

## A R A Ş T I R M A M A K A L E S İ / R E S E A R C H A R T I C L E

DOI: 10.52122/nisantasisbd.1448257

TERAPÖTİK OYUN İLE HASTANE İÇ MEKAN TASARIMI ARASINDAKİ  
İLİŞKİ

Fatma Zişan YOLCU\*

Gönül ZENGİN \*

Hatice Kübra GÜÇLÜ\*

Prof. Dr. Şengül  
YALÇINKAYA\*\* Karadeniz Teknik  
Üniversitesi, Mimarlık  
Fakültesi, İç Mimarlık  
Bölümüe-posta:  
zisan.yolcu97@gmail.comORCID 0000-0002-4312-  
6979\* Karadeniz Teknik  
Üniversitesi, Mimarlık  
Fakültesi, İç Mimarlık  
Bölümüe-posta:  
gonul\_1208@hotmail.comORCID 0000-0003-3754-  
0695\* Karadeniz Teknik  
Üniversitesi, Mimarlık  
Fakültesi, İç Mimarlık  
Bölümüe-posta:  
kubrahguclu@gmail.comORCID 0000-0002-7608-  
0102\* Karadeniz Teknik  
Üniversitesi, Mimarlık  
Fakültesi, İç Mimarlık  
Bölümüe-posta:  
sengulyalcinkaya@ktu.edu.trORCID 0000-0003-1629-  
6443

## ÖZET

Çocuklar, yaşamları boyunca çeşitli hastalıklar nedeniyle hastaneye gitmek zorunda kalırlar. Hastalık ve hastane söylemi çocuklar için kaygı verici olabilmektedir. Oyun, çocuğun kaygısını azaltmada, hastane ortamına alışmasında ve hastalığın çocuktaki etkisini ölçmede güçlü bir araçtır. Sağlık alanında oyun, hastalar ile diyalog kurma yönüyle tıbbi bir yöntem olarak kabul edilmekte ve terapötik oyun olarak adlandırılmaktadır. Hastane tasarımlarında terapötik oyunların destekleyen yaklaşım sergilenmesi, çocuklarda kaygı düzeyinin azaltılabilecektir. Bu çalışmada çocuk-mekan algısı ve terapötik oyun yöntemleri çerçevesinde, hastane iç mekan tasarımı örnekleri incelenmiştir. Hastane mekanlarından bekleme, tanı-teşhis, kodidor, hasta odası ve oyun odalarının atmosferleri ve gereçleri temel alınarak oyun ile ilişkili analiz edilmiştir. Mekanın terapötik oyunda nasıl bir görev üstlenebileceği üzerinde durulmuştur. Çocuk hastanelerinde güncel iç mekan tasarımlarının ve çözümlerinin görseller üzerinden terapötik oyun imkan sağlaması ilişkisi yönünden analizi yapılmıştır. Sonuç olarak hastane iç mekan tasarımlarında terapötik oyuna imkan sağlayacak çözümler sunulması, mekanı çocuğun gelişimini destekleyici unsur haline getirecektir. Sağlık yapılarının tasarımında terapötik oyunu desteklemesi ile çocuğun teşhis-tedavi sürecine destekleyen önemli bir faktör etkin hale getirilmiş olacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Sağlık Yapıları, Çocuk Hasta, Kaygı, Terapötik Oyun, Mekan**Jel Kodları:** L26, O18, R11, B21THE RELATIONSHIP BETWEEN THERAPEUTIC PLAY AND HOSPITAL INTERIOR  
DESIGN

## ABSTRACT

Children may need to visit the hospital throughout their lives due to various illnesses, which can be daunting for them. Play serves as a potent tool in alleviating a child's anxiety, aiding their adjustment to the hospital environment, and evaluating the impact of illness. Play is recognized as a therapeutic method for engaging with patients. Incorporating supportive approaches to therapeutic play in healthcare designs can reduce anxiety levels in children. This study examines interior design of healthcare examples within the framework of child-space perception and therapeutic play methods, focusing on the space's role in facilitating therapeutic play. An analysis was conducted based on visuals regarding the relationship between interior design solutions in children's hospitals and their potential to facilitate therapeutic play. As a result, presenting solutions in hospital interior design that allow for therapeutic play can significantly contribute to supporting the development of children and the diagnosis-treatment process.

**Keywords:** Healthcare Buildings, Pediatric Patients, Anxiety, Therapeutic Play, Space**Jel Codes:** L26, O18, R11, B21

Geliş Tarihi/Received: 06.03.2024

Kabul Tarihi/Accepted: 04.06.2024

Yayın Tarihi/Printed Date: 30.06.2024

**Kaynak Gösterme:** 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.

## GİRİŞ

Doğduğu günden itibaren yaşamın her evresinde çocuk ve hastalık kavramı sık sık bir araya gelmektedir. Hastalık ve beraberinde gelen hastanede bulunma durumu, çocuğun yaşamında hangi yaşta olursa olsun olumsuz etkiler bırakabilmektedir. Hastalık, bireyin fiziki olduğu kadar duygusal durumunun da bozulmasına, korku, stres ve kaygı duygularını yaşamasına sebep olmaktadır (Başay vd., 2020: 403). Çocuklarda hastaneye ilgili olarak kaygı ve stres düzeyini tetikleyen birden fazla neden olabilmektedir. Bu nedenler arasında yaygın olarak çocuğun hastanede uzun süre kalacağı düşüncesi, çocuğa hastanede uygulanacak olan prosedürler ve tetkikler, ebeveyninin tutumu ve davranışları, çocuğun ilk kez karşılaştığı insanlar ve farklılaşan çevre, özdenetim olmaması yer alır. Tüm bu nedenlerin bir veya birden fazlasının bir arada bulunması çocukta, duygusal tepki ve değişikliklere neden olduğundan çocuğun tedaviye uyumunu güçleştirmektedir (Li vd., 2016).

