

İÇ MİMARLIK DEĞERLENDİRMELERİ

Editör: Prof.Dr. Şengül YALÇINKAYA

İç Mimarlık Değerlendirmeleri

Editör

Prof.Dr. Şengül YALÇINKAYA

yaz
yayınları

2025

İç Mimarlık Değerlendirmeleri

Editör: Prof.Dr. Şengül YALÇINKAYA

© YAZ Yayınları

Bu kitabın her türlü yayın hakkı Yaz Yayınları'na aittir, tüm hakları saklıdır. Kitabın tamamı ya da bir kısmı 5846 sayılı Kanun'un hükümlerine göre, kitabı yayınlayan firmanın önceden izni alınmaksızın elektronik, mekanik, fotokopi ya da herhangi bir kayıt sistemiyle çoğaltılamaz, yayınlanamaz, depolanamaz.

E_ISBN 978-625-5838-76-6

Ekim 2025 – Afyonkarahisar

Dizgi/Mizanpaj: YAZ Yayınları

Kapak Tasarım: YAZ Yayınları

YAZ Yayınları. Yayıncı Sertifika No: 73086

M.İhtisas OSB Mah. 4A Cad. No:3/3
İscehisar/AFYONKARAHİSAR

www.yazyayinlari.com

yazyayinlari@gmail.com

info@yazyayinlari.com

İÇİNDEKİLER

Çocuğun Gözünden Çocuk Dostu Hasta Odası Tasarımı	1
<i>Gönül ZENGİN, Şengül YALÇINKAYA</i>	
Mimarlık Disiplininde Covid-19'un Etkisini Bilimsel Yayından İzlemek: Bibliyometrik Bir İnceleme (2020-2024)	35
<i>Emre TUNAR, Şengül YALÇINKAYA</i>	
Erken Cumhuriyet Döneminde Modernleşmenin Vitrini Olarak Yemek Odası	67
<i>Ayşenur KANDEMİR</i>	
The Unifying Power of Design: Touching the Space with Social Awareness	86
<i>Mehmet NORASLI</i>	
Tasarım Araçlarının Kullanım Bilgisi Sınırlarının Genişletilmesi Üzerine Bir Okuma	98
<i>Sevgi ASLANTAŞ</i>	

"Bu kitapta yer alan bölümlerde kullanılan kaynakların, görüşlerin, bulguların, sonuçların, tablo, şekil, resim ve her türlü içeriğin sorumluluğu yazar veya yazarlarına ait olup ulusal ve uluslararası telif haklarına konu olabilecek mali ve hukuki sorumluluk da yazarlara aittir."

ÇOCUĞUN GÖZÜNDEN ÇOCUK DOSTU HASTA ODASI TASARIMI

Gönül ZENGİN¹

Şengül YALÇINKAYA²

1. GİRİŞ

Çocuklar (0-18yaş), yetişkinlere oranla hastaneye daha sık başvurmaktadır (Pattabi vd, 2024). Hastane deneyimine karşı çocuklar yetişkinlere göre; sınırlı deneyimleri, algı farklılıkları, strateji geliştirememesi, öz kontrol eksikliği nedeniyle daha savunmasızdırlar ve daha fazla stres durumuyla karşı karşıya kalmaktadırlar (Zengin, 2024).

Geleneksel sağlık yapıları mimarisi genel anlamda işlevsel gerekliliklere odaklanılarak tasarlandığından çocuk açısından kullanımı zorunlu olan, kişiselleştirilmiş alanı olmayan, davranışlarının sınırlandığı stres yaratan bir mekandır. Oysa çocuklar, yetişkinlere göre mekânları, duyuusal deneyimleri ve insanları daha güçlü hatırlar; çevreye, renklere, seslere, ışığa, kokulara ve hareketlere daha yoğun tepki verirler. Bu duyuusal farkındalık, çocukların hastane deneyimlerinden daha derin etkilenmelerine neden olur (Flippazi, 2009: 38).

Araştırmalar, görsel, işitsel, dokunsal ve kokusal uyaranların rahatlatıcı etkiler yaratarak stres seviyesini düşürdüğünü ve kişiler arası iletişimi kolaylaştırdığını göstermektedir (Hogg vd., 2001). Bu etki, özellikle hastane gibi

¹ Yüksek İç Mimar, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Tıp Fakültesi, Çocuk Cerrahi Bölümü, gonullzngnnn@gmail.com, ORCID: 0000-0003-3754-0695.

² Prof. Dr., Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, sengulyalcinkaya@ktu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1629-6443.

alışılmadık ve stresli ortamlarda iyileşme sürecine katkıda bulunabilir. Örneğin, Children's Hospital Association (CHA)' a göre ameliyat öncesinde duyuşal odalarda kullanılan rahatlatıcı unsurlar (düşük aydınlatma, renk deęiştiren yer karoları, hareketli nesneler, ağırlıklı battaniyeler ve kişisel kulaklıklar), sakinleştirici ilaç kullanımını %90'dan %20'ye kadar düşürmüştür (CHA, 2023). Bu bulgular, çocuklar için tasarlanan hastane mekanlarında dikkatle düşünölmüş tasarım yaklaşımlarının önemini ortaya koymaktadır.

Herhangi bir mekanı daha duyarlı ve etkileşimli hale getirmek için kullanıcıyı tanımak, bakış açısını anlamak çok önemlidir. Çocuklara yönelik herhangi bir yapıllı çevre tasarlarırken, olumlu gelişimleri için psikolojilerini, gereksinimlerini dikkate alarak tasarlamak gerekir. Teorik çerçeve olarak ele alındığında çocuęun bakış açısını öne çıkaran, saęlık hizmeti ile ilgili karar alma süreçlerinde kullanıcı olarak çocuęu merkeze alan, sosyal etkileşimini teşvik eden, çocuęun saęlık hakkı ve çıkarlarına öncelik veren, keşif, oyun, eğitim gibi vasıtalarla normal fiziksel, psikolojik ve bilişsel gelişimini destekleyen tasarım yaklaşımları “çocuk dostu” olarak belirtilmektedir (Salvioli, 2015; UNICEF 1989; WHO, 2018; Huang vd., 2024; Pattabi vd., 2024; Libal, 2001; Yalçınkaya ve Gür, 2023; Gür ve Yalçınkaya, 2022; Bishop, 2010).

Çocuk dostu unsurlar, hastane ortamını sadece tıbbi tedavi alanı olmaktan çıkarak, çocukların psikososyal ve duyuşal olarak rahatlatan, gelişimini destekleyen alanlara dönüştürebilir. Burada temel anlayış kullanıcı merkezli tasarımıdır. Tasarım sürecinde çocukların bakış açısına odaklanılarak; doğa ile bağlantıyı güçlendiren biyofilik tasarım unsurları; renklerin ve aydınlatmanın bilinçli kullanımı ile sakinleştirici bir ortam yaratılması; kuzeye yönlendirilen büyük pencereler gibi doğal güneş ışığından maksimum faydalanan mimari tasarım; renkler, ışık, ses ve doku gibi duyuşal uyaranların bilinçli kullanımıyla

sakinleştirici hastane ortamı; oyun ve keşif unsurlarının entegrasyonu ile hastane ortamının daha eğlenceli hale getirilmesi: hastane içinde çocukların birbiriyle iletişim kurabileceği sosyal etkileşim alanları; hasta odalarında çocukların kendilerini daha rahat hissetmelerini sağlamak için kişiselleştirme imkanı sağlayan hareketli, modüler mobilya kullanımları yollarıyla hastane ortamı sadece tedavi mekânı olmaktan çıkarılarak, çocukların psikososyal ve duygusal refahına ve gelişimine katkı sağlayan alanlara dönüştürülebilir. "Çocuğun Gözünden Çocuk Dostu Hasta Odası Tasarımı" başlıklı bu çalışmada, hastane tasarımında çocuğun perspektifinden yola çıkılarak, hem fiziksel, duygusal ihtiyaçları karşılayacak hem de gelişimini destekleyecek bir hasta odası nasıl oluşturulabilir sorusu ele alınmıştır.

2. ÇOCUK, GELİŞİMSEL GEREKSİNİMLERİ VE HASTA ODASI

Hastaneye yatışlarda normal yaşantısı bozulduğu için çocuğun gelişimi de olumsuz etkilenir. Hastalığının çocuğun gelişimine olumsuz etkilerinin engellenmesi veya azaltılması için, hem hastalığın neden olduğu fiziksel sıkıntılarının etkin tıbbi tedaviyle giderilmesi hem de gelişen psikososyal stresin yönetilmesi büyük önem taşır (Atay vd, 2011). Sağlık hizmeti ortamı fiziki unsurları vasıtasıyla psikososyal stresin yönetimine katkıda bulunarak iyileşmeye hizmet eder; aynı zamanda çocuğun gelişiminin olumsuz etkilenmesinin önlenmesine yardımcı olabilir.

Stres yaratan deneyimlerin yoğun olduğu çocuk hasta odası mekanını ele aldığımızda çocuğun gelişiminin sağlıklı olarak devam edebilmesini sağlamak öncelikli olmalıdır. Bunun için de çocuğun psikososyal stresini yönetmesine yardımcı olabilecek çözümler geliştirmek gereklidir. Çocuğun stresini,

fiziksel tasarım öğeleriyle yönetmesi mümkündür. Çevresel faktörlerin stres hormonu olan kortizol düzeylerini etkilediği bilimsel çalışmalarla da desteklenmektedir (Walch vd., 2005; Kotradyova vd., 2019; Jiang, 2020; Ohta vd., 2008; West vd., 2017). Oyun, renk, yeşil alanlar, ahşap gibi doğal malzemeler, genel atmosfer, aile varlığı, aydınlatma, gün ışığı, kontrol duygusu, VR gibi pozitif dikkat dağıtıcılar gibi çevresel unsurlar vasıtasıyla çocuğa ulaşmak, iletişim kurmak ve iyileşmesine katkıda bulunmak mümkün olabilmektedir.

Çocuklar, hasta odasında çevrelerini kontrol etme ihtiyacı hisseder. Kontrol hissinin eksikliği, stres, depresyon ve bağışıklık sisteminin zayıflaması gibi olumsuz sonuçlara yol açabilir (Dabbagh, 2023). Çevresel öz düzenleme kavramı, bireylerin fiziksel çevreyle etkileşim kurarak duygularını yönetebileceğini ve çevresel unsurların bu süreçte stratejik bir araç olarak kullanılabileceğini öne sürer. Çocuklar için kişiselleştirilebilir alanlar, aşına olmadıkları hastane ortamında kendilerine ait bir alan hissi oluşturarak güven duygularını güçlendirir ve uyum süreçlerini kolaylaştırır. Bu sayede, tıbbi prosedürler ve işlemler sırasında korku ve streslerini azaltmak da mümkün olur. Bu doğrultuda, çocuk hasta odalarında esnek alanlar ve konfor unsurlarının artırılması, onların hem psikolojik hem de fiziksel iyilik halleri açısından büyük önem taşır.

Çocukların her yaşta ve her ortamda hareket etme, oyun oynama, keşfetme ve sosyalleşme ihtiyaçlarının karşılanması gereklidir. Aynı zamanda bu ihtiyaçlar çocuk hasta odası mekanı için de geçerlidir. Çocukların sosyalleşmesinde en etkili araçlardan biri oyundur. Piaget'ye göre oyun, son derece sosyal bir yapıya sahiptir ve okul dönemindeki çocuklar için topluluk içinde yer alma ve sosyalleşme büyük öneme sahiptir. Oyun, hastane ortamında sosyalleşme imkanı sunarak yardımlaşma, karşılıklı iletişim ve gelişimi destekler (Koukourikos vd., 2015). Sosyalleşme ve iletişim gereksinimi okul çağı ile birlikte artan

çocuklar için hastanelerin sosyal olanakları da içerecek şekilde düzenlenmesi önemlidir (Gümüş, 2011). Bu doğrultuda, hasta odasında yeterli ve uygun oyun alanlarının oluşturulması önem taşımaktadır (Silav, 1998).

Bu bölümde çocuğun gelişimsel gereksinimleri çocukluk dönemi yaş grubu ve gelişim özelliklerine göre dört dönemde ele alınmıştır. Bu dönemlerin özellikleri ve gelişimsel gereksinimlerine bakıldığında;

Bebeklik: Bebek ve çocukların en temel gereksinimi sevgi, güven, hijyen ve korunmadır. Doğum sonrasında bebeğin yalnızca fiziksel gereksinimlerinin sağlanması ihtiyacı vardır. 5-10. aylar arasında çocuk bakım verene bağlanır ve bakım verenle yakın temas kurma ihtiyacı hissederler. 10-24. aylar arasında ise bebekler sık gördüklerine bağlanırlar (Silav, 1998).

Güvenlik başta olmak üzere hasta odasında bebeğin konfor koşullarının sağlanmasında doğal ışık, aydınlık düzeyi, gürültü kontrolünün sağlanması ve uygun sıcaklık-nem koşullarının oluşturulması önemlidir. Hasta odası tasarımında, bakıverenleriyle birlikte kalabilmelerine olanak sağlayacak şekilde düzenlenmiş bir mekân oluşturulmalıdır. Ebeveyn için konforlu alan oluşturmak, sağlık çalışanları için kolay erişimin sağlanması önemli başlıklar arasında yer almaktadır. Ayrıca bebeğin gelişimine uygun görsel işitsel uyaranlar gelişimini desteklemektedir (Köse, 2003; Er, 1998).

Okul Öncesi Çocuğu: 1-5 yaş arası dönem okul öncesi olarak tanımlanmaktadır. Bu dönemdeki çocukların büyümesi gelişmesi hızlıdır. Alanı keşfetmek, hareket etmek ve oyun oynamak bu dönemde çocukların en temel ihtiyaçları arasındadır. Bu dönem çocuğunda, okul çocuğu gibi hastalığının nedenini enfeksiyon gibi nedenlerle ilişkilendirme yetisi gelişmemiştir. Hastalığını anneye kötü davranışının sonucu olarak ilahi bir güç, düzen tarafından verilen bir ceza şeklinde yanlış anlama

eğilimindedirler. Anneden, sevgisinden yoksun kalma korkusu vardır. Bu aşamada okul öncesi çocuğunun hastalık, hastaneye ilişkin korku ve kaygılarının giderilmesinde alınabilecek ilk önlem annesi ile birlikte kalmalarını sağlamak olmalıdır (Köse, 2003). Ayrıca çocuğun yanında evi, ailesi ile ilişkili somut nesneler (peluş oyuncacı bebeği, annesinin giysisi) bulundurma, oyun oynayabilecekleri alan, ergonomisine uygun ortam/mobilya, güvenli bir çevre gereksinimleri vardır (Köse, 2003; Silav, 1998; Er, 1998; Özgen, 2022).

Okul Çocuğu (6-12 Yaş): Bu dönemdeki çocuğun büyümesi daha kontrollüdür. 6-12 yaş arasındaki çocuk, daha küçük yaştaki çocuğa oranla daha az hasta olur. Okul öncesi çocuğuna kıyasla kazalara yol açacak olaylara karşı daha dikkatlidir. Bu dönem çocuğunun en önemli işi 'okul'dur. Kültürünün gerektirdiği tüm becerileri edinmelidir (okuma yazma, toplama çıkarma, bisiklete binme gibi). Aksi takdirde çocuklar aşağılık duygusu geliştirebilirler (Cüceloğlu, 2007). Okul çocuğu okul öncesi çocuğa göre daha sosyaldır. Hastalık okul çocuğu için, fiziksel hareketinin kısıtlanması anlamına gelmektedir (Köse, 2003; Silav, 1998). Evden ve anneden ayrılmak oyun çocuğundan daha kolaydır. Aileleri ve akranlarıyla temas halinde olmak istedikleri kadar yalnız kalmaya da ihtiyaç duyarlar. Okul çağındaki çocukların bağımsızlıklarını, sorumluluk duygularını ve kimliklerini geliştirmelerine imkan sağlayacak kişisel alanlara ihtiyaçları vardır. Bu alan, çocuğa ders çalışma, oyun oynama, dinlenme eğlenme gibi ihtiyaçlarını karşılayabileceği kişisel bir sığınak sağlar. Hasta odası düşünüldüğünde odalarının tek kişilik olması kişisel alan sağlamasında öncü koşuldur. Arkadaşlık önemli hale gelir, kendi yaş ve cinsiyetindeki çocuklarla arkadaş olurlar, akranlara olan ihtiyaçları artmıştır. Ortak kullanılan mini mutfak alanları, yiyecek içecek temin edilen yerler, oyun köşeleri gibi alanlar arkadaşlık ilişkisi geliştirmeleri için uygun ortam sağlar (Zengin,

2024). Okul çağı çocukları, hastalığı anlayabilecek düzeyde oldukları için hastalıkları hakkında bilgilendirilmek isterler; bu doğrultuda, bilgi içeren poster ve broşür gibi materyaller kullanılarak hastalığı hakkında bilgilendirilmeleri sağlanılabilir (Er, 1998; Zengin, 2024).

Adölesanlar: Her konuda dengesizlik içinde olan adölesanlar arkadaş konusunda dengesizlik içinde değildir ve en büyük güven kaynağını arkadaşlıktan alır, yaşlılarının etkisi aile etkisinden daha fazladır. Beden imajı önem kazanmıştır. Özerkliğini kazandığı bu dönemde adölesanlar yalnız kalmaya ihtiyaç duyarlar (Cüceloğlu, 2007). Hasta odalarının tek kişilik olması önerilmektedir. Bu dönemde özerklik, bireysellik ve sosyal etkileşim ihtiyaçları ön plandadır. Adölesanların hem bireysel hem de sosyal ihtiyaçlarını karşılayacak, gelişimini destekleyecek bir hasta odası mekanı tasarlanmalıdır. Akranları ile etkileşim sağlayabileceği, tekli çoklu oturma düzenlerinin olduğu, mobilya düzenlerinin, diyalogu teşvik edici şekilde düzenlendiği (L koltuk) sosyalleşebilecekleri alanlara ihtiyaçları vardır. Çocuğun ziyaretçilerine ev sahipliği yapabilmelerine olanak sağlayan hasta odası içinde yeterli alanın olması gerekmektedir (Zengin, 2024).

3. YÖNTEM

Pediyatrik Hasta Odasının çocuğun stresinin azaltılmasında, iç mekânın sahip olması gereken özelliklerin belirlenmesi ve buna bağlı tasarım stratejileri oluşturulması amaçlanmıştır. Çalışmada resim çizdirme yöntemi kullanılmıştır. Projektif bir teknik olarak çocukların duygusal dünyasını ve algılarını anlamlandırmada yaygın şekilde kullanılmaktadır (Uysal vd., 2018; Erdoğan vd., 2020). Bunun için çalışmada 7-17 yaş arası 43 çocuktan kendilerinin iyi hissedecekleri bir hasta

odası resmetmeleri ve bu resmi birkaç cümle ile anlatmaları istenmiştir. Katılımcı profiline Tablo 1’de yer verilmiştir.

Çalışmada 43 resim ve anlatımı için görsel/metin içerik analizi yapılmıştır. Resimlerdeki/anlatımlardaki çocuğun kaygısını azaltmak için kullanılan öğeler dört başlık altında sınıflandırılmıştır. Bu başlıklar; duyuşsal rahatlık ve psikolojik destek, yaratıcılık ve keyifli aktiviteler, konfor ve özel alan ve sosyalleşme ile iletişimdir. Bu analiz, pediatrik hasta odalarında çocuğun psikolojik ve fiziksel iyileşme süreçlerini destekleyecek bir iç mekân tasarımının oluşturulmasına katkı sağlamayı hedeflemektedir.

Tablo 1. Çalışmada Yer Alan Çocuklara Ait Bilgiler

Kullanıcı Özelliği	Grup	Sayı
Cinsiyet	Kız Çocuk	10
	Erkek Çocuk	8
Yaş	7-12	15
	13-17	13
Hasta Odası Deneyimi	Var	14
	Yok	15

4. PEDIATRİK HASTA ODASINDA ÇOCUK STRESİNİ AZALTMAYA YÖNELİK TASARIM İLKELERİ VE STRATEJİLERİ

Çocukların konuya dair yaptıkları resimler ve yazılı anlatılar analiz edildiğinde, pediatrik hasta odasında çocukların stresini azaltmaya yönelik 4 tasarım ilkesi ve bu ilkelerle ilişkili 9 tasarım stratejisi geliştirilmiştir. Bu stratejiler, Duyusal Rahatlık ve Psikolojik Destek ilkesi için 3, Yaratıcılık ve Keyifli Aktiviteler için 3, Konfor ve Özel Alan için 2 ve Sosyalleşme ile İletişim için 1 strateji olmak üzere toplamda 9 stratejiye dayanmaktadır. Tasarım ilkelerinin çocuk ifadelerinde ve resimlerinde yer alma sıklığı ise Tablo 2’de sunulmuştur. Bu tasarım ilkeleri ve kapsamına bakıldığında;

Tablo 2. Pediatrik Hasta Odasında Çocuk Stresini Azaltmaya Yönelik Çocuk Resimlerinde/İfadelerinde Mekan Tasarımına Referans Veren Tasarım İlkesi ve Stratejileri

Katılımcı No	A. Duyusal Rahatlık ve Psikolojik Destek			B. Yaratıcılık ve Keyifli Aktiviteler			C. Konfor ve Özel Alan		D. Sosyalleşme ve İletişim
	Canlı Renkler ve Dikkat Çekici Tasarım	Doğal Işık ve Manzarayla Rahatlama	Doğa ile Sakinleştirici Atmosfer	Teknoloji ile Zenginleştirilmiş Oyun ve Eğlence Alanları	Sanat ve Yaratıcılık için İlham Verici Alanlar	Hareket ve Fiziksel Oyun Alanları	Kişisel Alan ve Rahatlama Sağlayan Düzenlemeler	Aile ve Refakatçiler İçin Konfor	Sosyalleşmeyi Destekleyen Ortak Alanlar
1	x	x		x		x	x		
2	x			x		x	x		
3				x			x	x	x
4	x	x	x	x	x		x		
5	x			x	x		x		
6	x	x	x		x		x		
7	x	x		x			x	x	
8			x	x	x	x	x	x	x
9	x		x	x	x				
10	x	x		x		x	x		
11	x		x	x		x			
12	x		x	x		x			x
13				x	x				
14		x					x		
15			x				x		
16				x			x		
17		x	x	x	x		x	x	x
18		x	x	x			x		
19		x	x	x			x		
20		x	x	x	x	x	x		x
21	x	x		x	x		x	x	x
22	x	x		x	x		x		
23	x		x	x			x	x	
24	x		x	x	x		x		
25				x			x		
26	x	x		x					
27		x		x	x		x	x	
28				x	x		x		x
29		x		x					
30	x	x	x	x	x	x	x		
31		x	x	x			x		
32		x	x				x	x	
33	x	x	x	x	x		x		
34			x				x		
35		x	x	x			x	x	
36				x			x		
37				x		x	x		
38	x	x		x		x		x	x
39	x			x			x	x	
40	x	x	x	x	x				
41	x	x		x	x		x		
42	x	x		x			x		
43	x	x	x	x	x		x		
	24	25	22	37	18	9	36	11	8

Not. Tablo çocukların çizimlerinden elde edilen verilere göre hazırlanmıştır.

4.1. Duyusal Rahatlık ve Psikolojik Destek

Bu ilke, çocukların stres seviyelerini azaltmayı ve onlara sakinleştirici bir ortam sunmayı amaçlayan tasarım kriteridir. Çocukların kendilerini güvende ve rahat hissetmelerini sağlamada, renk seçimi, doğal ışık kullanımı ve doğa temalı görseller gibi huzur verici unsurların bir arada kullanıldığı bir tasarım yaklaşımı benimsenebilir.

Çocuk dostu tasarımda, ilham verici manzaralar, doğal ışık, rahatlatıcı renkler, güven veren sesler, doğa unsurları, ayarlanabilir aydınlatma ve dokunsal ya da etkileşimli yüzeyler gibi unsurlar kullanılabilir. Ayrıca, hareket özgürlüğü sağlayan alanlar, pastel renkler, doğa temalı sanatsal tablolar gibi stresi azaltabilecek detaylar eklenerek çocukların hastane deneyimleri daha olumlu hale getirilebilir, tedavi sürecini olumlu etkileyebilir (Zengin, 2024; Yolcu vd., 2024; Zengin ve Yalçınkaya, 2022; Gür ve Yalçınkaya, 2022).

Bu tasarım ilkesini çocuklara ait "Odamın renkli olmasını istedim çünkü içimi ferahlatır. " (C5-C6-C22), "Pencere uzun perdelerle örtülmekte ve dışarı manzarası güzel olmalı." (C14), "İçerisi bol güneş alan, ferahlatıcı ve tabiki manzarası güzel olan bir oda isterdim."(C21), "Akarsu manzaralı pencere." (C31), " Odama güneş ışığı almasını istediğimden dolayı geniş bir pencere yaptım, hava almak için de balkon çizdim." (C42), "Hastanın moralini yükseltmek için çiçekler olmalı."(C17) vb ifadeler desteklemektedir. Ayrıca çocukların resimlerinde yer alan doğa manzarası (akarsu, bulut, orman, deniz), iç açıcı ve doğayı anımsatan renkler, güneş ışığı, doğa temalı dekorasyon unsurları, balkon, martı, kuş sesi ve akvaryum gibi doğa deneyimleri yine bu kriteri işaret etmektedir (Tablo3).

Tablo 3. Duyusal rahatlık ve psikolojik destek ile ilgili çocuk resimlerinde/ifadelerinde mekan tasarımına referans veren öge/tema/nesne

Duyusal Rahatlık ve Psikolojik Destek		
TS1. Canlı Renkler ve Dikkat Çekici Tasarım	<i>"odamın renkli olmasını istedim çünkü içimi ferahlatır", "Daha ferah, zevklerime uygun, sıkılmayacağım bir oda isterdim". Çocuklar ayrıca "Çok renkli olmasını isterim", "Lamba renkli olsaydı", "Renkli ve eğlenceli duvar" "Gökkuşuğu resmi isterdim" gibi ifadeler kullanmış, rengi, aydınlatmalar gökkuşuğu resmi, renkli duvarlar ile vurgulamışlardır. "odamın duvarlarına da yol şeklinde bir şerit çizdim ki oda sıkıcı gözükmesin" "kumandası benim elimde olan renk ve şekil değiştiren tavan istedim.", " Ağaç şeklinde eşya dolabı", "Pencerelerin yuvarlak büyük güzel iç açıcı gözükmesi önemlidir"</i>	
TS2. Doğal Işık ve Manzarayla Rahatlama	<i>"içerisi bol güneş alan, ferahlatıcı ve tabi ki manzarası güzel olan bir oda isterdim", "odama güneş ışığı almasını istediğimden dolayı geniş bir pencere yaptım", "oda bol güneş alsın, manzarası güzel olsun"</i>	
TS3. Doğa ile Sakinleştirici Atmosfer	<i>"Duvarlara çiçekler çizdim çünkü beni evimde gibi hissettiriyor", "Sarmaşık duvar ve saksı çiçekleri olsun", "Hastanın moralini yükseltmek için çiçekler olmalı", "Akvaryum gibi hayvanlar olsun"</i>	
TS1.	TS2	TS3.
		
Mekana ve ışıklandırmaya hakim renklilik hali (r7)	Doğa Manzara görüşü ve gün ışığının içeri alınabilmesi için geniş camlar (r30)	Doğa manzarası ve iç mekanda doğa unsurları (r31)

Duyusal rahatlık ve psikolojik destek tasarım ilkesi için üç tasarım strateji oluşturulmuştur;

4.1.1. Canlı Renkler ve Dikkat Çekici Tasarım

Çocuğun etkileşimsel heyecanlı yapısı pek çok konuda uyarılmaya açık bir haldedir. Hastane ortamı tasarımının çocuğun yaşadığı stres ile başedebileceği olumlu dikkat dağıtıcı unsurları barındırmak, çocuğun merak duygusuna hitap ederek ruh halini canlandırmak gibi hedefi olmalıdır. Mekan, duyusal nitelikleri ile ilgi çekici olmalı, uyarıcıları zenginleştirilerek merak uyandırma özelliğini barındırmalıdır.

