

To Cite This Article: Öztürk, I. Ö. ve Öztürk, B.. (2025). Playgrounds and Interactive Space Design Supporting Child Development, *Journal of Interior Design and Academy*, 5(2), 224-243.

DOI: 10.53463/inda.20250395

Submitted: 22/09/2025

Revised: 18/12/2025

Accepted: 19/12/2025

PLAYGROUNDS AND INTERACTIVE SPACE DESIGN SUPPORTING CHILD DEVELOPMENT

Çocuk Gelişimine Katkı Sağlayan Oyun Alanları ve İnteraktif Mekan Tasarımı

Işık Öyküm ÖZTÜRK¹, Belis ÖZTÜRK²

Öz

Oyun, her yaş grubunda farklı duygular uyandıran; çocuklar için ise yalnızca eğlence değil, aynı zamanda fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimi destekleyen temel bir araçtır. Ancak mevcut oyun ve oyuncak fuarlarında çocukların sürece katılımının sınırlı olduğu, asıl kullanıcıların çoğunlukla pasif izleyici konumunda kaldığı görülmektedir. Bu çalışmanın amacı, mevcut oyun ve oyuncak fuarlarını çocuk katılımı, mekânsal kurgu ve kullanıcı deneyimi açısından inceleyerek, çocukların aktif kullanıcı olarak sürece dahil olabildiği interaktif bir fuar standı tasarımı önermektir. Araştırma, doküman analizi ve literatür taramasına dayalı nitel yöntemle gerçekleştirilmiş; Türkiye ve yurtdışındaki seçili fuarlar çocuk-mekan-oyun ilişkisi bağlamında değerlendirilmiştir. Elde edilen bulgular doğrultusunda, keskin sınırların kaldırıldığı, akışkan oyun alanlarına sahip, çocukların özgürce deneyimleyebileceği ve yaratıcı süreçlere katılabileceği bir stant modeli geliştirilmiştir. Çalışma, oyuncak fuarlarında çocuk merkezli, deneyim ve katılıma dayalı özgün bir mekânsal tasarım yaklaşımı sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, fuar, interaktif mekan, oyuncak, stant, oyun alanları

Abstract

Play evokes different emotions across all age groups and, for children, functions not only as entertainment but as a fundamental tool supporting physical, cognitive, emotional, and social development. However, in many game and toy fairs, children's participation remains limited and users are often positioned as passive observers. This study examines existing game and toy fairs in terms of child participation, spatial configuration, and user experience, and proposes an interactive fair stand design that enables children to actively participate. The research adopts qualitative methods based on document analysis and literature review, evaluating selected fairs in Türkiye and abroad through the child-space-play relationship. Based on the findings, a stand model is developed that removes rigid boundaries, incorporates fluid play areas, and allows children to explore, interact, and engage in creative processes. The study offers a child-centered spatial design approach emphasizing experience and participation.

Keywords: Child, fair, interactive space, toy, stand, playground

¹ **Correspondence to:** Master Student, İstanbul Ticaret University, İstanbul, ozturk.oykum@gmail.com, ORCID No: 0009-0002-3178-1519

² Asst. Prof.Dr. Maltepe University, İstanbul, belisozturk@maltepe.edu.tr, ORCID No: 0000-0002-2475-3782

1.GİRİŞ

Oyun insanlığın ilk çağlarından bu yana varlığını sürdüren bir aktivitedir. Canlıların hayatta kalma iç güdüsü, temel ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla gerçekleştirdikleri eylemleri, beslenme, saklanma, barınma ve iletişim kurma gibi aktiviteleri kapsayan bir tür oyun olarak düşünülebilir. Bu oyun, canlıların çevreleriyle etkileşimde bulunarak, kaynaklarına erişim sağlama, tehlikelerden kaçınma ve türlerini sürdürme çabalarını içerir. Tüm bu çabalar birer oyun olarak düşünülürse; beslenme oyunu, yiyecek kaynaklarını arama, bulma ve kullanma süreçlerini içerirken, saklanma oyunu, potansiyel tehlikelerden korunma stratejilerini içerir. Barınma oyunu, güvenli ve uygun yaşam alanları oluşturma çabalarını içerirken, iletişim oyunu, topluluklar arasında bilgi alışverişi ve iş birliği için kullanılan stratejileri içerir. Bu şekilde, canlılar hayatta kalmak için sürekli olarak çevreleriyle etkileşimde bulunarak, bir tür hayatta kalma oyununu oynamaktadırlar. *Book of Games* (Oyunlar Kitabı), oyunların insanın doğasında yer alan çeşitli mutlulukları deneyimlemesini sağlamak amacıyla, Tanrı'nın iradesiyle insanın acı ve zorlukları da yaşaması gerektiğini belirterek başlar. Bu sayede insanlar, tam anlamıyla mutlu olabilecekleri deneyimleri arayarak bir dizi zorlu süreçten geçerler. Nihayetinde insanlar, kendilerine keyif sağlayacak oyunları keşfetme yolunu seçerler (Golladay, 2005, s. 3). Oyun, insanlık tarihi boyunca çeşitli biçimlere evrilerek, birey üzerindeki etkisini artırarak ve gelişerek günümüze kadar ulaşmıştır. İnsanın hayat döngüsünde oyun, hayatı tanıma ve öğrenmeyle başlar. Çocuk oynadıkça öğrenir, oyun onun gelişiminin bir parçasıdır, yaşamın ilk yıllarında bu tür önemli öğrenmelerin daha iyi edinilmesine katkıda bulunan doğuştan gelen bir duygudur. Oyun aracılığıyla çocuk çevresindeki tüm ortamla etkileşime girebilir, eylemlerine anlam kazandırabilir, zihinsel, fiziksel, sosyal ve duygusal gelişimini tamamlar ve elbette yetişkin olduğu zamanda gelecekteki gelişimini ve olgunluğunu etkiler. Oyun aracılığıyla kültürlerarası eğitimin özümsemesi ve içselleştirilmesi daha kolay hale gelir ve sınıfta mevcut kültürel çeşitliliğin anlaşılmasını kolaylaştıran daha çeşitli ve zengin bir bilgi tabanı oluşturur. Baráibar'ın (2005) da belirttiği gibi, günümüzde eğitim sadece bilgi aktarımı değildir, aynı zamanda nasıl düşünüleceği, becerilerin nasıl geliştirileceği, çatışmaların nasıl yönetileceği, çok kültürlülüğe nasıl saygı duyulacağı ve çok kültürlülüğün nasıl anlaşılacağı da öğretilmelidir ve bu nedenle oyunlardan daha iyi bir kaynak yoktur. Oyun, sahip olduğu motive edici, pekiştirici ve aktarıcı karakteri sayesinde çocuğun sahip olduğu ana öğrenme itici gücüdür. Oyun her yaş aralığında farklı duygusal zenginlikler sunan genellikle keyifli ve iyi vakit geçirmeye yarayan, eğlendirici ve eğitici bir etkinliktir, oyuncak ise bu etkinliğin bir aracı işlevini görür. Oyun ve oyuncaklar, erken çocukluk eğitiminde öğrenmeyi teşvik eden ana materyallerdir. Bir kavram olarak oyun (2023) ve oyuncak (2023) sırasıyla “yetenek ve zeka geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye

yarayan eğlence; baziçe” ve “oyun aracı” tanımıyla Türk Dil Kurumu Sözlüğünde yer almaktadır. Hedefler ve oyun sırasında uyulması gereken kurallar oyunu meydana getiren ana unsurlardandır, bu bileşenler etkileşimi arttırabilir. Oyun esnasında kullanılan her türlü nesneye oyuncak denebilir. Oyuncaklar gerçekliğin bir benzetmesi olarak bu nesnelere yansır bu sebeple basit ve oyuncak olarak tasarlanmamış başka nesnelere de oyuncak işlevine bürünebilir. Örneğin, çocuklar bir kâğıt parçasını uçak olarak hayal edebilir ve bu forma getirebilir ya da bir ağaç dalının üzerine binip sopayı bir ata dönüştürebilir. Düşük maliyetli veya maliyetsiz, yerel olarak temin edilebilen malzemelerden oyun ve öğrenme kaynakları oluşturmak ve yapmak, daha pahalı, ticari olarak üretilen oyuncak ve oyunlara kıyasla birçok fayda sağlar: Sınırlı bir bütçe dahilinde daha fazla sayıda kaynak yapılabilir yani herkese yetecek kadar kaynak olabilir ve bunlar gerektiğinde daha kolay değiştirilebilir. Oyuncaklar ve oyunlar aşağıdaki özelliklere sahip olacak şekilde tasarlanabilir ve geliştirilebilir, Ülke veya toplum kültürüne ve bağlamına uygundur, yani çocuklar kendi özel çevreleri, toplumları ve kültürleri hakkında bilgi edinebilirler. Öğrenen oyuncak üretimi, toplumsal cinsiyet eşitliğinin teşvik edilmesini ve engelli çocukların dahil edilmesini sağlar. Ebeveynler/bakıcılar ve eğitimciler tarafından desteklendiğinde ve yönlendirildiğinde, çocuklar kendi öğrenme oyuncaklarını ve oyunlarını yapabilirler. Bu onlara başarı, sahiplenme ve gurur duygusu verecektir. “İngiliz bir oyuncak tasarımcısı ise bu konudaki görüşlerini ‘elimdeki nesne her ne olursa olsun, eğer onunla yaptığım eylemi oyun olarak tanımlamamı sağlıyorsa o nesne bir oyuncaktır’ şeklinde belirtmektedir” (Ak, 2006, s. 27). Birbirinden ayrı düşünilemeyen bu iki kavramın bireyin çocukluğundan bu yana olan gelişiminde önemli bir yeri vardır. Bu araştırmanın problemi, çocuk gelişiminin merkezinde yer alan oyun ve oyuncağın, özellikle oyuncak ve oyun fuarlarında çocuklara yeterli deneyim alanı sağlamaması ve çocukların sürece aktif kullanıcı olarak dahil olamamasıdır. Mevcut fuarların büyük ölçüde ticari odaklı olması, çocukları pasif izleyici konumuna itmektedir. Bu bağlamda çalışmanın amacı, çocuk–mekân ilişkisini ele alarak oyun ve oyuncak fuarlarında çocukların katılımını, etkileşimini ve deneyim alanlarını arttırmaya yönelik interaktif bir fuar standı tasarımı geliştirmektir. Bu amaç doğrultusunda çalışma, literatür taraması ve seçili uluslararası fuarların doküman analizine dayanan nitel bir araştırma yaklaşımıyla yürütülmüştür. Böylece çocuk kullanıcıyı merkeze alan mekânsal tasarım kriterleri belirlenmiş ve önerilen stant modeline entegre edilmiştir.

2. OYUNUN, OYUN ALANLARININ VE OYUNCAKLARIN ÇOCUKLAR ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

Oyun, çocukların fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal becerilerini geliştirmelerine yardımcı olurken, oyuncaklar da bu sürece katkı sağlayan araçlardır. Çocukların yeni sosyal becerileri ve

zorlu yeni görevleri denemeleri ve karmaşık sorunları çözmeleri için bir bağlam sağlar. Çocukların kendi tercihleri doğrultusunda oyun ve oyuncaklarını seçmeleri, bu aktivitelerin etkisinin artmasına ve daha keyifli bir öğrenme sürecine dönüşmesine olanak tanır. Oyunlar, çocukların motor becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Fiziksel aktivite içeren oyunlar, çocukların kas gelişimini desteklerken koordinasyon ve denge becerilerini de artırabilir. Oyun yoluyla problem çözme, sebat ve iş birliği gibi yaşam boyu gerekli olan becerileri geliştirir. Sembolik oyun oynarken fikirlerini, düşüncelerini ve duygularını ifade edebilirler. Duygularını kontrol etmeyi, başkalarıyla etkileşime girmeyi, çatışmaları çözmeyi ve yeterlilik duygusu kazanmayı öğrenebilirler. Oyun aynı zamanda doğuştan gelen hayal gücü, merak ve yaratıcılık ihtiyacını da karşılar. Çocukların bir kültürdeki yerlerini anlamalarını sağlar ve yeni deneyimlerle başa çıkmalarına da yardımcı olur. Oyun oynama becerisine sahip çocuklar, anlamlı hayatlar yaratmak için daha fazla güce, etkiye ve kapasiteye sahiptir. Oyun ortamları, çocukların insan topluluklarının birlikte nasıl çalışabileceği ve çalışması gerektiği konusunda bir anlayış geliştirmeleri için de iyi yerlerdir. Ginsburg (2007) tarafından ortaya konduğu üzere, oyun çocukların sağlıklı gelişiminde vazgeçilmezdir ve bilişsel, sosyal, duygusal ve fiziksel alanlarda çok yönlü katkılar sağlar. Amerikan Pediatri Akademisi'nin bu kapsamlı raporu, oyunun ebeveyn-çocuk bağlarını güçlendirdiğini, stresle başa çıkmayı kolaylaştırdığını ve çocuğun doğal öğrenme mekanizmasını desteklediğini vurgulamaktadır. Bu nedenle oyun, yalnızca eğlence aracı değil, çocuk gelişiminin temel yapı taşlarından biridir. Oyun alanları çocukların bu süreçteki gelişimleri için önemli bir ortam sağlar. Parklar, oyun alanları ve benzeri mekanlar, çocukların bir araya gelerek birbirleriyle etkileşimde bulunmalarına ve arkadaşlık kurmalarına olanak tanır. Bu ortamlar, empati, iş birliği ve paylaşma gibi sosyal becerilerin kazanılmasına katkıda bulunur.

Tablo 1

Eğitsel Oyun ve Dramatik Oyunun Karşılaştırmalı Değerlendirmesi (Aytaş ve Uysal, 2017).

| Eğitsel Oyun | Dramatik Oyun |
|--|---|
| Belirlenmiş kabullere dayanan kuralları vardır. | Kurallar, kültürel kabul ve gözleme dayandığı gibi oyun esnasında şekillenebilir. |
| Dramatik nesne kullanımı oyun türüne göre değişiklik gösterir. | Dramatik nesne kullanımı yaygındır. |
| Dramatik çatışma (gerilim) noktası içerir. | Dramatik çatışma (gerilim) noktası içerir. |
| Sonuca odaklıdır. | Sürece odaklıdır. |
| Teknoloji yardımıyla bilgisayar oyunlarına dönüşür. | Teknoloji yardımıyla simülatif oyunlara dönüşür. (FRP, Cosplay vb.) |

Öymen Gür'ün (2013) çocuk mekânları üzerine yaptığı çalışma, çocukların mekân algısının yetişkinlerden farklı olduğunu ve çocuk mekânlarının tasarımında ölçek, renk, esneklik ve çok-