Hasta çocuğun, hastalık ve hastanede yatış sürecinde yaşadığı olumsuz deneyimlerle başa çıkabilmesini sağlamak amacıyla, oyun sağlık alanında etkili bir araç olarak kullanılmaktadır (Tural, 2012: 39). Yapılan klinik çalışmaların verilerine göre, hastanede uygulanan oyun etkinlikleri hasta çocukların kaygısını önemli ölçüde azaltmaktadır (Chhillar vd, 2020: 6661). Çocuk için oyun, görünen yaşantısı ve soyut yaşantısı arasında görünmez bir bağlantı kurmak anlamına gelmektedir. Çocuklarla iletişimi sağlamada ana yollarından biride oyundur. Çocuklarla iletişim kurmanın yolu çocuğa oyun imkanı sağlamaktan geçmektedir. Terapötik oyun; oyun terapisi kurallarına göre oluşturulmuş, amaçları olan, çocuktaki anksiyetenin, tedirginliğin giderilmesinde yardımcı rolü olan bir tür oyunun kullanıldığı tekniktir. Bazı somut (yazı, resim, heykel, kukla, çizim) ifade araçları kullanılarak çocuk ile oyun kurulur. Buradaki somut araçların kullanımındaki amaç çocuk için duygularını ifade edebileceği oyun ortamı oluşturmaktadır (Burns-Nader ve Hernandez-Reif, 2016:3-7; Pekiği vd., 2021: 176).

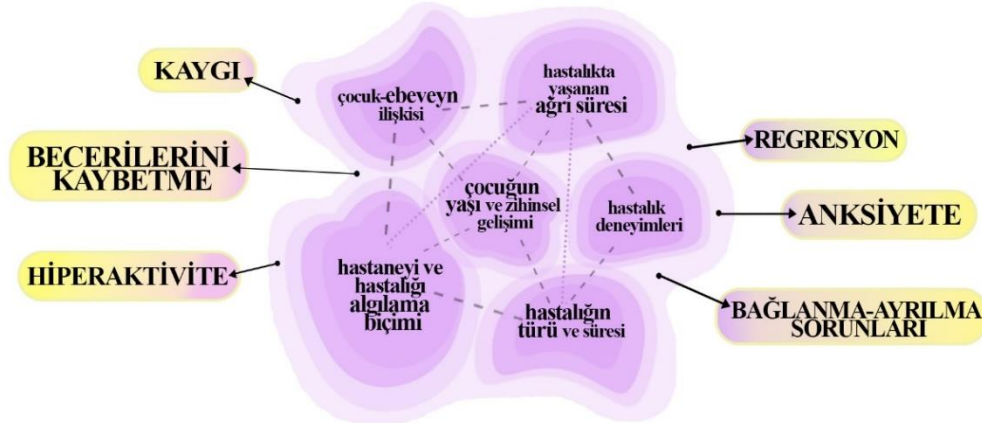
Çocukta oluşan kaygının azaltılması ve sürecin sağlıklı bir şekilde ilerletilmesinde çocuğun dünyayı anlama ve öğrenme sürecinin önemli bir aracı olan oyun bu noktada öne çıkmaktadır (Gür ve Yalçinkaya, 2022: 815). Teşhis ve tedavi sürecinde oyun, çocuk hastaların kendilerini ifade etmelerine de yardımcı olmaktadır. Çocukların ifadeleri sözlü olabileceği gibi, koşarak, zıplayarak, çizerek ya da drama yöntemi gibi farklı ve yaratıcı şekillerde olabilmektedir. Sağlık alanında kullanılan oyunlar “terapötik oyun” olarak ifade edilmektedir (Yayan ve Zengin, 2018: 228). Terapötik oyunun amacı, çocuk hastanın hastanedeyken de hayatını aynı düzende devam ettirmesini sağlamak ve yaşadığı kaygıyı azaltmaya yardımcı olmaktır. Oyun genel olarak, kaygı ve stresin azaltılması, duyguların istenilen şekilde ifade edilebilmesi, olumsuz durumların güvenli bir şekilde deneyimlenmesine imkan sağlaması yönünde katkı sağlamaktadır (Kuğuoğlu ve Kürtüncü Tanır, 2006: 296). Terapötik oyun yöntemlerinin hastanelerde uygulanması için, hastane mekanlarının bu uygulamalara ortam hazırlaması süreci kolaylaştırmaktadır.

Terapötik oyunlar ve çocuk ile ilgili daha önce yapılan, Kiran ve ark. (2013) “Terapötik Oyun: hasta çocuk ile iletişimin anahtarı”, Yayan ve Zengin’in (2018) “Çocuk Kliniklerinde Terapötik Oyun”, Avan ve ark.’nın (2020) “Çocukla Terapötik İletişim ve Oyun” adlı çalışmalarda ortak görünüm terapötik oyunun hasta çocuk ile iletişimindeki rolünü ele aldıkları görülmektedir. Bu çalışmada ise terapötik oyunlar ile sağlık yapılarındaki mekan arasındaki ilişki, örnek analizleriyle ortaya konulmuştur. Terapötik oyunların uygulanabilirliği ve yöntemleri iç mekan tasarımı ile çeşitlendiği ve özellikle çocuk hastalar için hastanelerdeki iç mekan tasarımının önemine bir kez daha dikkat çekilmektedir.

