşturulmuştur. Çalışma yenilikçi çocuk deneyim alanı önerisi getirdiği için literatürde bulunan diğer çalışmalardan farklılaşmaktadır.

ÇOCUKLARIN BİLİŞSEL GELİŞİMİ VE MEKAN

Son yıllarda çocukluk, toplumsal bir yapı olarak ele alınmaya başlanmış ve bu bakış açısı, çocukluk dönemine dair bilimsel çalışmaların hızla artmasına olanak tanımıştır. Bu çalışmaların odak noktalarından biri, oldukça değişken bir süreç olan çocukluğun farklı evrelerini tanımlama çabası olmuştur. Bu bağlamda Jean Piaget'in çocukların bilişsel gelişim süreçlerini ele aldığı yaklaşımlar, öne çıkan önemli çalışmalardan biri olarak kabul edilmektedir (aktaran Dursun & Güller, 2019). Piaget, bilişsel süreçleri bilinen, bilen ve bu ikisi arasındaki ilişkiyi açıklayan bir mekanizma olarak tanımlamış ve bu mekanizmaların işleyişine dair çıkarımlarda bulunmaya çalışmıştır. Kuramında, bu mekanizmaların oluşumu ayrıntılı bir şekilde ele alınmıştır. Çocuğun gelişim evreleri, belirlenen yaş aralıklarına göre çocuğun fiziksel, biyolojik yeterlilikleri ile içinde bulunduğu toplum veya kültüre bağlı olarak değişiklik gösterebilmekte olsa da dönemlerin sıralaması hiçbir şekilde değişmemektedir (aktaran Akarsu, 1984). Piaget'e göre her dönem, önceki dönemin yapılarına dayanarak gelişir ve bu süreç ilerleyerek devam eder.

Piaget aynı zamanda bilişsel gelişim süreçleri ile mekân kavramı arasındaki ilişkiyi de incelemiştir. Çocukların zihinsel gelişim dönemlerinin, mekâna dair kurduğu bağ üzerinde doğrudan etkisi olduğunu ortaya koymuş ve bilişsel gelişim ile mekânsal gelişim arasında güçlü bir bağlantı olduğunu vurgulamıştır (aktaran Akarsu, 1984). Çocukların yaş aralığı bilişsel gelişimleri ve mekân tasarım önerileri Tablo 1'de verilmiştir.

Piaget'in çalışmalarına göre, çocukların mekân algısı, bilişsel gelişim süreçleriyle doğrudan ilişki içinde ilerlemektedir. Birey yaşamının ilk iki yılında, mekânı duyuşsal ve motor temelli bir anlayışla kavrar. Ancak ikinci yaş itibarıyla, algıladığı mekânı zihninde canlandırma ve yeniden üretme yetisi gelişmeye başlar. Bunun gerçekleşebilmesi için çocuğun, deneyimlenmiş ve eylemler yoluyla dengelenmiş bir mekân algısına sahip olması gereklidir. Mekânsal deneyimlerle desteklenen çocuklar, bu süreci somut işlemler dönemine geçinceye kadar, yani yaklaşık olarak on iki yaşına kadar sürdürebilir (Akarsu, 1984).

Mekân algısının şekillenmesinde etkili olan faktörler, bireyin mekân ile kurduğu ilişkinin temel yapı taşlarını oluşturur. Tıpkı oyun ihtiyacının olduğu gibi, bu bağlamda mekânı algılama biçimi de oldukça önemlidir. Görme, işitme, koklama, hissetme ve dokunma duyuları, algı sürecinde aktif bir biçimde işlev gören ve mekânın anlaşılmasını sağlayan başlıca araçlar arasında yer alır. Piaget (2016), algıyı nesneler ve hareketleri hakkında doğrudan veya anlık temasla edinilen bilgi olarak tanımlamaktadır. Mekân içindeki unsurların düzenlenmesi ve zaman kavramı ise mekânın algılanışı üzerinde derin etkiler yaratmakta, ayrıca çocuğun davranışlarını yönlendirmektedir. Piaget'e göre çocuk, başlangıçta yakınlık, kopukluk, düzen, çevreleme ve süreklilik gibi temel topolojik ilişkileri fark eder. Daha sonrasında ise nesnelerin kendi perspektifine bağlı olarak değişiklik gösterdiğini anlamaya başlayarak projektif mekân kavramını da geliştirmeye başlar (aktaran Çanakçıoğlu, 2012).

Tablo 1 Piaget'e (1952) Göre Çocukların Bilişsel Gelişim Evreleri ve Mekan İlişkisi (Kaynak: Yazar)

Yaş Aralığı	Aşama	Bilişsel Özellikler	Düşünme Biçimi	Davranış Göstergeleri	Öğrenme / Mekan Tasarımı Önerileri
0-2 yaş	Duyu-Motor Aşama	Duyular ve motor hareketlerle öğrenme.	Deneme-yanılma, neden-sonuç ilişkisi kurma başlar.	Nesneye uzanma, ağızla keşfetme, el-göz koordinasyonu.	Güvenli, duyuusal zenginlik içeren ortamlar; farklı dokular, sesler ve renklerle etkileşim alanları.
2-7 yaş	İşlem Öncesi Aşama	Sembolik düşünme gelişir. Mantık henüz yoktur.	"Mış gibi" oyun, benmerkezcilik, tek boyutlu düşünme.	Hayali oyunlar, sembolik nesne kullanımı, kendi bakış açısından düşünme.	Drama, hikaye anlatımı, hayal gücünü destekleyen serbest oyun alanları; kostüm, kukla, maket gibi materyaller.
7-11 yaş	Somut İşlemsel Aşama	Somut nesnelerle mantıklı düşünme gelişir.	Sıralama, sınıflandırma, çok boyutlu düşünme.	Problem çözme, kurallı oyunlar, neden-sonuç ilişkileri kurma.	Deney yapma alanları, grup oyunları, yapılandırılmış öğrenme köşeleri (lego, fen masası vb.)
11 yaş ve üzeri	Soyut İşlemsel Aşama	Soyut, teorik ve hipotez temelli düşünme gelişir.	Varsayımsal düşünme, eleştirel analiz, tümevarım-tümdengelim.	Varsayım kurma, tartışmalara katılma, fikir yürütme.	Tartışma alanları, proje tabanlı öğrenme ortamları, soru-cevap köşeleri, felsefe etkinlikleri.

Montagu'nun yaklaşımında dokunma duyusu, çocuklar için en değerli algı mekanizması olarak görülür. Dokunsal unsurlar ile yüzey dokularının mekânın algılanışı üzerindeki etkisi önemlidir. Bu bağlamda mekândaki doğal ve yapay ışıkların uyarıcı gücü yalnızca mekâna olan ilgiyi artırmakla kalmaz; aynı zamanda güven duygusunun pekişmesine de katkı sağlar. Renklerin çeşitli psikolojik etkileri göz önünde bulundurulduğunda, mekân tasarımlarında dikkatle seçilmiş renklerin kullanılması gerekliliği kaçınılmazdır (aktaran Şener, 2001).

Mekân algısını etkileyen diğer unsurlar arasında işitsel, koku ve tat alma duyularına hitap eden çeşitli faktörler bulunmaktadır. Buna örnek olarak rüzgar çanları, piyano şeklinde tasarlanmış merdivenler, hoş kokulu bitkiler veya meyve veren ağaçlar gösterilebilir. Ek olarak mevsim değişiklikleri, gece ile gündüz farkları ve zaman dilimleri gibi zamansal faktörler de mekân algısı üzerinde belirgin etkilere sahiptir. Tüm bu unsurların ustalıkla bir araya getirilmesi, çocuklara keyifli ve zengin deneyimler sunulmasını mümkün kılabilir. Bu durum hem çocuğun çevresini keşfetme merakını artırır hem de kentsel yaşam standartlarını yükselterek çocukların gelişimine katkı sağlar (Pakih, 2025).