duyulu deneyimin kritik olduğunu belirtir. Çocuklar mekânı sadece kullanmaz; keşfeder, dönüştürür ve yeniden kurgular. Bu nedenle oyun alanlarının tasarımında çocuğun mekânsal deneyimi, özgür hareketi ve hayal gücü daima ön planda olmalıdır. Uluslararası literatür, oyun alanlarının tasarımının çocuk davranışlarını doğrudan etkilediğini göstermektedir. Dymant ve O'Connell (2013), okul öncesi çocukların oyun davranışlarının oyun alanının fiziksel özelliklerine bağlı olarak değiştiğini ve farklı tasarım öğelerinin farklı oyun türlerini tetiklediğini ortaya koymuştur. Benzer şekilde, Refshauge, Stigsdotter, Lamm ve Thorleifsdottir (2015), kanıta dayalı oyun alanı tasarımının çocukların yaratıcılığını, risk alabilme becerisini ve sosyal etkileşimini artırdığını; doğal malzemeler ve esnek mekânların ise oyunu çeşitlendirdiğini vurgulamaktadır. Barbour (1999) ise fiziksel yeterliliği farklı seviyelerde olan çocukların oyun alanlarını farklı şekillerde kullandığını ve tasarımın kapsayıcı olması gerektiğini belirtmiştir. Bu bulgu, fiziksel, bilişsel ve sosyal düzeyleri farklı tüm çocukların oyuna erişimini mümkün kılacak tasarım ilkelerinin gerekliliğini ortaya koymaktadır. Eğitsel oyun ve dramatik oyun, bir çocuğun gelişimine önemli ölçüde katkıda bulunan, farklı ancak tamamlayıcı faydalar sunan iki temel oyun biçimidir (Tablo 1). Eğitici oyun, uygulamalı ve etkileşimli deneyimler yoluyla öğrenmeyi vurgulayan, çocukların bilişsel, sosyal ve fiziksel gelişimlerini destekleyen materyaller ve faaliyetlerle meşgul olmalarını sağlar. Örneğin, bloklarla oynamak, çocukların farklı yapılar inşa ederken ve bunları denerken problem çözme becerilerini, uzamsal farkındalıklarını ve ince motor becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Eğitici oyun, çocukları yeni fikir ve kavramları aktif ve ilgi çekici bir şekilde keşfetmeye teşvik ederek öğrenmeyi pasif bir faaliyetten çok bir keşif süreci gibi hissettirir. Öte yandan, genellikle rol yapma veya mış gibi oyun olarak adlandırılan dramatik oyun, sosyal, duygusal ve yaratıcı gelişime odaklanır. Dramatik oyunda çocuklar farklı roller üstlenir ve senaryoları canlandırarak çeşitli sosyal durumları keşfetmelerini ve duygularını ifade etmelerini sağlar. Örneğin, çocuklar doktor, ebeveyn veya süper kahraman gibi davranışlarında, empati, iş birliği ve iletişim gibi önemli sosyal becerileri uygularlar. Dramatik oyun aynı zamanda çocukların güvenli ve yaratıcı bir ortamda farklı rol ve davranışları denemelerine olanak tanıyarak dünyayı anlamlandırmalarına yardımcı olur. Bu rol yapma etkinlikleri sayesinde çocuklar sadece kendilerini ifade etmekle kalmaz, aynı zamanda fikirlerini ve anlatılarını başkalarıyla paylaşırken dil becerilerini de geliştirirler. Eğitsel oyun ve dramatik oyun farklı amaçlara hizmet etse de genellikle birbiriyle örtüşür ve birbirini tamamlar. Örneğin, bir çocuk eğitsel oyun ortamında bir yapı oluşturmak için blokları kullanabilir, ancak daha sonra bu yapıyı bir ev veya kale gibi davranmak gibi dramatik bir oyun senaryosuna dahil edebilir. Bilişsel ve yaratıcı oyunun bu birleşimi hem entelektüel hem de duygusal ihtiyaçları ele alarak öğrenmeye daha bütünsel bir yaklaşım sağlar. Her iki oyun türü de bir çocuğun refahı ve büyümesi için gereklidir. Eğitsel oyun akademik becerilerin temelini oluşturmaya yardımcı olurken, dramatik

oyun sosyal anlayış, duygusal zekâ ve yaratıcılığın gelişimini destekler. Bu oyun türleri birlikte, çocukların eleştirel düşünebilen, kendilerini ifade edebilen ve başkalarıyla anlamlı şekillerde etkileşime girebilen çok yönlü bireyler olarak yetişmelerine yardımcı olur. Bu kuramsal çerçeve, çalışmada önerilen interaktif fuar standı tasarımının dayandığı temel ilkeleri oluşturmaktadır. Çocukların bilişsel merakını, sosyal etkileşimini, mekânsal farkındalığını ve oyun davranışlarını destekleyen alanların tasarlanması, literatürdeki bu bulgular doğrultusunda önem kazanmaktadır.

3. OYUN VE OYUNCAĞIN TARİHSEL SÜRECİ

Oyun ve oyuncağın tarihsel süreci insanlık tarihi kadar eskidir ve antropologlar oyunu insan yaratıcılığının temeli olarak tanımlar (Kay, 1991). Çocuklar oyuncaklar aracılığıyla dünyayı keşfeder, öğrenir ve yaratıcılıklarını geliştirirler. Johan Huizinga'nın *homo ludens* kavramı, oyunun kültürden bile önce gelen ve kültürü şekillendiren temel bir olgu olduğunu vurgular (Gönül, 2019). Antik Çağ'da oyunlar tören ve eğlencelerin bir parçası olurken, Orta Çağ'da satranç ve dama gibi masa oyunları stratejik bir boyut kazanmış, Rönesans'ta ise mekanik ve daha karmaşık oyuncaklar üretilmiştir. Endüstri Devrimi ile birlikte oyuncak üretimi büyük bir endüstri haline gelmiştir. Antropolojik çalışmalar oyunun yalnızca eğlence değil, kimlik, toplumsal roller ve kültürel ritüellerle ilişkili çok boyutlu bir pratik olduğunu ortaya koymaktadır (Sutton-Smith, 1997). Günümüzde teknolojiyle birlikte oyun ve oyuncak sektörü küresel ölçekte dinamik bir yapıya ulaşmıştır. Modern çocuk gelişimi literatürü, oyuncakların giderek daha yapılandırılmış ve yetişkin kontrollü hale gelmesi ile doğal ve açık uçlu oyuncaklardan ekran temelli, senaryosu belirli oyuncaklara geçiş olmak üzere iki temel dönüşüme dikkat çekmektedir (Frost, 2010).

Bu dönüşüm, çocukların hayal gücünü ve özgür oyun davranışlarını etkileyen kritik bir tarihsel kırılmadır. Bu oyuncakların öncelikli hedef kitlesi olan çocuklara nasıl sunulduğu da tarihsel olarak önemlidir. Ürünler tasarım aşamasında belirli bir AR-GE sürecinden geçmekte, piyasaya sunulmadan önce çeşitli platformlarda test edilmektedir. Bu test alanlarının en önemlilerinden biri de fuarlardır. Oyun ve oyuncak tarihindeki dönüşüm, fuarların da tasarım odaklı birer deneyim mekânına dönüşmesini zorunlu hale getirmiştir. Nitekim son yıllarda oyun alanı tasarımı üzerine yapılan araştırmalar (örneğin: Dymont ve O'Connell (2013). Çocukların mekânsal özgürlük, çok-duyulu deneyim ve açık uçlu oyun fırsatları sunan mekânlarda daha yaratıcı ve sosyal olarak aktif olduklarını ortaya koymaktadır. Bu bulgular, oyuncakların sergilendiği mekânların da çocuk merkezli tasarım ilkelerine göre düzenlenmesi gerektiğini göstermektedir. Bu fuarlar, katılımcılara sektördeki son gelişmeleri takip etme, yeni iş bağlantıları kurma ve ürünlerini potansiyel müşterilere tanıtmaya fırsatı sunar. Ancak diğer birçok ticari sektörden farklı olarak, oyun ve oyuncak alanının temel hedef kitlesini çocuklar oluşturmaktadır. Bu nedenle, söz konusu mekânların

tasarımının tarihsel süreç içerisinde çocuk odaklı olup olmadığı önemli bir araştırma sorunsalı hâline gelmiştir.

4. ULUSLARARASI VE TÜRKİYE'DEKİ FUARLAR

Tüm bu tartışmaların sonucunda uluslararası oyun ve oyuncak fuarlarından bazıları incelenmiştir. Bu fuarlar, çalışmada kullanılan nitel yöntem doğrultusunda seçili örneklem olarak ele alınmış; seçim kriterleri olarak fuarların uluslararası tanınırlığı, çocuk ürünleri sektöründeki etkisi, ziyaretçi ve katılımcı profili ile çocuk erişimine dair politikaları dikkate alınmıştır. Araştırmalar, oyun ve oyuncak fuarlarında genellikle 0-12 yaş aralığındaki çocukların katılımının sınırlı olduğunu ortaya koymuştur, oysaki çocuklar kendi özgürlük alanına ve yaratıcılığına uygun her oyuncağı tüm imkanlarıyla deneyimleyebilmelidir. Dolayısıyla bu sektöre ait fuarlarda esas unsurun çocuk olduğu unutulmamak üzere çocukların ilgisini çekecek, katılımlarını teşvik edecek, eğitici ve yaratıcı aynı zamanda çevreye duyarlı sürdürülebilir bir çalışma düşünülmüştür.