### 1. Kuramsal Çerçeve

Çocuğun yaşamında kaygılanmasına neden olan durumlardan biri de hastalıklardır. Hastalık, doğum anından yaşamın her anında farklı şekillerde ve boyutlarda kaygıya neden olabilmektedir. Çocuk hastanın, hastanede bulunmaya karşı alışılmadık tepkilerinin sebepleri oldukça farklı olabilmektedir (Palender, 2008: 88).Hasta çocuğun hastalık, hastanede bulunma ve tedaviye karşı tepkileri çeşitlilik göstermektedir. Bu çeşitlilik, çocuk hastanın yaşına, bilişsel gelişim düzeyine (olayları anlaması, yapılan işlemlerin anlatılması), hastalığı, hastaneyi algılama şekline

(cezalandırıldığı hissi oluşabilir), hastalığının tipi ve tedavi şekli, çocuğun hastane ile ilgili olumsuz anı ve deneyimleri, aile bireyleri ile olan ilişkileri, çocuğun ve ailenin kaygı düzeyi olarak sıralanabilmektedir (Çelebi vd., 2015: 157; Gültekin ve Baran, 2005: 2) (Şekil 1). Belirtilen bu sebepler hasta çocuğun hastanede bulunmaya ve tedaviye karşı davranışlarını etkilemektedir. Tüm bu tepkilerin altında çeşitli nedenlerle oluşan korku ve endişeler yatmaktadır. Çocuk hastalar özellikle, hastanede uzun süre kalacağından emin olduğunda ve tedavi sürecindeki işlemler sebebi ile kaygı bozukluğu, bağlanma ve ayrışma problemleri, üzüntü, saldırganlık ve aşırı hareketlilik, asosyallik eğilimi, kazanılmış bazı yetileri kaybetme tepkileri gösterebilmektedir (Pelander, 2008: 88; Çelebi vd., 2015: 157)



Şekil 1. Çocuğun Hastaneye Karşı Tepkilerinde Neden-Sonuç İlişkisi

Çocuğun, hastalık ve hastaneye karşı olan tepkilerinde belirleyici diğer bir faktör gelişim dönemidir. Gelişimsel dönemlerine göre kaygı boyutları ve mekan ile kurduğu ilişki farklılaşmaktadır (Şekil 2). Çocukların bedensel, bilişsel ve duygusal alanlarda olgunlaşmasının süreç alması, onları daha hassas yapmaktadır. Çocuklar hastane mekânında, özellikle tıbbi prosedürlerden geçerken kaygı boyutları en üst seviyeye ulaştığından daha fazla saldırgan ve alışılmadık davranışlar sergileyebilmektedirler. Bu tür tepkiler, özellikle 3-9 yaş grubu çocuk hastalarda, tedavi sürecinden sonra da devam etmektedir (Er, 1998: 15).



Şekil 2. Çocuğun gelişim dönemlerinde kaygı nedeni ve hastaneye ilişkisi  
(Öymen Gür ve Zorlu, 2002; Köse, 2003; Sivri, 1993; Er, 1998)

Hastanede tedavi altındaki çocuklar açısından oyun, çocuğun gelişimsel ihtiyaçlarının sağlanmasının yanında kaygısının giderilmesi açısından önemlidir. Çocuk hastanın duygusal olarak rahatlatılması, herhangi bir çekince yaşamadan duygularını ve düşüncelerini ifade edebilmesi amacıyla oyundan faydalanılabilir (Sevinç, 2009: 123-125). Oyunun hastaneye yatışı gerçekleştirilen çocuk için birçok yararı da bulunmaktadır. Bu yararlar; çocuk hastanın sakinleşmesi, enerji harcamasını sağlaması, yatışın sebep olduğu anksiyetenin giderilmesi, kendini yabancı hissettiği hastane mekânında güvende ve ait hissetmesi, kendini kontrolde

hissetmesi ve tercihler yapabilmesi, tedavide uygulanan yöntemleri benimsemesi ve tıbbi işlemlere uyum sağlaması şeklinde sıralanabilir (Koukourikos vd., 2015: 439).

Çocuklarda hastane ve hastalık kavramlarının, hafızasında daha önceki kötü deneyimleriyle birleşmesi kaygı düzeyini artırıcı bir etmendir. Çocuklarda yaşanan kaygı düzeyini en alt düzeye indirebilecek amacıyla "terapötik oyun" kavramı ortaya çıkmıştır (Çelebi vd., 2015: 157). Terapötik oyunun, çocuk hasta üzerinde birçok olumlu etkisi olduğu belirlenmiştir. Terapötik oyun, çocuk hastanın hastanede yatış sürecinde kendini evindeymiş gibi güvende hissetmesini sağlayarak yaşadığı kaygı düzeyini azaltmaktadır. Benzer şekilde terapötik oyun, çocuk hastanın hastalık sürecinde maruz kaldığı tıbbi işlemler hakkında olumsuz duygu ve deneyimlerini ortadan kaldırmak amacıyla için kullanılan bir yöntemdir (Yayan ve Zengin, 2018: 228-229). Bu yöntem kendi içinde farklılaşarak, özellikle çocuk hastanın hastaneye yatış anından, iyileşme ve taburcu olma anına dek tüm hastalık sürecinde kullanılabilir. Çocuk hasta, terapötik oyun yöntemleriyle öncelikle hastalığın ve hastaneye yatış durumu üzere tedavi sürecinde gerekli görülen tıbbi işlemlerin sebeplerini daha iyi kavrayabilir ve yaşanan olumsuz durum hakkında olumlu tepkiler verebilmektedir.