Sonuç olarak çocukların bireysel gelişimlerini desteklemek ve toplumsal rolleri içerisinde sağlam bir yer edinmelerine olanak tanımak adına, onları sorgulama, yorumlama, fikir üretme ve bu fikirleri pratiğe dönüştürme becerilerini geliştiren uygun ortamlarla buluşturmak büyük önem taşımaktadır. Bu yaklaşım aynı zamanda toplumun geleceğini daha sağlam temellere oturtmanın anahtarını oluşturur.

Mekanların tasarımı ve bu mekanlarda geçirilen zaman, çocukların hayal gücüne, bedensel ve zihinsel gelişimine belirgin şekilde etki etmektedir. Ancak, genellikle yetişkinler tarafından oluşturulan bu alanlar içinde çocuklar, bu süreçlere katkı sağlayamayan ve mevcut koşulları kabullenmek zorunda kalan bir grup olarak kalmaya devam etmektedir. Araştırmalar, çocuk davranışlarının büyük ölçüde kişisel özelliklerden (örneğin zekâ ya da kişilik gibi) ziyade, fiziksel çevre ve mekânsal unsurlar tarafından şekillendiğini ortaya koymaktadır (Aydoğan & Dilek, 2023). Bu nedenle, çocuğun fiziksel, psiko-sosyal ve bilişsel gelişiminde çevresel faktörler oldukça önemli bir role sahiptir. Öte yandan, toplumda genellikle kendini dışlanmış ve dört duvar arasında sıkışmış birer tüketici olarak görülen bugünün çocukları, şehirlerin en aktif kullanıcılarındandır. Çocuklar, yetişkinlere göre mekânları çok

daha uzun süre kullanan bir grup olduğundan, bu alanların tasarım ve üretim süreçlerine katılma hakları doğal bir gereklilik olarak ortaya çıkmaktadır. Çocuk alanlarında kullanılan unsurların her yaş ve cinsiyetten bireyin ihtiyaçlarına uygun, doğru ölçülerde ve işlevsellikte tasarlanması önemlidir (Bilgin, 1984).

Japonya'da yapılan bazı çalışmalar, çocuk oyun alanlarını altı temel kategoriye ayırmaktadır: doğal alanlar, açık alanlar, sokaklar, macera alanları, gizli alanlar ve çocuk oyun sahaları. Günümüzde ise en sık kullanılan çocuk mekanları; evler ve çevresi, okullar ile kentsel oyun alanlarıdır. Bu alanların, çocukların bireyselleşmesi, sosyalleşmesi ve genel gelişimi üzerinde önemli bir etkisi bulunmaktadır. Özellikle sokaklar; kişilik gelişimi, yaratıcılıklarını keşfetme ve yeteneklerini sergileme açısından çocuklar için kritik bir öneme sahiptir. Çocukların özgürce yaşayabileceği kentler ise tehditlerden uzak bir ortamda güvenle dolaşır sosyalleşebildikleri ve öğrenimi paylaşabildikleri açık kamusal alanlara sahip yerler olarak tanımlanabilir (Riggio, 2002). Ancak, büyük şehirlerdeki yoğun yapılaşma, çocukların doğayla bağını kopararak özgürlüklerini kısıtlamakta ve bu durum gelişimlerini olumsuz yönde etkilemektedir.

Aktif açık mekanlara erişim, çocukların fiziksel, zihinsel ve sosyal gelişimini desteklediği gibi genel sağlık durumlarını da olumlu yönde etkilemektedir. Bu tür mekanlarda oyun oynama ve serbestçe hareket etme imkânı bulmak, gelişim süreçlerine pozitif katkı sağlamaktadır. Çocukların sağlıklı büyümesi için toplumun farklı kesimleriyle buluşabilecekleri ve sosyal etkileşim fırsatı sunacak alanların varlığı son derece değerlidir. Bu nedenle şehir yaşamında çocuk dostu uygulamaların hayata geçirilmesi ve onlara daha fazla olanak tanınması gerekmektedir. Ancak ne yazık ki günümüzde çocuklar ne şehir planlamasında ne de bu tasarım süreçlerinde hak ettikleri yeri bulabilmektedirler; oysaki onlar bu süreçlerin en önemli paydaşlarından biridir.

Çocukların tüm deneyimlerini genellikle oyun aracılığıyla öğrendiği iyi bilinen bir gerçektir. Piaget'in bilişsel gelişim teorisi bağlamında, çocukların içinde bulunduğu bilişsel aşamayla oynadıkları oyunlar arasında bir ilişki kurulmaktadır (aktaran Günay, 2016). Bu teoriye göre, 0-2 yaş grubu çocuklar, pratik ya da alıştırma oyunları yoluyla basit tekrarlar yapar ve bu süreçte hem kendi bedenleriyle hem de dış çevreyle bağlantı kurarlar. 2-7 yaş döneminde ise çocuklar, sembolik oyunlar aracılığıyla önceki dönemde kazandıkları becerileri pekiştirmeye devam ederken, bir yandan da toplumsal yönlerini geliştirmeye başlarlar. Bu aşamada, nesneler arası ilişkileri mekânsal açıdan çözümleyebilmenin yanı sıra, toplumsal bir birey olarak benmerkezcilikten uzaklaşarak kuralların önemini ve gerekliliğini anlamaya başlarlar. 7-11 yaş döneminde ise kurallı oyunlar devreye girer; çocuklar bu tür oyunlarla grup tarafından önceden belirlenen kuralları takip etmeyi ve bu kurallar çerçevesinde düzen sağlamayı öğrenirler (aktaran Dursun & Güller, 2019). Görüldüğü üzere, oyunun türü ve niteliği çocuğun yaşına bağlı olarak değişir. Bu değişim, kullanılan oyun malzemelerinin ve boyutlarının da farklılaşmasını gerekli kılar.

Çocuğun gelişiminde oyun hem bilişsel gelişimi destekleyen hem de mekânsal algının şekillenmesini sağlayan önemli bir araç olabilir. Bununla birlikte, bireylerin toplum içinde yetişkin olarak var olmasını sağlayacak duygusal gelişimde oyunun oynadığı rolü göz ardı etmemek gerekir. Zaten çocukluğun toplumsal inşasındaki farklılıklardan bahsedilirken, bu durum çocuğun oyun aracılığıyla diğerleriyle vakit geçirme yeteneğiyle doğrudan bağlantılıdır. Bir çocuğun gelişiminde, kimliğinin şekillenmesinde ve toplumun bir parçası olarak varlık göstermesinde zihinsel süreçler kadar, bulunduğu mekânsal ve toplumsal ilişkiler de büyük bir öneme sahiptir. Toplumsal aile yapısının giderek daralması göz önünde bulundurulduğunda, çocukların ev dışındaki kentsel mekânlarda diğer çocuklarla oyun oynayarak paylaşma becerisi kazanmaları günümüz koşullarında geçmişe kıyasla daha hayati bir önem kazanmıştır. Bu tür oyunlar, çocukların bedenlerini tanımalarına, fiziksel sınırlarını zorlayarak kendi yeteneklerini keşfetmelerine, hayal güçlerini geliştirmelerine ve aynı zamanda oyun aracılığıyla yetişkin yaşamını belirli ölçüde taklit etmelerine olanak tanımaktadır. Çocuğun genel gelişiminde oyunun kritik bir rol üstlenmesi nedeniyle, kentlerdeki açık alanların hem çocukların oyun oynamaya yönelik ihtiyaçlarına yanıt verebilecek hem de yaratıcılıklarını destekleyecek mekânsal özelliklerle tasarlanması gereklidir (Birol, 2009). Bu çerçevede, kentsel alanlardaki çocuk oyun sahalarının, çeşitli

yaş gruplarının erişimine açık olması ve çocukların burada belirtilen gelişimsel öğelerini destekleyecek şekilde düzenlenmesi önem arz etmektedir.