4.1. İstanbul Oyuncak, Oyun ve Bebek Fuarı (Türkiye)

Orijinal adıyla “İstanbul Oyuncak Fuarı” Tüyap Tüm Fuarçılık Yapım A.Ş. tarafından Oyuncakçılar Derneği (OYDER) desteği ile gerçekleştirilen bir uluslararası, oyuncak, oyun ve bebek fuarıdır. Her yıl düzenlenen İstanbul Oyuncak Fuarı, çocuk ürünleri sektöründe faaliyet gösteren şirketleri, uzmanları ve perakendecileri bir araya getiren öncü bir etkinliktir. Fuar, özellikle 0-3 yaş aralığındaki çocukların ihtiyaçlarına odaklanarak, geniş bir ürün yelpazesi sunmaktadır. Fuarın katılımcı profili, bebek gereçlerinden başlayarak çocukların eğlenceli ve güvenli bir ortamda büyümelerini destekleyen birçok kategoriye içermektedir. Fuara on beş yaş altındaki misafirlerin girişi yasak olmasına rağmen geniş bir ziyaretçi profili katılmaktadır; bu durum, ürünlerin esas kullanıcıları olan çocukların karar mekanizması dışında kaldığını göstermektedir. Bu nedenle fuar, çocuk deneyimi açısından sınırlı bir alan sunmaktadır. Bu sınırlılık, çalışmanın odağı olan “çocuk merkezli fuar tasarımı” gereksinimini destekleyen önemli bulgulardan biridir (“İstanbul Oyuncak Fuarı”, 2023).

4.2. Nürnberg Oyuncak, Oyun ve Bebek Fuarı (Toy, Game and Baby Fair) (Almanya)

Her yıl Almanya'nın Nürnberg şehrinde düzenlenen, dünya çapında oyuncak, oyun ve bebek ürünleri sektörlerini bir araya getiren büyük bir etkinliktir. Genellikle Messe'de gerçekleşen bu fuar, sektör profesyonelleri için önemli bir platform olup, katılımcıların en son ürünlerini sergileyebildiği, yeni iş bağlantıları kurabildiği ve sektördeki yenilikleri keşfetme fırsatı bulduğu bir etkinliktir. Fuar hem oyuncak üreticilerinin hem de perakendecilerin ve distribütörlerin bir araya

geldiği, sektörel trendlerin belirlendiği büyük bir ticaret platformudur. Katılımcılar, çocuklar için oyuncaklardan eğitim materyallerine, bebek ürünlerinden oyun gereçlerine kadar çok geniş bir ürün yelpazesinde ürünlerini sergileyebilir. Bu fuar, her yıl ocak ayında düzenlenir ve genellikle Almanya'nın önde gelen fuar etkinliklerinden biridir. Katılımcılar, sadece oyuncak endüstrisinden değil, oyun sektörü ve bebek ürünleri sektöründen de gelir. Oyuncak, Oyun ve Bebek Fuarı, dünyanın dört bir yanından gelen profesyonellerin bulunduğu bir etkinlik olarak, sektördeki yenilikçi ürünlerin, sürdürülebilir tasarımların ve yeni teknolojilerin sergilendiği bir alan sağlar. Fuar, aynı zamanda seminerler, paneller ve iş ağları kurma fırsatları da sunar. Sektördeki en iyi oyuncaklar ve ürünler, bu fuarda genellikle ödüllendirilir ve bunlar, yaratıcı tasarımlar, eğitici özellikler ve güvenlik gibi unsurlar dikkate alınarak seçilir. Spielwarenmesse, yani bu fuarın resmi adı, dünyanın en büyük oyuncak fuarlarından biri olup, oyuncak endüstrisinde trend belirleyici bir rol oynamaktadır. Bu erişim kısıtı, fuarı çocuk deneyimi açısından yalnızca dolaylı bir gözlem alanına dönüştürmekte; oyun ve oyuncakların gerçek kullanıcıları olan çocukların ürünleri deneyimleme fırsatlarını ortadan kaldırmaktadır.

4.3. Varşova Çocuk Oyuncakları ve Aksesuarları Fuarı (WARSAW Toys & Kids EXPO) (Polonya)

Varşova Çocuk Oyuncakları ve Aksesuarları Fuarı orijinal adıyla “WARSAW Toys & Kids EXPO” Polonya'nın başkenti Varşova'da düzenlenen Orta ve Doğu Avrupa bölgelerinin önde gelen şirketlerini, teknik uzmanlarını ve uygulayıcılarını bir araya getiren öncü bir sektör etkinliğidir. Özellikle çocuk oyuncakları, oyun ürünleri ve aksesuarları alanında önemli bir ticaret etkinliğidir. Bu fuar, oyuncak endüstrisinin profesyonellerini bir araya getirir ve sektördeki yeni ürünlerin, yeniliklerin ve eğilimlerin sergilendiği bir platform sağlar. Fuar, genellikle Polonya'daki oyuncak üreticileri, distribütörler, perakendeciler, toptancılar ve tasarımcılar için bir buluşma noktasıdır. Katılımcılar, bebek ürünlerinden eğitici oyuncaklara, dış mekân oyun ekipmanlarına, çocuk giyim ve aksesuarlarına kadar geniş bir ürün yelpazesinde ürünlerini sergiler. Ayrıca, güvenlik ve sürdürülebilirlik gibi önemli temalar fuarda sıklıkla vurgulanır, çünkü oyuncakların çocuklar için güvenli ve çevre dostu olması büyük bir öneme sahiptir. Fuar, sadece Polonya'dan değil, Avrupa'nın farklı ülkelerinden de katılımcıların yer aldığı bir etkinliktir. Sektördeki profesyonellere, iş ağlarını genişletme, yeni pazar fırsatlarını keşfetme ve sektörel gelişmeleri takip etme imkânı sunar. Fuar, özellikle yenilikçi ve eğitici oyuncakların yanı sıra, çocukların gelişimine katkı sağlayan ve güvenli malzemelerle üretilen ürünleriyle dikkat çeker. Varşova Çocuk Oyuncakları ve Aksesuarları Fuarı, yerel ve uluslararası oyuncak üreticileri için önemli bir etkinlik olup, katılımcılarına iş ilişkileri kurma, piyasadaki son trendleri öğrenme ve yeni ürünler tanıtmaya fırsatı verir. Bu fuar, Polonya ve

çevre ülkelerdeki oyuncak ve bebek ürünleri pazarının gelişimine katkı sağlar. Ancak bu fuar çocuklara hitap etmekten daha ziyade iş ilişkileri kurmak, yenilikçi teknolojileri sergilemek ve bilgi ile deneyim alışverişinde bulunmak için fırsatlar sunmaktadır. Bu organizasyon, sektördeki önemli paydaşları bir araya getirerek sektörün gelişimine katkıda bulunma ve iş birlikleri oluşturma fırsatı sağlar. Bu fuar kapsamında çocukların fuara girişi yasaklanmasa da tavsiye edilmemiştir fakat bir ebeveynin ona eşlik etmesi gerekmektedir. Bilet satışları yedi yaş üzeri çocuklar için vardır bu yaşın altındaki çocukların fuara girişi ücretsizdir (“Warsaw Toys & Kids Expo”, 2023). Bu durum, fuarı diğer profesyonel etkinliklere kıyasla nispeten daha çocuk dostu bir konuma getirirse de oyun deneyimi açısından yeterli değildir. Fuarın odak noktası yine çocuklardan ziyade ticari paydaşlardır.