Çocuk hastalar ile kurulan oyunun terapötik oyun olarak isimlendirilebilmesi için, çocuk hastanın hislerini ifade etmesinin desteklenmesi, hastanede geçireceği süreç hakkında bilgilendirici olması ve fizyolojik bakımdan da yararlı olması gerekmektedir. Oyun terapisi, temelde eğitim ve sağaltım amaçlarıyla bir yönlendirici (terapist) aracılığıyla uygulanmaktadır (Aytaş ve Uysal, 2017: 685-686). Terapötik oyun; hastanede çocuğun korku, endişe, stres seviyelerini azaltmak, başetme mekanizmalarını geliştirmek, çocuğun duygularını ifade edebilmesi sağlamak amacıyla ağırlıkta hemşirelerin uyguladığı bir oyun terapisi yöntemidir. Çocukta gelişen olumsuz duygu, davranışların giderilmesi yöntemi ve dışa vurma şekline göre çeşitleri vardır (David vd., 2019: 120; Aytaş ve Uysal, 2017: 685). Terapötik oyun, çocuğun enerji harcamasını sağlayan oyun, dramatik oyun ve yaratıcı oyun olmak üzere üç ana başlık altında sınıflandırılmıştır (Yayan ve Zengin, 2018: 229). Fiziksel şiddet, öfke, taşkınlık, saldırganlık şeklindeki duygu ve davranışlarının giderilmesine olanak sağlayan bağırma, yastığı yumruklama gibi oyunlar çocuğun enerji harcamasını sağlayan oyun; gözlemleyerek çevrelerini keşfetmesiyle kişileri, olayları taklit ederek (doktorculuk gibi) kendini ifade etmesine olanak sağlayan oyunlar dramatik oyun; duygu ve düşüncelerini aktarması amacıyla çocuğa resim çizdirme, cümle tamamlama, üç dileğini söylemesini isteme gibi veri sağlamak amaçlı oyunlar yaratıcı oyun olarak adlandırılmaktadır (Avan vd., 2020: 65-67; Tural, 2012: 45; Kıran vd., 2013: 7-8). Bu sınıflandırma, çalışma kapsamında incelenecek olan hastane iç mekan örneklerinin, oyun yöntemlerinden hangilerine imkan sağladığı yönünde kullanılmıştır. Çalışma kapsamında terapötik oyun yöntemleri kuramsal çerçevede irdelenmiş, oyun yöntemleri ve çocuk hastaneleri iç mekan tasarımları ile ilişkisi ortaya konulmuştur.

Çocuğun enerji harcamasını sağlayan oyun; hastanede oyunun çocuk ile iletişimde etkili yollardan biridir. Çocuklar oyun oynarken, oyunun dinamiği içinde girdiği mücadeleden ve hareketliliğinden de olumlu yönde etkilenmektedir. Çocukta var olan fazla enerjinin atılması ve hareket özgürlüğünün getirdiği duygusal iyileşme, fiziki olarak da çocuktaki saldırganlığın ve şiddet eğiliminin de azalmasına katkı sağlamaktadır. Çocuklar kaygı bozukluklarını, vurarak, zıplayarak, yumruklayarak ve koşarak gösterebilmektedir. Hastaneye ilk kez gelen ya da uzun süre hastanede kalmış çocuk hastalara, kaygı seviyelerini kontrol edebileceği mekanlar sunulmalıdır. Hastanelerde çocuk hastalara sağlanan bu hizmet, kaygı ve korkuyu azaltmada etkili olacaktır (Yayan ve Zengin, 2018: 228). Çocukta hiperaktif ve hırçınlık nedeni, kendisinde biriken enerjinin dışa vurulamamasından kaynaklanmaktadır ve bu durum çocukta kaygının artmasına da sebep olmaktadır. Bu bağlamda çocuk hastanın, enerjisini harcamasını sağlayan oyunu, çocuğun güçlü ve istemsiz tepkilerinden biri olan saldırganlığının azalmasına yardımcı olur (Firat, 2013: 889).

Çocukta birikmiş enerjilerini harcamalarına yardımcı olmak için açık hava oyunları önerilmektedir. Bu nedenle çocuk hastanesinin peyzaj alanlarının tasarımına da özellikle önem verilmeli, iç mekan-dış mekan arasındaki geçişler iyi tasarlanmalıdır. Çocuk hastanelerinde,

özellikle tıbbi ve fiziki, gerekli önlemler alınmalı ve mekan çocuk hastanın güven içinde oynayabileceği, enerjisini harcamasına imkan sağlayan bir ortam haline getirilmelidir (Avan vd., 2020: 65-67). Mekan, terapötik oyun yönteminin uygulanmasında, çocuk hastanın hareket etme tepkisi ile ilişkili olarak da kan akışını yavaşlatıcı(soğuk)-hızlandırıcı(sıcak) renklerin kullanımı olumlu katkı sağlayabilmektedir. Çocuğun enerjisini atmasına yönelik olarak mekanda farklı yüksekliklerde düzlemler tasarlanabilir. Mekanda benzer ve farklı algılar yaratılması da çocuk hastayı hareket etmeye yönlendirebilir. Bu bağlamda, mekanı ve mekandaki donatıları farklı perspektiflerde tasarlamak, mekanda düz, eğri, eğik yüzeyler, dikey, yatay nesnelere yerleştirmek katkı sağlayacaktır (Buldurlu vd, 2004:140 ; Öymen Gür ve Yalçinkaya, 2022: 815-816).