Çocukların sağlıklı bir şekilde gelişim gösterebilmesi, gelişim dönemleri boyunca ihtiyaçlarının karşılanmasına bağlıdır. Bu bağlamda, çocuğun gelişimini desteklemede oyun önemli bir yere sahiptir. Çocuğun yaşamının merkezi konumunda yer alan oyun, çocuğun yaratıcılığını, hayal gücünü, sosyal etkileşimlerini ve öğrenilmiş davranışlarını teşvik ederken, aynı zamanda çocuğun hem çevresini hem de kendisini keşfetmesine olanak tanır. Özellikle öğrenme süreci ile doğrudan ilişkili olan oyun, çocukları gerçek yaşama hazırlayan bir simülasyon platformu olarak değerlendirilebilir. Oyun, çocuklara özgü bir özellik olup, onları yetişkinlerden ayıran temel bir gereksinimdir. Bu bağlamda, Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşme'nin (1995) 31. maddesinde oyun hakkı açıkça tanımlanmıştır. Bu maddeye göre devletler, çocukların dinlenme, boş zaman değerlendirme, oyun oynama ve yaşlarına uygun etkinliklere katılma, kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe erişim hakkını garanti altına almayı taahhüt eder. Dolayısıyla oyun oynama hakkı, her çocuğun en temel hakları arasında yer almaktadır. Çocukların gelişimini desteklemek amacıyla kentlerde oyun alanlarının, oyun etkinliklerinin ve oyun fırsatlarının yaratılması büyük önem taşır. Ancak oyunun çocuğun yaşamındaki merkezi rolüne rağmen, çocuk ve kent ilişkisinin yalnızca oyun bağlamında ele alınması, çocuk odaklı kent yaklaşımını eksik kılacaktır.

Oyun oynama eylemi, bir çocuğun kendini ifade etmesi, sosyal ilişkiler kurması, yeni bilgi ve beceriler edinmesi, fiziksel ve psikolojik gelişimini tamamlaması gibi kritik süreçlerin ayrılmaz bir parçası olarak görülmektedir. Bu noktada "mekân" kavramı da öne çıkar; zira mekânlar, çocukların bu etkileşimleri yaşayabilmeleri için çeşitli olanaklar sunmaktadır. Çocuğun temel yaşamsal ihtiyaçlarını takiben en önemli gereksinimlerinden biri oyun ihtiyacıdır. Çocukluk dönemi boyunca oyun kesintisiz bir şekilde devam eder ve çocuğun en bilindik faaliyeti olan oyun, aslında onun "iş"idir (Tandoğan, 2014). Bu süreçte mekânsal gereksinimler ise çocuğun oyun oynadığı alanlar üzerinden şekillenir ve oyunun sağlıklı bir şekilde gerçekleşebilmesi için bu alanların uygunluğu kritik bir rol oynar.

YÖNTEM

Çalışmada Atatürk Üniversitesi İç Mimarlık bölümünde seçmeli ders olarak verilen "Çocuk Mekanlar"ı dersi kapsamında öğrencilerin tasarlamış olduğu deneyim mekanları değerlendirilmiştir. Bunun için öncelikli olarak çocukların bilişsel gelişimi, ergonomik özellikleri ve çocuk mekanları hakkında bilgi verilmiştir. Özellikle son dönemlerde hızla artan alışveriş merkezleri içerisindeki çocuk mekanlarına örnek teşkil etmesi için MNG alışveriş merkezi içerisindeki mevcut mekan için deneyim alanı tasarlamaları istenmiştir. Bu bağlamda çalışma, çocukların bilişsel gelişiminde mekanın rolünü ortaya koymak ve bu bağlamda yenilikçi deneyim mekanı tasarımı geliştirmek amacıyla nitel araştırma ve tasarım temelli araştırma yöntemlerinin bir kombinasyonunu kullanmıştır.

Araştırma iki temel aşamadan oluşmaktadır:

- Literatür Taraması: Çocukların farklı fiziksel mekanlardaki oyun davranışları ve bu mekanların bilişsel gelişim üzerindeki etkileri üzerine literatür taraması yapılmıştır.
- Tasarım Geliştirme Aşaması: Analiz bulgularına dayanarak, çocukların keşfetme, odaklanma, karar verme ve problem çözme gibi bilişsel becerilerini destekleyecek şekilde yenilikçi bir deneyim mekanı tasarımı geliştirilmiştir. Tasarım sürecinde çocuk gelişimi, çevre psikolojisi ve mimari tasarım ilkeleri dikkate alınmış; önerilen tasarımlar kavramsal plan, görselleştirme ve açıklayıcı metinlerle sunulmuştur.

Örnek deneyim mekânı tasarımlarının değerlendirilmesi hem pedagojik hem de tasarım/mimari kriterler açısından sistematik bir şekilde ele alınmıştır. Kriterler Piaget' in mekan ve bilişsel gelişim üzerine yapmış olduğu çalışmalar ve uzman görüşleri (çocuk gelişimi uzmanı 3 adet, mimar ve iç mimar akademisyen 4 adet) baz alınarak oluşturulmuştur. Uzman görüşleri, bireysel olarak yarı yapılandırılmış değerlendirme formları aracılığıyla toplanmıştır. Uzmanlara her bir tasarım görseli ve

planı ile değerlendirme kriterleri sunulmuş ve bu kriterler, 3'lü Likert ölçeği üzerinden puanlanmaları istenerek değerlendirilmiştir. Süreç, yüz yüze bireysel görüşmeler şeklinde yürütülmüş olup, uzmanlar arasında toplu bir tartışma oturumu gerçekleştirilmemiştir. Bu yöntemle, her bir uzmanın bağımsız görüş ve değerlendirme yapması önceliklendirilmiştir. Oluşturulan kriterler doğrultusunda verilen mekan tasarım önerileri "1 yetersiz, 2 geliştirilebilir, 3 yeterli" olacak şekilde likert ölçeği ile değerlendirilmiştir.

BULGULAR VE DEĞERLENDİRME

Çalışma kapsamında öğrencilerden animasyon, çizgi film veya masal seçip konseptlerine ona göre belirlemeleri ve mekân tasarımları istenmiştir. Bu başlık altında tasarlanan mekanlar planları ve görselleri ile ele alınıp, pedagojik ve mimari olarak değerlendirilecektir.

Pedagojik Değerlendirme (Eğitsel Etki): Tasarımın çocukların bilişsel, sosyal, duygusal ve motor gelişimine ne ölçüde katkı sağladığını belirlemek için oluşturulmuştur.

Değerlendirme Kriterleri:

- Problem çözme, neden-sonuç ilişkisi kurma gibi bilişsel becerileri destekleme
- Merak ve keşfetmeyi tetikleyen uyarıcı unsurların varlığı
- Serbest oyun olanaklarının bulunması
- Çoklu duyuşsal deneyim (dokunma, görme, işitme gibi) imkânları
- Sosyal etkileşime açık alanların varlığı

Tasarım/Mimari Değerlendirme: Tasarımın mekânsal işlevsellik, estetik, erişilebilirlik ve esneklik gibi tasarım ilkelerine ne kadar uygun olduğunu değerlendirmek için oluşturulmuştur.