İlgi çekici çevrelerin tasarımı fiziksel uyarıcılarının zenginliği ve kişide uyandırdığı duygusal tepki ile ilişkilidir (Aydınlı, 1986). Akla gelen ilk ilgi çekici mekansal özellik renktir. Renk çocuğun duyguları üzerindeki etkilidir (Premesti ve Sakya, 2022). Turuncu sarı gibi sıcak renkler neşe verirken; mavi, yeşil gibi soğuk renkler sakinleştirerek stres azaltıcı etki oluşturmaktadır (McLoad, 2016; Park, 2009). Hasta odası tasarımlarında, duvarlarında mobilyalarında aydınlatmasında çocuğa yönelik renkler kullanılarak çocuğun ilgisi çekilebilir, duygularına hitap edilebilir. Rengin yanı sıra yüzeylerde, mobilya ve tefrişlerde bitmemiş çizgiler farklı aralıklarda yüksekliklerde beklenmedik doluluk-boşluk, renk, doku, form kullanımları gibi çocuğun merak duygusunu uyandıran çeşitli uyarıcılar kullanılabilir (Zengin ve Yalçınkaya, 2022).

4.1.2. Doğal Işık ve Manzarayla Rahatlama

Gün ışığı ve dış mekan görüşü hastalara terapötik etki sağlamak bakımından önemli çevresel faktörlerden biridir ve hastaların hastanede deneyimledikleri stresi azaltıcı etkisi vardır (Permatasari, 2021; Ulrich 1984). Doğal ışığın varlığı, hastaların ruh hallerinin iyileşmesi, stres seviyelerinin azalması ve hasta konforunun artması ile ilişkilendirilmiştir (Muhamad vd., 2022). Araştırmalarda daha fazla güneş ışığına maruz kalan hastaların daha az stres yaşadıkları ve daha az ağrı kesiciye ihtiyaç duydukları raporlanmıştır (Walch vd., 2005; Walton, 2018). Hasta odaları için geniş pencereler tasarlanarak hem manzara hem de gün ışığına erişim sağlanmış olmaktadır. İlham verici manzaralara sahip kocaman pencereleri bulunan hasta odalarında çocukların ve ailelerin daha rahat hissetmeleri amaçlanmaktadır (Zengin ve Yalçınkaya, 2022).

4.1.3. Doğa ile Sakinleştirici Atmosfer

Doğa ve doğal unsurların deneyiminin, ruh hali üzerinde pozitif etkisi bilinmektedir. Ayrıca biyofili teorisine dayanarak,

doğayı temsil eden tasarım unsurları onarıcı sonuçlara sahip olabilmektedir. Biyofilik tasarım stres azaltma etkisi ile hastane ortamında iyileşmeye hizmet eden tasarım kriteri olarak uygulanmaktadır.

Sağlık çevrelerinde doğayı yapıları iç mekanlara taşıyabilecek tasarım mekanizmaları ilk akla gelen çözümdür. Bitki veya hayvan görselleri, doğadan türetilen desenlerin iki boyutlu üç boyutlu grafik anlatımları, doğal malzemeler sağlık çevrelerinde onarıcı etkilerinden dolayı kullanılmaktadır (Zengin ve Yalçınkaya, 2022; Jiang, 2020; Zengin, 2024).

4.2. Yaratıcılık ve Keyifli Aktiviteler

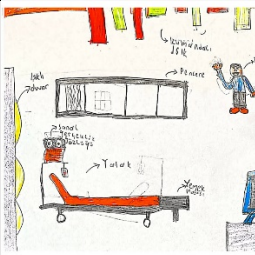
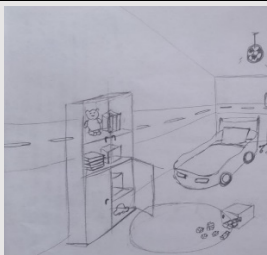
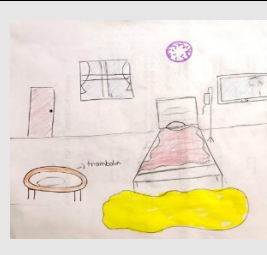
Bu ilke, çocukların yaratıcılığını teşvik eden ve eğlenceli aktiviteleri desteklemeyi amaçlayan tasarım kriteridir. Çocukların yaratıcı oyunlar oynaması, sanatla uğraşması ya da dijital platformlar aracılığıyla keyifli vakit geçirmesi için esnek ve eğlenceli ortamlar sunulması bir tasarım yaklaşımı benimsenebilir.

Pediyatrik hasta odalarında çocukların yaratıcılığını teşvik eden ve eğlenceli aktiviteleri destekleyen alanlar tasarlamak hem duygusal hem de fiziksel iyileşme süreçlerinde önemli bir rol oynar (Bıdıss vd, 2013). Çocukların yaratıcı oyunlar oynamasına, sanatla ilgilenmesine veya dijital platformlar aracılığıyla keyifli vakit geçirmesine olanak tanıyan esnek ve eğlenceli ortamlar hem dikkatlerini dağıtarak stresini azaltır hem de hastaneye kabulünden hasta odasına kadar çocuğa eşlik eden hayal kırıklığı gibi olumsuz duygusal yüklerini hafifletir. Sanal gerçeklik gözlüğü, resim yapma, oyuncak, kutu oyunu gibi unsurlar, çocukların yaratıcı becerilerini destekleyerek iyileştirici bir etki yaratır. Hastalık ve günlük rutinlerinin kesintiye uğramasıyla belirsizlik, korku, endişe ve öfke gibi duygularla mücadele eden çocuklar, bu tür ortamlar sayesinde kendilerini ifade etme ve duygusal olarak rahatlama fırsatı bulur. Oyun ve

sanat etkinlikleri, yalnızca eğlenceli birer uğraş değil, aynı zamanda motor becerileri sağlayan, özgüveni artıran, başa çıkma mekanizmalarını geliştiren, problem çözme yeteneklerini destekleyen güçlü araçlardır. (Özgen, 2022; Koukourikos vd., 2015; Zengin ve Yalçinkaya, 2022).

Bu tasarım ilkesini çocuklara ait "Play Station olan bir hastane isterdim" (C3-C30-C40-C41), "Oyun konsolu olmasını isterdim" (C1-C4-C28-C31), "Duvarlarda resim çizebileceğim tahtalar olsun." (C1-C4-C5) , "yatağa kaydırakla kayıp girmek isterdim" (C8-C11), "Salıncak olsun, yatağım salıncak gibi sallansın." (C11-C30), "Yatağın karşısında televizyon olsun.", "Televizyon çizdim çünkü canım sıkılmaz."(C5-C9-C10-C13-C16-C21-C22-C25-C26-C27-C29-C31-C37-C38-C41-C42) vb ifadeler desteklemektedir. Çocuk resimlerinde yer alan sanal gerçeklik gözlüğü, resim tahtası, resim masası, kalemler gibi çizim için alan ve ekipmanlar, gitar, dergiler, televizyon, oyun konsolu, playstation, oyuncak, oyun parkı, dart, kitaplık, bilgisayar, salıncak, yapboz, bulmaca, kaydırak gibi öğeler yaratıcı, keyifli aktivitelere işaret etmektedir. Çocukların resimleri ve ifadeleri analiz edildiğinde bu ilke ile ilişkili üç tasarım strateji oluşturulmuştur (Tablo4).

Tablo 4. Yaratıcılık ve Keyifli Aktiviteler ile İlgili Çocuk Resimlerinde/İfadelerinde Mekan Tasarımına Referans Veren Öge/Tema/Nesne

Yaratıcılık ve Keyifli Aktiviteler		
TS4:Teknoloji ile Zenginleştirilmiş Oyun ve Eğlence Alanları	<i>"Play Station olan bir hastane isterdim.", "Oyun konsolu olmasını isterdim.", "Yatağın karşısında televizyon olsun.", "Bilgisayar olsa istediğimiz şeyi oynayabilirdik.", "Televizyon çizdim çünkü canım sıkılmaz.", "Birkaç süslü balon (içinde günün bilmecesi olsun çünkü hastanede kalırken başka uğraşlara ihtiyacım olurdu).", "Kendimi oyun içinde ve hastane dışında hissedebileceğim sanal gerçeklik gözlüğü isterdim." "komedin üstünde bulmacalar var"</i>	
TS5:Sanat ve Yaratıcılık için İlham Verici Alanlar	<i>"Duvarlarda resim çizebileceğim tahtalar olsun.", "Bir şeyler çizebileceğimiz bir masa olmalı.", "Odamın duvarlarına yol şeklinde bir şerit çizdim ki oda sıkıcı gözükmesin." "Aklımdaki şeyleri yapacaklarımı ya da istediğim şeyleri rahatça görüp hatırlamak için bir pano çizdim.", "Lotus çiçeğini sevdiğimden dizaynda askılık olarak lotus çiçeğinin yaprakları şeklinde askılık var." "gitar olsaydı" "yatağımın üstünde bir tablo bulunmakta"</i>	
TS6: Hareket ve Fiziksel Oyun Alanları	<i>"yatağa kaydırakla kayıp girmek isterdim.", "odadaki trambolin ve kaydırak eğlenceli olurdu.", "Salıncak olsun, yatağım salıncak gibi sallansın.", "çocuklar için oyun dart'ı olmalı " "Benim hastanede oyun parkı var."</i>	
TS4.	TS5.	TS6.
		
Sanal Gerçeklik Gözlüğü, eğlenceli duvar ve tavan	Oda duvarlarının ortasından geçen şerit yol	Hareket ve Fiziksel Oyun Alanları:

4.2.1. Teknoloji ile Zenginleştirilmiş Oyun ve Eğlence Alanları

Sağlık tesislerinde teknolojik eğlence ve dijital oyun alanları çocuk için olumlu dikkat dağıtıcı unsurlar barındırır. Pozitif dikkat dağıtıcı unsurların kullanılması, hasta çocuklar için olumsuz duygularla başa çıkmalarına yardımcı olan, dikkatini ağrı vb stresli uyaranlardan çevresel uyaranlara yönlendirmesini sağlayan etkili bilişsel-davranışsal tekniktir. Teknolojik eğlence unsurları, pozitif dikkat dağıtıcı bir etki yaratarak medikal prosedürlerin yarattığı stresi azaltır ve tedavi süreçlerini kolaylaştırır (Jiang, 2020). Araştırmalara göre eğlenceli, görsel çeldiriciliği ile VR teknolojisi, çocukların stresli prosedürlerle başa çıkma etkinliğini arttırmıştır (Wolitzky vd., 2005; Hoffman vd., 2000; Trzpuć, 2016; Sharar vd., 2007).

4.2.2. Sanat ve Yaratıcılık için İlham Verici Alanlar

Çocuğa sanat etkinlikleri için sağlanan alanlar, çocuğa kendi potansiyelini gerçekleştirme, yaratıcı olma ve bir şeye katkıda bulunma ihtiyacını kendini ifade etme fırsatı sağlar. Çocuk hasta odaları; sanat aktiviteleri için uygun alanlar, çizim yapmaya elverişli masa ve duvarlar, yeterli hareket alanı, yaratıcı çalışmaları destekleyen mobilyalarla donatılmalıdır. Bu alanlar, çocukların potansiyellerini ortaya koymalarına ve çevreleriyle daha sağlıklı etkileşimler kurmalarına olanak tanır (Özgen, 2022; Zengin 2024). Bu etkinlik alanları el kol hareketleriyle motor becerilerini geliştirir, kendini ortaya koyma imkanı sağlar. Böylece çocuğa üstesinden gelme duygusu da kazandırmış olur.

4.2.3. Hareket ve Fiziksel Oyun Alanları

Yatan hastalar zamanlarının çoğunu zorunlu olarak hasta odasında geçirirler. Bu aktif olan çocuk için hareketinin sınırlandırılması anlamına gelmektedir. Hasta odası çocuğa eğlenceli olanaklar, fiziksel aktivite imkanları sağlayabilmelidir. Çocuklara kendi dünyasına yaklaşabileceği oyun/eğlence

koşulları yaratabilirse çevresiyle daha sağlıklı etkileşimler kurabilir, stresle başa çıkma mekanizmaları geliştirebilirler. Bu anlamda çocuğa eğlenceli boş zaman düzenleme imkanları sunarak, hem enerji atmasını hem de normal gelişimine devam etme olanağı sağlanabilir. Böylece çocuğa izolasyondan kaçış etkinliği, başa çıkma mekanizmaları geliştirebilme, kendini ifade edebilme, olumsuz psikolojiyi dışı vurabilme, boş zamanlarını organize edebilme imkanı sağlanmış olur. (Yolcu vd, 2024; Koukourikos vd, 2015).

4.3. Konfor ve Özel Alan

Bu ilke çocuğun kendine ait bir alanı olduğunu hissetmesine ve rahatlamasına yardımcı olmayı amaçlayan tasarım ilkesidir. Ergonomik ve rahat mobilyalar, çocukların bireysel olarak dinlenebileceği özel alanlar, güvenlik ve mahremiyet hissini artırarak çocukların hem fiziksel hem de duygusal ihtiyaçlarına yanıt veren temel bir tasarım yaklaşımı benimsenebilir.

İç mekanlarda yaşanan stres, bireysel ihtiyaçlar ve çevresel imkanlar arasındaki uyumsuzluktan ileri gelmektedir (Ulrich, 1991). Çocuğun günlük aktivitelerini yapabilmesi, çevresel, fiziksel imkanlara kolay erişim yoluyla bireysel ihtiyaçlarını giderebilmesi, çevrelerini manipüle edebileceği imkanlarının olması çocuklara özgüven, alan kontrolü ve rahatlık hissi verir. Pediatrik hasta odalarının, tedavi sürecini desteklemek için hastalar, yakınları ve refakatçiler için uygun şekilde tasarlanması önemlidir (Ulrich, 1991; Ulrich vd, 2008; Nasab vd, 2020). Pediatrik hasta odalarındaki unsurlar, kişisel alan sağlanması yoluyla hastaların ve ailelerinin konfor, bakım ve özerklik duygusuna ilişkin öznel deneyimlerine katkıda bulunur.

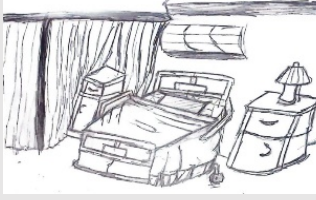
Bu tasarım ilkesini çocuklara ait "Çift kişilik ortopedik yatak olsun, en az üç yastık olsun."(C3-C25-C38), "Çift kişilik yatak istiyorum."(C3-C31-C42-C38), "Dolap ve komodinler

olsun."(C7-C17-C32-C42), "Gömmeli masa olsun yer kaplamaz açar kullanırız." "Odam geniş ve ferah olmalı, büyük dolaplar olmalı."(C17), "Bence odada kitaplık olmalı canımız sıkıldıkça okuruz ve derslerimizden geri kalmayız. ", "Refakatçiler için büyük rahat açılabilir koltuklar olmalı."(C17-C27-C32), "Yiyecek ve içecek için mini buzdolabı istiyorum." (C31-C39-C42) "Ortadaki lamba istediğiniz renkte yanıyor."(C7) "istediğim şekilde yakabileceğim ledler yatağın başında istediğim şekilde kontrol edebileceğim bir televizyon"(C31) vb ifadeler desteklemektedir (Tablo 5).

Çocuk resimlerinde yer alan "büyük koltuk, yedek yatak, battaniye, kişisel düzenlemeler için mobilyalar (raflar, oyuncak dolabı, komodin, yemek hazırlama tezgâhı), gömme masa, açılabilir yatak gibi fonksiyonel yatak gibi, yiyecek/içecek temini," gibi öğeler konfor ve özel alan ilkesine işaret etmektedir. Çocukların resimleri ve ifadeleri analiz edildiğinde bu ilke ile ilişkili iki tasarım strateji oluşturulmuştur.

Tablo 5. Konfor ve Özel Alan ile İlgili Çocuk Resimlerinde/İfadelerinde Mekan Tasarımına Referans Veren Öğe/Tema/Nesne

Konfor ve Özel Alan	
TS7. Kişisel Alan ve Rahatlama Sağlayan Düzenlemeler	"yatağım benim yatağım olsaydı", "dolap olmalı eşyaları koyabilmeli hasta" "ziyaretçiler ve refakatçiler için de büyük bir koltuk", "açılabilen misafir yatağı" "refakatçiler için açılabilir bir kanep", "enerjik hissetmem için lazım olan içeceklere bir mini buzdolabı isterdim" "komodinün üzerinde gece lambası bulunuyor. "yatağın kenarında raflar olacak ki hastanın yanında kimse yoksa hasta eşyalarını kolay alacak", "yatağa bağlı hareket eder tabla çizdim", "üstteki mavi tuş camın çok azını açacak" "ortadaki lamba istediğiniz renkte yanıyor" "mini buzdolabı içinde 6-7 çeşit içecek ve yiyecek olması"
TS8. Aile ve Refakatçiler İçin Konfor	"Koltuk çizdim çünkü annem, babam yatabilsin", "ailemin ya da beni ziyarete gelecek kişilerin rahat edebilmesi içinde geniş bir koltuğun ayrıca gece yanımda kalabilmeleri içinde bu koltuğun açılıp bir yatak işlevini de görmesini isterim", "Yatağın yanında yedek açılabilen misafir yatağı bulunur", "yatağın yanında puf koltuk var"

TS7.	TS8.	TS7.
		
Çocuğun istediği renkte yanan aydınlatma çizimi	Dolap, klima, komidin ve gece lambası gibi fiziksel ihtiyaçlarını karşılayabileceği mobilya çizimi	Yiyecek/içecek temin edebileceği buzdolabı çizimi

4.3.1. Kişisel Alan ve Rahatlama Sağlayan Düzenlemeler

Çocukların yaşamsal ihtiyaçlarının karşılanabilmesi için odada kolayca kullanabilecekleri donatılar, çocuk boyutlarına uygun araç-gereç, ekipman, mobilya gibi unsurlar bulunmalıdır. Kişisel eşya dolapları, farklı konfigürasyonlar için hareketli mobilyalar, gömme masa, oyuncakları kitapları gibi eşyalarını koyabileceği raflar ve ortopedik yataklar gibi donatılar, konforun sağlanmasında önemli rol oynar. Ergonomik tasarımlar, mekânın kullanıcı dostu olmasını artırır, çocukların kendilerini güvende hissetmelerine, sağlık ve konforlarının artmasına, stresten uzaklaşmalarına katkı sağlar. Özellikle tuvalet, lavabo, duşakabin, mobilya, masa ve sandalye gibi eşyaların çocukların boyutlarına uygun olması, mekanın boyutsal beklentilerini karşılaması açısından gereklidir (Köse, 2003; Zengin ve Yalçınkaya, 2022; Gür ve Yalçınkaya, 2022; Gür, 1996). Bu içgörüler, sağlık hizmeti ortamlarında hasta merkezli bir yaklaşımı destekleyerek çocuk dostu ortamları iyileştirmek için olası tasarım müdahalelerini önermektedir.

Tavan rengini değiştirebilmek, ışıkları kontrol edebilmek, yatağı ve diğer eşyaları istedikleri şekilde düzenleyebilmek gibi çevrelerini kontrol edebilme imkanına sahip olmaları, günlük

yaşamı kesintiye uğrayan yatan hasta çocuk için önemli bir konfor koşuludur. Çocuğa bu konfor koşulları sağlamanın ilk etkisi de çocuğun hastanede deneyimlediği stresinin azalması olacaktır. Buzdolabının olması, yatağın konforlu olması, depolama alanlarının yeterli olması, havalandırmasının iyi olması, yemek yiyebileceği bilgisayarını koyabileceği masasının olması yatağının ayarlanabiliyor olması, aydınlatmanın açma kapama anahtarlarının başucunda olması çocuğun odadan memnun olduğu konfor kriterlerindendir (Zengin, 2024).

4.3.2. Aile ve Refakatçiler İçin Konfor

Yapılı çevrenin amacı kullanıcılarının gereksinimlerini karşılamaktır. Tedavisinin olumlu seyri için hasta odasında hasta, ailesi ve refakatçilerine yönelik destekleyici alanlar tasarlanmalıdır. Refakatçi alanı, evdeki oturma köşesine benzeyen koltuğun olması; önemli yaşam değişiklikleri ve psikolojik sıkıntı içinde olan hasta çocuklara hem akranlarıyla etkileşim, iletişim, oyun arkadaşlığı kurabileceği ortam sağlanmış, hem de refakatçinin yatma uzanma dinlenme uyuma ihtiyacı karşılanmış olur. Bu sayede çocuğa sosyal destek sağlanabilir ve normal yaşamının devam ettiği hissi yaratılarak stresin azaltılmasına yardımcı olunabilir.

Araştırmalar, küçük çocukların aşinalık ve dikkat dağıtma yoluyla konfor sağlayan canlı, etkileşimli özelliklere çekildiğini, büyük çocuklar ve ebeveynler ise özerkliği teşvik eden, aile katılımını destekleyen öğeleri tercih ettiğini ortaya koymaktadır. Pencere manzarası ve kişisel eşyalar gibi özelliklerin tüm yaş gruplarında konfor ve bakım algılarını önemli ölçüde etkilediği bulunmuştur (Sathyanarayanan vd, SSRN/URL-1; Zengin, 2024; Ulrich, 1984; Ulrich, 1991; Ulrich vd, 1993; Zengin ve Yalçinkaya, 2022; Gür ve Yalçinkaya, 2022).

Çocuklar, odalarının kendi zevklerine uygun şekilde (örneğin, araba temalı yataklar veya futbol takımı renkleri)

tasarlanması ve hastane ortamında kendilerini daha iyi hissetmelerine, rahatlamalarına yardımcı olur (Zengin ve Yalçinkaya, 2022; Zengin, 2024). Psikososyal ve duygusal konforun artırılması için çocukların ısı, ışık, gün ışığı, ses/müzik seviyesi, hasta yatağı ve TV kanallarını kontrol edebilmesi önemlidir (Andrade ve Devlin, 2015; Huisman vd, 2012).

4.4. Sosyalleşme ve İletişim

Bu ilke, pediatrik odalarda sosyalleşmeyi ve iletişimi teşvik eden alanlar tasarlamayı, çocukların sosyal bağlarını güçlendirmeyi amaçlayan bir tasarım anlayışıdır. Yaşlılarıyla etkileşim kurabilecekleri sosyal alanlar, çocukların yalnızlık hissini azaltırken, iyileşme süreçlerine de olumlu katkı sağlar. Ayrıca, aile üyeleri ve sağlık personeli ile kolayca iletişim kurmalarını sağlayacak tasarım unsurlarına da özen gösterilmelidir.

Çocuklar, hastaneleri sadece klinik değil, sosyal alanlar olarak deneyimlemek isterler, yaşlarına uygun eğlence, oyun olanaklarına ihtiyaç duyarlar (Birch vd., 2007). Araştırmalar, çocukların hastanede sosyal destek ve etkileşimleri en değerli unsurlar olarak gördüğünü ortaya koymuştur (Lambert vd, 2014; Zengin, 2024). Arkadaş edinmek ve eğlenceli aktivitelere katılmak, hastane ortamını onlar için daha keyifli hale getirirken, akranlara ve ebeveynlere erişim aynı zamanda güvenlik ve rahatlık sağlar (Norton-Westwood, 2012). Buna karşın, aile ve akran desteğinin sınırlı olması üzüntü, yalnızlık, izolasyon, can sıkıntısı ve kaygıya neden olabilmektedir. Hasta odasını birden çok kişinin kullanması durumunda bölücü elemanların esnek olması gerekliliği vardır. Çocuklar genel anlamda akranlarıyla etkileşim kurmak, arkadaşlık etmek, beraber keyifli vakit geçirmek isterler fakat hastalık durumunda durum farklıdır. Çocuklar yaş, hastalık türü, gelişim düzeyi vb. nedenlerle odayı

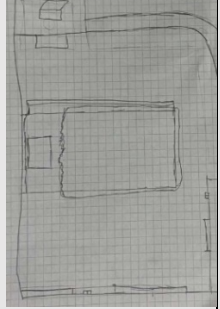
paylaşmaktan rahatsızlık duyabilirler (Köse 2003; Zengin 2024, Zengin, Yalçinkaya, 2022; Cüceloğlu, 2007).

Bu tasarım ilkesini çocuklara ait "Ailemin ya da beni ziyarete gelecek kişilerin rahat edebilmesi içinde geniş bir koltuk çizdim" (C21), "Ziyaretçiler ve refakatçiler için de büyük bir koltuk güzel olur. " (C17), "Siyah tuş ise bir akraba çağırarak. Koltuğa bir akraba (yakın) gelirse oturacak." (C7), "Arkadaşlarla Play Station oynarız." (C3), " Aynı odayı paylaştığım bir arkadaşım olsun isterim. Onunla isim şehir oynamak isterim." (C8), "Keşke arkadaşım yanımda olsa"(C34), "Benim istediğim hastane arkadaşlarımla oynamak olsun"(C28) ifadeler desteklemektedir.

Çocuk resimlerinde yer alan "oyun arkadaşlığı, akraba, ziyaretçi, refakatçi, L koltuk, ikili, çoklu oturma elemanları gibi paylaşım alanları" gibi öğeler sosyalleşme ve iletişim ortamlarına işaret etmektedir. Çocukların resimleri ve ifadeleri analiz edildiğinde bu ilke ile ilişkili "sosyalleşmeyi destekleyen ortak alanlar" tasarım stratejisi oluşturulmuştur (Tablo 6).

Tablo 6. Sosyalleşme ve İletişim ile İlgili Çocuk Resimlerinde/İfadelerinde Mekan Tasarımına Referans Veren Öğe/Tema/Nesne

D. Sosyalleşme ve İletişim	
TS9. Sosyalleşmeyi Destekleyen Ortak Alanlar	"Aynı odayı paylaştığım bir arkadaşım olsun.", "hasta yatağının yanında açık pastel yeşilinde refakatçiler için açılabilir bir kanepesi", "Arkadaşlarla Play Station oynarız.", "Arkadaşım yanımda olsun, isim şehir oynamak isterim." "Keşke arkadaşım yanımda olsa", "Benim istediğim hastane arkadaşlarımla oynamak olsun" şeklinde çocuk ifadelerinde de yer etmiştir.
TS9	

		
Arkadaşları ile playstation oynayabileceği L koltuk çizimi	Refakatçi ve ziyaretçiler için oturma alanları çizimi	Arkadaşları ile oynayabileceği oyun alanı çizimi

4.4.1. Sosyalleşmeyi Destekleyen Ortak Alanlar

Yatış verilen çocuğun hasta odası deneyimi başlar ve günlük rutinleri sekteye uğrar. Ailesinden okulundan arkadaşlarından bakıcılarından ayrılmak mecburiyetinde kalır. Akranlarından farklı bir deneyim yaşayan çocuklar bu süreçte arkadaş ilişkisine önem vermektedirler. Arkadaşları ile yapabileceği etkinlikler, oyun alanları sağlamak yaşadığı bu izolasyonunun kırılmasına yardımcı olmaktadır. Ortak sosyal alanlar ve odada oyun köşeleri çocukların birbirleriyle eğlenceli vakit geçirmelerine olanak sağlar. Hastane ortamında çocuğun sosyalleşebileceği aktivite alanlarının olması, çocuğun sosyal ve duygusal gelişiminin devamı açısından da önemlidir (Gülay, 2009; Zengin, 2024).