Dramatik oyun; Ortaya çıkışı tiyatroyla ilişkili olsa da rol yapmaya bağlı çocuk oyunlarına dayanmaktadır. Dramatik oyun, çocuğun çevresindeki olguları, nesnelere keşfettiği; bu süreçte çevresindeki kişileri, davranışları taklit ettikleri ve ortama uyum sağlamasına yardımcı olan oyun türüdür. Bu oyun genel olarak mevcut durumu ve hayatı algılayabilmek için durumu ya da bireyleri taklit ederek onların rollerine bürünmektir. İfadeye dayalı bu oyun yöntemiyle çocuk hasta kendisine olağanın dışında algısal bir çevre oluşturur. Bu hayali dünyada çocuk hasta fiziksel çevrede algıladığı ve hissettiği her durumu taklit ederek olaylara anlam yükler, durumu kavrar. Büründüğü rolü içselleştirirken çevresiyle empati kurarak durumu ve kendi iç dünyasını daha iyi anlar. Çocuk çevresini tanır, içselleştirir, bulunduğu ortamda kendini güvende hissedip, tedaviye olumlu tepki vermesi kolaylaşır. Ebeveyn ve sağlık personeliyle etkin bir biçimde iletişim kurmayı, fiziksel çevreyi sorgulamayı, etkili tepkiler vermeyi, sosyal yaşantılarında karakterlerini daha iyi ifade etmeyi ve kendini algısal, sosyal açıdan geliştirmeye ortam hazırlar. Bu yöntem kaygının azaltılmasına ve çocuk hastanın duygularını dışa vurmasına yardımcı olur.

Çocuk, hastaneye getirilmeden dikkatini dağıtmak kaygıyı azaltmak amacıyla ebeveyn tarafından dramatik oyunlar kurgulanabilir. Hastane ortamında ise sağlık çalışanları tarafından tedavi teçhizatları kullanılarak dramatik oyun kurgulanabilir. Dramatik oyun sürecinde stetoskop, iğnesiz enjektör, maske gibi tedavi ekipmanlarının kullanılması çocuğun kaygısının azaltılmasını sağlar. Çocuk hastanın sağlık çalışanı rolüne bürünüp bebeğine pansuman yapması dramatik oyuna örnektir. Ayrıca çocuk hastanın duygularını dışa vurmasına ve sağlık çalışanlarının çocuk hakkında bilgi sahibi olmasını sağlar. Böylece çocukta aidiyet duygusu oluşur, güven duygusu gelişir ve karşılaşabileceği durumlarla baş etme yöntemleri oluşturmasını sağlar (Aytaş ve Uysal, 2017; Sağlam, 2004; Kıran vd., 2013; Taşkın, 2018).

Yaratıcı oyun; çocuğun herhangi bir öğretilere bağlı kalmaksızın yaşına uygun oynadığı serbest oyun olarak tanımlanabilir. Sağlık personeli veya uzman tarafından, resim çizme, cümle tamamlama ve üç dilek testi gibi belli başlı yaratıcı ifade teknikleri kullanılarak, çocuk hastanın duygularını ifade etmesine yardımcı olabilmek amaçlanır. Resim çizme yönteminde, çocuk hastadan insan resmi çizmesi istenir. Çizilen resimden yola çıkılarak çocuk hastadan bir hikaye kurgulaması ve anlatması istenir. Bu yöntemle, çocuk hastanın hasta olma durumuna, tedaviye ve tedavi ekipmanlarına yönelik hisleri, kaygıları ve düşünceleri öğrenilebilir. Cümle tamamlama testi yönteminde de 'beni üzen ....' veya 'elimden gelse ....' gibi sağlık personeli tarafından söylenen yarım kalmış cümlelerin, çocuk hastaya çağrıştırdığı ilk kelimelerle tamamlaması beklenir. Bu yöntemle, direkt olarak soru sorma ile korkan çocuk hastanın tedavi ve hastalık ile ilgili ifade etmektен çekindiği duyguları öğrenilebilir. Yaratıcı oyunda kullanılan bir diğer yöntem ise üç dilek testidir. Bu yöntemde çocuk hasta için güven ortamı oluşturulup kendini rahat hissetmesi sağlanmalı ve çocuk hastanın hayallerinde yer alan isteklerinin öğrenilmesi amaçlanmaktadır. "Dünyada sahip olacağın yalnızca üç şey olsaydı, bunlar neler olsun isterdin?" gibi sorularla çocuk hastanın kaygılandığı durumlar ve içinde bulunduğu duygusal durum hakkında bilgi sahibi olunması kolaylaşabilir. Hastanede ortamında hasta çocuğun oynayacağı bir alanı ve oyun imkanının olması kendisini güvende hissetmesine olanak sağlayacaktır (Çelebi vd., 2015: 159).