4.4. Çocuk Oyuncakları ve Aksesuarları Fuarı (Kids’ Toys & Accessories Fair) (Avrupa/Kuzey Amerika)

Orijinal Çocuk Oyuncakları ve Aksesuarları Fuarı (Kids’ Toys & Accessories Fair), özellikle çocuklar için üretilen oyuncaklar ve aksesuarlar üzerine odaklanan bir etkinliktir. Bu fuar, genellikle Avrupa ve Kuzey Amerika’da çeşitli şehirlerde düzenlenir ve oyuncak üreticileri, perakendeciler, distribütörler ve diğer sektör profesyonelleri için önemli bir buluşma noktasıdır. Fuarda, çocuk oyuncaklarının yanı sıra, bebek aksesuarları, oyun ürünleri, çocuk giyim ve oyuncaklarla ilgili diğer yan ürünler sergilenir. Fuar, ticari katılımcılara açık olup, yeni ürünleri sergileme, iş bağlantıları kurma ve sektördeki yenilikleri keşfetme fırsatı sunar. Katılımcılar, genellikle çocuk gelişimini destekleyen oyuncaklar, eğitici oyuncaklar, güvenli oyuncaklar ve eğlenceli aksesuarlar gibi geniş bir ürün yelpazesinde yenilikleri tanıtır. Fuar, çocukların güvenliği ve eğitimi konusunda son yıllarda artan taleple paralel olarak, çocuk sağlığına yönelik güvenli malzemelerle üretilen oyuncakların önemini vurgular. Bazı fuarlarda, ürünlere verilen ödüller ve jüri değerlendirmeleri de yapılır. Bu ödüller, özellikle yaratıcı tasarımlar, güvenlik standartlarına uyum ve eğitici özellikler gibi kriterlere dayanır. Çocuk oyuncakları ve aksesuarları fuarı, sektördeki profesyonellere yeni iş fırsatları yaratma, piyasa trendlerini anlama ve iş ağlarını geliştirme imkânı sunar. Fuar, genellikle Avrupa ve Kuzey Amerika’da farklı zamanlarda düzenlense de her bir etkinlik, çocuk oyuncakları ve aksesuarları sektörünün gelişen ihtiyaçlarına yönelik olarak her yıl yeni katılımcılarla büyümeye devam etmektedir. Bu bağlamda, fuarın yalnızca ticari odaklı yapısı, çalışmanın ortaya koyduğu “çocuk merkezli fuar tasarım ihtiyacı” ile doğrudan ilişkilidir.

4.5. New York Oyuncak Fuarı (ABD)

New York Oyuncak Fuarı, özgün adıyla *Toy Fair New York*, Amerika Birleşik Devletleri'nde düzenlenen ve oyuncak endüstrisinin en büyük ticari etkinliklerinden biridir. Her yıl genellikle şubat ayında New York City'deki Jacob K. Javits Convention Center'da gerçekleştirilen fuar, oyuncak üreticileri, distribütörler, perakendeciler, medya temsilcileri ve sektör profesyonellerini bir araya getirir. Yalnızca ticari katılımcılara açık olan etkinlik, sektördeki en yeni ürünlerin, yeniliklerin ve küresel trendlerin sergilendiği önemli bir platformdur. Bebek, eğitici, teknoloji odaklı ve lisanslı oyuncakların yanı sıra dijital, robotik, AR ve VR tabanlı interaktif ürünler fuarın öne çıkan başlıkları arasındadır. Ayrıca sürdürülebilir ve çevre dostu oyuncaklar önemli bir tema oluşturmaktadır. Fuar kapsamında seminerler, paneller ve *Toy of the Year* ödülleri düzenlenerek sektörel gelişimler desteklenmektedir. Tamamen ticari nitelik taşıyan fuara, bebekler dâhil olmak üzere 18 yaş altındaki bireylerin katılımına izin verilmemektedir ("Toy Fair Play Reimagined", 2023).

4.6. Londra Oyuncak Fuarı (İngiltere)

Londra Oyuncak Fuarı, özgün adıyla *The Toy Fair*, her yıl ocak ayında Londra'daki Olympia Exhibition Center'da düzenlenen ve oyuncak endüstrisinin en önemli ticari etkinliklerinden biridir. Yalnızca sektör profesyonellerine açık olan fuar; üreticiler, distribütörler, perakendeciler, toptancılar, medya temsilcileri ve uzmanlar için önemli bir buluşma noktasıdır. Etkinlikte oyuncak sektöründeki yenilikler, trendler, teknolojik gelişmeler ve yeni sezon ürünleri sergilenmekte; katılımcılara iş ağlarını geliştirme ve doğrudan üreticilerle iletişim kurma imkânı sunulmaktadır. Teknolojik ve STEM temalı oyuncaklar, sürdürülebilir ürünler ile AR ve VR gibi dijital uygulamalar fuarın öne çıkan başlıkları arasındadır. Ayrıca seminerler, paneller ve ödül programlarıyla sektörel gelişmeler desteklenmektedir. Birleşik Krallık'taki tek özel oyuncak ticaret fuarı olan etkinlik, ticari niteliği nedeniyle halka açık değildir ve 5–15 yaş arası çocukların katılımına izin verilmemektedir ("The Toy Fair", 2023).

5. FUAR STANDI TASARIMI

Bu kapsamda bu çalışmada özgürlük ve hayal gücü gelişimi bağlamında tüm bu konular ele alınarak oyuncakların sergilenebileceği ve satışa sunulabileceği bir fuar standı tasarımı yapılmıştır. Bu tasarım içerisinde çocuklar için interaktif bölümler oluşturulmuş ve kendilerinin sürece katkısı sağlanmıştır. Çocukların sınırlarının daha belirsiz olduğu düşüncesiyle keskin hatlara sahip olmayan bir tasarım yapmak ön planda tutulmuştur. Çalışmanın ve tasarımın amacı çocukların özgürlük alanlarını genişletirken aynı zamanda onlara sorumluluk bilincini yerleştirmek ve kendilerini ait

hissedebilecekleri bir alan tasarlamaktır. Bu bölüm, önerilen tasarım modelinin dayandığı yöntemsel çerçeveyi, tasarım sürecini, kullanılan ölçütleri ve mekânsal kararların akademik gerekçelerini ayrıntılı biçimde ortaya koymaktadır.

5.1. Tasarım Süreci

Tasarım süreci, nitel araştırma yöntemleri doğrultusunda literatür taraması, ulusal ve uluslararası fuarların doküman analizi ve çocuk kullanıcı özelliklerine ilişkin ergonomik ve davranışsal gereksinimlerin belirlenmesi olmak üzere üç temel aşamaya dayanmaktadır. Literatür taramasında çocuk mekânları (Öymen Gür, 2013), oyun alanlarının tasarım ilkeleri (Dyment ve 'Connell, 2013; Yılmaz ve Bulut, 2011), kapsayıcı çocuk tasarımı (Tandoğan, 2021) ve kanıta dayalı playground araştırmaları (Refshauge ve diğerleri (2015) incelenmiş; bu çalışmalar tasarım için temel kriterlerin oluşturulmasına katkı sağlamıştır. Fuar incelemeleri kapsamında seçili örnekler çocuk erişimi, mekânsal organizasyon, deneyim alanları, akış ve kullanıcı profili açısından değerlendirilmiş ve mevcut fuar uygulamalarında çocuk deneyimini bütüncül biçimde destekleyen bir mekânsal yaklaşımın yetersiz olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Kullanıcı analizi ise çalışmanın hedef kitlesi olan 3–12 yaş grubu çocukların motor gelişim düzeyleri, oyun davranışları, mekânsal algı özellikleri ve güvenlik ihtiyaçları temelinde yapılmış; bu süreçte Ginsburg (2007) ve Öymen Gür (2013)'ün çocuğu mekânı dönüştüren aktif bir özne olarak konumlandırılan yaklaşımları kuramsal çerçeve olarak benimsenmiştir. Çalışmanın hedef kitlesi 3–12 yaş aralığındaki çocuklar olarak belirlenmiş olup ergonomik ölçütler bu yaş grubunun fiziksel ve davranışsal özellikleri doğrultusunda tanımlanmıştır. Bu kapsamda basamak yüksekliği 3–6 yaş grubu için erişilebilirliği sağlayacak şekilde 12–15 cm, oturma/çökme yüksekliği 25–35 cm, yürüme alanı genişliği en az 90 cm, oyun yüzeylerinin erişim yüksekliği ise 60–90 cm aralığında öngörülmüştür. Ayrıca keskin kenarların tamamen ortadan kaldırılması, kaymaz zemin malzemelerinin kullanılması ve tüm düzenlemelerin EN 1176 çocuk oyun alanı güvenlik standartlarına uygun olması temel tasarım gereklilikleri olarak belirlenmiştir. Bu ergonomik ölçütler Yılmaz ve Bulut (2011), Refshauge ve diğerleri (2015) ile Avrupa oyun alanı güvenlik standartlarından elde edilen bulgular doğrultusunda oluşturulmuştur.