5. SONUÇ

Çocuk dostu unsurlar, hastaneleri yalnızca birer tedavi mekanı olmanın ötesine taşıyarak, çocukların psikososyal ve duygusal ihtiyaçlarını gözeten, gelişimlerini destekleyen yaşanabilir alanlara dönüştürme potansiyeline sahiptir. Bu dönüşümün temelini, kullanıcı odaklı tasarım anlayışı oluşturur. Bu noktadan çocuklara kendilerini daha iyi hissedecekleri hasta

odası sorulmuş, bu odayı ifade etmesi ve resmini çizmesi istenmiştir. Bu ifade ve resimler analiz edildiğinde öne çıkan noktalar;

Duyusal Rahatlık ve Psikolojik Destek ilkesi ile ilişkili referans alınan çocuk öğe/tema/nesne doğrultusunda oluşturulan 3 stratejinin; "Canlı Renkler ve Dikkat Çekici Tasarım" (24) "Doğal Işık ve Manzarayla Rahatlama " (25), "Doğa ile Sakinleştirici Atmosfer" (22) kendi içinde dengeli bir dağılımı olduğu görülmektedir. Yaş ayrımı olmaksızın tüm çocuklar için pencere manzarasının dikkat dağıtıcı unsur olarak konfor sağladığı çocukların çizim ve ifadelerinde hem de araştırmalarda da vurgulanmaktadır (Sathyanarayanan vd, SSRN/URL-1; Zengin, 2024). Ağrı ve sıkıntı içerisindeyken insanlar sessiz, sakin, dinlendirici, huzurlu, rahat bir ortam arama eğilimindedirler. Akla gelen ilk özellik sakinleştirici etkisinden dolayı doğa, doğa ile bağlantı ve doğa temalı unsurlardır. Çocuk çizim ve ifadelerinde doğa manzarası, gün ışığı renginde aydınlatma, doğa temalı sanatsal tablolar, kuş su sesi akvaryum gibi doğa deneyimleri, doğal yeşillikler gibi biyofilik özellikler sıkça yer almıştır. 12 yaş üzeri çocukların renk ifadelerinde; "doğayı anımsatan renkler, gün ışığı renginde, sade pastel yeşil" gibi doğa temasına atıf yaptığı görülmektedir. Buna karşın 12 yaş ve altı çocukların renk ifadeleri; canlı renkler, rengarenk, renkli, gökkuşağı vb. şeklindedir.

Yaratıcılık ve Keyifli Aktiviteler, pediatrik odalarının tasarımı, çocukların iyileşme süreçlerini hem fiziksel hem de duygusal anlamda destekleyen, yaratıcılıklarını geliştiren ve eğlenceli bir şekilde vakit geçirmelerini sağlayan alanlar olarak planlanmalıdır. Çocuklar, bu tür ortamlar sayesinde izolasyondan uzaklaşarak kendilerini ifade edebilir, enerjilerini atabilir ve duygusal zorluklarla başa çıkma mekanizmalarını geliştirebilirler. Bu şekilde çocuk dostu hasta odası tasarım

yaklaşımı, çocukların stresini azaltarak iyileştirici bir rol oynar, böylece hastanede kalış süresini kısaltır.

Yaratıcılık ve Keyifli Aktiviteler kriteri kapsamında, çocukların resim ve anlatım ifadelerinde en belirgin strateji "Teknoloji ile Zenginleştirilmiş Oyun ve Eğlence" (37) olarak ön plana çıkmıştır. Çocuklar, resim ifadelerinde odalarının sıkıcı olmaması için çeşitli düzenlemeler yaptıklarını sıkça dile getirmişlerdir. Örneğin, "Canım sıkılmasın diye TV istedim, kitaplık çizdim, oyun masası koydum, eğlenceli ışıklar ekledim" gibi ifadelerle bu isteğini anlatmışlardır. Hastane ortamında, çocuklara boş zamanlarını verimli şekilde değerlendirebilecekleri eğlenceli olanaklar sunarak, onlara aynı zamanda streslerini yönetebilmeleri için uygun ve keyifli yönlendirmeler de sağlanmış olur.

Yaratıcılık ve Keyifli Aktiviteler kriteri kapsamında ikinci olarak "Sanat ve Yaratıcılık için İlham Verici Alanlar" (18) ve "Hareket ve Fiziksel Oyun Alanları"(9) şeklinde sıralanmaktadır. Sanat ve Yaratıcılık için İlham Verici Alanlar 18 çocuğun resim ve ifadesinde yer almıştır. Sanatsal ve yaratıcı öğeler çocuk hastalarda işbirlikçi tavırların ortaya çıkmasında, kalıcı travmayı önlemede terapötik, yararlı müdahale olarak görülmüştür (Özgen, 2022). Çocukların hastane odalarında daha yaratıcı ve özgür hissetmelerini sağlamak adına, duvarlara resim çizebilecekleri tahtalar, çizim yapabilecekleri masalar ve kişisel ifadelerini yansıtabilecekleri panolar gibi unsurlar önerilmektedir. Ayrıca, odaların daha canlı ve eğlenceli hale gelmesi için yol şeklinde desenler, lotus çiçeği yapraklarından ilham alınarak tasarlanmış askılıklar ve kişisel ilgi alanlarını yansıtan tablolar gibi dekoratif unsurlar da eklenmektedir.

Hareket ve Fiziksel Oyun Alanları 9 çocuğun ifadelerinde yer aldığı görülmüştür. Trambolin, dart, oyun parkı, salıncak, kaydırak gibi hareket ve fiziksel oyun alanlarının 12 yaş altındaki

çocukların daha ağırlıkta ifadelerinde yer ettiği görülmektedir. Yaşı ne olursa olsun hastanenin tüm çocuklar açısından sıkıcı bir yer olduğu sıklıkla dile getirilmiştir. Bunun için çocukların, hasta odasında hoş vakit geçirebilecekleri kaydırak, tv, kitaplık, içinde bilmece olan balonlar, bulmacalar vb. eğlenceli çözümleri geliştirdikleri resim ve ifadelerinden de anlaşılmaktadır.

Konfor ve Özel Alan ilkesi ile ilişkili oluşturulan 2 stratejiden ilki "Kişisel Alan ve Rahatlama Sağlayan (36) " en sık vurgulanan madde olarak öne çıkmıştır. Kişisel eşyalar gibi özelliklerin tüm yaş gruplarında konfor ve bakım algısını önemli ölçüde etkilediği ve çocuk ifadelerinde de yer ettiği görülmüştür. İlkenin bir diğer stratejisi olan "Aile ve Refakatçiler İçin Konfor" (11), çocuğun ifadelerinde yer aldığı görülmüştür. İfadelerde de yer alan evi andıran katlanabilir kanepelerin, puf koltukların olduğu refakatçi alanı; refakatçilerin ihtiyaçlarını karşılar. Ayrıca ebeveynin tasarıma dahil edilmesi çocukta normal hayatın sürdürüldüğü hissi ve geçmiş yaşamına devam ediyormuş algısı oluşturulabilir.

Pediyatrik hasta odası tasarımı, çocukların hem fiziksel hem de duygusal ihtiyaçlarını karşılayarak iyileşme süreçlerine destek olabilir. Ortopedik yataklar, ergonomik ve fonksiyonel mobilyalar, geniş dolaplar ve kişisel eşyalar için uygun alanlar çocukların rahatlığını artırır. Çocuklar da ifadelerinde sıklıkla rengi değiştirmek, istedikleri renkteki ışığı yakmak, uzun perdeler ifadesi ile gün ışığını kontrol etmek, mobilyayı açıp kullanıp katlamak, hareketli, tekerlekli, ergonomik mobilya gibi kontrol edebileceği özellikler eklemişlerdir. Çocuğun fiziksel ortamını kontrol edebilmesi, çevresinin kişisel isteklerine göre uyarlayabileceği esnek çözümlere sahip olması stres düzeyini azaltarak psikolojik rahatlık sağlar. Kişisel alan ve çevreyi uyumlandırma özgürlüğü sunan esnek tasarım yaklaşımı, çocukların hastane sürecini daha olumlu deneyimlemelerine yardımcı olur.

Sosyalleşme ve İletişim tasarım ilkesi doğrultusunda, çocukların çizim ve ifadelerine dayanarak "Sosyalleşmeyi Destekleyen Ortak Alanlar (8)" stratejisi geliştirilmiştir. 8 çocuğun çizim/ifadesinde yer etmiştir. Çocuklar, sosyal davranışları içinde bulundukları toplulukla etkileşime girerek öğrenirler. Pediatri hasta odalarında, çocuğun sosyal ilişkiler kurabilmesi ve arkadaşlık geliştirebilmesi için ortak kullanım, paylaşım alanları bulunmalıdır. Rahat koltuklar ve uygun mobilyalarla desteklenen bu alanlar, çocuğun ziyarete gelen arkadaşlarını ve aile üyelerini ağırlayabilmesine olanak tanıyarak sosyalliğinin kısıtlanması önlenmelidir. Sosyalleşme, çocuğun hem topluma uyum sağladığı hem de bireyselliğini geliştirdiği iki yönlü bir süreçtir (Erten, 2012). Çocukluk dönemindeki sosyalleşme deneyimleri ilerleyen yılları etkilediğinden, çocukların sosyal gelişimi uyarıcılar ve çevresel etkileşimlerle desteklenmelidir.

Elde edilen bulgular, çocuk dostu hasta odası tasarımının yalnızca fiziksel iyileşmeyi değil, çocukların psikolojik ve sosyal ihtiyaçlarını da gözeten bütüncül bir anlayışla ele alınması gerektiğini göstermektedir. Çocukların çizimleri ve anlatımları doğrultusunda geliştirilen stratejiler, her yaş grubundan çocuğun doğayla temas kurabileceği, kişisel alanını düzenleyebileceği, yaratıcı etkinliklere katılabileceği ve sosyal ilişkiler geliştirebileceği bir hastane ortamının önemine işaret etmektedir.

KAYNAKÇA

- Andrade, C. C., & Devlin, A. S. (2015). Stress reduction in the hospital room: Applying Ulrich's theory of supportive design. *Journal of environmental psychology*, 41, 125-134.
- Atay, G., Eras, Z., & Ertem, İ. (2011). Çocuk Hastaların Hastane Yatışları Sırasında Gelişimlerinin Desteklenmesi. *Journal of Child*, 11(1), 1-4.
- Aydınlı, S. (1986), Mekansal Değerlendirmede Algısal Yargılara Dayalı Bir Model, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi.
- Biddiss, E., McPherson, A., Shea, G., & McKeever, P. (2013). The design and testing of interactive hospital spaces to meet the needs of waiting children. *HERD: Health Environments Research & Design Journal*, 6(3), 49-68.
- Birch, J., Curtis, P. & James, A. (2007) Sense and sensibilities: insearch of the child-friendly hospital. *Built Environment*, 33,405–416.
- Bishop, K. (2010) Through the eyes of children and young people:the components of a supportive hospital environment. *Neonatal,Paediatric and Child Health Nursing*, 13, 17–25.
- CHA, A Sensory Program to Help Calm Patients in the Hospital at one children's hospital, sensory-friendly rooms and care practices reduced the use of pre-surgery calming medications from 90% to 20%. Published Aug. 17, 2023.
- Cüceloğlu, D. (2007), İnsan ve Davranışı, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Dabbagh, F. Z. (2023), Çocuk Hastanelerinde Terapötik Mekanlar, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

- Er, D. M. (1998). Hastanede Yatan Çocuklar ve Ailelerinin Kaygı Düzeylerini Etkileyen Faktörlerin İncelenmesi, Doktora Tezi, Ankara.
- Erdoğan, Ç., Turan, T., & Pınar, B. (2020). Çocukların Kendi Çizimleri ile Çocuk Yoğun Bakım Ünitesi Deneyimleri. Türkiye Klinikleri Pediatri Dergisi, 29(2), 92-8.
- Eren, G. H., & Korkut, F. (2018). Çocuklar İçin Kullanıcı Odaklı Tasarım: Pediatrik Muayene Masası ve Çevresi Örneği. Uluslararası Mobilya Kongresi (5. : 2018 : Eskişehir).
- Erten, H. (2012). Okul öncesi eğitime devam eden 5-6 yaş çocuklarının sosyal beceri, akran ilişkileri ve okula uyum düzeyleri arasındaki ilişkilerin izlenmesi (Master's thesis).
- Flippazi G., (2009). Also Walls Speak... R. del Nord (Ed.), The culture for the future of healthcare architecture: 28th International Public Health Seminar içinde (35-43). Alinea Editrice, 2009, Floransa, İtalya.
- Gülay, H. (2009). Okul Öncesi Dönemde Akran İlişkiler. Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 12(22), 82-93.
- Gümüş, E. (2011). 7-12 Yaşları Arasında İnanç Gelişimi (James W. Fowler'a göre inanç gelişimi) (Master's thesis, Marmara Üniversitesi (Turkey)).
- Gür, Ş. Ö. (1996), Mekan Örgütlenmesi. Trabzon, Gür Yayıncılık.
- Gür, Ş. Ö., Yalçinkaya, Ş. (2022), Çocuk Dostu Hastane Tasarımı, Çocuk Dostu Hastane (Edit. Rabiye Güney - Esin Sezgin), s.806-829, Nobel Yayın Evi, Ankara.
- Hoffman, H. G., Doctor, J. N., Peterson, D. R. (2000). Virtual reality as an adjunctive pain control during burn wound care in adolescent patients. Pain, 85, 305-309.

- Hogg J., Cavet J., Lambe L. & Smeddle M. (2001) The use of ‘Snoezelen’ as multisensory stimulation with people with intellectual disabilities: a review of the research. *Research in Developmental Disabilities* 22, 353–372.
- Huang, W. X., Chong, M. C., Tang, L. Y., & Liu, X. X. (2024). Child-friendly healthcare: A concept analysis. *Journal of Pediatric Nursing*.
- Huisman, E. R., Morales, E., Van Hoof, J., & Kort, H. S. (2012), Healing Environment: A Review of The Impact of Physical Environmental Factors on Users. *Building and Environment*, 58, 70- 78.
- Jiang, S. (2020), Positive distractions and play in the public spaces of pediatric healthcare environments: A literature review. *HERD: Health Environments Research & Design Journal*, 13(3), 171-197.
- Kotradyova, V., Vavrinsky, E., Kalinakova, B., Petro, D., Jansakova, K., Boles, M., & Svobodova, H. (2019). Wood and its impact on humans and environment quality in health care facilities. *International journal of environmental research and public health*, 16(18), 3496.
- Koukourikos, K, Tzeha, L., Pantelidou, P., & Tsaloglidou, A. (2015), The Importance Of Play During Hospitalization Of Children, *Materia Socio Media Journal Of The Academy Of Medical Science Of Bosnia and Herzegovina*, 27(6):438441.
- Köse, E. (2003), Hastanelerdeki Hasta Odalarının Tedavi Gören Çocuklar Üzerindeki Etkileri, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Lambert, V., Coad, J., Hicks, P., & Glacken, M. (2014). Social spaces for young children in hospital. *Child: care, health and development*, 40(2), 195-204.

- Libal, Kathryn, (2001). "Children's Rights in Turkey", Research Papers. 1.
- McLoad J., (2016), Colour Psychology Today, CPI Group (UK) Ltd.
- Muhamad, J., Ismail, A. A., Khair, S. M. A. S. A., & Ahmad, H. (2022). A study of daylighting impact at inpatient ward, Seri Manjung Hospital. International Journal of Sustainable Construction Engineering and Technology, 13(2), 233-242.
- Nasab, S. N., Amir Reza Karimi Azeri & Seyedjalil Mirbazels. (2020), Effective Environmental Factors for Reducing Children's Fear in Children's Hospital: Using Parent's AttitudeSara ICONARP– Volume, 8, Issue, 1 / Published: 30.06.2020.
- Norton-Westwood, D. (2012), The health-care environment through the eyes of a child. Does it soothe or provoke anxiety?, International Journal of Nursing Practice, 18.
- Ohta, H., Maruyama, M., Tanabe, Y., Hara, T., Nishino, Y., Tsujino, Y., ... & Shido, O. (2008). Effects of redecoration of a hospital isolation room with natural materials on stress levels of denizens in cold season. International Journal of Biometeorology, 52, 331-340.
- Özgen, E. (2022). Hastane Çocuk Oyun Alanlarının Sanat ve Yaratıcılık Odaklı Tasarımı, Sanatta Yeterlik Tezi, Ankara.
- Park, J. G. (2009), Color Perception in Pediatric Patient Room Design: Healthy Children vs. Pediatric Patients. HERD: Health Environments Research & Design Journal. 2009;2(3):6-28.
- Pattabi, A., Nazarene, A., Varghese, S., Hassan, S. M., Nashwan, A. J., Patil, S. K., & Singh, K. (2024). Assessing child

satisfaction and expectations for developing a child-friendly environment at the pediatric department in a general hospital in Qatar. *Frontiers in Pediatrics*, 12, 1279033.

Permatasari, N., Djimantoro, M.I., Suryawinata, B.A. (2020), Healing Environment's Variable to Reduce Anxiety in Cardiovascular Patients, *Earth and Environmental Science* 794 (2021) 012193.

Pramesti, T. M., Sakya, K. A. (2022), The Effect of Pastel Colors on Interior Elements of the Dental Examination Room on Children's Psychology, *ITB Graduate School Conference*, 2(1), 297-310.

Salvioli, G. P. (2015). A "child-friendly" hospital: a difficult definition. *Italian Journal of Pediatrics*, 41(Suppl 1), A39.

Sathyanarayanan, H., Jiang, Y., Caldas, L., & Cheshire, C. Pediatric Patient Room Design: Comfort and Care Perceptions of Children and Parents from Photographic Stimuli Using Virtual Reality and Eye-Tracking. Available at SSRN 4835480.

Sharar, S. R., Carrougner, G. J., Nakamura, D., Hoffman, H. G., Blough, D. K., & Patterson, D. R. (2007). Factors influencing the efficacy of virtual reality distraction analgesia during postburn physical therapy: preliminary results from 3 ongoing studies. *Archives of physical medicine and rehabilitation*, 88(12), S43-S49.

Silav, M. (1998). Çocuk Hastanelerinde Hasta Çocuk Yatak Odalarının Tüm Gereksinmelere Uygun İç Mekanının Biçimlenmesi (Doctoral dissertation, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi).

Trzpuć, S. J., Wendt, K. A., Heitzman, S. C., Skemp, S., Thomas, D., & Dahl, R. (2016). Does space matter? An exploratory

- study for a child–adolescent mental health inpatient unit. HERD: Health Environments Research & Design Journal, 10(1), 23-44.
- Ulrich, R. S. (1991, January). Effects of interior design on wellness: theory and recent scientific research. In Journal of Health Care Interior Design: Proceedings from the... Symposium on Health Care Interior Design. Symposium on Health Care Interior Design (Vol. 3, pp. 97-109).
- Ulrich, R. S., Lunden, O., & Eltinge, J. L. (1993). Effects of exposure to nature and abstract pictures on patients recovering from heart surgery. Psychophysiology, 30(7).
- Ulrich, R., Zimring, C., Zhu, X., DuBose, J., Seo, H., Choi, Y., ... Joseph, A. (2008). A review of the literature on evidence-based healthcare design. Health Environments Research & Design Journal, 1, 101–165.
- Ulrich, R.S. (1984), 'View through a window may influence recovery from surgery', Science: New Series, vol. 224, no.4647, pp. 420 - 1.
- UNICEF (1989). Convention on the Rights of the Child. <https://www.unicef.org/child-rights-convention>.
- Uysal, G., Düzkaya, D. S., Bozkurt, G., & Çöplü, Y. (2018). Hastanede Yatan Çocukların Hemşire Algısının Resim Çizme Yöntemi İle İncelenmesi: Projektif araştırma. Mersin Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi, 11(1), 62-74.
- Walch, J. M., Rabin, B. S., Day, R., Williams, J. N., Choi, K., & Kang, J. D. (2005). The effect of sunlight on postoperative analgesic medication use: a prospective study of patients undergoing spinal surgery. Psychosomatic medicine, 67(1), 156-163.

- Walton, C. (2018). Lightand Health: Healthcare Lighting Design for Hospital Rooms and Nurse Stations. In *Lighting and the Human Experience*: IDFM 30503.
- West, A., Jennum, P., Simonsen, S. A., Sander, B., Pavlova, M., & Iversen, H. K. (2017). Impact of naturalistic lighting on hospitalized stroke patients in a rehabilitation unit: Design and measurement. *Chronobiology International*, 34(6), 687-697.
- WHO (2018). The Global Strategy for Women's, Children's and Adolescents' Health. (2016–2030).
- Wolitzky, K., Fivush, R., Zimand, E., Hodges, L., & Rothbaum, B. O. (2005), Effectiveness of virtual reality distraction during a painful medical procedure in pediatric oncology patients. *Psychology and health*, 20(6), 817-824.
- Yalçinkaya, Ş., & Gür, Ş. Ö. (2023). Çocukların sağlık hakkı ve olağanüstü koşullarda hastane binaları. *Journal of Near Architecture*, 7(2).
- Yolcu, F. Z., Zengin, G., Güçlü, H. K. ve Yalçinkaya, Ş. (2024). “Terapötik Oyun İle Hastane İç Mekan Tasarımı Arasındaki İlişki”. *İstanbul Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(12) 257-275.
- Zengin, G., &Yalçinkaya, Ş. (2022), Sağlık Yapılarında Çocuklara Yönelik Güncel Tasarım Yaklaşımları, 7th International Conference on Applied Sciences, İzmir, Türkiye.
- Zengin, G., (2024), Mekanın Stres ile İlişkisi: Çocuk Hasta Odası. Yüksek Lisans Tezi, Trabzon.

MİMARLIK DİSİPLİNİNDE COVID-19'UN ETKİSİNİ BİLİMSEL YAYINDAN İZLEMEK: BİBLİYOMETRİK BİR İNCELEME (2020-2024)

Emre TUNAR¹

Şengül YALÇINKAYA²

1. GİRİŞ

Pandemi, dünya çapında veya geniş bir alanda yayılan ve çok sayıda insanı etkileyen salgın hastalıklar için kullanılan bir terimdir. Bu tür hastalıklar, bir kıta veya dünya yüzeyinde çok geniş bir alana yayılma özelliği gösterir ve etkisini büyük ölçüde hissettirir (Tekin, 2021). Covid-19 da bu salgın hastalıklardan biridir. Covid-19 salgını, Aralık 2019'da Çin'in Hubei eyaletinin Wuhan şehrinde başlayarak kısa sürede diğer ülkelere yayılmıştır, insanların yaşamlarını ve alışkanlıklarını önemli ölçüde değiştirmiştir (Karahan & Açar, 2023). Geride bıraktığımız yüzyılın en belirgin özelliklerinden biri de hızlı ve sürekli bir değişime tanıklık etmesidir (Ertaş, Aras, Kurak Açıcı & Maşat Özdemir, 2014). 2021'in sonlarına kadar etkileri devam eden pandemi dönemi yeni ihtiyaçlar ortaya çıkarmıştır. Bu dönemde uzun süreli sokağa çıkma yasakları uygulanmış, sosyal mesafe kuralları gelmiş, eğitim online ortamlara taşınmıştır. Bu durum bütün alanlarda olduğu gibi mimarlık alanında da yeni sorunlar, sorular ve cevap arayışları ortaya çıkarmıştır.

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Ana Bilim Dalı, tunaremre9@gmail.com, ORCID: 0009-0004-3498-3671.

² Prof. Dr., Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, sengulyalcinkaya@ktu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1629-6443.

Pandemi döneminde insanı evde kalmaya yönlendiren birçok önlem alınmıştır. Bu önlemler temastan kaçınmak, kapalı ve kalabalık ortamlardan uzak durmak, evden çıkmamak, eve kapanmak olmuştur. Virüsün hızla yayıldığı bu dönemde evde kalmak çok büyük önem kazanmış, evin anlamı insanlar için değişmiştir. Bireyler, çalışma, eğitim ve alışveriş gibi birçok faaliyeti evlerinde gerçekleştirmeye başlayarak, evi dinlenme ve güvenli bir alanın ötesinde, yaşamın her yönüyle bütünleşen bir yapı olarak görmeye başlamıştır (Azmanoğlu, Karabina & Yalçinkaya, 2024). Çünkü virüsten önce sadece evlerine belki de uyumak için kullanan insanlar Covid-19 Pandemisi ile günlük bütün aktivitelerini evlerine taşımak zorunda kalmışlardır. Pandemiden dolayı bütün dünya ve insanlar evlerine geri dönmüş evlerinde daha çok vakit geçirmek zorunda kalmış, bütün günlük ihtiyaçlarını evlerinde karşılamaya başlamışlardır (Turna & Usta, 2021).

Pandemi yaşamın birçok alanında etkisini göstermiştir. Ev, çalışma hayatı, eğitim, sağlık, iş dünyasında büyük değişimlere yol açmıştır. Pandemi koşullarına uygun olmayan iş kolları ortadan kalkarken, çalışma mekânları ve şartları da ciddi dönüşümler geçirmiştir. Covid-19 salgınının önlenmesi amacıyla küresel çapta alınan tedbirler birçok iş yerinin geçici ya da kalıcı olarak kapanmasına yol açmıştır. Pandemiye hazırlıklı, uzaktan çalışmaya uygun olan mekânlar süreci daha iyi yönetebilmiştir. Çalışanların bir kısmı evden yani uzaktan çalışmaya, bir kısmı ise esnek çalışmaya başlamıştır (Danışan, 2021). Normal olarak adlandırılan bu süreçte ofislerin önemi giderek azalarak rutin işler hızla dijital uygulamaların sunduğu sanal mekânlara taşınmıştır. Bu ani değişim, ofis işlerinin ve dolayısıyla normal koşullarda fiziksel mekânlarda gerçekleşen çalışma eylemlerinin hızla dijitalleşmesini gerektirmiştir (Tümer & Ermiyagil, 2022). Dijitalleşmenin de etkisiyle ofislerde dönüşümlü çalışma veya evden çalışma şeklinde uygulamalara gidilmiştir.

Pandemi döneminde öne çıkan diğer bir konuda mobil kavramıdır. Mobil kavramı kelime anlamıyla bir yerden başka bir yere olan hareketi ya da bir durumdan başka bir duruma geçişi ifade etmektedir. Teknolojinin gelişmesiyle mekân kavramının mobilite mekân olarak yeni boyut kazanmasıyla içinde bulunulmuş salgın nedeni ile yeni bir amaca da hizmet etmesi kaçınılmaz olmuştur (Aytar Sever, 2020).

Covid-19 pandemisi sürecinde kent açık alanları, sosyalleşme, fiziksel aktivite ve temiz hava açısından büyük önem kazanmıştır. Virüsün kapalı alanlarda daha hızlı yayılması, açık alanların toplum sağlığı açısından kritik hale gelmesine neden olmuştur. Parklar, bahçeler, meydanlar, avlular gibi kamusal alanlarda, sosyal mesafe kriterlerine uyacak şekilde yeniden tasarlanması gerekli hale gelmiştir. Tasarım konuları artık sosyal mesafe gereksinimlerine bağlı kalarak insanların bir araya gelmesine olanak tanıyan düzenler oluşturmaya odaklanılmıştır (Coza, 2024).

Covid-19 pandemisinin ardından uzaktan eğitimin kullanımına dair tartışmalar, özellikle tasarım temelli bölümler için uzaktan eğitimin kuramsal bilgi aktarımı amacıyla formal eğitimin bir destekleyicisi olarak kullanılabileceği üzerinde yoğunlaşmıştır. Ancak, tasarım eğitiminin doğası gereği, uzaktan eğitimin tek başına yeterli olmadığı ve hibrit eğitim modellerinin geliştirilmesinin daha etkili olacağı sonucuna varılmıştır. (Koç Altuntaş, Yalçınkaya, & Aydın, 2023). Covid-19 pandemisi sebebiyle eğitim-öğretimin birçok alanında olduğu gibi mimarlık eğitiminin kalbi olarak sayılan ve teori ile pratiğin bir arada verildiği stüdyo derslerinin yürütülme biçiminde de köklü bir değişim yaşanarak yüz yüze olan geleneksel stüdyo mekânları yerini çevrimiçi stüdyolara bırakmıştır. Ani bir biçimde yaşanan bu değişiklik hem yürütücüler hem de katılımcılar açısından yepyeni bir deneyimin kapılarını aralamıştır (Kazaz & Demircan, 2022). Eğitim yapılarında kontrollü eğitime yönelik alınması

gereken tedbirler ve uyulması gereken kuralların incelenmesi ve buna bağlı olarak yeniden kullanım değerlendirmesi belirlenmesi mimari ve mühendislik kontrolü ile salgınla mücadele edilmesinin en önemli yoludur (Yetiş & Tuna Kayılı, 2021). Pandemi sonrası değişen mimarlık eğitiminde, pandeminin başlangıcından günümüze kadar gerek çevrim içi gerekse hibrit olarak bu süreci deneyimleyen öğrencilerin, en faydalı buldukları ve gelecekte olmasını tercih ettikleri eğitim sistemi hibrit eğitim olmaktadır (Şuta, 2022). Salgın sürecinde her alanda mevcut düzenin hızla değiştiği ve dönüştüğü gözlemlenmiştir. Değişim sürecinde, mimarlık eğitimi de dijitalleşme sürecinden öngörülemeyen bir şekilde payını almıştır (İlipınar & Yazıcıoğlu, 2022).