Yaratıcı oyunun içeriğini, çocuk hastaya üç dilek testini uygulamak, en korktuğu ve en sevdiği şeyleri öğrenmeye yönelik hazırlanan cümleleri tamamlamasını istemek ve resim çizdikten sonra kendi resmini anlatmasını sağlamak oluşturmaktadır (Yiğit vd., 2019: 293). Yaratıcı oyun,

çocuğun belirli bir yaşa gelip çeşitli kavram ve becerileri algılayıp, ifade edip, kendi duygusal çerçevesinde yeni anlamlar oluşturmasıyla ortaya çıkar (Uysal ve Aytaş, 2017: 668-669). Resim çizme yöntemi sayesinde çocuk hastanın iç dünyalarındaki kendi tanımlayamadığı korkularını, endişelerini, huzursuz eden veya yaşantısını kısıtlayan kötü deneyimlerini konuşarak anlatamazken çizdiği resimle bunu ifade edip sağlık personelleriyle konuşulabilir hale getirebilmektedir (Sağlam, 2004: 13). Okul (8-12 yaş) dönemindeki çocuklar resimde genellikle “gerçekçilik evresi” olarak tanımlanan bir dönemdedirler. Çocuk hasta bu resimlerde genellikle hastane, hastaneye yatış, kendi karakterleri, deneyimledikleri olumlu ya da olumsuz anıları kâğıda aktarırlar. Bu durum çocuk hastanın hastalık ve hastane ortamını nasıl algıladığının öğrenilmesine yardımcı olabilir. Böylece çocuk hastanın kaygılarına yönelik önemli detaylar yakalanır ve sağlık personelinin çocukla iletişim kurmasını kolaylaştırır. Bu çizimlerden çocuk hastanın karakter, mekân algılama biçimi, değer yargıları ve olası tepkileri hakkında öngörü sahibi olunabilmektedir.

Hastane yapıları genel olarak soğuk ve nötr bir mimarisi, uzun koridorları, bilinmeyen muayene, teşhis araç ve gereçleri, bekleme süreleri, tedavi ve teşhisteki bilinmezlik ve bazen acılı işlemlerin yer aldığı bir ortamdır. Hastanenin çocuğun algısında nasıl daha iyi duruma getirebileceği sorusunu ortaya çıkarmaktadır. Oyunun çocuğun dünyayı algılamasındaki en önemli araç olduğu düşünüldüğünde, hastane ortamında bu aracın daha etkin kılınmasında izlenebilecek yollar önemli bir konuma gelmektedir. Çocuğun kaygısını azaltacak ve çocuğun gereksinimlerine en iyi şekilde cevap verecek hastane tasarımı, hastalık sürecinin çocuk açısından daha kolay geçirilmesini ve hastanede zaman geçirme algısının daha pozitif olmasını sağlayacaktır. Bu bağlamda çalışma, çocuk hastanelerinin iç mekân tasarımlarının terapötik oyunların uygulanabilirliğine yönelik bilinçli yapılmasıyla, çocuklarda yaşanan kaygının azaltılabileceği fikrini ortaya koymayı amaçlamaktadır.

## 2. Materyal ve Metot

Bu çalışma nitel araştırma sınıflandırmalarından, belirli bir durumun şartlarını değiştirmeye yönelik katkı sağlayacak bilgileri elde etme yönüyle eylem araştırması olarak tanımlanabilir (Büyüköztürk vd., 2022). Araştırma, çocuk hastaların hastanelerde yaşadığı kaygı seviyesini azaltmak amacıyla, hastane iç mekân tasarımının terapötik oyunları desteklenme durumunu ortaya koymayı hedeflemektedir. Belirlenen amaç doğrultusunda çalışma üç aşamada kurgulanmıştır (Şekil 3).



Şekil 3. Araştırma Modeli

Birinci aşamada, yazılı ve görsel kaynakların internet üzerinden literatür taranması olarak yapılmış, çalışmanın kuramsal çerçevesi belirlenmiştir. Terapötik oyunlar, çocuğun enerjisini atmasını sağlayan, dramatik ve yaratıcı olarak üç ana başlıkta sınıflandırıldığı belirlenmiştir. Çocuk hastanelerinin iç mekân tasarımlarında terapötik oyunlara olumlu yönde katkı

sağlanmasının da mekanın atmosferi ve mekanda kullanılan ekipmanların etkili olduğu tespit edilmiştir.

Çalışmanın ikinci aşaması nitel verilerin toplandığı ve örneklem grubunun seçildiği aşamadır. Çalışmanın eylem araştırması temeline kurulması sebebiyle de örneklem belirlerken amaçsal örnekleme yönteminden yararlanılmıştır. Amaçsal örnekleme, çalışmanın amacına bağlı olarak bilgi zenginliğinin sağlanması açısından seçilen grubun derinlemesine irdelenmesine imkan sağlamaktadır (Büyüköztürk vd., 2022). Bu bağlamda iç mekan tasarımlarının terapötik oyuna yönelik olduğu tespit edilen çocuk hastane örnekleri bir araya getirilmiştir. Çocuk hastanelerinde iç mekan örnekleri, terapötik oyun sınıflandırmasına göre ayrılmıştır. Çalışma kapsamında irdelenecek çocuk hastaneleri amaçsal örnekleme göre, iç mekan örneklerinde mekanın belirli bir atmosferinin var olup olmamasına ve kullanılan ekipman çeşitliliğine göre seçilmiştir.

Çalışmanın son aşaması elde edilen verilerin analiz edildiği aşamadır. Bu aşamada, çocuk hastanelerindeki mekanların enerjisini atmaya yönelik, dramatik ve yaratıcı terapötik oyun yöntemlerine ayrı ayrı nasıl imkan sağladığı atmosfer kavramı ve ekipman seçimi yönüyle analiz edilmiştir. Her oyun grubuna yönelik, örneklem grubundan 5 çocuk hastanesi iç mekan görselleri üzerinden irdelemeler yapılmıştır. Sonuç bölümünde ise, çocukların kaygı düzeylerini azaltmaya yönelik olması sebebiyle, iç mekan tasarımlarının terapötik oyunlara altlık oluşturabilecek bilinç ile yapılmasının olumlu katkı sağlayacağı fikri ortaya koyulmuştur.