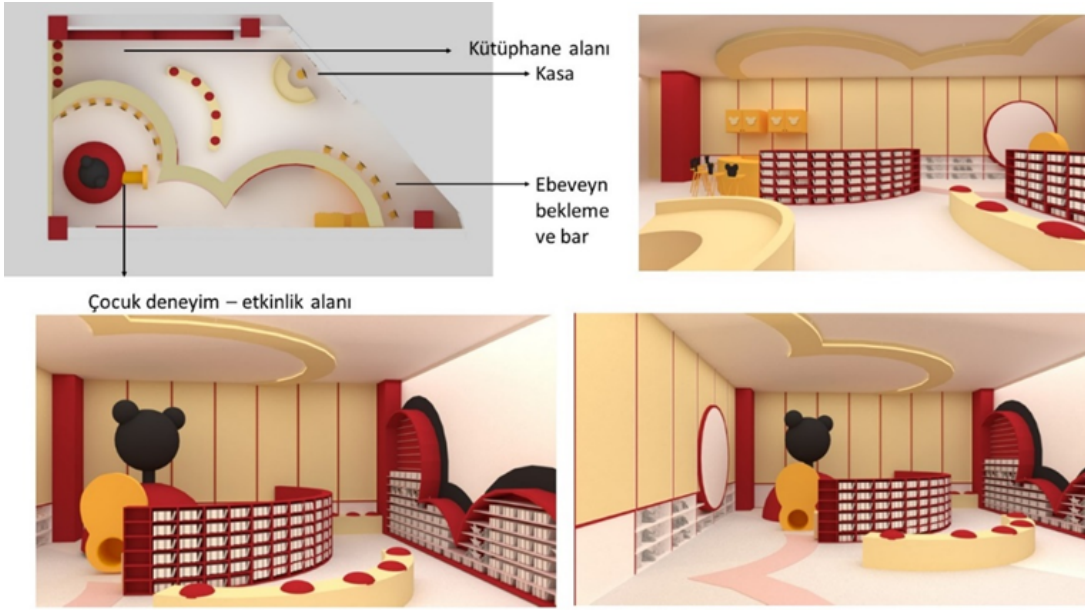
- Esneklik: Mekânın çok amaçlı kullanım olanakları
- Erişilebilirlik: Yaş grubu için fiziksel erişim uygunluğu
- Güvenlik: Kullanılan malzeme, yükseklik, zemin özellikleri
- Estetik: Renk, form, malzeme uyumu
- Doğal öğelerin (ahşap, su, bitki) kullanımı
- Duyuşsal uyaran dengesi

1. Mickey Mouse Çocuk Deneyim Alanı, çocuklara yönelik eğlenceli ve öğretici bir kitap kafe deneyimi sunmak amacıyla oluşturulmuştur. Mickey Mouse'un ikonik kulakları ve yüzü, mekanın genel tasarımına ilham vermiştir. Konsept, Mickey Mouse'un renk paleti olan canlı ve neşeli renklerle zenginleştirilmiştir (Şekil 1).

Mickey Mouse'un karakteristik özelliklerine dayalı olarak, çocukların rahatça kitap seçip okuyabileceği kitaplıklar tasarlanmıştır. Mickey Mouse'un evini temel alarak, çocukların oyun oynayabilecekleri interaktif bir etkinlik alanı oluşturulmuştur. Bu alan, eğlenceli ve eğitici aktivitelerle doludur. Ailelerin çocuklarıyla keyifli bir vakit geçirebileceği rahat bir dinlenme alanı tasarlanmıştır. Mekanın giriş bölümünde, çocukların ve ailelerin içecek ve atıştırmalıklar alabilecekleri küçük bir bar alanı yer almaktadır. Bu bölüm, ziyaretçilere rahat bir deneyim sunar. Bu tasarım, çocukların eğlenerek öğrenebileceği, ailelerin de rahatça dinlenebileceği sıcak ve davetkar bir ortam yaratmayı amaçlamaktadır. Tasarım önerisinin değerlendirmesi Tablo 2'de ele alınmıştır.

Mekanda kullanılan mobilyaların sabit mobilya olması mekana çocukların müdahalesini kısıtlamaktadır. Mekan genelinde doğal öğelerin kullanımı neredeyse yok denecek kadar azdır.

Şekil 1 Mickey Mouse Çocuk Deneyim Alanı (Grup 1)



Tablo 2 Mickey Mouse Çocuk Deneyim Alanı Değerlendirme

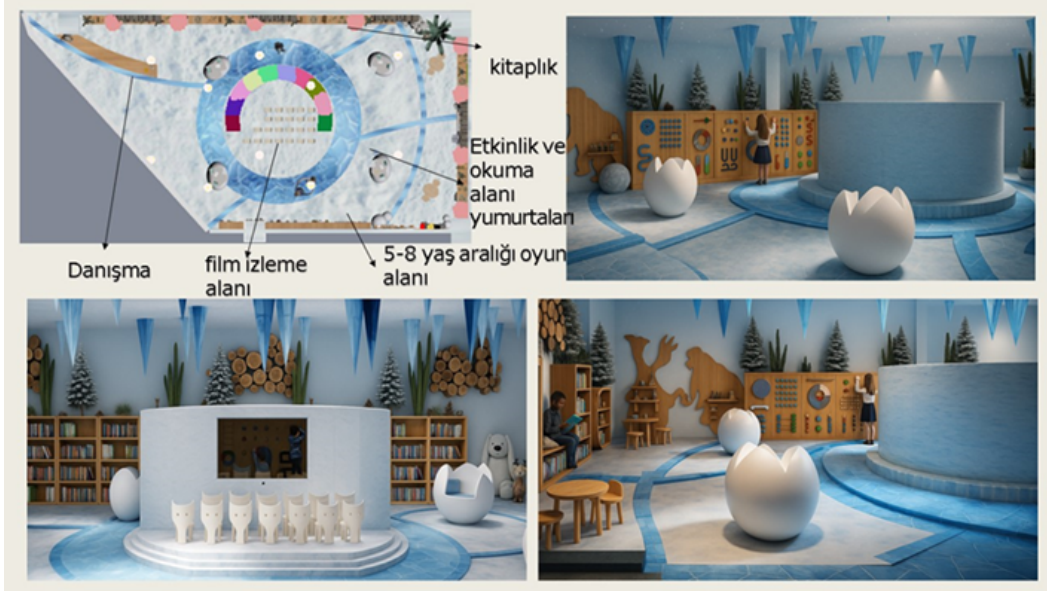
	KRİTERLER	
Pedagojik Değerlendirme (Eğitsel Etki)	Problem çözme, neden-sonuç ilişkisi kurma gibi bilişsel becerileri destekleme	2
	Merak ve keşfetmeyi tetikleyen uyarıcı unsurların varlığı	3
	Serbest oyun olanaklarının bulunması (oyunu çocuk başlatıyor mu)	3
	Çoklu duyuşsal deneyim (dokunma, görme, işitme gibi) imkânları	3
	Sosyal etkileşime açık alanların varlığı	3
Tasarım/Mimari Değerlendirme	Esneklik: Mekânın çok amaçlı kullanım olanakları (çocuk müdahalesine açık mı)	1
	Erişilebilirlik: Yaş grubu için fiziksel erişim uygunluğu (engelsiz tasarım dahil)	3
	Güvenlik: Kullanılan malzeme, yükseklik, zemin özellikleri	3
	Estetik: Renk, form, malzeme uyumu	3
	Doğal öğelerin (ahşap, su, bitki) kullanımı	1
	Duyuşsal uyaran dengesi	3

2. Buzul kitap diyarı, Projemiz, "Buz Devri" adlı animasyon filminden ilham alarak tasarlanmış olup, filmdeki soğuk ve büyüleyici atmosferi mekâna yansıtmayı amaçlamaktadır. Filmde öne çıkan keskin buzul dağları ve doğal formlar titizlikle analiz edilmiş ve genel tasarım sürecinde belirleyici bir unsur olarak kullanılmıştır (Şekil 2).

Mekânın tavanında yer alan devasa buz sarkıtları, ziyaretçilere adeta filmin içindeymiş hissi uyandıracak şekilde tasarlanmıştır. Raf sistemleri, çizgi film karakterlerinden esinlenerek estetik ve işlevsellik açısından bütünleşik bir yapı sunmaktadır. Bu raflar, oyuncaklar, kalemler ve defterler gibi ürünlerin sergilendiği, canlı bir satış alanına dönüştürülmüştür. Malzeme seçiminde doğallık öncelik verilmiş; basit ahşap rafların üst yüzeyleri palamut kabukları ve minyatür çam ağaçları ile süslenerek mekânda doğal bir orman atmosferi oluşturulmuştur. Merkezi konumda yer alan yarım iglo biçimindeki etkinlik alanı, çocukların kitap okuyabileceği ve film izleyebileceği bir dinlenme ortamı sunmaktadır. Bunun yanı sıra, girişin sağ tarafına yerleştirilen oyun alanı, 5-8 yaş aralığındaki çocuklar için eğlenceli ve interaktif bir deneyim sağlamaktadır. Mekânın tüm tasarımı, 5-12 yaş arasındaki çocukların ergonomik ve antropometrik ölçüleri dikkate alınarak geliştirilmiş olup, çocuklara özel bir deneyim dünyası yaratmayı hedeflemektedir. Tasarım önerisinin kriterlere göre değerlendirmesi Tablo 3'te verilmiştir.