Yapılı çevrenin, Covid-19 pandemisinin üstlendiği görevi göz önüne alındığında bundan sonraki süreçlerde karşılaşılabilecek afet ve felaketler için insanın merkeze alan onu gereksinimlerini odadan kent ölçeğinde karşılayacak tasarımlar yapmanın önemi bir kez daha ortaya çıkmıştır. Tasarımcılar, Covid-19 pandemisinden dersler çıkararak pandemi ve yapılı çevre ile ilgili sorunları tanımlamalı ve olası ihtiyaçlara göre tasarım stratejileri geliştirmelidir (Günçe & Mısırlısoy, 2023). Şehirlerin sürdürülebilirliğini sağlamak için dönüşümlerinin gerçekleşmesi gerekmektedir (Kurak Açıcı, 2020). Covid-19 ile ilgili mimarlık alanındaki çalışmaların analiz edilmesi, bu alandaki bilgi boşluklarını tespit etmek ve gelecekteki araştırmalara yol gösterici çıkarımlar elde etmek açısından büyük önem taşımaktadır. Bu çalışmada, Web of Science (WoS) veri tabanındaki makaleler yıl, dergi, ülke, başlık, özet ve anahtar kelime bağlamında incelenmiş ve pandemi odaklı mekânsal tasarımda izlenecek olası araştırma yönelimleri elde edilen veriler doğrultusunda belirlenmeye çalışılmıştır.

1.1. Araştırmanın Problemi

Covid-19 pandemisi, mimarlık disiplininde hem pratik hem de kuramsal düzeyde köklü değişimlere yol açmıştır. Ancak, bu süreçte yapılan çalışmaların hangi yönelimlerde yoğunlaştığı, hangi temaların öne çıktığı ve hangi araştırma boşluklarının mevcut olduğu yeterince sistematik biçimde incelenmemiştir. Bu bağlamda çalışmanın temel problemi şu şekilde ifade edilmektedir: Covid-19 pandemisi ile ilişkili olarak mimarlık alanında gerçekleştirilen akademik çalışmalardaki eğilimler nelerdir?

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın temel amacı, mimarlık alanında Covid-19 pandemisinin nasıl ele alındığını ortaya koymak ve bu bağlamda öne çıkan eğilimleri analiz etmektir. Çalışma, pandemi sürecinde mimarlık disiplininin hangi başlıklarda yoğunlaştığını, mekânsal tasarım süreçlerine dair hangi yeni yaklaşımların geliştirildiğini ve gelecekteki araştırmalara yön verebilecek potansiyel konuları sistematik bir şekilde değerlendirmeyi hedeflemektedir. Bu amaç doğrultusunda, 2020–2024 yılları arasında Web of Science veri tabanında yayımlanmış mimarlık odaklı Covid-19 çalışmalarının bibliyometrik analizi gerçekleştirilmiştir.

1.3. Araştırmanın Soruları

Araştırma problemi doğrultusunda çalışmada yanıt aranacak alt sorular şunlardır:

- Mimarlık alanında Covid-19 temalı akademik araştırmalar hangi yıllarda, hangi dergilerde ve hangi ülkelerde yoğunlaşmaktadır?
- Başlık, özet ve anahtar kelimeler düzeyinde hangi kavramlar öne çıkmakta ve bu kavramlar arasında nasıl bir ilişki bulunmaktadır?

- Anahtar kelimeler, başlıklar ve özet içerikleri doğrultusunda mevcut eğilimler nelerdir ve gelecekteki potansiyel araştırma konuları hangi alanlara yönelmektedir?

2. YÖNTEM

Bu çalışmanın amacı mimarlık alanında pandeminin nasıl görüldüğünü ve mimaride konu ile ilgili öne çıkan noktaların neler olduğunun ortaya konulmasıdır. Buna bağlı olarak çalışmanın problemi mimarlık alanında Covid-19 ile ilgili yapılan çalışmalarda eğilim nedir? olarak belirlenmiştir. Bu problem aşağıdaki bilgiler üzerinden araştırılmıştır;

- Mimarlık alanında Covid-19 ile ilgili araştırmalar hangi yıllarda, dergilerde, ülkelerde ve konularda ele alındığı
- Anahtar kelimelerdeki, başlıklardaki ve özetteki kelimelerin kullanım sıklığı, birbiriyle ilişkileri ve trend olan konuların neler olduğu
- Anahtar kelimelere, başlıktaki kelimelere ve özetteki kelimelere göre mevcut ve potansiyel çalışma konularının neler olduğu

Çalışmanın yöntemi nitel araştırmalardan durum çalışması kullanılmıştır. Durum çalışması yöntemi, belirli bir durum veya olayın detaylı bir biçimde ele alınarak boylamsal olarak analiz edilmesini içermektedir. Bu yöntemin temel amacı, incelenen olayın dinamikleri anlamak ve bu süreçte sistematik bir veri toplama ve analiz sürecine başvurmaktır. Böylelikle, olayın neden belirli bir şekilde gerçekleştiği ve gelecekteki araştırmaların hangi alanlara odaklanması gerektiği konusunda daha derin bir kavrayış sağlanabilmektedir (Gökçek & Davey, 2009). Teknik olarak bibliyometrik analiz tekniği kullanılmıştır.

Bibliyometrik yaklaşım, birden fazla veri tabanında yer alan ilgili akademik makalelerin kapsamlı bir şekilde taranmasına olanak tanıyan bir yöntemdir (Raghuram, Tuertscher, & Garud, 2010). Bibliyometrik incelemeler, akademik literatür içerisindeki baskın eğilimlerin, araştırma temalarının ve odak noktalarının sistematik bir biçimde ortaya konulmasını amaçlamaktadır (Bekler, Dal, Ay & Bekler, 2025). Araştırma sürecinde R Studio programı aracılığıyla, Bibliometrix ve Biblioshiny paketleri kullanılarak analizler gerçekleştirilmiştir. Bu yazılımlar, istatistiksel analiz algoritmaları ve veri görselleştirme araçları sunarak, araştırma verilerinin derinlemesine incelenmesine ve yorumlanmasına olanak sağlamaktadır (Aria & Cuccurullo, 2017).

Verilerin toplanmasında Web of Science veri tabanı kullanılmıştır. Web of Science, tüm disiplinler için en çok tercih edilen akademik veri kaynaklarından biridir (Li & Hale, 2016). Araştırma kapsamında “mimarlık” ve “covid-19” anahtar kelimeleri kullanılarak filtrelenen, 2020-2024 yılları arasında Web of Science veri tabanında yer alan 489 akademik çalışmaya ait bibliyometrik veri, çalışmanın veri seti olarak kullanılmıştır.

3. BULGULAR

Bu bölümde yapılan araştırma çalışmasının bulgularına yer verilmiştir. Web of Science veri tabanında mimarlık (architecture) ve Covid-19 anahtar kelimeleriyle tarama yapılmıştır. Literatür taraması ve bibliyometrik analiz sonucunda, 2020-2024 yılları arasında mimarlık ve Covid-19 konularında yapılan araştırmaları incelemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. 489 belge analiz edilmiştir (Şekil 1).

Timespan 2020:2024	Sources 83	Documents 489	Annual Growth Rate -6.09 %
Authors 1193	Authors of single-authored docs 157	International Co-Authorship 13.29 %	Co-Authors per Doc 2.62
Author's Keywords (DE) 2992	References 13806	Document Average Age 2.16	Average citations per doc 2.509

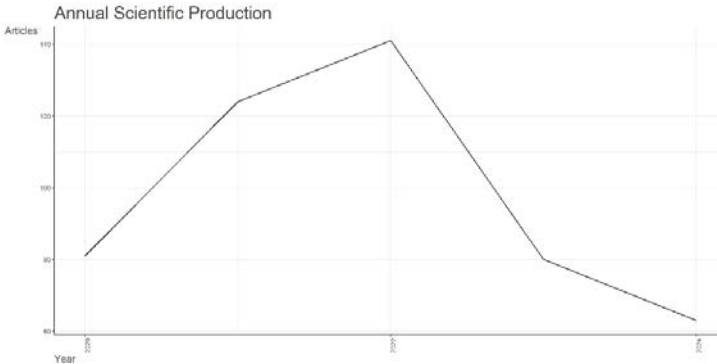
Şekil 1. Çalışmada Kullanılan Veri Setine Ait Bilgiler

3.1. Yapay Mimarlık Alanındaki Covid-19

Çalışmalarının Temel Özelliklerinin İncelenmesi: Yıl, Dergi, Ülke, Konu

3.1.1. Mimarlık Alanında Covid-19 ile İlgili Yıllara Göre Üretilen Yayın Sayısı

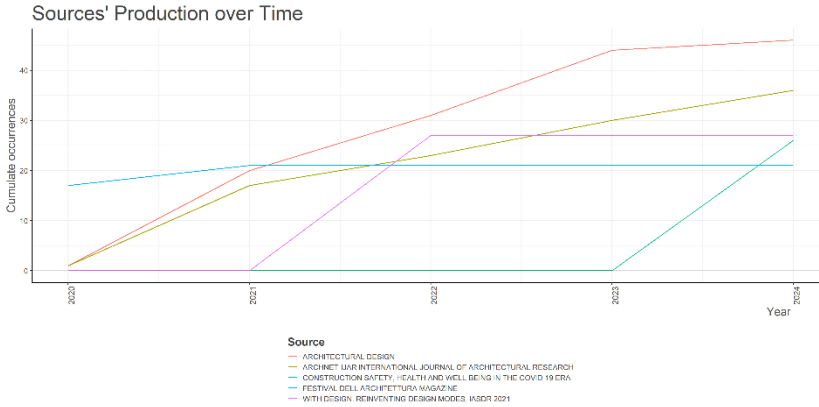
Covid-19'un ilk olarak Kasım 2019'da Wuhan'da görülen sınırlı sayıda vaka ile ortaya çıkmıştır. Hızlı bir şekilde diğer bölgelere ve ülkelere yayılmıştır. Mimarlık alanında konu ile ilgili yayınlar ise 2020 yılında yayınlanmaya başlamıştır. 2020 yılında yaklaşık 80 makale yayınlanmışken, bu sayı 2021'de yaklaşık 120'ye yükselmiş ve 2022'de yaklaşık 140 ile en çok yayın yapılan yıl olmuştur. Ancak 2023'te keskin bir düşüş yaşanmıştır. Bu eğilimler, pandeminin başlangıcında artan araştırma faaliyetlerinin, zamanla azaldığını göstermektedir (Şekil 2).



Şekil 2. Mimarlık Alanında Pandemiye Konu Alan Yıllık Makale Sayısı

3.1.2. Mimarlık Alanında Covid-19 Konusu ile İlgili Yayın Yapılan Dergiler

Mimarlık alanında Covid-19'u konu alan makalelerin yayınlandığı dergilere bakıldığında, en çok yayın yapan kaynaklar arasında "ARCHITECTURAL DESIGN" (46 belge), "ARCHNET-IJAR INTERNATIONAL JOURNAL OF ARCHITECTURA" (36 belge) ve "WITH DESIGN: REINVENTING DESIGN MODES, IASDR 2021" (27 belge) bulunmaktadır. Bu kaynaklar, mimarlık ve Covid-19 arasındaki ilişkiyi araştıran çalışmalar için önemli yayınlar olarak öne çıkmaktadır (Şekil 3).

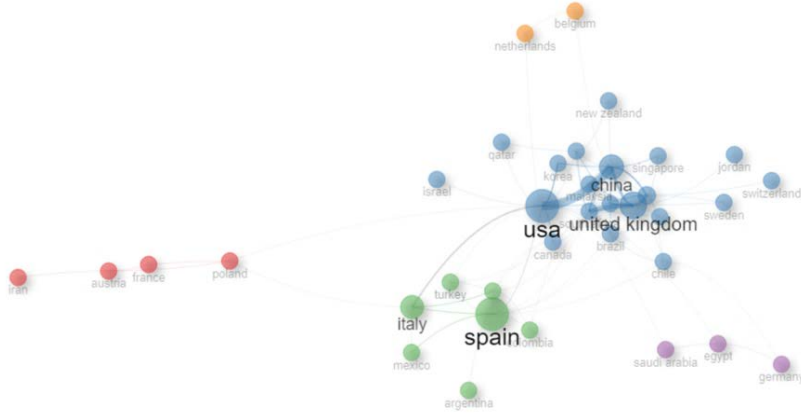


Şekil 3. Dergilerin Yıllar İçinde Yayın Sayısındaki Artış

3.1.3. Mimarlık Alanında Covid-19 ile İlgili Yayın Yapan Ülkeler ve İş Birliği Bilgisi

Grafikte en büyük nokta ile ifade edilen ABD, Çin ve İngiltere mimarlık ve Covid-19 ile ilgili en yüksek araştırma çıktısına sahiptir. ABD, Çin ve İngiltere birçok bağlantıya sahip merkezi bir küme oluşturmaktadır. İş birliği açısından Belçika ve Hollanda gibi Avrupa ülkeleri ve Suudi Arabistan ve Mısır gibi Orta Doğu ülkeleri de dikkat çeken kümeler arasında bulunmaktadır. İran, Avusturya ve Fransa gibi bazı ülkeler daha

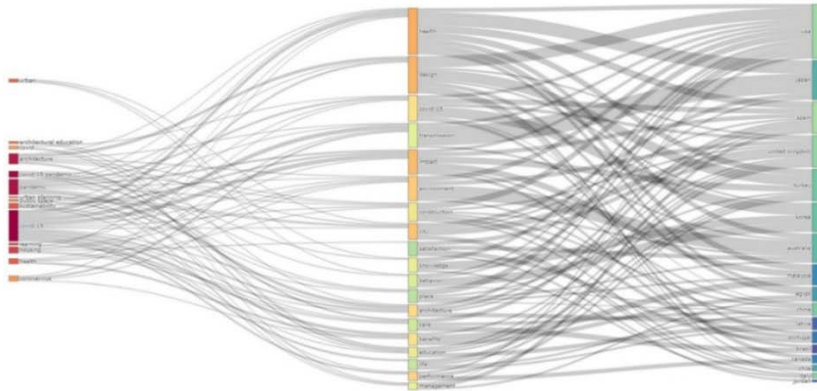
az bağlantıya sahip ve bu da bu özel araştırma alanında daha az iş birliği veya daha az yayın yaptığını göstermektedir (Şekil 4).



Şekil 4. Ülkeler Arası İş Birlikleri

3.1.4. Ülkelere Göre Mimarlık Alanında Covid-19 ile İlgili Ele Alınan Konular

Ülkelerin Covid-19 ile ilgili araştırma konusunda nasıl farklılaştığını tespit etmek için Sankey diyagramı kullanılmıştır (Şekil 5).



Şekil 5. Ülkelerin Mimarlık Alanında Pandemi ile İlgili Ele Aldığı Konuların Gösterimi

Mimarlık alanında Covid-19 ile ilgili yayınlarda mimarlık (architecture), eğitim (education), mimarlık eğitimi (architecture education), sağlık (health), performans (performance), tasarım (design) gibi konular araştırma alanındaki temel kavramlar olarak ön plana çıkmaktadır. ABD, Japonya, İngiltere, İspanya, Türkiye gibi ülkelerde mimarlık ve Covid-19 ilişkisine dair daha fazla akademik çalışma bulunmaktadır. Anahtar kelime ile ülkeler arasındaki ilişkiye bakıldığında tasarım (design) anahtar kelimesinin Türkiye ve ABD ülkelerinde yapılan çalışmalarda daha ağırlıklı olarak yer aldığı görülmektedir. Sağlık (health) kelimesi ile İspanya arasındaki bağlantı ilişkinin güçlü olduğunu göstermektedir, bu durum İspanya’da mimarlık ve Covid-19 ile ilgili sağlık alanında yapılan çalışmalara işaret etmektedir. Şehir (city) kelimesi ile İngiltere arasındaki bağlantı ise İngiltere’de mimarlık ve Covid-19 ile ilgili kent alanında yapılan çalışmalara işaret etmektedir.

3.2. Kelime Ağı Analizi ve Dinamiklerinin İncelenmesi: Anahtar Kelime, Başlık ve Özet

Bu bölümde yayıncı anahtar kelimeleri, başlık ve özetle yer alan kelime ve kelime gruplarının sıklıklarına ve birbiri ile ilişkilerine yer verilmektedir.

3.2.1. Yayıncı Anahtar Kelimelerine Göre Mimarlık Alanında Covid-19 Konusu ile İlgili Odaklanılan Konular ve Arasındaki İlişkiler

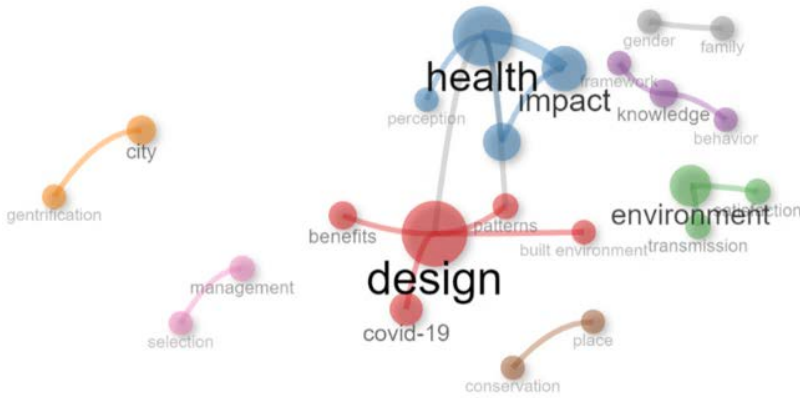
Çalışmalarda odaklanılan konuyu ortaya koyabilme adına anahtar kelimelerin tekrarlanma sıklığını göstermek için ağaç grafiği kullanılmıştır (Şekil 6). Verilen ağaç grafiğine göre, en sık kullanılan terimler arasında sağlık (health-13), tasarım (design-11), etki (impact-10), şehir (city-8), performans (performance-7), çevre (environment-7), mimarlık (architecture-6) ve Covid-19 (6) yer almaktadır. Bu terimler, mimarlık ve Covid-19’un sağlık, tasarım ve kentsel çevreler üzerindeki etkilerini vurgulamaktadır.

Diğer önemli terimler arasında bilgi (knowledge-5), eğitim (education-5), yapı (construction-5), yönetim (management-5), bulaşma (transmission-5) ve faydalar (benefits-5) bulunmaktadır. Bu terimler, Covid-19'un mimarlık üzerindeki geniş kapsamlı etkilerini ve bu etkilerin çeşitli yönlerini yansıtmaktadır.

Tasarım (design) ve sağlık (health) kelimeleri ağın merkezinde yer alarak diğer kavramlarla en çok bağlantıya sahip kelimelerdir. Bu iki kavramın analiz edilen çalışmalarda sıklıkla kullanıldığını ve araştırmanın bu iki konu üzerine yoğunlaştığını göstermektedir. Kavram ilişkisinde merkeze Covid-19 ile ilişkili tasarım (design), faydalar (benefits), desen (pattern) ve yapı çevre (built environment) ana grubu oluşturmaktadır. Sağlık (health), etki (impact) ve algı (perception) diğer ana gruplardandır. Ayrıca daha küçük gruplar olarak kentsel dönüşüm (gentrification) ve şehir (city) bir grup, görüşme (conversation), yer (place) kavramları bir grup, cinsiyet (gender) ve aile (family) bir grup, yapı (framework), bilgi (knowledge) ve davranış (behavior) bir grup, çevre (environment), bulaşma (transmission) ve memnuniyet (satisfaction) bir diğer küçük grupta karşımıza çıkmaktadır. Tasarım kavramı, diğer birçok kavramla bağlantılı olduğu için analizde merkezi bir role sahiptir. Bu, tasarımın farklı alanlarda (sağlık, çevre) incelendiğini göstermektedir. Bu, tasarımın insan sağlığı üzerindeki etkilerinin araştırıldığını ve sağlıklı yaşam ortamlarının tasarımı gibi konuların incelendiğini göstermektedir. Bu görsel, yapılan araştırmanın çok disiplinli bir yaklaşımla farklı konuları kapsadığını göstermektedir.



Anahtar Kelimelerin Sıklığı-Ağaç Grafiği



Anahtar Kelimelerin Birbirleri ile İlişkisi-Kelime Ağı Grafiği

Şekil 6. Anahtar Kelime Sıklığı ve İlişkisi

3.2.2. Makale Başlıklarındaki Tekli Kelimelere Göre Mimarlık Alanında Covid-19 Konusu ile İlgili Odaklanılan Konular ve Arasındaki İlişkiler

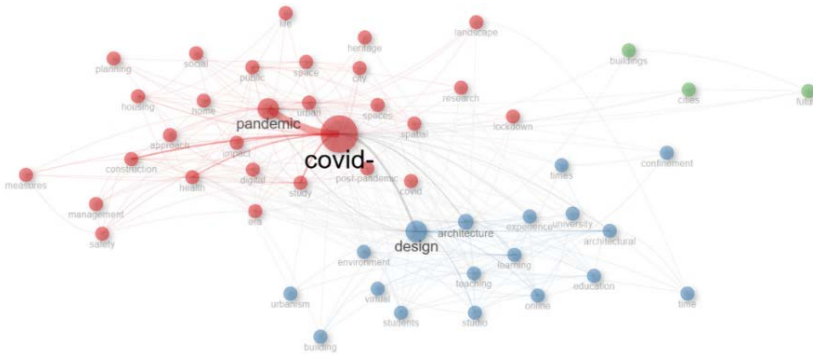
Çalışmalarda başlıklardaki kelimelerin tekrarlanma sıklığını göstermek için ağaç grafiği kullanılmıştır (Şekil 7). Verilen ağaç grafiğine göre, en sık kullanılan terimler arasında covid-163, tasarım (design-87), pandemi (pandemic-80), mimarlık (architecture-51), kent (urban-40), mimari (architectural-39), çalışma (study-36) ve öğrenme (learning-33) yer almaktadır. Bu terimler, mimarlık ve Covid-19'un tasarım,

mimari ve kentsel çevreler üzerindeki etkilerini vurgulamaktadır. Diğer önemli terimler arasında yapı (construction-31), alan (space-31) ve sağlık (health-29) bulunmaktadır.

Kavramların/konuların ilişkisine bakıldığında; Tasarım (design), covid- ve pandemi (pandemic) kelimeleri, ağın merkezinde yer alarak diğer kavramlarla en çok bağlantıya sahip kavramlardır. Bu üç kavramın analiz edilen çalışmalarda sıklıkla kullanıldığını ve araştırmanın bu üç konu üzerine yoğunlaştığını göstermektedir. Tasarım (design), mimarlık (architecture), stüdyo (studio), online, üniversite (university), eğitim (education), sanal (virtual) gibi kavramlar bir grupta toplanırken; covid-, pandemi (pandemic), kamu (public), şehir (city), alanlar (spaces), kent (urban), konut (housing), ev (home), yapı (construction) gibi kavramlar farklı bir grupta toplanmıştır. Daha küçük gruplar olarak yapılar (buildings), şehirler (cities) ve gelecek (future) kavramları karşımıza çıkmaktadır. Tasarım, mimarlık ve eğitim gibi kavramlar, pandeminin getirdiği zorunlu dijitalleşmeyle birlikte sanal platformlar ve online stüdyolar üzerinden yürütülen eğitim ve üretim süreçlerine işaret etmektedir. Covid- ve pandemi kavramlarının kamu, kent, konut gibi alanlarla ilişkilenebilmesi ise pandeminin sosyal yaşam, kamusal alan kullanımı ve konut gibi temel yapısal unsurlar üzerindeki etkisini ortaya koymaktadır. Ayrıca şehirler ve yapılar gibi kavramlar, gelecekte pandeminin etkisiyle nasıl yeni tasarım ve planlama anlayışlarına evrileceğinin bir işareti olarak değerlendirilebilir. Bu kavramsal ayrışma, pandeminin çok boyutlu etkilerinin farklı araştırma alanlarında incelendiğini göstermektedir (Şekil 7).



Tekrar Eden Kelime Sıklığı-Ağaç Grafiği



Tekrar Eden Kelimelerin Birbirleri ile İlişkisi-Kelime Ağı Grafiği

Şekil 7. Başlıktaki Tekli Kelimelerin Sıklığı ve İlişkisi

3.2.3. Makale Başlıklarındaki Kelime Çiftleri Üzerinde Mimarlık Alanında Covid-19 Konusuna Odaklanılan Konular ve Arasındaki İlişkiler

Grafikte mimarlık ile Covid-19 konulu çalışmaların başlıktaki ikili kelimelerinin sıklığını gösteren bir ağaç grafiği sunulmuştur (Şekil 8). Kelime çiftlerinin büyüklüğü, kelime çiftlerinin ne kadar sıklıkla kullanıldığını göstermektedir. Covid-pandemisi (covid- pandemic) %27 ile en büyük alanı kaplamaktadır. Tasarım stüdyosu (design studio) %7 ile ikinci büyük alanı kapsamaktadır, mimarlık eğitiminde atölye çalışmaları ya da tasarım stüdyolarının pandemiden nasıl etkilendiği konusunda önemli bir ilgi olduğunu göstermektedir.

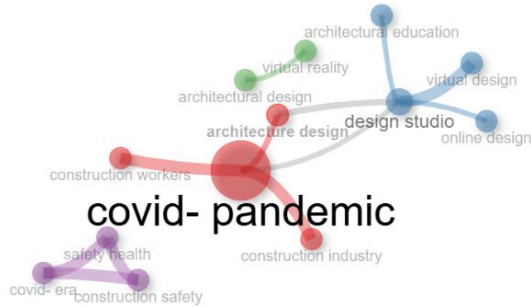
Mimarlık öğrencileri (architectural students) %4 ve mimarlık eğitimi (architectural education) %3 diğer dikkat çeken temalardır, bu süreçte mimarlık öğrencilerinin ve eğitiminin nasıl etkilendiğine dair çalışmaların yer aldığına işaret etmektedir. Karma eğitim (blended learning) %2 ve uzaktan eğitim (distance learning) %3, pandemi sırasında uzaktan eğitimin mimarlık eğitimine etkisi üzerine yapılan çalışmaları yansıtmaktadır. Yapılı çevre (built environment) %3 ve kamusal alan (public space) %3, pandeminin kamusal alanlar ve inşa edilmiş çevre üzerindeki etkileri hakkında analizlerin yapıldığını göstermektedir. Genel olarak, grafik Covid-19'un mimarlıkla ilgili çeşitli alt temalarda büyük bir etkisi olduğunu, özellikle eğitim, kamu sağlığı ve tasarım süreçlerinde pandemi kaynaklı dönüşümlerin araştırıldığını ortaya koymaktadır.

Kavramların/konuların ilişkisine bakıldığında; Covid-19 pandemisi (Covid-19 pandemic) kelimesi grafikte merkezi bir rol oynamaktadır, yani bu kelimenin diğer birçok tema ile bağlantılı olduğu açıkça görülmektedir. Mimari tasarım (architecture design) ve tasarım stüdyosu (design studio), Covid-19 pandemisi ile bağlantılı iki önemli tema olduğu görülmektedir. Bu, pandemi döneminde mimarlık tasarımı ve tasarım stüdyolarının nasıl etkilendiğine dair bir araştırma olduğunu göstermektedir. İnşaat sektörü (construction industry) ve inşaat işçileri (construction workers) Covid-19 ile ilişkili başka kavramlardır. Pandemi döneminde inşaat sektöründe çalışma koşulları ve işçilerin durumu hakkında araştırmalar yapıldığını göstermektedir. Sanal gerçeklik (virtual reality), sanal tasarım (virtual design), ve online tasarım (online design) gibi teknolojik temalar da mimari tasarım (architectural design) ve tasarım stüdyosu (design studio) ile bağlantılıdır. Bu, pandemi sürecinde dijitalleşme ve sanal araçların mimarlıkta nasıl arttığını göstermektedir. Genel olarak grafik, Covid-19'un mimarlık alanındaki pek çok konuyu nasıl

dönüştürdüğünü ve dijitalleşme ile eğitim gibi alanların bu süreçte nasıl öne çıktığını göstermektedir (Şekil 8).