### 3. Bulgular

Bu bölümde, kuramsal kısımda ele alınan terapötik oyun türlerinin hastane mekânlarındaki uygulamalarına dair örneklerin analizlerine yer verilmiştir.

#### 3.1. Çocuğun Enerjisini Harcamasını Sağlayan Oyun ve Hastane Mekanı

Çocukların hastane ortamında içinde hissettikleri duyguyu ifade edebilmesi ve olumsuz duygunun giderilmesine yönelik çocuğun fiziksel hareketlerine olanak tanıyan oyunlar bu kapsamda ele alınmaktadır. Şekil 4-5'te terapötik oyun yöntemlerinden enerjisini harcamasını sağlayan oyuna imkan sağlayan hastane örneklerine yer verilmiştir. Örneklerde incelenen hastane iç mekanlarının, çocuğun enerjisini harcamasına imkan veren mekan bileşenleri ve donatıları belirlenmiştir. Bunun yanında, mekanın genel atmosferi de çocuk algısı için oldukça önem taşımaktadır. Perth Çocuk Hastanesi bekleme alanında konumlanan oyuncaklar, çocuk hastaların birbirleriyle veya ebeveynleriyle bir arada oyun oynamasına imkan vermektedir. Mekanda oyuncağın varlığı, çocuğa çevresinde yer alan canlı ve cansız varlıkları tanıma fırsatı sunması ve oluşan birikim kendi dünyasında bir yer bulması açısından önemlidir (Açııcı ve Bal, 2020: 296). Hastanede oyun alanı ve oyuncak bulunması, ailenin de etkisiyle çocukların hastanede kendilerini kötü hissetmemeleri için katkıda bulunabilir. Çocuğun tedavi sürecinde bu alanlarda bulunması ona hastaneye gelmeden önceki yaşantısını hatırlatarak kaygı seviyesini azaltır (Gündüz vd., 2016: 754).

Hastanede kullanılan terapötik oyun yöntemlerinden, enerjisini harcamasını sağlayan oyun türünde en çok kullanılan hastane mekanları giriş ve bekleme alanlarıdır. Örneğin EKH Çocuk Hastanesi giriş alanında konumlanan dev kaydırak, çocukta hastane ile ilgili oluşan ilk algıya olumlu yönde katkı sağlar ve oyun oynamaya yönlendirir. Bununla birlikte pek çok çocuk hastanesinde ayrıca tasarlanmış çocuk oyun alanları bulunmaktadır. Örneğin Ruth Rappaport Çocuk Hastanesi'nde hem bekleme alanı zemini kırmızı beyaz karelerden oluşan dev bir satranç tahtası olarak tasarlanırken, farklı bir mekanda da denizcilik atmosferi yaratılmış, bu atmosferi destekler nitelikte donatılar yerleştirilmiştir.

**01** Perth Çocuk Hastanesi  
2018  
Avustralya

**MEKAN ATMOSFERİ**

- Hastanenin merkezinde tasarlanan atriyum alanı, **aktivite** ve **merak alanı** olarak tanımlanmıştır.
- Hastanenin bekleme alanlarında **yeşil renk** tonları, **eğrisel formlar**, **hayvan figürlü donatılar** ve **ağaç figürleri** ile **'orman atmosferi'** oluşturmaya yönelik tasarımlar yapılmıştır.
- Oturma alanları yalnızca oturmak için değil, **tırmanma**, **saklanma** ve **keşfetme** ile birlikte enerjisini atmasına yönelik oluşturulmuştur.

**GEREÇLER**

- Saklanma Duvarı
- Hayvan Figürlü Oyuncaklar
- Ağaç Dalı Tırmanma Çubuğu
- Ağaç Kovuğuna Benzer Yüzey Boşlukları

---

**02** EKH Çocuk Hastanesi  
2019  
Tayland

**MEKAN ATMOSFERİ**

- Hastanenin tasarım felsefesi, **'oynama ve iyileşme'** olarak belirlenmiştir.
- Giriş alanında, çocuklar için sarı kaydırak yerleştirilmiştir. Giriş alanındaki kaydırığın, çok daha küçük hali de yine bekleme alanına yerleştirilmiş, bekleme alanı **oyun sahasına** dönüştürülmüştür.
- Oturma alanları yalnızca oturmak için değil, çocukların **zıplamalı oyunları** için uygun oyun aracına dönüştürülebilecek boyutlarda puf lar olarak tasarlanmıştır.

**GEREÇLER**

- Kaydırak
- Merdivenler ve Platformlar
- Oturma Elemanı (Puf lar)

---

**03** Ruth Çocuk Hastanesi  
2018  
İsrail

**MEKAN ATMOSFERİ**

- Bekleme alanı, zemini kırmızı ve beyaz karelerle kaplanmış dev bir **satranç tahtası** olarak tasarlanmıştır. Satranç taşı olarak tasarlanan oturma elemanları, internet sağlayıcılar ve klima ünitesi gibi unsurlar "satranç tahtası"nın üzerine yerleştirilmiş ve çocuk oyunlarına dahil edilmiştir.
- Her katın **deniz tabanı**, **orman katı** gibi kendi özel **atmosferi** bulunmaktadır.
- Bekleme alanında kapalı bir mekanda **deniz ve denizlilik temasıyla gemi oyuncakları** bulunmaktadır.