5.2. Tasarımın Beş Ana Bölümü

Bu stant, yalnızca üzerinde sergilenen ürünlerin satışa sunulması amacıyla tasarlanmamıştır. Standı oluşturan bölümler ve parçalar, uygun koşullar sağlandığında farklı mekanlarda da kullanılabilir niteliktedir. Bu tasarım yaklaşımı (Şekil 1), standın kullanıcılarına sunduğu deneyimin en üst düzeyde gerçekleşmesini mümkün kılmaktadır. Standın genel mimari tasarımı, dikkat çekici ve çağrıştıdır. Stant üç farklı kademededen ve beş ana bölümden oluşmaktadır. Bu beş ana bölüm;

Standın ilk kademesi ana dolaşım alanlarından ulaşılabilen standın beşinci bölümü olan “Not Penceresi” dir (Şekil 3). Çocuklar fuarda dolaşırken standı gezdikten sonra bu kısımda kendi fikirlerini özgürce beyan edebilir. Çocuğun psikolojik olarak kendini ifade biçimi oyundur bu sebeple kendini özgürce ifade edebileceği memnun olduğu ya da olmadığı konuları not edebileceği bu alan standın en önemli bölümlerinden biridir. Standın ikinci kademesi zeminden çok yüksekte yer almayan çocukların özgürce çizim yapabildiği “Açık Çizim Alanı” dır. Bu alanda çocuklar standın bir parçası olan ve mekânı diğer alanlardan ayıran aynı zamanda seperatör işlevi gören dolaba ayakkabılarını ve eşyalarını bırakarak çizim alanında hijyenik koşullarda hem sosyalleşip hem de resim yapabilir. Çocukların birbiriyle etkileşiminin kesilmemesi için diğer bölümde de düşünülen etkileşim penceresi gibi burada da bu kez görsel iletişim kurabildikleri bir pencere düzenlenmiştir bu şekilde birbirleri arasında iletişim kurabileceklerdir bu da sosyal etkileşimi arttıracaktır. Standın üçüncü kademesi olan ve iç mekanını oluşturan içerisinde ikinci bölüm olan Okuma ve Oyun Çukurunu, üçüncü bölüm olan Keçe Panelini ve dördüncü ve son bölüm olan Oyun Duvarını içerir. Bu kademe ana zeminden 30 cm yukarıdadır ve iki basamak ile ulaşılmaktadır, her basamağın ölçüsü birçok yaşta çocuğun kendi başına veya destekle çıkabileceği yüksekliktedir. Bu alana çıktığımızda sol tarafta bizi Okuma ve Oyun Çukuru karşılar burada çocuklar kitap okuyabilir ve markanın ürettiği oyuncaklarla oynayarak oyuncakları deneyimleyebilir. Dış mekânda tasarlanmış olan Açık Çizim Alanı içerisinde vakit geçiren çocuklarla etkileşim sağlanabilir. Okuma ve Oyun Çukurunun yanında ve girişte hemen karşıda yer alan Keçe Panel oyuncakların arkasında yer alan genellikle Velcro adıyla bilinen cırt cırt bantların bu panele yapışıp sökülebilmemesine olanak tanıyan bir alandır. Markanın ürettiği bu panel evlerde de kolaylıkla uygulanabilir olduğundan çocuklara oyuncaklarını toplaması için hem başka türlü bir oyun imkânı sunarken çocuğa aynı zamanda bir sorumluluk bilinci yerleştirir böylece çocuklar oyun oynarken yaratmış olduğu dağımlığı bu şekilde bir oyunla toplayabilir. Bu kademedeki ve stantta yer alan son bölüm “Oyun Duvarıdır”, bu duvarda firmanın ürettiği daha mekanik oyuncaklar sergilenmekte ve bu oyuncakların çalışma prensibi çocuklara aktarılmaktadır. Bütün bunlar düşünüldüğünde çocuklar ilgi alanlarına yönelik yaratıcılık ve sanat gibi birçok seçenekle karşılaşmaktadır. Bu sebeple çocuklara özgür ve geniş oyun alanları bırakılmalı ve kısıtlanmamalıdır, onların oyun-oyuncak ilişkisine daha çok önem verilmelidir.

5.3. Malzeme, Renk ve Mekânsal Kurgulama

Tasarımda kullanılacak malzemeler laminat (Print HPL & Diafos) keçe, mikrofiber kumaş ve kaymaz zemin kaplamaları gibi çocuk sağlığına uygun, güvenli ve sürdürülebilir seçeneklerden oluşturulmuştur. Print HPL, çeşitli uygulamalarda dekoratif yüzey malzemesi olarak kullanılan

ince, yüksek basınçlı bir laminattır. Diafos, üç boyutlu dekorasyona sahip ilk yarı saydam laminattır. Renk paleti, çocukların görsel konforunu desteklemek amacıyla pastel tonlar ve yumuşak kontrastlardan meydana gelmektedir. Güvenlik açısından tüm yüzeylerde toksik olmayan boya kullanılması, köşe ve kenarların yuvarlatılması ve çocuk sağlığına uygun malzeme tercihleri temel kriterler olarak belirlenmiştir. Mekânsal akışın kesintisiz sağlanabilmesi için dolaşım alanlarının 90–120 cm genişliğinde kurgulanması önerilmiş; ayrıca çocukların birbirleriyle görsel temas kurabilmesine olanak tanıyan şeffaf iletişim pencereleri mekânsal etkileşimi artıran bir tasarım bileşeni olarak değerlendirilmiştir.

6. SONUÇ ve ÖNERİLER

Çocuklar, yaşamları boyunca oyun aracılığıyla temel davranışları, bilgiyi ve becerileri doğal bir şekilde öğrenirler. Oyunlar, çocuğun kişiliğini şekillendirir, yeteneklerini geliştirir özellikle sosyal becerileri oyunlar aracılığıyla gelişir, insan ilişkileri, paylaşma, dürüstlük, kazanma ve yenilme kavramları gibi önemli değerleri öğrenmelerine büyük oranda katkı sağlar. Bireysel olarak oynanan oyunların yanı sıra grup içinde oynanan oyunlar iş birliği yapmaya, yardımlaşmaya, kendini ifade etmeye aynı zamanda başkalarını dinlemeye, anlamaya ve empati kurmaya teşvik eder. Bu tip sosyal etkileşimler, çocuklarda duygusal zekayı güçlendirir. Oyunun öğrenme alanlarında da önemli bir rolü vardır; oyunlar, çocuklara matematik, dil, problem çözme ve eleştirel düşünme gibi birçok öğrenme alanında deneyim kazandırabilir. Eğitimde oyun tabanlı yaklaşımlar, çocukların bilgiyi daha etkili ve keyifli bir şekilde öğrenmelerine yardımcı olabilir. Oyun, çocuğa kendi dünyasında özgürce keşfetme ve ifade etme imkânı sunar, herhangi bir kısıtlamadan uzaklaştırır. Çocuk, oyun sırasında kendi deneyimlerini yansıtarak yaratıcılığını geliştirir. Bu süreçte özgüveni artar ve duygusal tepkilerini kontrol etmeyi öğrenir. Oyun, çocuğun öğrenme ve büyüme sürecinde etkili bir araç olarak önemli bir rol oynar. Çocuğun gelişimi kendi tercihleri doğrultusunda benimsediği, keyif aldığı bir yöntemle birlikte oyun ve oyuncak ile desteklenebilir, onların kendi dünyalarında net ve keskin sınırlarının olmaması hayal gücünün gelişmesinde etkili bir unsurdur. Özellikle çocukların yaratıcı dönemlerini kapsayan bir süreçte geniş ve özgür oyun alanları yaratmak ve dolayısıyla oyuncakların sergilendiği mekanları çocuklara yönelik tasarlamak önemlidir. Bu çalışma kapsamında elde edilen bulgular, mevcut oyuncak fuarlarında çocukların büyük ölçüde pasif izleyici konumunda kaldığını ve mekânsal düzenlemelerin çocuk kullanıcıların ihtiyaçlarına göre tasarlanmadığını göstermiştir. Bu durum, tasarım önerisinin temel gerekçesini oluşturmuştur. Çocukların oyun oynarken, hayal kurarken gerçek dünyadan kopmamasına önem gösterilmelidir. Günümüz koşullarında teknolojinin de oyun içinde önemli bir yeri vardır fakat ekran üzerinde çok hızlı görüntü akışlarının olması ve gerçek üstü ürünlerin yer alması çocukların gerçek dünyadan