Mekanın tavan tasarımında kullanılan ve belirli alanlarda kullanılan sivri köşeler, sivri cisimler çocuk güvenliğini tehdit etmektedir.

Şekil 2 Buzul Kitap Diyarı Çocuk Deneyim Alanı (Grup 2)



Tablo 3 Buzul Kitap Diyarı Çocuk Deneyim Alanı Değerlendirme

	KRİTERLER	
Pedagojik Değerlendirme (Eğitsel Etki)	Problem çözme, neden-sonuç ilişkisi kurma gibi bilişsel becerileri destekleme	3
	Merak ve keşfetmeyi tetikleyen uyarıcı unsurların varlığı	3
	Serbest oyun olanaklarının bulunması (oyunu çocuk başlatıyor mu)	3
	Çoklu duyuşsal deneyim (dokunma, görme, işitme gibi) imkânları	3
	Sosyal etkileşime açık alanların varlığı	3
Tasarım/Mimari Değerlendirme	Esneklik: Mekânın çok amaçlı kullanım olanakları (çocuk müdahalesine açık mı)	3
	Erişilebilirlik: Yaş grubu için fiziksel erişim uygunluğu (engelsiz tasarım dahil)	3
	Güvenlik: Kullanılan malzeme, yükseklik, zemin özellikleri	1
	Estetik: Renk, form, malzeme uyumu	3
	Doğal öğelerin (ahşap, su, bitki) kullanımı	3
	Duyusal uyaran dengesi	3

3. MU; Bu mekan, Sevimli Canavarlar Üniversitesi adlı animasyonun taşıdığı enerji, neşe ve hayal gücünden ilham alınarak tasarlanmıştır. Tasarımında her bir detay, samimiyetin ve çocukların perspektifinden bir dünya sunma arzusunun izlerini taşımaktadır. Ancak burası sadece sıradan bir kitap evi olmanın ötesindedir. Çocuklara oyun ve kitap arasında bir bağ kurma fırsatı tanıyan; ebeveynlerin ise keyifli zaman geçirebileceği, canlı renklerle bezenmiş, yaratıcı ve eğlenceli bir yaşam alanı olarak konumlanmaktadır (Şekil 3).

Girişteki resepsiyon alanı, sevimli canavarların çocukları sıcak bir gülümsemeyle karşıladığı, büyülmüş bir dünyanın başlangıç noktası olarak tasarlanmıştır. Burası hem bilgi vermek hem yönlendirme sağlamak hem de minik ziyaretçilerin kendilerini güvende hissetmesine olanak tanımak amacıyla oluşturulmuştur. Mekânın merkezinde yer alan stilize büyük ağaç, kampüsün sembolü olarak öne çıkmaktadır. Çocukların etrafında toplanıp kitaplara daldığı, hayal dünyasında yolculuklar yaptığı ve birlikte vakit geçirdiği bir buluşma noktası işlevi görmektedir. Ağacın çevresinde bulunan yuvarlak oturma alanları ise hem çocuklar hem de ebeveynler için ortak bir dinlenme ve paylaşım ortamı

sunarak mekânın sosyal bağlarını güçlendirmektedir. Tasarımın değerlendirmesine Tablo 4’de değinilmiştir.

Şekil 3 MU Çocuk Deneyim Alanı (Grup 3)



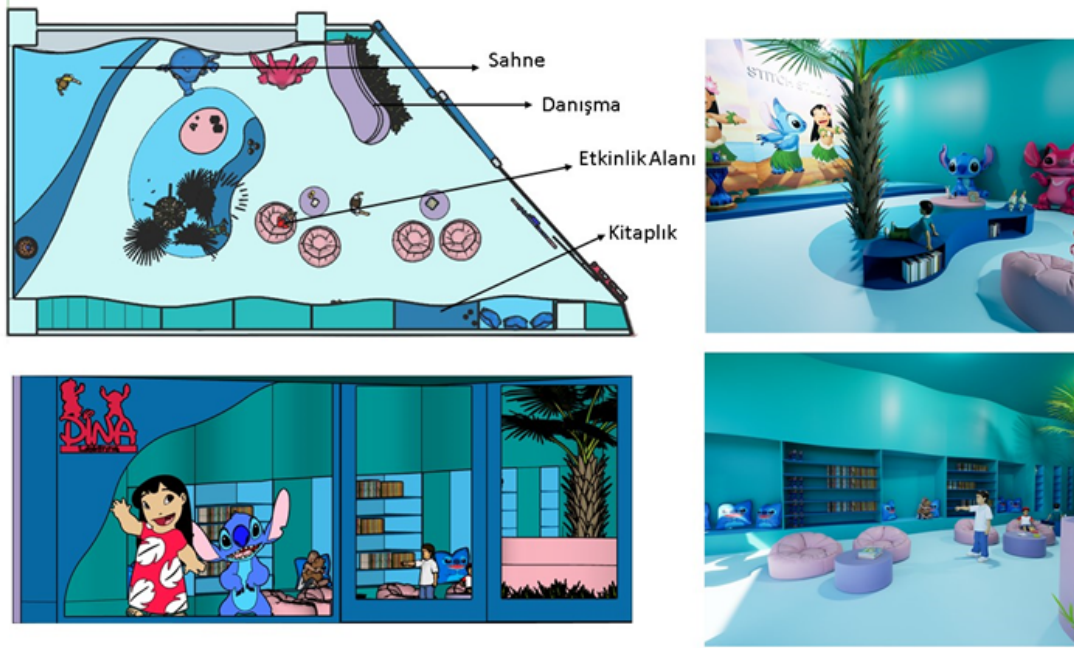
Tablo 4 MU Çocuk Deneyim Alanı Değerlendirme

	KRİTERLER	
Pedagojik Değerlendirme (Eğitsel Etki)	Problem çözme, neden-sonuç ilişkisi kurma gibi bilişsel becerileri destekleme	3
	Merak ve keşfetmeyi tetikleyen uyarıcı unsurların varlığı	3
	Serbest oyun olanaklarının bulunması (oyunu çocuk başlatıyor mu)	3
	Çoklu duyuşsal deneyim (dokunma, görme, işitme gibi) imkânları	3
	Sosyal etkileşime açık alanların varlığı	3
Tasarım/Mimari Değerlendirme	Esneklik: Mekânın çok amaçlı kullanım olanakları (çocuk müdahalesine açık mı)	3
	Erişilebilirlik: Yaş grubu için fiziksel erişim uygunluğu (engelsiz tasarım dahil)	3
	Güvenlik: Kullanılan malzeme, yükseklik, zemin özellikleri	2
	Estetik: Renk, form, malzeme uyumu	3
	Doğal öğelerin (ahşap, su, bitki) kullanımı	3
	Duyuşsal uyaran dengesi	3

4. Çocuklar için tasarladığımız deneyim alanında girişte bizi konseptimizin karakterleri olan Lilo ve Stitch karşılamaktadır. Mekânın sol duvarında oturma alanları ve kitap rafları, merkezde ise etkinlik için modüler koltuklar, pufar ve masalar bulunmaktadır. Karşımızda çocuklar için Hawaii kültürünü yansıtan dans edebilecekleri bir sahne tasarlanmıştır (Şekil 4).

Palmiye Ağaçlarının yaprakları soyutlanarak raflarda kullanılmıştır. Hawaii Kültüründe yer alan öğeler ve semboller kütüphaneye aktarılmıştır. Tasarıma dair pedogolojik ve mimari değerlendirme Tablo 5’te verilmiştir.