Kelime Çiftlerinin Sıklığı-Ağaç Grafiği



Tekrar Eden Kelime Çiftlerinin Birbirleri ile İlişkisi-Kelime Ağı Grafiği

Şekil 8. Başlıktaki Kelime Çiftlerinin Sıklığı ve İlişkisi

3.2.4.Özetteki Kelimelere Göre Mimarlık Alanında Covid-19 Konusu ile İlgili Odaklanılan Konular ve Arasındaki İlişkiler

Çalışmalarda özetteki tekli kelimelerin tekrarlanma sıklığını göstermek için ağaç grafiği kullanılmıştır (Şekil 9). Verilen ağaç grafiğine göre, en sık kullanılan terimler arasında tasarım (design-531), covid-469, pandemi (pandemic-446), çalışma (study-356), araştırma (research-340), kent (urban-316) ve mimarlık (architecture-256) yer almaktadır. Bu terimler,

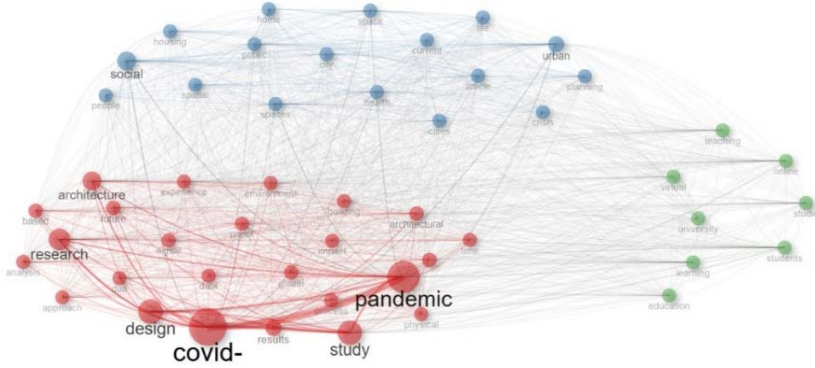
mimarlık ve Covid-19'un tasarım ve pandeminin kent mimarisinin üzerindeki etkilerini vurgulamaktadır. Diğer önemli terimler arasında öğrenciler (students-243), sosyal (social-233) ve alanlar (spaces-215) bulunmaktadır.

Kavramların/konuların ilişkisine bakıldığında; Covid-, pandemi (pandemic), tasarım (design), çalışma (study) ve araştırma (research) kelimeleri, ağın merkezinde yer alarak diğer kavramlarla en çok bağlantıya sahip kelimelerdir. Covid-, pandemi (pandemic), tasarım (design), çalışma (study), araştırma (research), küresel (global), çevre (environment), mimarlık (architecture), mimari (architectural), dijital (digital), veri (data) gibi kavramlar bir grupta toplanırken; kent (urban), sosyal (social), konut (housing), ev (home), şehir (city), alanlar (spaces) gibi kavramlar farklı bir grupta toplanmıştır. Bu, farklı araştırma alanlarını veya temaları temsil etmektedir. Başka bir grup olarak online, eğitim (education), öğrenciler (students), üniversite (university), sanal (virtual), stüdyo (studio) kavramları karşımıza çıkmaktadır. Bu kavramların gruplandırılması, pandemi sürecinde farklı araştırma alanlarının nasıl şekillendiğini ortaya koymaktadır. Covid-19 ve pandemi gibi küresel sorunlar, araştırma ve tasarım süreçlerinde merkezi bir rol oynayarak, mimarlık, dijitalleşme, veri ve çevre konuları ile bağlantılı hale gelmiştir. Bu grup, pandemi sürecinde dijitalleşmenin mimarlık ve tasarım alanlarına nasıl etki ettiğini yansıtmaktadır. Kent, sosyal yaşam, konut, ev, şehir ve alanlar gibi kavramların bir arada bulunması ise pandeminin şehir planlama, konut kullanımı ve sosyal alanların yeniden değerlendirilmesine sebep olduğunu göstermektedir. Son olarak, online, eğitim, üniversite, sanal, stüdyolar gibi kavramların bir araya gelmesi, pandemi nedeniyle eğitimin dijital platformlar üzerinden yürütülmesinin önemini yansıtmaktadır. Öğrenciler ve akademik süreçler, sanal ortamlarda devam ettirilmiş ve bu, tasarım ve eğitim metodolojilerinin değişimine işaret etmektedir. Bu kümeler,

pandemi sürecinde farklı araştırma temalarının nasıl birbirinden ayrıldığını ve birbiriyle ilişkili hale geldiğini göstermektedir (Şekil 9).



Kelimelerin Sıklığı-Ağaç Grafiği



Kelimelerin Birbirleri ile İlişkisi-Kelime Ağı Grafiği

Şekil 9. Özeteki Kelimelerin Sıklığı ve İlişkisi

3.2.5.Özeteki Kelime Çiftleri Üzerinde Mimarlık Alanında Covid-19 Konusuna Odaklanılan Konular ve Arasındaki İlişkiler

Grafikte mimarlık ile Covid-19 konulu çalışmaların özeteki ikili kelimelerinin sıklığını gösteren bir ağaç grafiği sunulmuştur (Şekil 10). Araştırma konusu da olan Covid pandemisi (covid- pandemic) %30 ile en büyük alanı kaplamaktadır. Tasarım stüdyosu (design studio) %5 ile ikinci

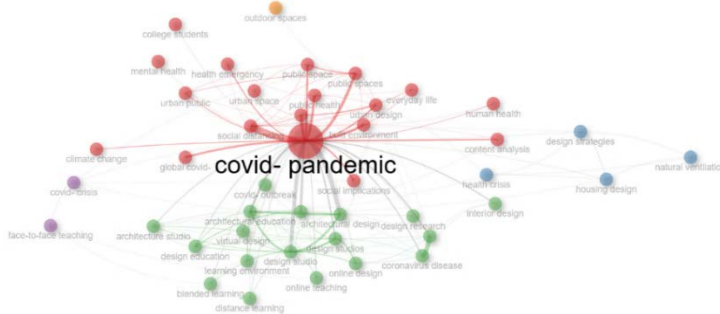
büyük alanı kapsamaktadır, mimarlık eğitiminde atölye çalışmaları ya da tasarım stüdyolarının pandemiden nasıl etkilendiği konusunda önemli bir ilgi olduğunu göstermektedir. Kamu alanları (public spaces) %5 ve sosyal mesafe (social distancing) %5 diğer dikkat çeken temalardır, bu süreçte kamusal alanların ve sosyal mesafenin nasıl etkilendiğine dair çalışmaların yer aldığına işaret etmektedir. Yapılı çevre (built environment) %4 ve kamusal alan (public space) %4, pandeminin kamusal alanlar ve inşa edilmiş çevre üzerindeki etkileri hakkında analizlerin yapıldığını göstermektedir. Genel olarak, grafik Covid-19'un mimarlıkla ilgili çeşitli alt temalarda büyük bir etkisi olduğunu, özellikle kamu sağlığı ve tasarım süreçlerinde pandemi kaynaklı dönüşümlerin araştırıldığını ortaya koymaktadır.

Kavramların/konuların ilişkisine bakıldığında; Covid-pandemic ağın merkezinde yer alarak diğer Kent tasarımı (urban design), kamusal mekân (public space), kamu sağlığı (public health), sosyal mesafe (social distancing) gibi kavramlar bir grupta toplanırken; tasarım eğitimi (design education), mimari eğitim (architectural education), sanal tasarım (virtual design), online tasarım (online design), karma öğrenme (blended learning) gibi kavramlar farklı bir grupta toplanmıştır. Başka bir grup ise konut tasarımı (housing design), tasarım stratejileri (design strategies) doğal havalandırma (natural ventilation) kavramları karşımıza çıkmaktadır. Bu kavramsal gruplar, pandemi sürecinde farklı araştırma alanlarının nasıl etkilendiğini göstermektedir. Covid- pandemisi diğer kavramlarla en çok bağlantıya sahip olarak hem kent tasarımı hem de eğitim ve konut alanlarına yönelik çalışmalarda merkezi bir tema oluşturmaktadır. Kent tasarımı, kamusal mekân, kamu sağlığı ve sosyal mesafe kavramlarının bir grupta toplanması, pandemi sırasında kentlerin ve kamusal alanların yeniden düşünülmesi gerektiğini göstermektedir. Tasarım eğitimi, mimari eğitim, sanal tasarım,

online tasarım, karma öğrenme kavramlarının bir diğer grupta toplanması, pandemi döneminde eğitimde dijitalleşmenin önem kazandığını göstermektedir. Konut tasarımı, tasarım stratejileri ve doğal havalandırma gibi kavramların bir başka grupta yer alması, pandemi sürecinde evlerin ve konut tasarımının ne kadar önemli hale geldiğini göstermektedir. Doğal havalandırma gibi unsurlar, sağlıklı yaşam alanları oluşturmak için ön plana çıkarken, tasarım stratejileri de bu yeni talepleri karşılamak için geliştirilmiştir. Pandemi, insanların evde daha fazla vakit geçirmesi ve evlerin yaşamın merkezi haline gelmesiyle konut tasarımında önemli bir değişime yol açmıştır. Bu gruplar, pandemiyle birlikte tasarımın farklı alanlarında ortaya çıkan temaların nasıl birbirinden ayrıldığını ve kendi içinde geliştiğini göstermektedir (Şekil 10).



Kelime Çiftlerinin Sıklığı-Ağaç Grafiği



Tekrar Eden Kelime Çiftlerinin Birbirleri ile İlişkisi-Kelime Ağı Grafığı

Şekil 10. Özetteki Kelime Çiftlerinin Sıklığı ve İlişkisi

3.3. Kelimeler Üzerinden Araştırma Konularının Keşfi ve Potansiyelleri

Tematik haritalar, kelimeleri dört ana kategoriye ayırarak araştırma alanlarının mevcut durumu ve gelecekteki potansiyel eğilimleri hakkında bilgiler sağlamaktadır. Kelimelerin sıklıklarına ve ilişkilerine dayanarak, hangi araştırma konularının öne çıktığı ve hangi temaların merkezde yer aldığı gibi unsurlar ortaya konulabilir. Grafik yardımıyla, Covid-19 ile ilgili mimari çalışmalara odaklanan ve gelişim gösteren alanlar dört ana bölgeye ayrılarak analiz edilmiştir. Bu tematik inceleme, araştırma alanlarının mevcut durumu ve gelecekteki yönelimleri hakkında bilgiler sunmaktadır.

3.3.1. Başlıktaki Kelime Çiftleri Üzerinden Araştırma Konularının Keşfi ve Potansiyelleri

3.3.1.1. Motor Temalar (Motor Themes)

Bu bölgede, karma öğrenme (blended learning), mimari stüdyo (architecture studio), öğrenme stratejisi (learning strategy), iç tasarım (interior design), iç mekânlar (interior spaces), kamu sağlığı (public health) gibi konular yer almaktadır. Bu anahtar temalar, Covid-19 ile ilgili mimari çalışmalarda merkezi bir rol oynamaktadır ve giderek daha fazla çalışılmaktadır. Pandemi süreci, özellikle mimarlık eğitiminde hibrit öğrenme modellerinin benimsenmesini ve mimari stüdyo çalışmalarının çevrimiçi platformlara taşınmasını gerektirmiştir. Aynı zamanda, iç mekânların işlevselliği ve estetiği, evden çalışma ve izolasyon süreçleriyle daha fazla önem kazanmış; bu doğrultuda, kamu sağlığı odaklı tasarım stratejileri öne çıkmıştır. Bu temalar, pandeminin mimarlık ve tasarım alanlarında oluşturduğu değişimlere dair kapsamlı araştırmaların merkezinde yer alarak giderek daha fazla çalışılmaktadır.

3.3.1.2.Temel Temalar (Basic Themes)

Grafikte temel temalar olarak sınıflandırılan bu bölge, kamusal alan (public space), peyzaj mimarisi (landscape architecture), yapı endüstrisi (construction industry) gibi temel konularla ilgilidir. Bu temalar, yüksek bir öneme sahip olmakla birlikte, daha fazla geliştirilme potansiyeline sahiptir. Temel temalar olarak sınıflandırılan yapı, kamusal alan, peyzaj mimarisi ve yapı endüstrisi gibi kavramlar, Covid-19 sonrası mimarlık ve yapı çalışmalarında önemli bir yer tutmaktadır. Bu konular, pandemiyle birlikte kamusal alanların ve açık hava mekânlarının yeniden değerlendirilmesi, yapı sektöründe sağlık odaklı tasarım ve üretim süreçlerinin geliştirilmesi gibi ihtiyaçlara yanıt verecek stratejiler sunmaktadır. Yüksek bir öneme sahip olan bu temalar, mevcut araştırmaların temelini oluşturmakta ancak daha fazla geliştirilme ve derinleştirilme potansiyeli barındırmaktadır.

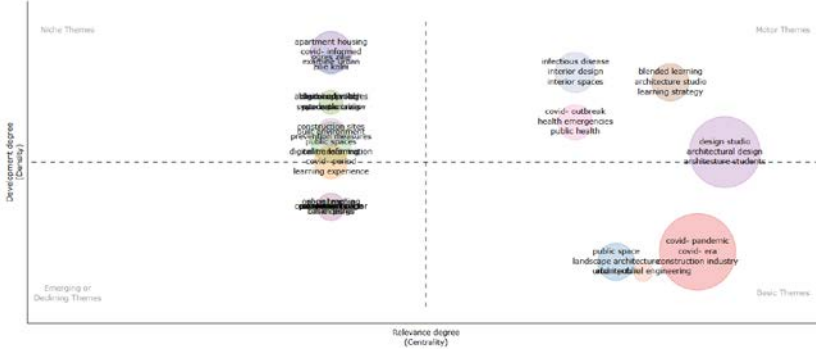
3.3.1.3.Niş Temalar (Niche Themes)

Daha spesifik ve belirli bir kitleye hitap eden konuların yer aldığı bu bölgede, apartman konutu (apartment housing), inşaat şantiyeleri (construction sites) gibi temalar ön plana çıkmaktadır. Bu konular henüz araştırmaların merkezinde yer almasa da gelecekte gelişim potansiyeli yüksek olan alanlar arasında sayılmaktadır.

3.3.1.4.Düşüş/Yükseliş Temaları (Emerging or Declining Themes)

Grafiğin bu bölümünde, ilginin azaldığı ya da henüz gelişim göstermeyen konular bulunmaktadır. Sosyal medya (social media), kent parkları (urban parks) gibi temalar bu bölgede yer almakta olup pandemiyle ilgili mimari çalışmalarda henüz merkezde yer almamaktadır. Bu temalar ya önemini yitirmiştir ya da henüz belirgin bir araştırma konusu haline gelmemiştir.

Sonuç olarak, grafik pandemi ile ilgili mimari çalışmaların mevcut durumunu anlamak için önemli veriler sunmaktadır. Karma öğrenme, mimari stüdyo, öğrenme stratejisi, iç tasarım, iç mekânlar, kamu sağlığı gibi alanlar gelişmeye devam ederken; yapı kamusal alan, peyzaj mimarisi, yapı endüstrisi gibi temel temalar araştırmalarda yüksek bir öneme sahip olmaktadır. Ayrıca, apartman konutu, inşaat şantiyeleri gibi özel ancak gelişmekte olan temalar gelecekte daha fazla ilgi görebilir. Bunun yanında sosyal medya, kent parkları gibi konular henüz araştırma gündeminde merkezi bir konuma gelmemiştir (Şekil 11).



Şekil 11. Başlıktaki Kelime Çiftleri Üzerinden Konu Potansiyelleri

3.3.2. Özetteki Kelime Çiftleri Üzerinden Araştırma Konularının Keşfi ve Potansiyelleri

3.3.2.1. Motor Temalar (Motor Themes)

Bu bölgede, tasarım stüdyosu (design studio), mimari tasarım (architectural design), mimari eğitim (architectural education), hava kalitesi (air quality), fiziksel mesafe (physical distancing) gibi konular yer almaktadır. Bu anahtar temalar, Covid-19 ile ilgili mimari çalışmalarda merkezi bir rol oynamaktadır ve giderek daha fazla çalışılmaktadır. Pandemi süreci, mimari eğitim ve tasarım süreçlerinde dijitalleşmeyi hızlandırırken, fiziksel mesafe ve hava kalitesi gibi sağlıkla ilgili

unsurların tasarımda öncelikli hale gelmesine neden olmuştur. Bu temalar, pandemi sonrası mimari pratiklerin ve eğitim modellerinin yeniden şekillenmesinde merkezi bir rol oynamaktadır.

3.3.2.2.Temel Temalar (Basic Themes)

Grafikte temel temalar olarak sınıflandırılan bu bölge, sosyal mesafe (social distancing), kent planlama (urban planning), yapıli çevre (built environment), konut tasarımı (housing design), tasarım stratejileri (design strategies) gibi temel konularla ilgilidir. Bu temalar, yüksek bir öneme sahip olmakla birlikte, daha fazla geliştirilme potansiyeline sahiptir. Bu temalar, özellikle sosyal mesafe gereksinimlerine uyum sağlayacak yapıli çevrelerin ve konutların tasarımı, kent planlamasında yeni stratejilerin geliştirilmesi gibi konuları içermektedir. Pandeminin etkisiyle ön plana çıkan bu temalar, mevcut araştırmaların temelini oluşturmakta ve daha fazla geliştirilme potansiyeline sahip oldukları için gelecekte derinlemesine incelenmesi gereken alanlar olarak öne çıkmaktadır.

3.3.2.3.Niş Temalar (Niche Themes)

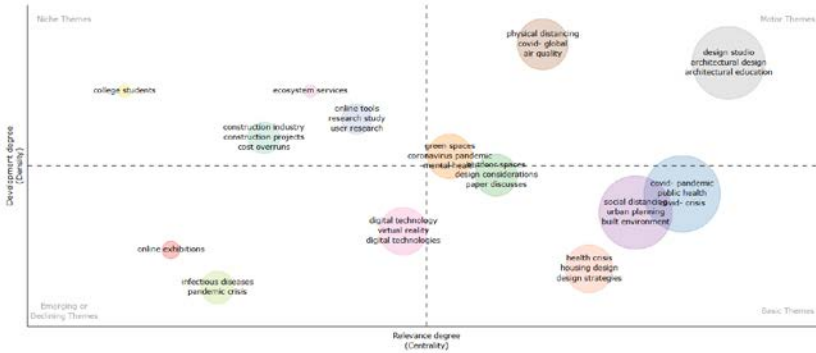
Daha spesifik ve belirli bir kitleye hitap eden konuların yer aldığı bu bölgede, online araçlar (online tools), yapı endüstrisi (construction industry), fazla maliyetler (cost overruns) gibi temalar ön plana çıkmaktadır. Bu konular henüz araştırmaların merkezinde yer almasa da gelecekte gelişim potansiyeli yüksek olan alanlar arasında sayılmaktadır.

3.3.2.4.Düşüş/Yükseliş Temaları (Emerging or Declining Themes)

Grafiğin bu bölümünde, ilginin azaldığı ya da henüz gelişim göstermeyen konular bulunmaktadır. Online sergiler (online exhibitions), dijital teknoloji (digital technology), sanal gerçeklik (virtual reality) gibi temalar bu bölgede yer almakta

olup pandemiyle ilgili mimari çalışmalarda henüz merkezde yer almamaktadır. Bu temalar ya önemini yitirmiştir ya da henüz belirgin bir araştırma konusu haline gelmemiştir.

Sonuç olarak, grafik pandemi ile ilgili mimari çalışmaların mevcut durumunu anlamak için önemli veriler sunmaktadır. Tasarım stüdyosu, mimari tasarım, mimari eğitim, hava kalitesi, fiziksel mesafe gibi alanlar gelişmeye devam ederken; sosyal mesafe, kent planlama, yapıli çevre, konut tasarımı, tasarım stratejileri gibi temel temalar araştırmalarda yüksek bir öneme sahip olmaktadır. Ayrıca, online araçlar, yapı endüstrisi, fazla maliyetler gibi özel ancak gelişmekte olan temalar, gelecekte daha fazla ilgi görebilir. Bunun yanında online sergiler, dijital teknoloji, sanal gerçeklik gibi konular henüz araştırma gündeminde merkezi bir konuma gelmemiştir (Şekil 12).



Şekil 12. Özetteki Kelime Çiftleri Üzerinden Konu Potansiyelleri

4. SONUÇ

Covid-19 pandemisi, dünya genelinde toplumsal ve ekonomik hayatı etkileyerek yaşamın durma noktasına gelmesine yol açmıştır. Pandemi sürecinde farklı ülkelerde uygulanan sokağa çıkma yasakları, sosyal mesafe kuralları ve sağlık önlemleri, mimarlık disiplininde önemli etkiler oluşturmuştur. Bu

süreç, kamusal alanların, eğitim sistemlerinin, çalışma ve yaşam ortamlarının yeniden düşünülmesine, esneklik ve hijyen gibi unsurların tasarımlarda öncelik kazanmasına neden olmuştur. Özellikle açık alanların kullanımının artırılması, havalandırma sistemlerinin geliştirilmesi gibi konular mimari tasarım yaklaşımlarında yeni standartlar getirmiştir. Ayrıca karma eğitim benimsenmiş ve eğitim sürecinin büyük bir kısmı uzaktan yani çevrimiçi bir şekilde yürütülmüştür.

Covid-19 birçok disiplini etkilediği gibi mimarlık disiplini de etkilemiştir. Mimarlık çalışmaları da çok boyutlu ve farklı yaklaşımları içinde barındırmaktadır. Mimarlık alanında Covid-19 ile ilgili yapılan çalışmalar 2020 ile 2022 yılları arasında zirve yapmış, ardından 2023'te belirgin bir düşüş gözlemlenmiştir. Mimarlık ve Covid-19 ilişkisine odaklanan araştırmalar, özellikle ABD, Çin ve İngiltere gibi ülkelerde yoğunlaşmış, bu ülkeler uluslararası iş birliğinde de ön plana çıkmıştır. Pandemiyle ilgili ana araştırma konuları arasında tasarım, sağlık, mimarlık eğitimi gibi kavramlar öne çıkarken, Türkiye özellikle tasarım konusundaki çalışmalarla dikkat çekmiştir.

Yayıncı anahtar kelimelerine bakıldığında çalışmalar, mimarlık alanında Covid-19'un etkilerini sağlık, tasarım ve kentsel çevreler gibi temel konular etrafında yoğunlaştırmıştır. Yayıncı anahtar kelimelerinde, tasarım ve sağlık kavramları merkezde yer alarak araştırmalarda en çok vurgulanan konular olmuştur. Ayrıca, bu temalar farklı gruplarla ilişkilendirilerek Covid-19'un mimarlık üzerindeki geniş kapsamlı etkilerini yansıtmaktadır. Tasarımın insan sağlığı ve çevre üzerindeki rolü, sağlıklı yaşam alanlarının oluşturulması gibi konularla birlikte çok disiplinli bir yaklaşımla incelenmiştir. Başlıktaki kelimelere bakıldığında çalışmalar, Covid-19'un mimarlık alanındaki etkilerini tasarım, eğitim, kamusal alanlar ve inşaat sektöründe incelemiştir. Başlıktaki kelime ve kelime çiftleri, pandeminin

mimarlık eğitimi ve tasarım süreçlerine getirdiği zorunlu dijitalleşme, kamusal alanların kullanımı ve yapılı çevre üzerindeki etkileri etrafında toplanmıştır. Covid-19 pandemisi, özellikle tasarım stüdyoları, uzaktan eğitim ve inşaat sektörü gibi alanlarda araştırmaların merkezi temasını oluşturmuş, pandemi kaynaklı değişimlerin gelecekteki mimarlık ve planlama anlayışlarını nasıl şekillendireceğine dair ipuçları vermiştir. Özetteki kelimelere bakıldığında çalışmalar, Covid-19'un mimarlık alanındaki etkilerini özetlerdeki kelime ve kelime çiftleri kullanımı üzerinden inceleyerek, pandeminin tasarım, eğitim ve kent planlama gibi konulara yoğunlaştığını ortaya koymuştur. Covid-19 ve pandemi kavramları, araştırmalarda merkezi bir rol oynamış ve tasarım süreçleri, dijitalleşme, kamusal alanlar, konut tasarımı gibi farklı temalarla ilişkili hale gelmiştir. Özellikle eğitim ve tasarım metodolojilerinin dijital platformlara kayması, kentsel mekânların yeniden değerlendirilmesi ve sağlıklı yaşam alanları oluşturulması araştırmaların öne çıkan temaları olmuştur.

Covid-19 ile ilgili mimari çalışmaları ele alan bu analiz, başlıktaki kelimeler ve özetteki kelimeler üzerinden araştırma alanlarının mevcut durumu ve gelecekteki eğilimlerini ortaya koymaktadır. Mimari stüdyo, öğrenme stratejisi, iç tasarım, iç mekânlar, kamu sağlığı, tasarım stüdyosu, mimari tasarım, mimari eğitim, hava kalitesi, fiziksel mesafe gibi motor temalar giderek daha merkezi hale gelirken; kamusal alan, peyzaj mimarisi, yapı endüstrisi, sosyal mesafe, kent planlama, yapılı çevre, konut tasarımı, tasarım stratejileri gibi temel temalar yüksek önemde kalmakta ancak daha fazla geliştirilme potansiyeli taşımaktadır. Apartman konutu, inşaat şantiyeleri, online araçlar, yapı endüstrisi, fazla maliyetler gibi niş temalar ise gelecekte daha fazla araştırma ilgisi görebilecek alanlar olarak öne çıkmaktadır.

Sonuç olarak, Covid-19 pandemisi, mimarlık disiplininde değişimlerin yaşanmasına yol açmış ve mimari tasarım süreçlerini esneklik, hareketlilik, sağlıklı yaşam alanları gibi kavramlarla yeniden şekillendirmiştir. Pandemi sürecinde özellikle kamusal alanların kullanımı, dijitalleşme, uzaktan eğitim gibi kavramlar ön plana çıkmış, mimarlık ve tasarım süreçlerine yeni standartlar getirilmiştir. Yapılan araştırmalar, pandeminin mimarlık üzerindeki etkilerini ele almış ve gelecek mimari pratiklerde sağlıklı yaşam alanlarının oluşturulması, dijital araçların kullanımının artırılmasını işaret etmiştir.

KAYNAKÇA

- Aria, M., & Cuccurullo, C. (2017). Bibliometrix: An R-tool for comprehensive science mapping analysis. *Journal of Informetrics*, 11(4), 959–975.
- Aytar Sever, İ. (2020). Covid-19 pandemisi sonrası normalleşme sürecinde mobil mekânların mimari tasarım ölçütleri ve bir çözüm önerisi. *Mimarlık ve Yaşam*, 5(2), 477–485.
- Azmanoğlu, B. N., Karabina, İ. Z., & Yalçınkaya, Ş. (2024). Pandemi sonrası evin anlamı. *Artium*, 12(2), 197–209.
- Bekler, S., Dal, M., Ay, İ., & Bekler, B. (2025). Sürdürülebilir mimarlık araştırmalarında bilimsel eğilimler: Bibliyometrik analiz ve tematik haritalama. *Yakın Mimarlık Dergisi*, 9, 61–87. <https://doi.org/10.32955/neujna202591939>
- Coza, H. (2024). The impact of the COVID-19 pandemic on architectural space needs. *Kent Akademisi*, 17(1), 60–71.
- Danışan, E. (2021). COVID-19 pandemisi: Çalışma mekânlarının kentsel ve mimari ölçekte dönüşümü. *Tarsus Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 2(2), 98–109.
- Ertaş, Ş., Aras, A., Kurak Açıcı, F., & Maşat Özdemir, İ. (2014). Elective course and flexibility in KTU interior architecture undergraduate education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 122, 491–494. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1380>
- Gökçek, T., & Davey, L. (2009). Durum çalışması değerlendirmelerinin uygulaması. *İlköğretim Online*, 8(2), 1–3.
- Günçe, K., & Mısırlısoy, D. (2023). Rethinking the built environment in the context of COVID-19 pandemic: A

- critical review. *Journal of Architectural Sciences and Applications*, 8(1), 315–325.
- İlipınar, D., & Yazıcıoğlu, G. (2022). Mekânların COVID-19 skorlarının araştırılması: Mimarlık fakültesi stüdyoları üzerinden bir inceleme. *Çukurova Üniversitesi Mühendislik Fakültesi Dergisi*, 37(4), 1005–1016.
- Karahan, F., & Açar, M. (2023). COVID-19 salgını sürecinde kent planlamasında yeşil mimari. *PLANARCH - Design and Planning Research*, 7(1), 87–95.
- Kazaz, E., & Demircan, B. (2022). COVID-19 pandemisi sürecinde tarihi kent dokusunda mimari stüdyo deneyimi: Atatürk Üniversitesi Mimari Proje Stüdyosu VII. *Kent Akademisi*, 15(1), 38–50.
- Koç Altuntaş, S., Yalçinkaya, Ş., & Aydınlan, E. (2023). İç mimarlık programının acil uzaktan eğitime uyumlanma süreci ve çıkarımlar. *PLANARCH - Design and Planning Research*, 7(1), 64–75.
- Kurak Açııcı, F. (2020). From power plant to museum: A sustainable transformation. *Eskişehir Technical University Journal of Science and Technology A - Applied Sciences and Engineering*, 21(1), 147–154. <https://doi.org/10.18038/estubtda.581994>
- Li, J., & Hale, A. (2016). Output distributions and topic maps of safety-related journals. *Safety Science*, 82, 236–244.
- Raghuram, S., Tuertscher, P., & Garud, R. (2010). Research note—Mapping the field of virtual work: A cocitation analysis. *Information Systems Research*, 21(4), 983–999.
- Şuta, O. (2022). COVID-19 pandemisi ile değişen mimari tasarım eğitiminde öğrenci deneyimleri. *Kent Akademisi*, 15(4), 1547–1574.