kopmasına sebep olabilir. Dolayısıyla belirli yaş aralığında çocuğun daha çok fiziksel aktivitelere yönelmesi daha faydalı olabilir. Fiziksel oyunlar, çocukların motor becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Koordinasyon, denge ve güç gibi beceriler, çocukların fiziksel sağlığını olumlu yönde etkileyebilir. Bu sebeple yapılan çalışmada çocukların özgürce çizim yapabilecekleri açık çizim alanları, başka oyunlar oynarken iletişim kurmayı kuvvetlendirmek amacıyla yapılan cam bölmeli oyun çukuru, sorumluluk bilincini yerleştirmek adına oyun oynadıktan sonra kendi sebep olduğu dağınıklık ve karmaşayı ortadan kaldırmasını öğrenmesi için yapılan keçe panel, tüm oyuncakları mekanik aksamlarıyla deneyimleyip keşfedebilecekleri oyun duvarı ve hepsinin ötesinde fikirlerine değer verildiğinin, birey olarak önemli olduğunu hissetmesi için ona bırakılan not duvar tasarımı yerini almıştır. Böylece interaktif bir fuar standı tasarımı yapılmıştır. Tasarımın güçlü yönleri arasında; çocukların mekânda aktif kullanıcı olması, açık uçlu oyun fırsatlarının sunulması, güvenlik ve ergonomi kriterlerinin yaş gruplarına uygun şekilde uygulanması ve her bölümün çocuğun bilişsel–duygusal gelişimine katkı sağlaması yer almaktadır. Bununla birlikte tasarımın henüz gerçek bir fuar ortamında pilot olarak test edilmemiş olması, çalışmanın başlıca sınırlılığıdır. Tasarımın sahada uygulanarak çocuk davranışları üzerinden gözlemlenmesi ilerleyen çalışmalar için önemli bir gereklilik olarak değerlendirilmelidir.

Bu pratik içinde, özellikle çocukların katılımına odaklanarak, onların sürece etkin bir şekilde dahil olabilecekleri etkileşimli bölgeler oluşturulmuştur. Çocukların sınırlarının belirsizliği göz önüne alınarak, tasarımın keskin çizgilere sahip olmamasına özel bir önem verilmiştir. Bu çalışmanın ve tasarımın temel hedefi, çocukların özgürlük alanlarını genişletmekle birlikte, aynı zamanda sorumluluk duygusunu geliştirmek ve kendilerinin tam anlamıyla sahiplenilebilecekleri bir ortam yaratmaktır. Gelecek araştırmalara yönelik olarak, tasarımın farklı fuar tipolojilerinde uygulanabilirliğinin değerlendirilmesi, ebeveyn ve uzman görüşlerinin tasarım sürecine dahil edilmesi ve farklı yaş grupları için alternatif modüllerin geliştirilmesi önerilmektedir. Ayrıca dijital etkileşim birimlerinin dengeli biçimde entegre edildiği hibrit tasarımların çocuk deneyimine etkisi araştırılabilir.

Teşekkür ve Bilgi Notu

Makalede, ulusal ve uluslararası araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur. Çalışmada Etik Kurul izni gerekmemiştir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Yazarlar herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmektedirler.

Arařtırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Yazarlar makaleye eşit oranda katkı sağlamış olduklarını beyan etmektedirler.

KAYNAKÇA

- Ak, D. (2006). *Oyun ve oyuncak kavramlarının tarihsel ve kültürel deęişimine endüstriyel tasarım açısından bir bakış*. (Yüksek Lisans Tezi) Anadolu Üniversitesi, Eskişehir. Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=2ZRDRzRQ2QfDmady1qwTng&n o=pqRxnH6odPquk9g3rhRuSQ>
- Aytaş, G. ve Uysal, B. (2017). Oyun kavramı ve sınıflandırmasına yönelik değerlendirme. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(1), 675–690. Erişim adresi: <https://doi.org/10.18026/cbayarsos.298146>
- Barbour, A. C. (1999). The impact of playground design on the play behaviors of children with differing levels of physical competence. *Early Childhood Research Quarterly*, 14(1), 75–98. [https://doi.org/10.1016/S0885-2006\(99\)80007-6](https://doi.org/10.1016/S0885-2006(99)80007-6)
- Baráibar, J. M. (2005). *Inmigración, familias y escuela en educación infantil*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia & Los Libros de la Catarata.
- Dyment, J. ve O’Connell, T. S. (2013). The impact of playground design on play choices and behaviors of pre-school children. *Children’s Geographies*, 11(3), 263–280. <https://doi.org/10.1080/14733285.2013.812304>
- Frost, J. L. (2010). *A history of children’s play and play environments: Toward a contemporary child-saving movement*. New York: Routledge.
- Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182–191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Golladay, S. M. (2005). *Alfonso X’s book of games*. Erişim adresi: <https://games.rengeekcentral.com/>
- Gönül, G. E. (2019). Johan Huizinga’nın Homo Ludens’i. *Söylem Filoloji Dergisi*, 4(2), 582–585. Erişim adresi: https://dergipark.org.tr/tr/pub/soylemdergi/article/666841#article_cite
- İstanbul Oyuncak Fuarı. (2023). *İstanbul oyuncak fuarı*. Erişim adresi: <https://istanbuloyuncakfuari.com/>
- Kay, H. (1991). *Geçmişte ve günümüzde oyuncaklar*. Erişim adresi: <https://educationandscience.ted.org.tr/article/view/203/201>
- Oyun. (2023). *Türk Dil Kurumu güncel Türkçe sözlük* içinde. Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/?ara=oyun>
- Oyuncak. (2023). *Türk Dil Kurumu güncel Türkçe sözlük* içinde. Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/?ara=oyuncak>
- Öymen Gür, Ş. (2013). *Çocuk mekânları: Çocuğun mekân algısı ve tasarımı*. İstanbul: Dilgem Yayınları.