Şekil 4 Lilo ve Stitch Çocuk Deneyim Alanı (Grup 4)



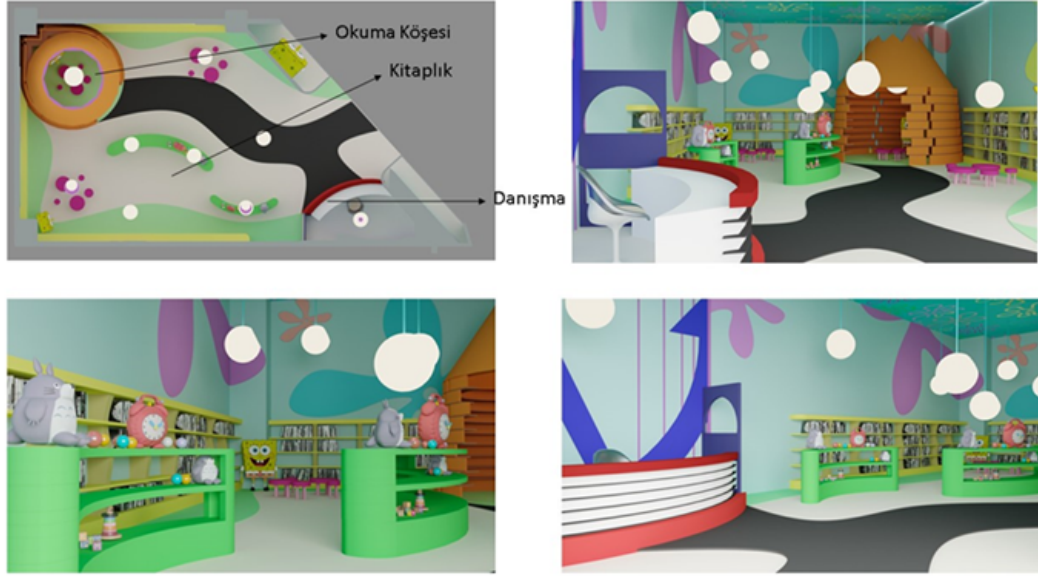
Tablo 5 Lilo ve Stitch Çocuk Deneyim Alanı Değerlendirme

	KRİTERLER	
Pedagojik Değerlendirme (Eğitsel Etki)	Problem çözme, neden-sonuç ilişkisi kurma gibi bilişsel becerileri destekleme	3
	Merak ve keşfetmeyi tetikleyen uyarıcı unsurların varlığı	2
	Serbest oyun olanaklarının bulunması (oyunu çocuk başlatıyor mu)	3
	Çoklu duyuşsal deneyim (dokunma, görme, işitme gibi) imkânları	3
	Sosyal etkileşime açık alanların varlığı	3
Tasarım/Mimari Değerlendirme	Esneklik: Mekânın çok amaçlı kullanım olanakları (çocuk müdahalesine açık mı)	3
	Erişilebilirlik: Yaş grubu için fiziksel erişim uygunluğu (engelsiz tasarım dahil)	3
	Güvenlik: Kullanılan malzeme, yükseklik, zemin özellikleri	2
	Estetik: Renk, form, malzeme uyumu	3
	Doğal öğelerin (ahşap, su, bitki) kullanımı	3
	Duyuşsal uyaran dengesi	3

5. Sünger Bob deneyim mekanı, genel itibarıyla açık plan bir düzenlemeyi benimsemiş, ancak farklı fonksiyonlara sahip bölgeleri belirginleştirmek için mobilya yerleşimleri, zemin farklılıkları ve tematik öğeler kullanılmıştır (Şekil 5).

Mekanın ana konsepti, Süngerbob'un yaşadığı Bikini Kasabası'nın su altı atmosferini, canlı renklerini ve organik formlarını iç mekana taşımaktır. Bu sayede çocuklar, kendilerini tanıdık ve sevdikleri bir ortamda hissederek mekâna daha kolay adapte olmaktadır. Sünger Bob deneyim alanına dair değerlendirme Tablo 6'da ele alınmıştır.

Şekil 5 Sünger Bob Çocuk Deneyim Alanı (Grup 5)



Tablo 6 Sünger Bob Çocuk Deneyim Alanı Değerlendirme

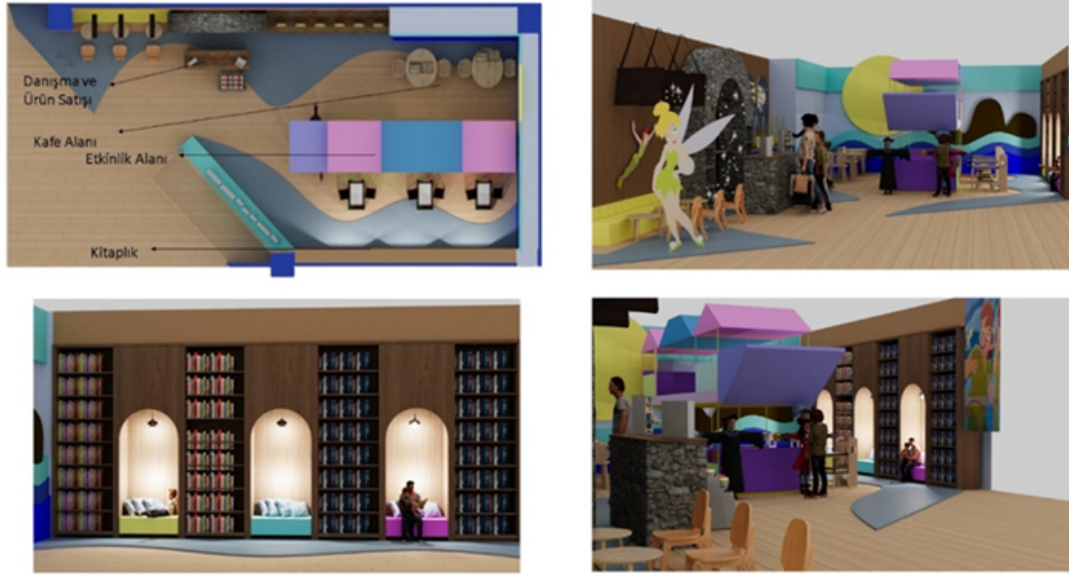
	KRİTERLER	
Pedagojik Değerlendirme (Eğitsel Etki)	Problem çözme, neden-sonuç ilişkisi kurma gibi bilişsel becerileri destekleme	3
	Merak ve keşfetmeyi tetikleyen uyarıcı unsurların varlığı	3
	Serbest oyun olanaklarının bulunması (oyunu çocuk başlatıyor mu)	3
	Çoklu duyuşsal deneyim (dokunma, görme, işitme gibi) imkânları	3
	Sosyal etkileşime açık alanların varlığı	3
Tasarım/Mimari Değerlendirme	Esneklik: Mekânın çok amaçlı kullanım olanakları (çocuk müdahalesine açık mı)	3
	Erişilebilirlik: Yaş grubu için fiziksel erişim uygunluğu (engelsiz tasarım dahil)	3
	Güvenlik: Kullanılan malzeme, yükseklik, zemin özellikleri	2
	Estetik: Renk, form, malzeme uyumu	3
	Doğal öğelerin (ahşap, su, bitki) kullanımı	1
	Duyuşsal uyaran dengesi	3

6. Neverland çocuk deneyim alanı Peter Pan'ın büyüdü dünyasından ilham alarak tasarlanan bu eşsiz kitap evi, her yaştan çocuğu büyüleyici bir maceraya davet etmektedir (Şekil 6).

Duvarları süsleyen yıldız tozları, Peter Pan'ın maceralarını anlatan sanat eserleri ve Kaptan Hook'un gemisini andıran oturma alanları, çocukları masal dünyasına taşımak için özenle tasarlanmıştır. Neverland, çocukların hayal gücünü geliştirecek ve okuma sevgisini artıracak şekilde düzenlenmiştir. Tasarım önerisine dair değerlendirme Tablo 7'de verilmiştir.

Mekanda doğal öge kullanımı yetersizdir, ayrıca kitaplıkların raf yükseklikleri çocukların erişimine uygun değildir (olması gereken 150-160 cm). Çocuklar için tasarlanan alanlardaki mobilyalar sabit olduğu için çok amaçlı kullanıma ve çocuk müdahalesine imkan vermemektedir.