- Tekin, A. (2021). Tarihten günümüze epidemiler, pandemiler ve ekonomik sonuçları. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 40, 330–355.
- Turna, E. A., & Usta, G. (2021). COVID-19 pandemisi'nde evin değişimi ve evde çalışma ortamları. *YDÜ Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 3(2), 115–128.
- Tümer, E., & Ermiyagil, S. A. (2022). COVID-19 pandemisi ve mimari mekânların metamorfozu: Dijital platformlar yeni çalışma alanları olacak mı? *YDÜ Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 4(1), 73–84.
- Yetiş, C., & Tuna Kayılı, M. (2021). COVID-19 salgını: Eğitim yapıları üzerinden yeniden kullanım değerlendirmesi. *Journal of Awareness*, 6(2), 199–214.

ERKEN CUMHURİYET DÖNEMİNDE MODERNLEŞMENİN VİTRİNİ OLARAK YEMEK ODASI

Ayşenur KANDEMİR¹

1. GİRİŞ

Mekân, bireyin vakit geçirdiği, barındığı ve hayati faaliyetlerini gerçekleştirdiği; yaşamının kültürel yansımasını barındıran alanlardır (Kalay, 2023, s.250). Konut ise bireyin barınma ihtiyacını karşılamasının yanı sıra gündelik yaşamın farklı eylemlerinin gerçekleştiği çok yönlü bir mekân olarak tanımlanmaktadır. Konut içindeki eylemler; bireylerin kültürel özelliklerine, yaşam biçimlerine, sosyo-ekonomik koşullarına ve dünya görüşlerine bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Bu doğrultuda konut mekânları, yaşama bölümü, yatma bölümü ve ortak bölümler olmak üzere işlevsel olarak ayrılmakta; yemek hazırlama ve yeme eylemleri ise yaşama bölümünün temel mekânlarından biri olan yemek odasında karşılık bulmaktadır (Faiz, 2012, s.1298).

Cumhuriyet'in ilanıyla birlikte Türkiye, modernleşme hedefini merkezine alan bir dönüşüm sürecine girmiştir. Yeni kurulan hükümet, ulusal kimliği modernleşme idealleri çerçevesinde yeniden inşa etmeyi amaçlamış ve bu çerçevede maddi kültür unsurlarını, özellikle de gündelik yaşam mekânlarını modernleşmenin göstergeleri arasında değerlendirmiştir (Türker ve Özkan, 2033, s.266). Ancak konutun modernleşmesi yalnızca Cumhuriyet'le başlamamış, Osmanlı

¹ Arş. Gör., İstanbul Nişantaşı Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık (İngilizce), aysenur.kandemir@nisantasi.edu.tr, ORCID: 0000-0002-9558-2984.

Devleti'nin son dönemlerinde de aile yaşamında ve mekân kullanımında dönüşümler gözlemlenmiştir. Kadınların eğitim hakkı kazanması, çok eşliliğin azalması ve toplumsal ilişkilerdeki değişimler ev içi mekânların kullanımına da yansımış; geleneksel harem-selamlık düzeni, modern mimaride giderek terk edilmeye başlanmıştır. Cumhuriyet ile bu süreç hızlanmış, 1930'lu yıllarda modern, Batılı ve yeni ev kavramları ulusal ideolojinin mekânsal bir yansıması haline gelmiştir (Gezer ve Ertürk, 2023, s.129).

Bu dönemde özellikle 1930'ların kültürel gündemlerinden biri, Batılı bir ev içi kültürünün inşa edilmesidir. Resmî gazete yazılarındaki yeni mimari kavramı, geleneksel zihniyetin terk edilmesi ve modernleşmeye doğru atılan adımların sembolü olarak sunulmuştur (Kocaman, 2022, s.37). Ev işlerinin düzenlenmesi ve mekânların rasyonel kullanımı da modernleşmenin önemli boyutlarından biri olmuştur. Doğru bulaşık yıkama, çocuk bakımının standartlaştırılması, verimli temizlik ya da mutfağın rasyonel biçimde düzenlenmesi, modern ulus-devlet ideallerinin ev içine taşındığını göstermektedir (Yaşın, 2000, s.51). Süreli yayınlar da bu modernleşme sürecinin taşıyıcılarından biri olmuştur. Yedigün, Muhit, Resimli Ay ve Mimar gibi dergilerde konut mekânlarının düzenlenmesine dair yazılar ve Avrupa'dan alınan iç mekân görselleri yayımlanmıştır. Bu yayınlarda yemek odası, oturma odası ve salon gibi mekânların mobilya düzenleri, Batılı örneklerle kıyaslanarak sunulmuş; ancak önerilerin Türkiye'deki iç mekânlara aktarılması henüz sınırlı kalmıştır (Türker ve Özkan, 2033, s.274).

Dolayısıyla Erken Cumhuriyet Dönemi'nde yemek odası, yeme işlevinin yerine getirildiği bir mekân olmasının yanında modernleşmenin ve Cumhuriyet ideolojisinin gündelik yaşamdaki temsiliyet alanlarından biri haline gelmiştir. Bu çalışmanın amacı, Erken Cumhuriyet döneminde yemek odasının gazete kupürlerinde nasıl temsil edildiğini; bu temsillerin

modernleşme söylemiyle nasıl örtüştüğünü ortaya koymaktır. Böylece ev içi bir mekân olan yemek odasının modernleşme ideallerinin taşıyıcısı olan kültürel bir sembol olarak nasıl işlevlendiği anlaşılmaya çalışılacaktır.

Çalışma, 1930’lu yıllarda yayımlanmış gazete kupürleri üzerinden yürütülmüştür. “Modern yemek odası”, “asrî yemek odası” gibi başlıklarla kamuoyuna sunulan içerikler incelenmiş; bu içeriklerde yemek odasının mekânsal düzenlemeleri, mobilya tipolojileri, kullanılan dil ve görsel temsiller ele alınmıştır. Bu kapsamda erken Cumhuriyet dönemine ait gazete kupürleri taranmış; seçilen görsel ve yazılı içerikler içerik analizi ve görsel çözümleme yöntemleriyle incelenmiştir. İçerik analizi, metinlerde modernlik, işlevsellik, estetik gibi kavramların nasıl kurgulandığını açığa çıkarmayı; görsel çözümleme ise yemek odası mobilyalarının, mekân düzeninin ve estetik tercihlerin dönemin modernleşme anlayışıyla ilişkisini değerlendirmeyi amaçlamaktadır.

Bu bağlamda çalışma, yemek odası üzerinden erken Cumhuriyet döneminde modernleşme ideolojisinin gündelik yaşama nasıl yansıdığını göstermesi açısından önemlidir. Gazete kupürleri, modernlik algısının topluma aktarılmasında bir araç rolü oynamakta ve yemek odası, bireysel yaşam pratiklerinin ve ulusal kimliğin inşası için önemli bir mekân olarak öne çıkmaktadır. Bu yönüyle çalışma, konut tarihi, mobilya kültürü ve modernleşme söylemleri arasındaki ilişkiyi aydınlatmaya katkı sağlamaktadır.

2. YEMEK ODASININ TARİHSEL GELİŞİMİ

Osmanlı’dan Cumhuriyet’e uzanan süreçte yemek kültürü, yalnızca beslenme alışkanlıklarını değil, toplumsal ilişkileri, aile yapısını ve mekânsal organizasyonu da şekillendirmiştir. Geleneksel konutlarda çok işlevli odaların

içinde kurulan yer sofrası düzeni, zamanla Batılı etkilerle masa ve sandalye kullanımına evrilmiş; bu dönüşüm yemek odası gibi tek işlevli mekânların doğmasına zemin hazırlamıştır. Dolayısıyla yemek odasının gelişim süreci, gündelik yaşam pratiklerindeki değişimlerin ve modernleşme ideallerinin mekâna yansımalarının somut göstergesi olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda, geç Osmanlı döneminden başlayıp Cumhuriyet'in ilk yıllarına kadar uzanan periyotta yemek kültürü ve mekân düzenindeki değişimleri incelemek, yemek odasının tarihsel gelişimini anlamak bakımından büyük önem taşımaktadır.

2.1. Geç Osmanlı Döneminde Yemek Kültürü ve Mekân Düzeni

Türk yemek kültürü, köklü bir geçmişe sahip olmasının yanı sıra bu kültür, toplu bir şekilde yeme geleneğine dayanmaktadır. Doğumdan ölüme kadar pek çok dönüm noktası ve özel gün, yemek etrafında şekillenmiş; cenazelerde, mevlitlerde, Ramazan iftarlarında ya da düğünlerde topluca yemek verme geleneği Anadolu'nun farklı bölgelerinde süreklilik kazanmıştır (Güler, 2010, s.29). Bu kültürel süreklilik, Osmanlı toplumunun gündelik yaşamında da mekân düzenini ve yemek pratiğini belirleyen unsurlardan biri olmuştur.

Osmanlı'da yemek sofrası, Batılı anlamda belirli bir yemek odasında değil, mekânın işlevine göre dönüştürülebilen odalarda kurulmuştur. Sofra, çoğu kez küçük bir iskemle üzerine yerleştirilen sini aracılığıyla oluşturulmuş; yemekler yerde, deriden, tahtadan ya da metalden yapılmış siniler üzerinde tüketilmiştir. Osmanlı toplumu için sofra kavramı, bir yemek aracı olmasının yanında yemek eyleminin kendisini ifade eden bir sözcüktür (Okkalı ve Baytar, 2020, s.69). Bu düzen, mekânsal esneklik ile ilişkili olup odalar gündüz oturma, yemek yeme, gece ise yatma işlevleriyle dönüşen çok amaçlı birimler haline gelmiştir. Geleneksel Türk evinde dolap ve yüklükler, bu

esnekliğin en önemli unsurları olmuş; yatak,yorgan ya da sofa, sini gibi unsurlar gerektiğinde çıkarılıp kaldırılarak odanın fonksiyonu kısa sürede değiştirilebilmiştir (Azezli, 2009, s.37).

Toplumsal yaşamda haremlik-selamlık ayrımı da yemek kültürünü ve mekân kullanımını doğrudan etkilemiştir. Erkekler ve kadınlar ayrı mekânlarda yemek yemekte, mutfaktan selamlığa yemek ulaştırmak için dönme dolap gibi çözümler kullanılmıştır (Burkut, 2014, s.123; Uyan, 2018, s.19). Bu düzen, mahremiyetin korunmasına ve hizmet akışının görünmez şekilde sürdürülmesine imkân tanımıştır.

On dokuzuncu yüzyılda Batılılaşma hareketlerinin saray yaşantısına girmesiyle yemek kültürü ve mekân düzeni köklü bir dönüşüm yaşamaya başlamıştır. Sultan II. Mahmud döneminde çatal-bıçak kullanımı ve masa düzeninde yemek yeme alışkanlığı saraya girmiş; 1860'lerden sonra haremde alafranga usuller yaygınlık kazanmıştır. Bu yeni alışkanlıklar, yemek kültürününün yanı sıra mekânsal organizasyonu da etkilemiş; masa, sandalye ve dolap gibi Batı kökenli eşyaların kullanımıyla konutlarda daha önce tanımlanmamış yemek odası gibi mekânların doğmasına yol açmıştır (Okkalı ve Baytar, 2020, s.73).

Sultan Reşad döneminde Dolmabahçe Sarayı'ndaki bir odanın yemek odasına dönüştürülmesi, bu dönüşümün somut örneklerinden biridir. Yer sofrasından masa düzenine geçiş, aile bireylerini ve misafirleri aynı masada buluşturarak toplumsal ilişkilerde yeni bir düzen getirmiştir. Batılı tarzda herkesin kendi tabağı ve kaşığıyla yemek yemesi, bireyselleşmeyi artırmış ve sohbeti, sosyalleşmeyi sağlamıştır. Bu yeni düzenin Osmanlı toplumuna ilk olarak Rum toplulukları tarafından benimsendiği bilinmektedir (Demirarslan, 2007, s.52).

Özetle, Geç Osmanlı döneminde yemek kültürü ve mekân düzeni, geleneksel esnek oda kullanımı ve yer sofrası alışkanlığından, Batılı masa düzenine ve yemek odası kavramına

doğru evrilmiştir. Bu dönüşüm, yalnızca gündelik pratikleri değil, aynı zamanda toplumsal ilişkileri, aile yapısını ve mekân anlayışını da yeniden şekillendirmiştir.

2.2. Erken Cumhuriyet Dönemine Geçişte Yemek Kültürü ve Mekân Düzeni

On dokuzuncu yüzyıl ortalarından itibaren saray çevresinde başlayan Batılılaşma etkisi, vücut duruşunun ve mekânsal alışkanlıkların yeniden tanımlanmasını beraberinde getirmiştir. Çatal ve bıçağın kullanımı, minder ve sedir yerine koltuk ve sandalyede oturma alışkanlığının benimsenmesi, yemek eylemini de farklı bir beden deneyimine dönüştürmüştür (Demirarslan, 2007, s.213). Osmanlı'nın geç dönemlerinde başlayan yemek kültürü ve sofrada düzenindeki dönüşüm, Cumhuriyet'in ilanı ile birlikte hız kazanmıştır. Geleneksel yer sofrası alışkanlığı yerini giderek Batı tarzı masa düzenine bırakmış; masa ve sandalyeler, yeni yaşamın simgesel unsurları haline gelmiştir. Bu değişim yalnızca gündelik bir pratikten ibaret olmamış, aynı zamanda Cumhuriyet'in “asrî hayat” kavramı içinde toplumsal modernleşmenin göstergelerinden biri olarak görülmüştür. Sofra, bu dönemde yalnızca yemek yenilen bir alan değil, bireyler arası ilişkilerin yeniden biçimlendiği, medeni ve gayri medeni ayrımının sembolize edildiği bir sosyal sahneye dönüşmüştür (Aydın, 2023, s.1589).

Bu kültürel dönüşüm, özellikle İstanbul'un seçkin ailelerinde daha görünür hale gelmiş; geleneksel sedir ve yatak takımlarının yerini alafranga koltuklar, yer sofrasının yerine ise masa, sandalye, büfe ve konsol gibi mobilyalar almıştır (Erdoğan ve Can, 2024, s.84). Batılı yaşam tarzının ev içi mekânlara taşınması, çok işlevli geleneksel konut odalarının yerini tek işlevli mekânlara bırakmasına zemin hazırlamıştır. Bu süreçte yemek odası, salon, yatak odası, banyo ve oturma odası gibi mekânlar, konut planlamasında birbirinden ayrılan ve kendi işlevine

odaklanan alanlar olarak öne çıkmaya başlamıştır (Demirarslan, 2007, s.218). Masa, bu dönüşümün en önemli göstergelerinden biri olmuş; 20. yüzyılın başlarında üst gelir gruplarının evlerinde yaygınlaşarak, yemek kültüründeki modernleşmenin maddi simgesi haline gelmiştir (Oğuz, 2018, s.41).

Cumhuriyet'in ilanıyla birlikte her yemek türü için farklı araç-gereçlerin kullanılması, modern yaşamın standartlarının ev içine taşındığını göstermektedir. Bu uygulamalar, önceleri saraylarda ve zengin konaklarında görülürken, Cumhuriyet döneminde orta sınıf kentli ailelerin yaşamında da giderek yer bulmaya başlamıştır. Nitekim sandalye ve sandalyeye oturma, Batılılaşmanın evrensel simgelerinden biri olarak Türkiye'de de toplumsal modernleşmenin göstergesi kabul edilmiştir (Bahtiyar ve Yıldız, 2021, s.158). Ancak yemek odası, her konutta başlı başına ayrılmış bir mekân olarak varlık göstermemiştir. Özellikle orta sınıf ailelerde yemek masası çoğunlukla salonun bir köşesinde konumlandırılmış, bazen camlı bir bölme ile ayrılmış küçük bir alan şeklinde düzenlenmiştir. Böylece yemek mekânı, mutfaka ve oturma alanına yakın konumlanarak işlevsel bir çözüm üretilmiştir (Bahtiyar ve Yıldız, 2021, s.158).

Sonuç olarak, Erken Cumhuriyet dönemine geçişte yemek kültürü ve mekân düzeni, Osmanlı'dan devralınan alışkanlıklarla Batılı modern yaşam biçiminin sentezlendiği bir yapı göstermektedir. Sofradan masaya, minderden sandalyeye, çok işlevli odalardan tek işlevli mekânlara geçiş; Cumhuriyet'in modernleşme ideallerinin gündelik yaşamın en küçük birimine, yani ev içi mekânlara kadar nüfuz ettiğini ortaya koymaktadır.

3. ERKEN CUMHURİYET DÖNEMİNDE YEMEK ODASININ GAZETE KUPÜRLERİNDEKİ TEMSİLİ

1932 yılı, Cumhuriyet'in ilk on yılında modern yaşam kültürünün konutun iç mekânlarında etkisini göstermeye başladığı bir döneme denk gelmektedir. Bu yıla ait, Son Posta gazetesindeki haber metni, dönemin modernleşme söylemini gündelik eşyalar üzerinden halka ulaştırma çabası olarak okunabilir (Şekil 1). Metinde yeni bir üslup ile tasarlanan bir yemek odasının aynı zamanda gündüz-gece farklı işlevlere bürünerek yatak odası haline gelebileceği vurgulanmaktadır. Bu vurgu, dönemin ekonomik koşullarında mekânların ve eşyaların çok amaçlı kullanımının önemini göstermektedir. Ancak mekânın çok amaçlı kullanım önerisi, henüz geleneksel konutlardaki kullanıma benzer nitelik taşıdığından gelenekselden henüz kopulmamış olmasını ifade ettiği gibi konutun yeterli sayıda odası olmaması durumuna yönelik işlevsel bir çözüm önerisi olarak da okunabilir. Haberde yer alan görselin, o dönemki benzerleri gibi Avrupa'daki bir konuttan olduğu bağlamında değerlendirildiğinde ikinci okumanın yapılması daha doğru olacaktır.

Haberdeki görselde sade çizgilere sahip bir masa ve yuvarlak hatlı sandalyeler göze çarpmaktadır. Sandalyelerin sırtlık ve oturma bölümleri hafif kavisli, mobilyalar ise süsten uzak, yalın bir tasarıma sahiptir. Yalınlık, işlevsellik ve süsten arınmışlık, dönemin modern mobilya yaklaşımının temel göstergeleridir. Haber metninde bu estetik yaklaşıma sahip bir görsele yer verilerek uluslararası modernizmin basılı medya araçları yoluyla halka benimsetilmesi hedeflenmiştir.

Bu kupür, Erken Cumhuriyet döneminde yemek odasının modernleşme söylemiyle nasıl ilişkilendirildiğini açık biçimde ortaya koymaktadır. Estetik kaygılardan çok işlevselliğin

vurgulanması, mekânların çok amaçlı kullanımının öne çıkarılması ve mobilya fiyatlarının erişilebilirliğinin belirtilmesi, Cumhuriyet ideolojisinin “modern ama halkçı” yaklaşımını yayma çabasını yansıtmaktadır. Yemek odası, bu bağlamda yeme eyleminin gerçekleştiği bir alan olmasının yanında modernleşmenin sembolik mekânı olarak toplumsal dönüşümün vitrinine yerleştirilmiştir.



Şekil 1. “Mobilyalar Değişiyor” Başlıklı Haber Metni (Son Posta, 29 Eylül 1932).

Asrî yemek odasını tanıtan haber metninde, odanın tüm eşyalarının yeni bir biçim kazandığı belirtilmiş, özellikle kübik tarzın yemek odası mobilyalarına yansıdığı ifade edilmiştir. Haberde büfenin tabak, çatal ve peçete takımlarını düzenli bir biçimde saklaması, yemek odasının ev içindeki işlevini daha sistematik ve düzenli hâle getirdiği yönünde bir yorumla sunulmaktadır (Şekil 3). Bu bağlamda metin, yemek odasının modern yaşam biçiminin düzen, sadelik ve işlevsellik ilkelerini

somutlaştıran bir mekân olarak kurgulandığını göstermektedir. Küçük görünen masanın açıldığında on iki hatta on dört kişiyi ağırlayabilecek kapasiteye ulaşması, yemek odasının toplumsal buluşmalar ve aile içi birliktelikler için işlevsel bir mekân olarak tasarlandığını göstermektedir. Böylece yemek odası, bir yandan yeme işlevinin gerçekleştirdiği bir alan diğer yandan ev içindeki düzeni, toplumsal birlikteliği ve işlevselliği temsil eden bir mekân olarak sunulmuştur.



Şekil 2. “Asrî Yemek Odası” Başlıklı Haber Metni (Son Posta, 3 Kasım 1932).

“Eski ve yeni hayatta yemek salonları” başlıklı 1934 tarihinde yayımlanan haber metni, yemek odası üzerinden geçmişle bugün arasındaki yaşam biçimi farkını toplumsal bir karşılaştırma üzerinden kurgulamaktadır. Metinde eski düzenin görkemli sofraları, misafirperverlik ve ihtişam unsurları ile tanımlanırken; yeni dönemde “modern yapıcılığa uygun” mobilyalarla donatılmış sade ama işlevsel yemek odalarının öne çıktığı vurgulanmaktadır. Böylelikle yemek odası, sadece beslenme ihtiyacını karşılayan bir alan olmaktan çıkarılarak modernleşmiş yaşamın disiplinli, düzenli ve rasyonel tarafını temsil eden bir mekân olarak sunulmuştur. Haberde kullanılan dilde “hususî şekillerde yemek odası takımları yapıldığı” ve “apartmanlarda dahi modern yemek salonları kurulduğu” ifadeleri, modern

yemek odasının artık yalnızca üst sınıfların değil, kentli orta sınıf için de erişilebilir bir yaşam pratiği hâline geldiğini göstermektedir. Bu vurgu, Cumhuriyet ideolojisinin eşitlikçi ve halkçı söylemiyle örtüşmekte; modern yemek odası, toplumsal dönüşümün bir simgesi olarak aktarılmaktadır.

Görselde yer alan masa ve sandalyeler, geometrik ve keskin hatlarıyla dikkat çekmektedir (Şekil 3). Masanın dikdörtgen formu ve kalın ayakları, sağlamlık ve işlevsellik vurgusu yaparken, sandalyelerin yalın tasarımı estetikten çok kullanışlılığı ön plana çıkarmaktadır. Bu düzenleme, modernizmin yalınlık ilkesiyle örtüşmektedir. Bununla birlikte görsel, yemek odasının sosyal birlikteliği teşvik eden bir mekân olduğuna da işaret etmektedir. Nitekim metinde de belirtildiği üzere, modern yemek odası yalnızca aile bireylerini değil, misafirleri de ağırlamakta; bu yönüyle sosyalleşmenin merkezine yerleşmektedir. Sonuç olarak bu haber, Erken Cumhuriyet döneminde yemek odasının geçmişin ihtişamlı temsil biçimlerinden kopuşu ve modern yaşamın sade, düzenli ve erişilebilir bir mekân anlayışına geçişi simgelediğini göstermektedir. Görseldeki yalın mobilyalar ve metinde öne çıkan işlevsellik vurgusu, yemek odasının modernleşme sürecinde toplumsal dönüşümün en görünür alanlarından biri haline geldiğini kanıtlamaktadır.



Şekil 3. “Eski ve Yeni Hayatta Yemek Salonları” Başlıklı Haber Metni (Hakimiyeti Milliye, 8 Kasım 1934).

1935 tarihli Son Posta gazetesinde yer alan “Yemek Odaları-Nefis Bir Yemekten Önce Güzel Hazırlanmış Bir Oda Lazımdır” başlıklı haber metni, yemek odasını iştah ve sağlıkla doğrudan ilişkilendiren bir alan olarak tanımlamaktadır. Metnin girişinde yer verilen İngiliz doktorun görüşleri, iştahın sadece yiyeceğin niteliğiyle değil, içinde bulunulan mekânın düzeni ve havasıyla da bağlantılı olduğu yönündedir. Burada yemek odasının, yemek deneyimini doğrudan etkileyen fizyolojik ve psikolojik bir unsur olarak kurgulandığı görülmektedir. Bu yaklaşım, modern yaşamın sağlık ve hijyen odaklı söylemleriyle uyumludur.

Metinde “yemek odası, yatak odası kadar itinayla hazırlanmalıdır” ifadesi, bu mekâna yüklenen önemi ortaya koymaktadır. Yemek odasının düzenli, ferah ve özenli hazırlanması, modern bir konutun olmazsa olmazı olarak halka aktarılmaktadır. Haberin devamında ise, yemek ne kadar güzel ve nefis olursa olsun, uygun bir yemek odasında yenilmediği takdirde iştahın kaçabileceği belirtilmiştir. Böylece yemek odası,

işlevselliğinin yanı sıra yemeğin keyif ve sağlıkla bütünleştiği bir ortam olarak öne çıkarılmıştır.

Kupürdeki görselde masif bir masa etrafına yerleştirilmiş sandalyeler ve arka planda bir büfe görülmektedir (Şekil 4). Büfe ve iskemlelerin masif ağaçtan yapıldığı belirtilerek mobilyanın sağlamlığı ve kalıcılığı vurgulanmaktadır. Bu tercih, modernleşme söylemiyle birlikte gelen işlevsellik ve sadeliğin yanında güvenilir, dayanıklı ve uzun ömürlü mobilya yaklaşımını da yansıtmaktadır. Görseldeki yalın ve düzenli yerleşim, yemek odasının estetik ve sağlık bakımından önemsenen bir mekân olduğunu pekiştirmektedir.

Sonuç olarak, bu kupür yemek odasını doğrudan sağlıklı ve kaliteli yaşamla ilişkilendirmekte; modern bireyin beden sağlığını ve iştah düzenini destekleyen bir mekân olarak sunmaktadır. Cumhuriyet ideolojisinin sağlık, hijyen ve düzen vurgusu, yemek odası üzerinden topluma aktarılmış; böylece mekân, modern yaşam tarzının sağlık odaklı bir simgesine dönüşmüştür.



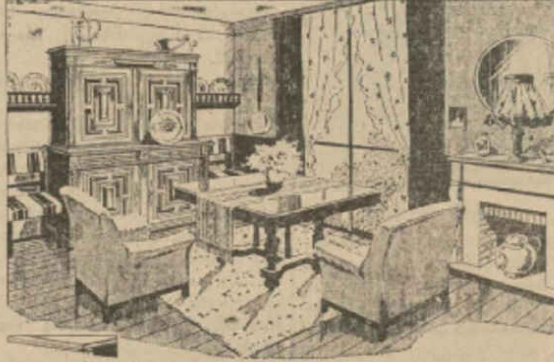
Şekil 4. “Nefis Bir Yemekten Önce Güzel Hazırlanmış Bir Oda Lazımdır (Son Posta, 10 Ocak 1935).