- Refshauge, A. D., Stigsdotter, U. K., Lamm, B. ve Thorleifsdottir, K. (2015). Evidence-based playground design: Lessons learned from theory to practice. *Landscape Research*, 40(2), 226–246. <https://doi.org/10.1080/01426397.2013.859907>
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge: Harvard University Press.
- Tandoğan, O. (2021). Kapsayıcı çocuk oyun alanları için tasarım ölçütleri. *Artium*, 9(1), 11–20. DOI: 10.51664/artium.752558
- The Toy Fair. (2023). *The toy fair*. Erişim adresi. <https://www.toyfair.co.uk/>
- ToyFair! Play Reimagined. (2023). *ToyFair! Play reimagined*. Erişim adresi: <https://toyfairny.com/>
- Warsaw Toys & Kids Expo. (2023). *Warsaw toys & kids expo*. Erişim adresi: <https://warsawtoys.com/en/>
- Yılmaz, S. ve Bulut, Z. (2011). Kentsel mekanlarda çocuk oyun alanları planlama ve tasarım ilkeleri. *Atatürk Üniversitesi Ziraat Fakültesi Dergisi*, 33(3). Erişim adresi: https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunizfd/article/40874#article_cite

SUMMARY

Play is a universal activity that has persisted throughout human history in all societies. From prehistoric times to the digital age, children and adults have engaged in various forms of play, ranging from simple physical games to complex role-playing activities. Evoking different emotions in different age groups, play has sometimes served an entertaining function and sometimes an educational one. Particularly during childhood, play and toys are not merely a means of entertainment, but also fundamental elements in an individual's developmental, cultural, and social journey. Through play, children discover both themselves and their surroundings; they develop their physical skills, learn to express their emotions, and internalize social rules by experiencing them. Therefore, play is not merely a leisure activity but a form of learning at the heart of development. Play has multidimensional effects on children's development. Physically, play contributes to the development of motor skills, balance, and coordination. Fine motor skills are strengthened through puzzles, building blocks, or similar toys. Outdoor activities such as running, jumping, and climbing enhance gross motor abilities and bodily awareness. These experiences help children gain independence and autonomy, preparing them for daily life activities such as dressing themselves or using tools effectively. In this respect, play can be considered a rehearsal for real life, where the child learns through movement, trial, and error. Cognitively, play is the most natural way of learning. Children learn colors, shapes, numbers, and spatial relationships through playful activities. They establish cause-and-effect connections, develop memory, and enhance problem-solving skills. As emphasized in Piaget's cognitive development theory, play plays a key role in the transition from concrete operations to abstract thinking. In pretend play, for instance, a stick can become a sword or a wand, enabling children to symbolize and abstract. This symbolic function of play strengthens

imagination and mental flexibility. Cognitive psychologists also emphasize that games requiring strategic thinking such as chess or complex board games improve working memory, planning, and foresight. Thus, play creates a bridge between basic sensory-motor learning and more advanced intellectual achievements. Emotionally, play is the most natural means for children to express themselves. Symbolic play helps children externalize their internal conflicts, reduce their anxiety, and reinforce their sense of security. In play therapy, widely used by child psychologists, toys become tools for communication and self-discovery. Children often express what they cannot verbalize through dolls, figures, or role-play scenarios. By acting out fears, desires, or past experiences, they process emotions that may otherwise remain hidden. In this sense, play serves as a protective shield, enabling children to cope with stress and to develop emotional resilience. Socially, play teaches sharing, taking turns, cooperating, and empathizing. Board games, team sports, or collaborative construction activities encourage children to negotiate, solve conflicts, and develop social strategies. As Vygotsky argued, play supports the child's zone of proximal development through social interaction and enables the acquisition of higher-level cognitive and communicative skills. When children play "school" or "family," they enact social roles, rehearse societal norms, and prepare themselves for real-life interactions. In group play, hierarchies, friendships, and rules are negotiated, offering children a miniature version of society itself. Creativity is also directly linked to play. Creativity should not be understood only as artistic production, but also as the ability to think originally, solve problems, and develop different perspectives. Play directly supports the development of these skills. For example, when children build imaginative worlds with blocks or create new rules for an invented game, they are exercising divergent thinking. The Montessori approach supports creativity with materials that give children the opportunity to learn from their own mistakes. In Montessori classrooms, toys and tools are designed to encourage self-correction and autonomous exploration. The Reggio Emilia approach, on the other hand, allows children to make sense of the world through different forms of play such as drawing, sculpting, or dramatization. In both approaches, the central idea is that free environments without strict boundaries strengthen children's self-confidence, enable them to learn from their mistakes, and allow them to find their own way. Furthermore, contemporary neuroscience has shown that playful activities stimulate neural connections associated with creativity and executive functions. Playful engagement activates both hemispheres of the brain, fostering a balance between analytical and imaginative processes. This is why creativity flourishes in environments where children are allowed to experiment, fail, and try again without fear of punishment. In societies where play is overly restricted, children may experience a decline in creative potential and problem-solving abilities, which underlines the necessity of protecting free

play in educational and domestic contexts. Games and toys are also carriers of cultural memory. Traditional toys such as spinning tops, dolls, marbles, or handmade wooden figures contribute to children's exposure to cultural heritage by reflecting the production methods and values of societies. These toys are often embedded with local narratives, rituals, or symbolic meanings. For instance, the Turkish shadow play “Karagöz and Hacivat” not only entertains but also teaches moral lessons and reflects historical social structures. Similarly, Japanese kendama or African mancala are not just toys or games, but living cultural artifacts that transmit values and traditions across generations. However, with the dominance of modern industry, cultural transmission through toys has been pushed into the background. Mass-produced plastic toys, often tied to global media franchises, have overshadowed local forms of play. Nevertheless, supporting local production is important for children to preserve their cultural ties. Handcrafted toys or locally designed educational materials strengthen identity formation and create a tangible connection between generations. In addition, sustainable toy production—using eco-friendly materials and ethical manufacturing has recently become a growing concern worldwide. In this regard, toys are no longer neutral objects but part of broader discussions about ecology, economy, and cultural identity. Toy fairs around the world have become an important industry. Events such as the Nuremberg Toy Fair in Germany or Toy Fair New York in the US are key events that shape the future of the sector. They bring together manufacturers, designers, educators, and distributors, setting global trends in toy production and marketing. However, it is evident that such fairs are largely commercially focused. Products are displayed primarily for buyers and investors, while the experiences of children, the main target audience, are often left in the background. Although the number of toy fairs in Turkey has increased in recent years, children's participation is limited, and their voices are rarely heard in the decision-making process. This situation causes the spirit of freedom, creativity, and participation inherent in play to be absent from the fair experience. A different approach must be adopted in child-focused fair designs. An understanding that will attract children's attention, encourage their participation, and offer educational content should be prioritized. Creating interactive sections in fair areas enables children to transform from passive observers to active participants. Workshop areas, experimental play corners, and science and nature-themed stations bring out different aspects of children. Avoiding sharp lines in the design supports safe freedom and the use of imagination. Elements that develop children's sense of belonging are also important. For example, allowing children to design their own toys and take them home from the fair creates a strong bond with the space and the experience. Such fairs should not only be places to have fun, but also learning environments. STEM-based play corners strengthen analytical thinking skills, while art corners support creativity. Theater performances, storytelling sessions, or digital game design workshops

may also be integrated to diversify experiences. Events such as KidZania, seen around the world, offer an inspiring model for children to experience adult roles, take responsibility, and develop empathy skills. When children engage in such simulated experiences, they not only play but also practice life skills such as decision-making, problem-solving, and leadership. In this sense, fairs designed with children at the center can become unique laboratories of life, where entertainment and education merge. Moreover, toy fairs can serve as platforms for dialogue between educators, parents, and designers. Panels, lectures, and interactive discussions may address issues such as digitalization, sustainability, cultural continuity, and child safety. By involving all stakeholders, fairs can transcend their commercial purposes and contribute to the shaping of healthier play cultures. For example, a section dedicated to sustainable toy design could inspire both producers and families to adopt eco-conscious choices. Similarly, areas focused on traditional toys could foster intergenerational exchanges, where grandparents introduce children to the games of their own childhood. In conclusion, games and toys play a central role in children's development across physical, cognitive, emotional, and social dimensions. They nurture creativity, reinforce self-confidence, transmit cultural values, and provide opportunities to experience social norms. Despite this, most toy fairs today are commercially focused, with children's participation taking a backseat. On the other hand, fairs organized with designs based on freedom and imagination will enable children to be actively involved in the process, develop a sense of responsibility, and express their creative sides. Thus, fairs can transform from being mere spaces for displaying products into cultural and pedagogical platforms where children experience learning, discovery, and liberation. In a world where play is often overshadowed by screens and consumerism, such initiatives have the potential to restore play to its rightful place as a universal language of growth, creativity, and cultural connection.