Şekil 6 Neverland Çocuk Deneyim Alanı (Grup 6)



Tablo 7 Neverland Çocuk Deneyim Alanı Değerlendirme

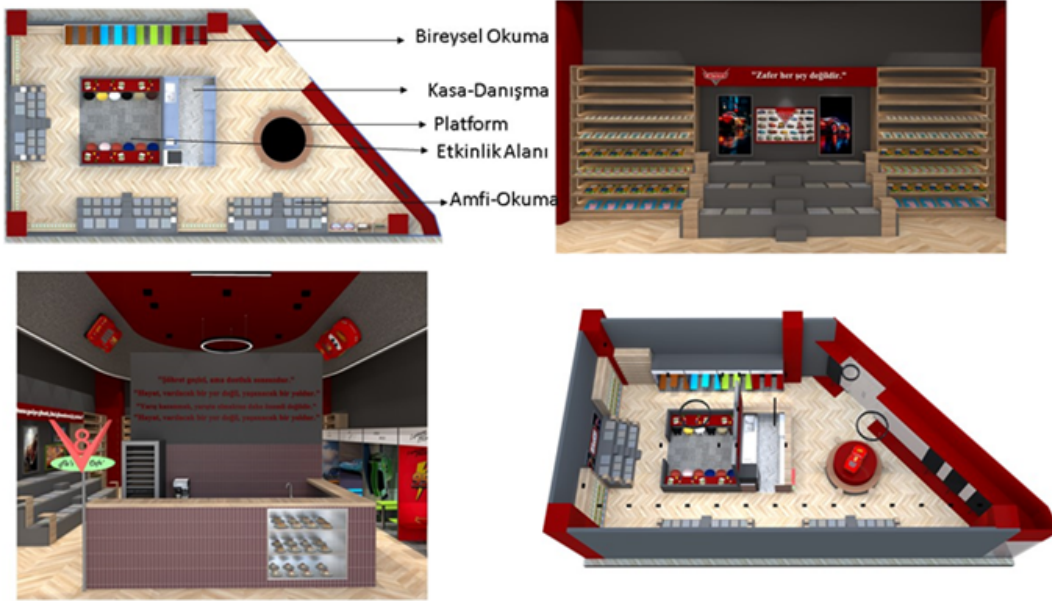
	KRİTERLER	
Pedagojik Değerlendirme (Eğitsel Etki)	Problem çözme, neden-sonuç ilişkisi kurma gibi bilişsel becerileri destekleme	3
	Merak ve keşfetmeyi tetikleyen uyarıcı unsurların varlığı	2
	Serbest oyun olanaklarının bulunması (oyunu çocuk başlatıyor mu)	3
	Çoklu duyuşsal deneyim (dokunma, görme, işitme gibi) imkânları	2
	Sosyal etkileşime açık alanların varlığı	3
Tasarım/Mimari Değerlendirme	Esneklik: Mekânın çok amaçlı kullanım olanakları (çocuk müdahalesine açık mı)	1
	Erişilebilirlik: Yaş grubu için fiziksel erişim uygunluğu (engelsiz tasarım dahil)	1
	Güvenlik: Kullanılan malzeme, yükseklik, zemin özellikleri	2
	Estetik: Renk, form, malzeme uyumu	3
	Doğal öğelerin (ahşap, su, bitki) kullanımı	1
	Duyuşsal uyaran dengesi	3

7. Arabalar animasyon filminden esinlenerek tasarlanan mekanda etkinlik alanı, kitap okuma alanları, ebeveyn alanları, bireysel okuma alanları düşünülmüştür. Mekanın içerisinde ürün satış stantları ve amfi tasarımı mevcuttur. Danışma bankosunun üzerinde ise yarış pistini yansıtan bir tavan tasarımı bulunmaktadır (Şekil 7).

Mekan genelinde Şimşek MC Quenn'den esinlenilerek kırmızı rengi kullanılmıştır. Girişin solunda, danışma bankosunun üzerinde ise bir platform üzerinde Şimşek MC Quenn teşhir edilmektedir. Çalışmaya dair pedagojik ve mimari kriter değerlendirmesi Tablo 8'de verilmiştir.

Mekanda oyun alanı değil daha çok bir atölye alanı tasarlanmıştır bu nedenle serbest oyun olanaklarına sahip değildir. Kullanılan mobilyaların sabit olması esnek kullanım imkanı sunmamaktadır. Mekan genelinde doğal öğelere yer verilmemiştir. Amfilerde çocuk güvenliği için gerekli önlemler geliştirilmelidir.

Şekil 7 Arabalar Çocuk Deneyim Alanı (Grup 7)



Tablo 8 Arabalar Çocuk Deneyim Alanı Değerlendirme

	KRİTERLER	
Pedagojik Değerlendirme (Eğitsel Etki)	Problem çözme, neden-sonuç ilişkisi kurma gibi bilişsel becerileri destekleme	3
	Merak ve keşfetmeyi tetikleyen uyarıcı unsurların varlığı	3
	Serbest oyun olanaklarının bulunması (oyunu çocuk başlatıyor mu)	1
	Çoklu duyuşsal deneyim (dokunma, görme, işitme gibi) imkânları	3
	Sosyal etkileşime açık alanların varlığı	3
Tasarım/Mimari Değerlendirme	Esneklik: Mekânın çok amaçlı kullanım olanakları (çocuk müdahalesine açık mı)	1
	Erişilebilirlik: Yaş grubu için fiziksel erişim uygunluğu (engelsiz tasarım dahil)	3
	Güvenlik: Kullanılan malzeme, yükseklik, zemin özellikleri	2
	Estetik: Renk, form, malzeme uyumu	3
	Doğal öğelerin (ahşap, su, bitki) kullanımı	1
	Duyuşsal uyaran dengesi	3

Tasarım örnekleri karşılaştırıldığında belirgin farklılıklar ön plana çıkmaktadır. Güvenlik açısından düşük puana sahip projelerde, sivri köşe kullanımı (Buzul Kitap Diyarı), yüksek platform tasarımları (Arabalar) ve çocuk ergonomisine uygun olmayan yükseklikteki raf sistemleri (Neverland) dikkat çekmektedir. Buna karşılık, güvenlik puanı yüksek olan tasarımlarda yuvarlatılmış formlar, yumuşak zemin kaplamaları ve antropometrik ölçülere uygun donanımlar tercih edilmiştir. Esneklik kriterinde düşük puan alan tasarımlarda sabit mobilyalar mekânın çok amaçlı kullanılabilirliğini sınırlandırırken, modüler oturma birimlerine yer verilen tasarımlar çocukların müdahalesine daha açık ve dönüştürülebilir bir yapı sunmuştur. Doğal öğelerin kullanımı açısından değerlendirildiğinde, ahşap, bitkiler ve doğal dokular içeren tasarımlar daha dengeli ve zenginleştirilmiş bir duyuşsal ortam yaratırken, bu unsurlardan yoksun tasarımlarda mekânsal deneyimin daha yapay ve tekdüze kaldığı gözlemlenmiştir.

SONUÇ

Bu çalışma kapsamında öğrencilerden seçtikleri animasyon, çizgi film ya da masal doğrultusunda bir konsept belirlemeleri ve bu konsept üzerinden bir deneyim mekânı tasarlamaları istenmiş; ortaya çıkan tasarımlar pedagojik ve mimari kriterler çerçevesinde incelenmiştir. Yapılan değerlendirmeler,

çocuk mekânlarının yalnızca fiziksel bir çevre değil, aynı zamanda öğrenme, keşif ve sosyal etkileşim süreçlerini destekleyen pedagojik araçlar olduğunu bir kez daha ortaya koymuştur. Çalışmada ortaya konulan deneyim mekanları disiplinlerarası bir yaklaşım ile genel olarak değerlendirildiğinde

Pedagojik Etki Açısından:

- Çoğu tasarımın, çocukların bilişsel gelişimini destekleyen problem çözme senaryoları içerdiği görülür. Özellikle masal ve animasyon temaları, neden-sonuç ilişkilerini dramatik bir şekilde aktararak çocuklarda merak uyandırır.
- Merak ve keşif unsurları, öğrencilerin kullandığı interaktif elemanlar (gizli geçitler, sürpriz öğeler, farklı dokular) ile güçlendirilmiştir.
- Serbest oyun alanlarının bulunduğu tasarımlar, çocukların hem bireysel hem de grup oyunlarına olanak tanıyarak sosyal gelişim için fırsat yaratır.
- Çoklu duysal deneyim açısından, ışık, ses, doku gibi öğeler çocukların ilgisini artırıcı nitelikte kullanılmış; ancak bazı tasarımlarda aşırı uyaran yüklenmesi dikkat dağınıklığına yol açabilecek bir risk olarak değerlendirilmiştir.
- Sosyal etkileşim için açık alanların oluşturulması, grup oyunlarını ve akran iletişimini desteklemiştir.