“Modern Bir Yemek Odası” başlıklı metinde, resimde gösterilen yemek odasının modern olarak algılanabileceği ancak aslında kullanılan mobilyaların eski takımların tadilat ve düzenlemelerinden ibaret olduğu belirtilmektedir. Bu ifade, dönemin modernleşme söyleminin halk arasında yaygınlaşmaya başladığını, fakat uygulamada hâlâ geçmişten devralınan unsurların dönüştürülerek kullanıldığını göstermektedir. Yani modern yemek odası imgesi, bir yandan Cumhuriyet’in modernleşme ideolojisinin görsel ve söylemsel bir yansıması iken, diğer yandan ekonomik koşullar nedeniyle eski mobilyaların yeniden değerlendirilmesiyle oluşturulmuştur.

Haberde, yemek odasının düzenlenmesinde duvar kâğıdı, boya ve perdelerin önemine değinilmiştir. Beyaz ya da yeşil badanalı duvarlardan duvar kâğıdına geçiş, estetik bir yenilik olarak sunulmakta, açık renkli düz kâğıtların tercih edilmesi gerektiği vurgulanmaktadır. Perdelere dair önerilerde ise ince ve beyaz tüllerin yemek odasını ferah ve şık göstereceği, ağır perdelerin ise salonun ihtişamını kapatacağı ifade edilmektedir. Bu yönüyle yemek odası, mobilya düzeninin yanı sıra mekânın duvar ve tekstil unsurlarıyla da modern olarak tanımlanmıştır.

Haberdeki görselde ise odanın merkezinde yuvarlak formu bir masa, etrafında konforlu sandalyeler, yan tarafta geometrik desenli bir büfe ve arka planda büyük pencereler yer almaktadır. Sonuç olarak, 1939 tarihli bu kupür, modern yemek odasının geleneksel unsurlar üzerinden mümkün kılındığını göstermektedir. Bu durum, yemek odasının modernleşme idealini yansıtan bir mekân ve geçmişle bağını koparmadan yeniye uyarlanan bir geçiş alanı olarak işlev gördüğünü ortaya koymaktadır.

Modern bir yemek odası



Buraya koyduğumuz resim bir yemek odasını gösteriyor. Siz de bu resmi gördüğünüz vakit “ne kadar modern bir yemek odası,” diyeceksiniz. Fakat bu yemek odasının mobilyası hiç de modern değildir. Eskiden kibar konaklarında çok moda olan ağır bir takımdan ufak tefek tadilat ile ve şekilleştirilerek elde edilmiştir. Eğer siz de böyle modası geçmiş

diye kullanmadığınız esyayı bir köşede bulursanız veya ucuzca eski takımlar satın alabiliyorsanız modern bir yemek odası yapabilirsiniz.

Bir yemek salonunda ilk düşünülecek mesele duvarlardır. Duvar kâğıtları modası tekrar avdet etmeden evvel beyaz veya yeşil badanalı duvarlar tercihan kullanılıyordu. Fakat bugün tekrar duvar kâğıdı kullanmak moda oldu. Yalnız bir farkla. Bugünün duvar kâğıtları basittir. Yemek odası için okır rengi düz kâğıt en münasıptır.

Yemek salonunun perdeleri mutlaka ince ve beyaz perdeler olmalıdır. Renkli ve ağır perdeli bir salon iştihayı kapar. Tül perdeli yemek odasına çok münasip bulanlar, çiçeklenmiş bir ısıt

Şekil 5. “Modern Bir Yemek Odası” Başlıklı Haber Metni (Haber, 22 Temmuz 1939).

4. SONUÇ

Erken Cumhuriyet döneminde yemek odasının gazete kupürlerindeki temsilleri, modernleşme ideolojisinin gündelik hayata nasıl yansıtıldığını gösteren önemli ipuçları sunmaktadır.

1930’lu yıllardan itibaren basında yer alan haberlerde yemek odası, bireyin yeme eylemini gerçekleştirdiği bir mekân olmasının yanı sıra yeni toplum düzeninin sembolik bir alanı olarak kurgulanmıştır. Geleneksel yer sofrası düzeninden Batılı masa ve sandalye düzenine geçiş, modernleşme sürecinin en görünür mekânsal dönüşümlerinden biri olarak sunulmuştur.

Kupürlerde öne çıkan temalar arasında işlevsellik, sadelik, düzen ve sağlık kavramları dikkat çekmektedir. Özellikle mobilyaların kübik formlarla sadeleşmesi, açılıp büyüyeabilen masalar ya da büfeler gibi çok amaçlı kullanıma imkân tanıyan tasarımlar, modern yemek odasının pratik ve düzenli bir yaşam tarzının göstergesi olarak tanıtıldığını göstermektedir. Bununla birlikte yemek odası, sadece aile bireylerini değil misafirleri de ağırlayan bir mekân olarak sosyalleşmenin merkezinde konumlandırılmış; toplumsal birliktelik ve modern yaşam biçiminin mekânsal karşılığı olarak ele alınmıştır.

Gazete metinlerinde modernliğin halkla buluşturulması sırasında iki yönlü bir söylem öne çıkmaktadır. Bir yandan uluslararası modernizmin yalınlık ve işlevsellik ilkeleri basılı medya aracılığıyla halka aktarılmış diğer yandan ekonomik koşullar nedeniyle eski mobilyaların dönüştürülerek modernleştirilebileceği yönünde öneriler sunulmuştur. Bu durum, modern yemek odasının mevcut koşullara uyarlanmış bir geçiş mekânı olabileceğini ortaya koymaktadır.

Sonuç olarak, 1932-1939 arasındaki gazete kupürleri yemek odasının Erken Cumhuriyet döneminde modernleşme ideolojisinin önemli bir vitrini haline geldiğini göstermektedir. Gelenekselden modern olana geçiş, mobilya biçimleri, mekân düzeni, hijyen ve sağlık vurgusu üzerinden halka aktarılmış; yemek odası, Cumhuriyet’in toplumsal dönüşüm hedeflerinin somutlaştığı bir iç mekân olarak temsil edilmiştir.

KAYNAKÇA

- Aydın, R. (2023). Osmanlı'dan Cumhuriyete değişen sofralar: yemek ve âdab-ı muâşeret. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 25(4), 1583-1594
- Azezli, G. B. (2009). *19. yy'da Osmanlı konut mimarisinde iç mekan kurgusunun Safranbolu evleri örneğinde irdelenmesi*. İstanbul Kültür Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü (Yüksek lisans tezi). Erişim adresi: <http://hdl.handle.net/11413/471>
- Bahtiyar, T. B. ve Yıldız, E. (2021). “Ev Dekorasyon” dergisi (1976-82) üzerinden konutlardaki iç mekân özelliklerinin incelenmesi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (28), 149-173.
- Burkut, E. B. (2014). *Osmanlı/Türk evi mekân kurgusunu modern konut mimarisinde okumak (Wright, Corbusier, Eldem ve Cansever'In konutları)*. Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Mühendislik ve Fen Bilimleri Enstitüsü (Yüksek lisans tezi). Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=wxGPLYZ4HulmeX2hC7ePJA&no=DqoC8q1rCsixkEeHVnGsuQ>
- Demirarslan, D. (2007). *Batılılaşma sürecinde Türk barınma kültüründeki değişim ve konuttaki yansımaları*. Z. Dilek ve diğerleri (Ed.), 38. Uluslararası Asya ve Kuzey Afrika Çalışmaları Kongresi, Kültürel Değişim, Gelişim ve Hareketlilik Cilt I (s. 209-220) içinde. Ankara: Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu Yayınları
- Demirarslan, D. (2007). Osmanlı'da modernleşme/batılılaşma sürecinin iç mekân donanımına etkileri. *Erdem*, 15(45-46-47), 35-66.
- Erdoğanlı, İ. ve Can, B. (2024). Osmanlı İstanbul'unda ev içi dekorasyonda alafrangalaşma ve mekânın yeniden üretimi

- (1860-1914). *Toplum ve Kültür Araştırmaları Dergisi*, (13), 74-109.
- Faiz, S. (2012). *Cumhuriyet modernizmi bağlamında 1960-1979 dönemi apartman tipi konutlardaki mekansal değişimler: Trabzon örneği*. Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü (Yüksek lisans tezi). Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=F80xV1uWEX73YWiRAdJ54w&no=FtUG0vsC5Ril3lK4f1jBg>
- Gezer, A. M. S., & Ertürk, A. B. (2023). Karabük'te Erken Cumhuriyet Dönemi'nde planlama alanı dışında gelişen yerleşme: Bayır mahallesi. *Erdem* (85), 119-150. <https://doi.org/10.32704/erdem.2023.85.119>
- Güler, S. (2010). Türk mutfak kültürü ve yeme içme alışkanlıkları. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 26(1), 24-30.
- Haber, (1939). <https://www.gastearsivi.com/gazete/haber/1939-07-22/8>, Erişim Tarihi, 04.08.2025.
- Hakimiyeti Milliye, (1934). https://www.gastearsivi.com/gazete/hakimiyeti_milliye/1934-11-08/6, Erişim Tarihi, 29.07.2025.
- Kalay, T. (2023). Reflections of yin-yang philosophy on space design and analysis through examples. *Journal of Interior Design and Academy*, 3(2), 249–268. <https://doi.org/10.53463/inda.20230231>
- Kocaman, E. (2022). *Türkiye'de domestik kültürün değişimi Yedigün dergisi üzerinden bir inceleme*. İstanbul Bilgi Üniversitesi, Lisansüstü Programlar Enstitüsü (Yüksek lisans tezi). Erişim adresi: <https://hdl.handle.net/11411/4841>

- Oğuz, G. (2018). Sultanların ev içi döşemeleri ve mobilyaları (17. yüzyılın sonundan 20. yüzyılın başına). *Mavi Atlas*, 6(1), 25-47.
- Okkalı, İ. C., & Baytar, İ. (2020). Türk Resminde yemek ve sofrâ betimleri ile Osmanlı mutfağının dönüşüm öyküsü (1839-1950). *Sanat Tarihi Yıllığı*, (29), 63-88.
- Son Posta Gazetesi. (1932). https://www.gastearsivi.com/gazete/son_posta/1932-09-29/10, Erişim Tarihi, 30.07.2025.
- Son Posta Gazetesi. (1932). https://www.gastearsivi.com/gazete/son_posta/1932-11-03/10, Erişim Tarihi, 30.07.2025
- Son Posta Gazetesi. (1935). https://www.gastearsivi.com/gazete/son_posta/1935-01-10/7, Erişim Tarihi, 03.08.2025
- Türker, N. Ö., & Özkan, A. (2023). Erken Cumhuriyet Dönemi maddi kültürü (1923-1950): oturma mobilyası üslupları. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 32(3), 265-280.
- Uyan, Ö. U. (2018). *Günümüz konut tasarımında mutfak mekanının değişim ve dönüşümünün incelenmesi*. İstanbul Kültür Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü (Yüksek lisans tezi). Erişim adresi: <https://hdl.handle.net/11413/4401>
- Yaşın, Y. N. (2000). 'Evde taylorizm': Türkiye Cumhuriyeti'nin ilk yıllarında evişinin rasyonelleşmesi (1928-40). *Toplum ve Bilim*, 84, 51-74.

THE UNIFYING POWER OF DESIGN: TOUCHING THE SPACE WITH SOCIAL AWARENESS

Mehmet NORASLI¹

1. INTRODUCTION

In today's society, social awareness is considered a fundamental skill that enables individuals to demonstrate sensitivity to social events, values, and diverse lifestyles. The university period is a critical stage in individuals' identity development and the shaping of their social consciousness. The social awareness gained during this period supports students' development not only academically but also in terms of ethical and human values (Çetin & Demir, 2020). Students with high levels of social awareness are more sensitive to social problems and more willing to develop solutions (Kara & Şahin, 2019). This contributes to increased democratic participation and social solidarity.

Social awareness plays a crucial role in the internalization of human values such as empathy, tolerance, and respect for differences (Tuncel, 2021). The university environment is dynamic, with individuals from diverse cultural and social backgrounds coexisting. This diversity provides a natural learning environment that can increase students' social awareness (Yılmaz & Erdem, 2018). The development of social awareness also encourages students' participation in social responsibility

¹ Assoc. Prof. Dr., Selçuk University, Faculty of Architecture and Design, Department of Interior Architecture, mehmetnorasli@selcuk.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6080-919X.

projects. Such activities strengthen both individuals' self-expression skills and their willingness to work for the benefit of society (Doğan, 2022).

Developing social awareness among university students is crucial for social peace, solidarity, and sustainable development goals. Therefore, higher education institutions should organize educational programs and activities that raise students' social awareness. Social responsibility activities undertaken in this direction will contribute to the better development of society.

There are many social responsibility activities available for university students studying design. The healing effect of the concept of space, which shapes people's lifestyles, is a key element effectively utilized in social awareness projects. Space is the space surrounding people along its boundaries (Hasol, 2019). Space is perceived by individuals and influences their emotions and thoughts. Therefore, shaping physical environments with appropriate design benefits individuals and society.

Today, increasing environmental problems, the reckless consumption of natural resources, and the rapid increase in waste have made sustainable production and consumption essential. In this context, the use of recycled materials is of great importance from both environmental and economic perspectives (Demir & Kılıç, 2020). Recycling contributes to energy savings and the protection of natural resources by reprocessing waste into the production process (Yıldız, 2019). Furthermore, the use of recycled materials is considered an effective tool in combating climate change by reducing greenhouse gas emissions (Kara & Özdemir, 2021).

The use of recycled materials in industrial production supports not only environmental sustainability but also economic efficiency (Aydın, 2022). The use of recycled materials, particularly in construction, design, and industrial products,

demonstrates a conscious approach to resource management. Expanding recycling and encouraging the use of recycled materials should be considered fundamental requirements for a sustainable future (Erkan, 2023).

Based on the necessity of using recycled materials, a social responsibility project was carried out in the spring of 2024-2025 with fourth-grade students in the Interior Architecture Department of Selçuk University's Faculty of Architecture and Design. As part of this project, unused knitted fabrics were collected and embroidered onto materials in the garden of Meram Mevlâna Kindergarten. Creating a soft texture in the garden area and creating a wide color palette with different colors, this project captivated the preschool children attending the school.

1.1. The Importance of Social Awareness in Interior Architecture Education

Education is not only a process through which individuals acquire knowledge and skills; it is also a living space where they develop social sensitivity, ethical values, and a sense of responsibility. Social awareness is a level of consciousness that enables individuals to be sensitive to social, cultural, and environmental events occurring around them, to respect differences, and to empathize (Kaya & Gündüz, 2020). Social responsibility, on the other hand, refers to an individual's voluntary behaviors to contribute to society and support the common good (Demir & Şahin, 2019). These two concepts have become integral parts of an individual's professional and ethical development in contemporary education systems, particularly at the higher education level.

Today, sustainability, environmental awareness, and social sensitivity are becoming increasingly important in design and interior architecture education (Erdoğan, 2022). Interior architecture education aims not only to create aesthetic and

functional spaces but also to develop solutions that consider human life, social needs, and environmental balance. In this context, social awareness has become a guiding element of the design process (Kara, 2020). Students' participation in social responsibility projects, the use of recyclable materials, and the development of space designs suitable for individuals with disabilities or social space projects for disadvantaged communities are practical reflections of this awareness (Yılmaz & Aydın, 2021). Social awareness-based projects integrated into the educational process strengthen both students' professional sensitivity and sense of ethical responsibility (Çetin & Demir, 2020). Such learning experiences develop students' creative thinking, problem-solving, communication, and teamwork skills, while also supporting a design approach that benefits society (Erkan, 2022). After graduation, interior designers with a high level of social awareness are more conscious about making user-centered, environmentally conscious, and respectful design decisions for social values (Aydın, 2023). This has an impact that enhances both professional success and social benefit.

The relationship between education and social awareness requires a holistic learning approach that integrates ethics, aesthetics, and social responsibility in interior architecture. A design education based on social awareness contributes to the development of future interior designers as individuals equipped not only with aesthetics but also with social sensitivity and sustainability.

1.2. Use of Recycled Materials in Space

The rise of environmental problems today has highlighted the importance of sustainable solutions in architecture and design. In this context, the use of recycled materials plays a critical role in both preserving the ecological balance and utilizing resources efficiently (Demir & Kılıç, 2020). Recycling enables the

reprocessing of waste materials into the production process, thus minimizing environmental damage (Yıldız, 2019). The discipline of architecture must assume environmental responsibility not only in building production but also in material selection and use. Therefore, the preference for recycled or recyclable materials in the design process forms the basis of a sustainable environmental approach (Erkan, 2022).

Design is the most important factor driving the aesthetic and functional dimensions of the recycling process. With a creative design approach, waste materials not only become reusable but also acquire a new identity and function (Aydın, 2023). For example, furniture recycled from industrial waste becomes elements in interior spaces that reflect both aesthetic and environmental awareness (Kara, 2021). Similarly, repurposing construction waste or unused wood, metal, and glass saves energy and reduces the carbon footprint (Erdoğan, 2022). During the recycling process, the designer ensures not only that the material is repurposed but also that spatial values that establish an emotional connection with the user are created (Tuncel & Şen, 2020).

The use of recycled materials in spaces is considered a concrete expression of the principle of sustainability. This approach contributes to both raising environmental awareness and enriching aesthetic diversity (Çetin, 2021). Repurposing and revitalizing unused materials helps preserve natural resources, reduce production costs, and create environmentally friendly living spaces (Yılmaz & Erdem, 2020). Consequently, the use of recycled materials in architecture and design should be viewed not only as an environmental necessity but also as an ethical and artistic responsibility. The guiding power of design plays a decisive role in the future of recycling in terms of both aesthetics and sustainability.

2. EXAMPLE OF SPATIAL IMPROVEMENT IN A KINDERGARTEN GARDEN WITH KNITTED CLOTHES

Interior architecture students studying design, while continuing their education, engage in social responsibility activities within the skills they learn, contributing to society and preparing students for a more social life. In recent years, the increasing importance of saving, increased resource consumption, and the depletion of natural resources have increased the use of sustainable and recycled materials.

This study aimed to create a difference in the kindergarten garden where preschool children attend school by using previously used or knitted fabric scraps, thereby reinforcing a love of nature.

The study was conducted as part of the 2023-2024 Spring Semester Volunteer Course for fourth-year students in the Interior Architecture Department of Selçuk University, Faculty of Architecture and Design. Due to the spring semester, the interior architecture students studying at the university carried out this social awareness action to welcome spring and welcome nature to kindergarten students taking their first steps in their education. Meram Mevlâna Kindergarten's garden was chosen as the study area primarily because of its use of recycled materials and its unique natural beauty. The school's boutique-style structure, attractive garden equipment, children's pets like chickens and roosters, and small planting areas make the school's garden livable.

After determining the fieldwork area, students conducting the study as part of the Volunteering Course visited the school and toured the grounds. As indicated in Figure 1, they met with the children attending the school, played games, and explored the school grounds.



Figure 1. Meram Mevlâna Kindergarten Garden.

Following the inspection, a decision was made to spread the remaining knitted fabrics from existing tree trunks throughout the schoolyard to highlight the soft textures in the garden where children play safely and confidently, to create a sense of home, and to create improvised colorful surfaces.

In this context, volunteer students contacted their community and made announcements to collect unused or previously used knitted fabrics in various colors and motifs. Various threads and pins were purchased to attach the collected knitted fabrics to furniture. On May 13, 2024, a kindergarten was visited to implement the social responsibility project and a demonstration was carried out with preschool children, as shown in Figure 2.



Figure 2. Project Implementation Environment.

The inclusion of preschoolers, guided by the interior architecture students who participated in this project, improved the manual skills of preschool children. Furthermore, the collaborative work and the children's contributions added value to the project. The preschool garden was brightened, unused materials were repurposed through a new perspective, and a social benefit was achieved.

3. CONCLUSION

This study demonstrates that design is not merely an aesthetic and functional process; it is also a tool that strengthens individuals' social sensitivity, environmental awareness, and sense of social responsibility. This social responsibility project, conducted within the scope of interior architecture education, allowed students to apply their design skills for social benefit and experienced the concept of social awareness through a concrete application. Repurposing recycled knitted fabrics in the kindergarten garden not only served sustainability but also created a spatial transformation that strengthened children's interaction with the environment.

The project helped students understand not only the environmental but also the social and pedagogical impacts of recycling. The active participation of kindergarten students transformed the design process from mere spatial organization to a learning and sharing experience. This contributed to the formation of environmental awareness at an early age and reinforced a sense of social responsibility in university students. This project clearly demonstrated that design is a unifying force that brings individuals together, strengthens communication, and raises awareness.

The results highlight the importance of social awareness-based projects in design education. Students' participation in such

projects develops not only their aesthetic sensitivities but also their ethical, empathetic, and sustainable design approach. The creative use of recycled materials has contributed to redefining design as an environmentally sound and resource-efficient discipline. This approach supports the development of future interior designers as user-centered, environmentally conscious, and respectful of social values.

Ultimately, the unifying power of design has the potential to contribute to social development by integrating social awareness, sustainability, and aesthetics. Such social responsibility projects, integrated into the educational process, raise awareness among both students and various segments of society, leaving a lasting impact on individuals' value systems through the transformative power of space. Therefore, increasing social responsibility-based practices in interior architecture education can be considered a fundamental cornerstone of sustainable development, both academically and socially.

REFERENCE

- Aydın, R. (2022). Sürdürülebilir üretim sürecinde geri dönüşümün rolü. *Çevre ve Endüstri Dergisi*, 14(2), 87–96.
- Aydın, R. (2023). Sürdürülebilir tasarımda geri dönüştürülmüş malzemelerin kullanımı. *Mimarlık ve Çevre Dergisi*, 12(2), 74–88.
- Çetin, A. (2021). Mekân tasarımında geri dönüşüm kavramı ve yeni yaklaşımlar. *Tasarım ve Toplum Dergisi*, 9(3), 101–117.
- Çetin, A., & Demir, B. (2020). Üniversite öğrencilerinde sosyal farkındalık düzeyinin incelenmesi. *Eğitim ve Toplum Dergisi*, 28(3), 112-130.
- Demir, E., & Kılıç, B. (2020). Atık yönetimi ve geri dönüşüm uygulamalarının çevresel etkileri. *Çevre Bilimleri Araştırmaları*, 8(3), 45–58.
- Demir, E., & Şahin, H. (2019). Sosyal sorumluluk ve gönüllülük bilincinin geliştirilmesinde eğitimin rolü. *Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 9(1), 65–78.
- Doğan, M. (2022). Sosyal sorumluluk projelerinin gençlerin toplumsal duyarlılığı üzerindeki etkisi. *Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 10(2), 45-59.
- Erdoğan, M. (2022). Sürdürülebilir kalkınma hedefleri bağlamında sosyal farkındalık eğitimi. *Çevre ve Eğitim Çalışmaları Dergisi*, 11(4), 221–238.
- Erkan, Z. (2022). Eğitimde sosyal farkındalık yaklaşımları: Kuramsal bir değerlendirme. *Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 18(1), 44–59.
- Erkan, Z. (2023). Geri dönüşümlü malzemelerin sürdürülebilir tasarım süreçlerindeki önemi. *Tasarım ve Çevre Dergisi*, 11(1), 112–125.

- Hasol, D. (2019). *Mimarlık cep sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Kara, E., & Şahin, H. (2019). Üniversite gençliğinde empati ve sosyal farkındalık ilişkisi. *Eğitim ve Psikoloji Çalışmaları*, 7(1), 89-105.
- Kara, H. (2020). Sosyal sorumluluk projelerinin tasarım öğrencilerinin toplumsal duyarlılığı üzerindeki etkisi. *Yükseköğretim ve Sanat Dergisi*, 8(2), 133–148.
- Kara, H. (2021). Endüstriyel atıkların tasarım nesnesine dönüşümü: Yeniden kullanım pratikleri. *Endüstri ve Sanat Çalışmaları Dergisi*, 6(4), 55–70.
- Kara, H., & Özdemir, F. (2021). Geri dönüşümün iklim değişikliğiyle mücadeledeki önemi. *Ekoloji ve Çevre Araştırmaları Dergisi*, 9(4), 210–222.
- Kaya, E., & Gündüz, F. (2020). Sosyal farkındalık kavramı ve eğitimdeki yeri. *Eğitim ve Psikoloji Çalışmaları Dergisi*, 7(1), 92–107.
- Tuncel, Z. (2021). Farklılıklara saygı ve sosyal farkındalık: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Toplum ve İnsan Dergisi*, 15(4), 203-219.
- Tuncel, Z., & Şen, P. (2020). Tasarım ve çevre ilişkisi: Geri dönüşüm temelli yaklaşımlar. *Tasarım Araştırmaları Dergisi*, 7(1), 92–108.
- Yıldız, M. (2019). Doğal kaynakların korunmasında geri dönüşüm stratejileri. *Sürdürülebilirlik Çalışmaları Dergisi*, 6(1), 33–47.
- Yılmaz, F., & Aydın, M. (2021). Tasarım eğitiminde sosyal farkındalık ve çevresel duyarlılığın geliştirilmesi. *Mimarlık ve Eğitim Çalışmaları Dergisi*, 9(3), 115–130.

- Yılmaz, F., & Erdem, R. (2018). Üniversite ortamında kültürel çeşitlilik ve sosyal farkındalık ilişkisi. *Yükseköğretim Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 56-72.
- Yılmaz, F., & Erdem, R. (2020). Geri dönüştürülmüş malzeme kullanımının iç mekân tasarımına katkısı. *Mimarlık ve Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 8(2), 119–135.

TASARIM ARAÇLARININ KULLANIM BİLGİSİ SINIRLARININ GENİŞLETİLMESİ ÜZERİNE BİR OKUMA

Sevgi ASLANTAŞ¹

1. GİRİŞ

İç mimarlık eğitimi, insan gereksinimi önceleyen bir disiplin olup sanat, bilim ve teknoloji arakesitinde edinilen bilgilerin yaratıcı bir şekilde meslek pratiğine aktarılmasını hedefler (Eyüpoğlu ve Büyükçam, 2022: 279). Çok yönlü eğitim yapısına sahip olan iç mimarlık eğitiminde sanat içerikli dersler, eğitim programının ayrılmaz bir parçasıdır (Eyüpoğlu ve Büyükçam, 2022: 285). Bu derslerin temel konularını, gelişen teknolojilerin getirdiği yeni araçlar, yeni düşünme ve üretme pratikleri ve bunların dönüştürdüğü toplumsal dinamikler, sosyal/kültürel değerler ve tüm bu değişkenlerin son ürün tezahürüne etkileri oluşturur. Ders çıktılarında öğrencilerin farklı görme biçimleri, eleştirel ve yaratıcı düşünme becerisi edinmesi ve yeni yapma pratikleri görmesi amaçlanır. Bu çalışma iç mimarlık eğitiminin sanat içerikli derslerinin bu zemine araç merkezli bir bakış sunmaktadır.

2. TASARIM ARAÇLARINA DAİR

Araç, bir şeyi tasarlamak veya tasarlanan şeyi üretmek için faydalanılan her türlü fiziksel ve dijital enstrümandır. Yöntem ise bir düşüncenin işlenmesi sürecinde izlenen yolu, yordamı tarif eder (Tanrıverdi Çetin, 2023: 151). Araç ile

¹ Dr, Kurum yok, sevgiatici@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0009-0002-3807-7372.

izlenilen yol, aracın tanımlı kullanım bilgisiyle tasarımcının ondan faydalanma biçiminin türevidir. Araç ile izlenilen yolu/yöntemi sadece aracın teknik bilgisiyle değerlendirmek indirgemeci bir bakış ortaya koyar. Zira tasarımcının bir araçtan faydalanma biçimi, geliştirici olduğu düşünülen bir aracı sınırlayıcı bir noktaya taşıyabileceği gibi, sınırlayıcı olduğu düşünülen bir aracı geliştirici bir noktaya taşıyabilir.

Sanat ve tasarım ortamlarında teknolojiyle gelişen yeni araçlara yönelik belirgin iki ayrı görüş vardır; birinci görüşte gelişen araçların kişinin düşünme/üretme pratiğini zayıflattığı belirtilirken ikinci görüşte gelişen yeni araçların gerçekliği çoğalttığı, yeni bir kurgusallık düzeyi tanımlayarak görme ve düşünme biçimlerini çeşitlendirdiği belirtilmektedir. Öyle ki Walter Benjamin, görüntü sağlayan kamera araçlarının yakın çekim kullanımlarının, kişinin görme alanını daralttığını ve görülen şeyleri sınırladığı belirtmektedir (aktaran Sontag, 2017: 223). Leslie'ye göre kamera ve fotoğraf makinesi gibi araçların arka planında görme alanını teknolojiyle belirleme/yönetebilme ideolojileri vardır. Görüntüleme araçları görme alanını ve oluşacak imgeyi önceden belirleyerek kişilerin düşünme biçimlerini ele geçirmek üzere geliştirilmiştir (2019: 41). Öte yandan, Biro ve Yürekli'ye göre, medya, tanımladığı çoklu kanallarla özgün olanı ve onun imgesini çoğaltmakta farklı bir kurgusallık evreni sunmaktadır (2010: 26). Bu nedenle günümüz medya teknolojilerinde ve güç ilişkilerinde hâkim görme biçimi değişmeli, çizimin alternatif, manipülatif ve yaratıcı görme taktikleriyle yeni bir çizim yapma pratiğinin gelişimi ve dönüşümü sorgulanmalıdır (Tanrıverdi Çetin ve Dülgeroğlu Yüksel, 2020: 126-127).

Teknolojinin getirdiği yeni araçlara olumlu bir bakış sunan bazı araştırmacılar, araçlara yönelik olumlu/olumsuz eleştirilerin yönünü aracın potansiyellerinden doğru bir şekilde faydalanma veya faydalanmama noktasına kaydırmaktadır.

Dijital araçların kısıtlayıcı olduğuna yönelik olumsuz algının bu araçlardan sınırlı/kısıtlı bir biçimde faydalanmaktan kaynaklanmaktadır (Bük, 2019: 4). Mimari tasarımda bütün araçlar, temsil modlarının katmanlaştırılmasıyla yeni bir duyumsamayı, görmeyi destekleyebilir. Bunun için araçların tanımlı kurallarının dışına çıkılmalıdır (Avcı, 2016: 30-31). Aracın tasarımcının himayesine girmesi, düşünme biçimini dönüştürmesi aracın bilinçli kullanımını gerektirir (Çimen, 2020: 242). Bir aracın tanımlı kuralları doğrultusunda düşünmek ve onu salt teknik bir araç olarak değerlendirmek, zihinsel kavrayışın makinenin kontrolüne, teknolojinin egemenliğine bırakılması demektir (Çimen, 2020: 241). Tasarımcı/sanatçı, şeyleri yeniden yapan bireydir (Sam Bardaouil & Till Fellrath, 2017). Teknik olarak görmeyi sınırladığı düşünülen bir araçla bile yeni ve farklı bir görme ve düşünme biçimi ortaya koyabilir. Bu nedenle, video-kamera araçları da dâhil olmak üzere bütün araçları farklı bir bakıştan okumak ve anlamak önemli bir gerekliliktir (Çimen (2023: 151).

Bu çalışma, iç mimarlık eğitiminin sanat içerikli dersleri özelinde, bir aracın tanımlı kurallarının dışına çıkılarak nasıl yeni bir görme biçimi ortaya konulabildiğinin derinlemesine anlaşılması hedeflemekte; araçtan faydalanma biçimiyle aracın tanımlı kullanımlarının nasıl genişletebildiğini farklı sanat disiplinlerine ait çalışmalar üzerinden değerlendirmektedir. Tasarım araçları, farklı kaynaklarda farklı odak ve bakışlarda özellikle dijital ve analog olarak sınıflandırılabilir. Eğitsel amaç taşıyan çalışmada tasarım eğitiminde faydalanılan tasarım araçları; çizim araçları (eskiz, teknik çizimler, perspektif, vb), maket/model, malzeme, kolaj teknikleri, optik araçlar, bilgisayar programları (Aslantaş, 2025: 38-43) olarak ele alınmış ve tanımlamalarına tablo 1’de yer verilmiştir.

Tablo 1. Tasarım eğitiminde faydalanılan tasarım araçları ve tanımlamaları

Çizim araçları	Duygu ve düşüncelerini kurallı (perspektif, teknik çizimler) veya kuralsız (serbest el çizimleri, eskiz) bir biçimde, iki boyutlu bir düzleme aktarıldığı araçlardır.
Maket/model	Fikirlerinin ölçeklendirilerek üç boyutlu olarak işlendiği araçlardır.
Malzeme	Fikirlerin işlenmesinde özelliklerinden faydalanılan materyallerdir.
Kolaj Teknikleri	Farklı nitelikteki öğelerinin kesme, yapıştırma gibi işlemlerle bir araya getirilerek fikirlerinin işlendiği araçlardır.
Optik Araçlar	Kamera aracının bakış açısında görüntü sağlayabilen veya mekânsal-zamansal bir süreci kaydedebilen araçlardır.
Bilgisayar aracı	Yazılım ve donanımdan oluşan, bilginin sayısal veriler olarak girilip dönüştürülebildiği dijital araçlardır. İki veya üç boyutlu tasarım ve üretim ve görselleştirme programları veya animasyon araçları.

Çalışmada, literatür incelemesi ve nitel(vaka) analizi yöntemlerinden faydalanılmıştır. Literatür incelemesi, araştırılan olguyla ilişkili çalışmaların eleştirel bir bakışla incelenerek sentezlendiği, değerlendirildiği, konuyla ilgili boşlukların analiz edilerek yeni bakışların ve tartışma zeminlerinin geliştirildiği bir yaklaşımdır (Toker, 2022: 316). Nitel vaka(olay) analizi ise" özellikle olgu ve bağlam arasındaki sınırlar açıkça belirgin olmadığında, çağdaş bir olguyu gerçek yaşam bağlamında inceleyen deneysel bir araştırmadır." (Yin, 2009: 18). Çalışmada önce, literatür incelemesiyle tasarım araçlarına yönelik eleştirilerin bütünsel tasviri ortaya konulmuş, sonra bir aracın tanımlı kullanımlarının faydalanma biçimiyle nasıl genişletilebileceği, nitel vaka (olay) analizi yöntemiyle örneklenmiştir. Seçilen örnek çalışmaların ortak özelliğini, biçim yoluyla çalışılmış ve tablo 1'de gösterilen tasarım araçlarından faydalanılmış olunması oluşturmaktadır.

3. SANAT ÇALIŞMALARI ÜZERİNDEN TASARIM ARAÇLARININ OKUNMASI

Görsel 1’de Fred Sandback’ın dikey konstrüksiyon yerleştirmelerinden biri görülmektedir. Bu çalışmasında sanatçı tavan ve zemin arasında ipleri gergin bir şekilde yerleştirmekte, gözün ipler arasındaki boşlukları doldurarak düzlemsel ilişki kurmasıyla algısal düzlemler yaratmaktadır. Mekânı gören izleyici hem iplerin oluşturduğu düzlemleri algılayabilmekte hem de bunlar arasında gezerek bunların düzlem olmadığı gerçeğini deneyimlemektedir (Sam Bardaouil & Till Fellrath, 2017). Sandback’ın dikey konstrüksiyon yerleştirmelerinde çizginin ip aracılığıyla mekânda var edildiği, çizgilerin algısal ilişkisiyle düzleme dönüşümünün mekânsal oluşumunun görünür hatta deneyimlenebilir hale getirildiği görülmektedir. Çizgi ve soyut düzlem algısının ip aracılığıyla dışavurumu, izleyiciyi mekân bileşeni(duvar) veya yapı malzemesi bilgisiyle ip, boşluk gibi kavramlar arasındaki gerilimle çizgi ile yeni bir düşünme ve görme biçimi ortaya koymaktadır.



Görsel 1. Fred Sandback, “ dikey konstrüksiyon yerleştirmeleri”, 2017, Arter Görme Biçimleri Sergisi.

Görsel 2’de Maryam Ashkanian’ın İşlemeli Uyku Serisi’nden bir yastık işleme çalışması görülmektedir (Smith, 2019). Sanatçı, bu serisinde yastığı, bir resim tuvali gibi ele alarak iplikle uyuyan insan figürleri işlemektedir. Geleneksel yorgan dikme bilgisinden faydalanan sanatçı, işleme derinliğini yer yer değiştirerek çizimin ikinci boyuttan üçüncü boyuta taşınabilmesini ve çizimden, resme, resimden rölyefe dönüşebilmesini somutlaştırmaktadır. Görsel 1’e benzer olarak ip ile çizim yapan sanatçının geleneksel yorgan dikme tekniğiyle bütünleştirdiği çizim pratiği, aynı araç (çizim) ve materyal(ip) olsa bile tasarımcının kullandığı yöntemin farklı görme ve düşünme biçimi ortaya koymadaki önemini, rolünü görünür kılmaktadır. Böylece çizim yapılan malzeme kadar, çizimin hangi teknikle yapıldığının da çizim aracının sınırlarını genişleteceğini göstermektedir.



Görsel 2. Maryam Ashkanian, “İşlemeli Uyku Serisi” 2019, Sanatçının Arşivi

Görsel 3’de, Ekip üyelerinin mimar olduğu Piknik Works Ekibi’nin İstanbul Taksim’de bulunan bir Şapelin iç mekânında gerçekleştirdikleri performans çizimi çalışmalarından biri görülmektedir. Bu çalışmada ekip, iç mekân yüzeylerini şeffaf plastik brandalar ile kaplamış ve

mavi renkli kalemle mekân yüzeylerine çizim yoluyla anlatılar inşa etmiştir. Ekibin amacı, çizimin mekânsal deneyimi dönüştürme ve yeniden üretme potansiyelini sorgulamaktır (Aggündüz, 2020: 39-43). Görsel 1 ve 2'de ip aracılığıyla somut bir materyal olan ip ile çizim yapılırken Görsel 3'de tasarımın farklı aşamalarında sıklıkla kullanılan serbest el çiziminin kâğıt düzlemin ötesinde mekân yüzeyinde ele alındığı görülmektedir. Serbest el çiziminin ortamını kâğıt yüzeyinden mekân yüzeyine taşıyan bu ele alış biçimi, çizim pratiği içinde yeni ve alışılmadık bir üretim tekniği, yeni bir bakış/dil ve sorgulama zemini ortaya koymaktadır.



Görsel 3. Piknik Works, “Performatif Çizim 1: İstanbul İsveç Şapeli” 2019, Piknik Works Arşivi.

Görsel 4’de Füsun Onur’un 2014 yılında İstanbul Arter Sergi Salonu’nda düzenlenen Aynadan İçeri Sergisi’nde yer alan bir maket çalışması gösterilmektedir. Sanatçının maket çalışması, üç boyutlu bir kompozisyonundan ve zemine yerleştirilmiş bir aynadan oluşmaktadır. Basamaklı bir yapıdan oluşan bu kompozisyonun aynadaki yansımada, aşağı doğru yönlendirilmiş bir merdiven oluşmaktadır. İzleyici eserle ilk karşılaştığında yukarıya doğru yönlendirilmiş ve sanki basamakmış gibi duran bir maket

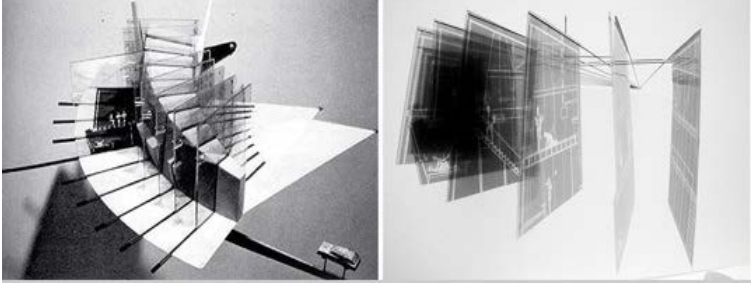
görse de aynadaki yansımaya baktığında alt kata doğru inilen bir merdiven görmekte böylece maket, sergi mekânında kendi çevresini yaratarak kendi mekansallığını üretmektedir (Dasta, 2014). Bu kompozisyonda Füsun Onur, merdivenin kendisinin maketini yapmamış, aynada duyumsanması planlanan üç boyutlu merdiven algısının maketini yapmıştır. Maket, tasarımda özellikle düşünülen soyut üç boyutun somutlaştırılmasında ve duyumsanabilmesinde faydalanılan bir araçtır. Oysa Onur, düşüncenin somut bir gerçekliğe dışa vurulmasından ziyade soyut bir uzamın görünür/algılanabilir olması amacıyla makete başvurmuştur. Sanatçının bu ele alınışı biçimi, maketin kullanım sınırlarını genişletmekte, maketin mekân içinde mekâna dönüşümüne olanak sağlamaktadır.



Görsel 4. Fusun Onur, “Kompozisyon” 2014, Aynadan İçeri Sergisi, Arter, İstanbul.

Görsel 5’de Elizabeth Diller ve Ricardo Scofidio Slow House projelerinde ürettikleri x-ray çizimleri ve yaptıkları maket çalışmasının ilişkilendirilmesinde oluşan bir kompozisyon görülmektedir. Bu projede tasarımcılar x-ray kullanarak şeffaf asetatlara eve ait on adet kesit çizmiş; her bir

kesiti de, o kesitin mekânda yer aldığı kesit düzlemine denk gelecek şekilde maketin üzerine yerleştirmiştir. Kesitlerde mekânın teknik bilgisinin yanında o kesit düzleminde gerçekleşen olaylar dizisi de anlatılmakta böylece mekânsal olaylar da kesite, kompozisyona işlenmektedir. Kesitin ve maketin birbiri sınırlarına eridiği bu kompozisyon, kendi başına mekânsal olanın anlatıldığı bir anlatıya/temsile dönüşmekte, yeni ve farklı bir bakış ortaya koymaktadır. Sanatçıların bu ele alış biçimi, maket ve kesit çizimi gibi farklı tasarım araçların teknik kullanımlarının birbiriyle çakıştırılmasının yeni temsil oluşturabilme potansiyelini göstermektedir.



Görsel 5. Elizabeth Diller ve Ricardo Scofidio, 1988-90, Slow House Project, North Haven, New York

Görsel 6’de Enrico Ferrarini’nin Magma isimli heykel çalışması görülmektedir. Sanatçı, hareket eden bedenin belirli bir sürede taradığı alanı, heykel sanatını kullanarak mekansallaştırmakta; zamansal-mekânsal bir süreç, heykelde görünür kılınmaktadır. Ferrarini, heykeli üretirken tıpkı hareket eden bedenin anlık kesitlerini alıyormuşçasına çizimler yapmış, sonrasında üç boyutlu heykele dönüştürmüştür. Avcı (2016: 118). Enrico Ferrarini’nin heykelde hareketi üretme tekniği ile fotoğraf aracının pozlama tekniğinin hareketi görünür kılma biçimi arasındaki benzerliğine dikkat çekmektedir. Biri iki boyutlu diğeri üç boyutlu bir ürün sunan heykel ve fotoğraf aracının benzer

teknikleri ele alış biçimlerinin son ürün üzerindeki tezahürleri, araçların ve faydalanılma yöntemlerinin, yeni görme ve düşünme biçimi yaratmadaki rolünü görünür kılmaktadır.



Görsel 6. Enrico Ferrarini, “Magma” Sanatçının Arşivi.

Görsel 7’de Ann Veronica Janssens’in atmosferik mekân çalışması görülmektedir. Mekan yüzeylerine yansıtıcılar yerleştiren sanatçı, projeksiyon aleti aracılığıyla iç mekânda sis, renk ve ışık etkileriyle atmosferik bir mekan yaratmakta; renkleri içerisinde gezinilebilen, dokunulabilen ve tadılabilen bir materyale dönüştürmektedir (Elibol ve Boerescu, 2020: 131). Renk ve ışık tasarımının farklı aşamalarında farklı amaçlarda faydalanılan hem bir materyal hem de araçtır. Janssens’in renk ve ışık aracını ele alış biçimi, renk ve ışığı tanımlı birçok kullanımının dışında mekânı hacimsel olarak üreten, bölümleyen bir noktaya taşımakta, yeni bir düşünme biçiminin kapısını aralamaktadır.



Görsel 7. Ann Veronica Janssens, 2015-2016, States of Mind, Welcome Collection, London.

Görsel 8’de Mona Hatoum’un harita çalışması görülmektedir. Kâğıt tasarımı hem üzerinde farklı araç setleriyle tasarım yapılan tasarım yüzeyi/ortamı hem de bükme, kesme gibi eylemlerle şekillendirilebilen bir tasarlama malzemesidir. Mona Hatoum, harita çalışmasında kâğıtta buruşturulma/sürtünme yoluyla kırılmalar yaratarak, oluşan sürtünmelerden/hatlardan harita üretmekte, kâğıdı hem haritanın ortamı hem de haritayı üreten/çizen bir araç/malzeme olarak değerlendirmektedir. Kâğıdın ortam ve araç olma sınırının silikleştirildiği çalışma, kâğıdın malzeme olarak potansiyelini deneme yanılma yoluyla araştırma ve buna uygun kullanım bilgisi geliştirme noktasında potansiyelini genişletmektedir.



Görsel 8. Mona Hatoum, 2000, Untitled, Sert aydınlar üzeri sürtünme, Sanatçının Arşivinden.

Görsel 9’da Kara Walker’ın Darkytown Rebellion çalışması yer almaktadır. Walker yerinde inşa edilen, gerçek boyutlu, kesilmiş kâğıt siluetlerle anlatılar kurgulamaktadır. Mimari tasarımda sıklıkla kullanılan kağıt, siluet ve kolaj tekniğinden faydalanan Walker, kağıt siluetlerin ölçek farklılıklarından faydalananarak anlatıya derinlik katmakta; iki boyutlu resmi projeksiyon aracılığıyla anlatının üzerine yansıtarak duvar, tavan ve zemin üzerinde derinlik algısını daha da pekiştirmektedir. Kâğıt kesme tekniğiyle oluşturulan anlatı biçimi, sanatçının faydalanma biçimiyle sanatçıya özgü bir dil ortaya koymaktadır.



Görsel 9. Kara Walker, 2001, “Darkytown Rebellion” Sanatçının Arşivinden.

Görsel 10’de David Claerbout’un Mutlu bir an’ın Cezayir kısımları adlı video çalışması yer almaktadır. Claerbout bu videoyu üretirken, mekânın farklı yerlerine fotoğraf makineleri yerleştirmiş ve aynı ana ait 600 adet fotoğraf çekmiştir. Sonrasında kendisine ait müzik eşliğinde bunları art arda yerleştirerek video haline getirmiştir İzleyici bu videoyu izlerken art zamanlı gerçekleşen bir sürecin anlatıldığını düşünmekte ancak sonrasında videonun aynı an’a ait, farklı açılardan çekilen fotoğraflardan oluştuğunu

anlamaktadır. Böylece, video çalışması tek bir an'ın ona bakan birçok kişi için farklı anlamlar ifade edebileceğini ve tek bir bakış açısının olmadığını etkili bir şekilde ortaya koymaktadır (Sam Bardaouil & Till Fellrath, 2017). Video, bir an'ın çokluğunu ve hafızadaki yerinin çeşitliliğini fotoğraf ve film arasındaki bir kavşakta izleyiciye sunmaktadır. Claerbout video ve fotoğraf aracından, bir an'ın mekânsal zamansal bir bütünlük olarak kaydedilmesinden ziyade yeniden düzenlenmesi amacıyla faydalanmıştır. Bu tersten faydalanış biçimi, video ve fotoğraf aracını teknik bir araçtan alternatif bir görme ve düşünme biçimi sunan/üreten bir araca dönüştürmektedir.



Görsel 10. David Claerbout, 2008 “Mutlu bir an'ın Cezayir kısımları”, Video, Sanatçının Arşivinden.

Görsel 11’de mimar ve dijital sanatçı Ceren Arslan’ın *Exit* adlı sergisinden bir görsel hikâye çalışması gösterilmektedir. Tasarımcı/sanatçı, bilgisayar destekli tasarım ve görselleştirme programları aracılığıyla, üretilen gerçek mekânları yeni ve alışılmadık görsel hikâyelerle düşünerek alışılmışın dışında ölçek, renk elemanlarla mekâna dair yeni bir görsel gerçeklik tanımlamaktadır. Böylece mekân, gerçeklikten çıkarak hipergerçekliğe taşınabilmektedir (Stouhi, 2022). Tasarımda 3D görselleştirme programları, özellikle mevcutta tasarlanmış mekânın gerçekliğe yakın bir ölçekte duyumsanmasını sağlamak amacıyla faydalanılmaktadır. Bu görsel hikâye çalışmasında ise Arslan,

fiziksel veya sanal bir mekânın mevcut halinden sıyrılarak yeni bir mekânsal hikâye sunabilmesi için faydalanmaktadır. Sanatçının bu araçlardan faydalanma biçimiyle, 3D görselleştirme programları, bir mekânı üç boyutlu algılanabilir hale getirmenin yanında, onu dönüştürerek mekân görselinin bir sanat eseri olmasını sağlamaktadır. Bu ele alış, dijital araçların sınırlarının ötesinde düşünülmesinin özellikle imgesel düşünme biçimlerini genişletme, yeni ve özgün düşünme yolları keşfetme ve yeni bir görme biçimi/dil ortaya koyma potansiyelini görünür kılmaktadır.



Görsel 11. Ceren Arslan, 2022, Görselleştirme, EXİST sergisi.

4. SONUÇ

Sanat ve tasarım ortamlarında gelişen yeni araçlar, tasarımcının düşünme ve görme biçimine etkisi bağlamında geliştirici veya kısıtlayıcı olduğu yönünde eleştirilmektedir. Kimi araştırmacılar, gelişen araçların gerçeklik olgusunu yeni bir kurgusallık düzeyine taşıdığını ve yepyeni görme ve düşünme becerileri tanımladığını vurgularken, kimileri yeni gelişen araçların zihnin kavrayışını aracın açısına sınırladığını

kısıtlı bir bakış ortaya koyduğunu vurgulamaktadır. Çalışma bu tartışmaların aracın tanımlı kullanım bilgisi etrafında gerçekleştiğine dikkat çekerek, her aracın potansiyellerinden etkin bir şekilde faydalanılması durumunda farklı bir görme ve düşünme biçimi ortaya koyabileceğini vurgulamaktadır. Çalışma bu savı, farklı sanat ve tasarım türlerinde üretilmiş çalışmalar üzerinden araç merkezli bir okuma ile değerlendirmiştir.

Çalışmada incelenen örnek çalışmanın her birinde, sanatçı/tasarımcı aracın mevcut kullanımı dışına çıkmış ve onu kendi düşüncesi ve ortaya koymak istediği görme biçimi bağlamında yeniden ele almıştır. Sanatçıların bazıları tasarım aracını, farkı üretim teknikleriyle bütünleşik olarak ele alarak araçların potansiyellerini genişletmiş, bazıları ise düşüncesini işleyebilmek için mevcut aracın sınırlarını genişletmiştir. Aynı tekniği farklı araç setlerinde ele alan farklı sanatçıların her bir çalışmasının ortaya koyduğu özgün dil, araç ve yöntem üzerinde düşünmenin, araçlarının sınırları üzerine düşünmenin özgün bir bakış ortaya koymadaki rolünü gösterir niteliktedir. Bu nedenle bir tasarım aracını kendi sınırlılıkları veya kısıtlılıkları merkezinde eleştirmek yerine o araçtan etkin bir şekilde faydalanmanın yollarının aranmalıdır. Tüm bunlar, öğrencinin kendine özgün düşünme biçimi geliştirmesini amaçlayan iç mimarlık eğitiminde, öğrencilerin araç türü sınıflandırmasına gitmeden araç setlerini seçme ve kullanma özgürlüğünün tanınmasının, özellikle aracın kullanım bilgisine ve üretilme/tasarlanma ideolojisine hapsolmadan onu kendi düşüncesi bağlamında ele almasının önemli bir bakış sunabileceğini göstermektedir.

Farklı disiplinlerdeki çalışmaların ve sanatçıların bir panoramasını sunan çalışma, İç mimarlık öğrencilerinin özellikle farklı disiplinlerde araç kullanımlarının nasıl çeşitlendirilebildiğini görerek araç kullanımına yönelik

farkındalık geliştirmesine katkı sağlayıcı olacaktır. Ayrıca çalışmanın verilerinden, araçların yoğun bir şekilde tartışıldığı iç mimarlık eğitiminin sanat içerikli derslerinde eğitimcilerce ders içeriği oluşturulurken faydalanabilir.

KAYNAKÇA

- Aggündüz, A. (2020). *Bir uzlaşma ortamı olarak tuval-mekân* (Yüksek lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Aslantaş, S. (2025). *Tasarım eğitiminde alternatif bir öğrenme yaklaşımı: Transmedya hikâye anlatımı* (Doktora Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Avcı, H. O. (2016). *Duyumsamayı ortaya çıkaran bir karşılaşma olarak mimari temsil* (Doktora Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Biro, A., Yürekli, F. (2010). Elektronikleşen Çevrede mimarlık. *İtü Dergisi*, 9(1), 22-30.
- Bük, M. E. (2019). *A 4d animation supported stroytelling presentation technique to better understand the tectonics of architecture by use of a gaming platform* (Yüksek lisans Tezi). Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara.
- Çimen, Ü. (2020). Teknoloji ve ideoloji arasındaki ilişkinin alan derinliği çerçevesinde değerlendirilmesi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 24(1), 233-248.
- Elibol, G.C., Boerescu, Z. (2020). Sanat ve tasarımda sinestezi etkisi: Çoklu algı yaratmak. *Sanat Yazıları*, 42, 119-140.
- Eyüpoğlu, H., Büyükçam, S.F. (2022). Lisans ve lisansüstü derslerle Türkiye’de güncel iç mimarlık eğitimi. *Yakın Mimarlık Dergisi*. 6(2), 277-291. <https://doi.org/10.32955/neujna202262561>
- Leslie, E. (2019). Walter Benjamin Fotoğraf Yazıları. (B. Halaç, T. Turan, Çev.).
- Sontag S. (2011). Fotoğraf Üzerine. (O. Akinhay, Çev.).

- Tanrıverdi Çetin, Ç., Dülgeroğlu Yüksel, Y. (2020). Tracing the hidden dimension of line in architectural representation. *A/Z ITU Journal of the Faculty of Architecture*, 17(1), 115-128. <http://dx.doi.org/10.5505/itujfa.2020.78800>
- Tanrıverdi Çetin, Ç. (2023). Bir tasarım araştırması olarak eğrisel çizgiyi araçlaştırmak. *JCoDe: Journal of Computational Design*, 4(1), 145-166. <https://doi.org/10.53710/jcode.1246451>
- Toker, A. (2022). Bir araştırma metodolojisi olarak sistematik literatür incelemesi: Meta-sentez yöntemi. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(Özel Sayı 2), 313-340. <http://dx.doi.org/10.18037/ausbd.1227360>
- Yin, R. K. (2009). *Case study research: Design and methods* (4th Ed.). Thousand Oaks.

GÖRSEL KAYNAKÇA

- Görsel 1: <https://guncelsanatarsivi.com/gorme-bicimleri/>
- Görsel 2: <https://hifructose.com/2019/02/02/maryam-ashkanians-embroidered-sleep-series/-menu>
- Görsel 3: <https://piknik.works/performativedrawing01>
- Görsel 4: <https://www.artfulliving.com.tr/sanat/fusun-onurla-bulusmak-bir-sergi-ve-sanatcisiyla-hemhl-olmak-i-191?ysclid=mdd2j4vtu4479671711>
- Görsel 5: Elizabeth Diller, Ricardo Scofidio. Slow House Project, North Haven, New York (Scale model, 1/4"=1'). 1988-90 | MoMA
- Görsel 6: <https://www.enricoferrarini.com/sculture>.

Görsel 7: Into the mist: Ann Veronica Janssens fills the Wellcome Collection with a thick, multicoloured fog | Wallpaper*

Görsel 8: Mona Hatoum. Untitled (panhandled colander). 2000 | MoMA

Görsel 9: Kara Walker: Darkytown Rebellion, 2001 - Kara Walker — Google Arts & Culture

Görsel 10: David Claerbout – Marabouparken konsthall

Görsel 11: <https://www.archdaily.com/980461/visualizations-always-start-with-the-story-an-interview-with-visual-artist-ceren-arslan>

İÇ MİMARLIK DEĞERLENDİRMELERİ

yaz
yayınları

YAZ Yayınları
M.İhtisas OSB Mah. 4A Cad. No:3/3
İscehisar / AFYONKARAHİSAR
Tel : (0 531) 880 92 99
yazyayinlari@gmail.com • www.yazyayinlari.com