Mimari/Tasarım Açısından:

- Esneklik: Birçok tasarımda mekânın çok amaçlı kullanıma uygun kurgulandığı, mobilya ve bölücü elemanların esnek biçimde tasarlandığı gözlenmiştir.
- Erişilebilirlik: Çocukların yaş gruplarına uygun ölçülendirme çoğunlukla doğru yapılmış, ancak engelli erişimine yönelik çözümlerde eksiklikler dikkat çekmiştir.
- Güvenlik: Malzeme ve zemin seçimi genel olarak çocuk güvenliğine uygun olsa da bazı tasarımlarda keskin hatlar veya yüksek platformlar risk oluşturmuştur.
- Estetik: Çoğu tasarımda renk, form ve malzeme uyumunun özenle kurgulandığı; özellikle masal ve animasyon temalarının çocuklarda hayal gücünü tetikleyen estetik bir atmosfer yarattığı görülmüştür.
- Doğal öğeler: Ahşap, bitki ve su öğelerinin kullanımı, mekâna hem huzurlu hem de öğretici bir değer katmıştır.
- Duyusal uyaran dengesi: Bazı tasarımlar dengeli ve çocuk dostu bir ortam yaratırken, bazıları aşırı renk, ışık ve ses kullanımından dolayı fazla uyarıcı olma riski taşımaktadır.

Yapılan değerlendirmeler göstermektedir ki, önerilen yenilikçi deneyim mekânları çocukların bilişsel, sosyal ve duysal gelişimlerine önemli katkılar sunabilmektedir. Masal ve animasyon temalarının kullanımı hem pedagojik hem de mimari açıdan yaratıcı çözümler ortaya çıkarmıştır. Ancak erişilebilirlik ve güvenlik konularında geliştirmeler yapılması gerekmektedir. Genel olarak çalışma, çocuklar için mekan tasarımı sürecinde disiplinlerarası bir yaklaşımın (iç mimarlık, pedagojik gelişim, ergonomi, psikoloji) benimsenmesinin önemini bir kez daha vurgulamaktadır.

Elde edilen bulgular, literatür ile karşılaştırıldığında ise, Piaget'nin bilişsel gelişim kuramında vurgulanan yaşa uygun deneyim ortamlarının tasarım gerekliliğiyle uyum sergilemektedir (Akarsu, 1984). Özellikle çoklu duysal uyaranlara sahip mekânların, çocukların keşif ve problem çözme davranışlarını desteklediği belirlenmiş ve bu durum, Aydoğan ve Dilek'in (2023) çocuk dostu mekân ölçütleriyle örtüşmektedir. Bununla birlikte, bazı tasarımlarda gözlemlenen fazla uyaran kullanımı, literatürde yer alan "duysal denge" ilkesine aykırı sonuçlar doğurma riski taşımaktadır. Bu çerçevede çalışma, kuramsal önerilerin tasarım pratiğine her zaman tam anlamıyla yansıtılmadığını ortaya koymaktadır. Bu nedenle, çocuk mekânlarının tasarımında yalnızca estetik ve tematik unsurlar değil, aynı zamanda gelişimsel uygunluk ve güvenlik kriterleri de eşit derecede göz önünde bulundurulmalıdır.

Sonuç olarak çalışma çocuklara yönelik kamusal alanların yeniden tasarlanması sürecinde şu temel ilkeleri önermektedir:

- Duyusal açıdan zengin, doğal unsurları barındıran mekanlar yaratılmalı,
- Serbest oyun alanlarına öncelik verilerek çocukların özgürce keşif yapmaları desteklenmeli,
- Mekanlar çok işlevli ve çeşitli kullanım senaryolarına uygun şekilde esnek tasarlanmalı,
- Çocuklara mekan üzerinde aktif müdahalede bulunma olanağı sunan yenilikçi tasarım yaklaşımlarına öncelik verilmelidir.

KAYNAKÇA

- Akarsu, F. (1984). Piaget'ye göre çocukta mekân kavramının gelişimi. *Mimarlık*, 84(9), 31-33.
- Aydoğan, T. G., & Dilek, E. F. (2023). Çocuk dostu kentsel planlama ve tasarım ölçütleri. *GSI Journals Serie A: Advancements in Tourism Recreation and Sports Sciences*, 7(1), 188-211.
- Bilgin, N. (1984). Çocuk(lar) ve mekan(lar). *Mimarlık*, 84(9), 18-22.
- Birleşmiş Milletler (BM). (1989). *Çocuk haklarına dair sözleşme*.
<https://www.unicef.org/turkiye/%C3%A7ocuk-haklar%C4%B1na-dairs%C3%B6zle%C5%9Fme>
- Birol, G. (2009). Çocuk dostu kent neresidir?. *Megaron Balıkesir, Mimarlar Odası Balıkesir Şubesi Dergisi*, 10-13.
- Çanakçıoğlu, N. G. (2012). Çocukta mekân algısının gelişimi ve mekânsal imge zenginliği bakımından malzemenin önemi. *Mimarlıkta Malzeme*, 2012(2), 1-8.
- Dursun, D., & Güller, C. (2019). Çocuk ve kentsel mekan ilişkisi: Erzurum'da çocuk oyun alanlarının erişilebilirlik ve alansal yeterlilik analizi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 10(1), 11-27. <https://doi.org/10.29048/makufebed.515261>
- Günay, N. (2016). *Fiziksel çevrelerin çocuk üzerindeki etkisi bağlamında 'kapsayıcı oyun alanları'* (Yayın numarası. 432215). [Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi Veri Tabanı.
- Gür, Ş. Ö. (1996). *Mekan örgütlenmesi*. Gür Yayıncılık.
- Gür, Ş. Ö. (2016, Ocak 28-30). *Engelsiz bina, özgür düşünce* [Bildiri özeti]. XV. Geleneksel Eğitim Sempozyumu, Antalya, Türkiye.
<https://www.tozok.org.tr/image/publications/AntalyaKitap.pdf>
- James, A. (2010). Interdisciplinarity - for better or worse. *Children's Geographies*, 8, 215-216.
- Pakih, E. Y. (2025). Çocuk gelişiminin fiziksel çevre ilişkisi üzerine çocuk dostu kafe örneği. *Sobider*, 77, 96-107. <https://doi.org/10.29228/SOBIDER.86590>
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Reeves, T. C. (2006). Design research from a technology perspective. İçinde J. van den Akker, K. Gravemeijer, S. McKenney, & N. Nieveen (Eds.), *Educational design research*. Routledge.
- Riggio, E. (2002). Child friendly cities: Good governance in the best interests of the child. *Environment and Urbanization*, 14(2), 45-58.
- Şener, E. A. (2001). *Okul öncesi çocuk eğitim merkezleri için değişebilir/dönüşebilir/esnek bir "fiziksel çevre modeli"* (Yayın numarası. 112257). [Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi Veri Tabanı.
- Tandoğan, O. (2014). Çocuk için daha yaşanılır bir kentsel mekân: Dünyada gerçekleştirilen uygulamalar. *Megaron*, 9(1), 19-33. <https://doi.org/10.5505/MEGARON.2014.43534>
- Türk Dil Kurumu. (2025). Güncel Türkçe Sözlük. <https://sozluk.gov.tr>