**GEREÇLER**

- Oyuncak Tren
- Saklanma Duvarları
- Oyuncak Hayvan Figürleri
- Denizcilik Araçları (dümen, gemi vb)

---

**04** Dayton Çocuk Hastanesi:  
2013  
ABD

**MEKAN ATMOSFERİ**

- Hastane iç mekan tasarımında, avacılık mirasını ve uçuşa inovasyonu yansıtmak için sekiz katlı yapıda **"uçan şeyler"** tasarım teması belirlenmiştir.
- Her katın **deniz tabanı**, **orman katı** gibi kendi özel **atmosferi** bulunmaktadır.
- Bekleme alanında kapalı bir mekanda **deniz ve denizlilik temasıyla gemi oyuncakları** bulunmaktadır.

**GEREÇLER**

- Oyuncak Uçak ve Uçurtmalar
- Sıcak Hava Balonları
- Bulut Figürleri Oyun Duvarı
- Tekerlekler

**Şekil 4.** Çocuk Hastaneleri İç Mekan Tasarımlarının Çocuğun Enerjisini Atmasına Yönelik İrdelenmesi (Perth Çocuk Hastanesi, EKH Çocuk Hastanesi, Ruth Çocuk Hastanesi, Dayton Çocuk Hastanesi)






Şekil 5. Çocuk Hastaneleri İç Mekan Tasarımlarının Çocuğun Enerjisini Atmasına Yönelik İrdelenmesi (Maslak Çocuk Hastanesi)

Hasta çocuğun kaygısını, hastalığa ve hastaneye karşı stresini ve agresifliğini azaltmak için farklı donatı ve malzemelerle mekanın da buna imkan vermesi gerekmektedir. Birbirinden farklı ve yaratıcı donatılar tasarlamak, çocuk hastalara yeni deneyimler yaşatacağından, çocuklar için hastaneye yeniden gelme sebebi olarak da düşünülebilir. Bu imkanlar, zemin malzemeleri ve grafikleri ile harekete geçirici olurken, mekanda kullanılan oyuncaklar, sıra dışı donatılar da çocukları harekete ve oyuna yönlendirmektedir. Özellikle son yıllarda tasarlanan çocuk hastaneleri incelendiğinde, çocuğun çocukların kaygı seviyesini azaltmaya yönelik ve bunun yanında mekanda oyunun farklı türlerine göre çocuklara imkan sağladığı da görülmektedir. Dayton's Çocuk Hastanesi bekleme alanında çocuk için sürpriz dev bir uçak oyuncak bulunmaktadır ve çocuğun deneyimlemesine imkan verilmektedir. Çocuk hastanın mekan içinde, koşma, atlama, zıplama gibi enerjisini atmasını sağlayan aktivitelerini gerçekleştirmek için duvar yüzeyleri ve tavan da mekanda oyuncakları, bazen kaydırak, tren, sallanan at vb. donatıları destekler nitelikte olmalıdır.

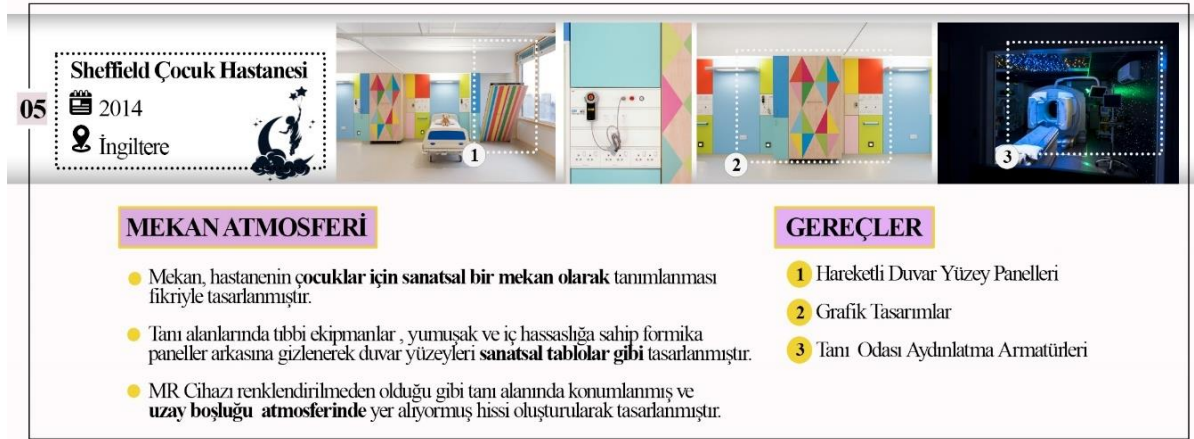
### 3.2. Dramatik Oyun ve Hastane Mekanı

Dramatik oyun, çocukların hastane ortamında içinde hissettikleri duyguyu, isteklerini, durumu nasıl anlamlandırdıklarını ifade etmelerini sağlayan oyun türüdür. Şekil 6-7'de terapötik oyun yöntemlerinden dramatik oyuna imkan sağlayan hastane örneklerine yer verilmiştir. İncelenen hastanelerde iç mekan tasarımında temel olgunun çocuk hastanın mekanda yaşayacağı kaygıyı ve anksiyeteyi azaltan örnekler seçilmiştir. Bu doğrultuda hastanelerde çocuğun ilgisini çekecek renklerin kullanıldığı, tıbbi teçhizatlarına mekan tasarımıyla aşına olunana dönüştürüldüğü, donatıların farklılaştırılarak mekanda farklı bir aura oluşturulmak istendiği, tasarım elemanlarından kaygıyı azaltmada yararlanıldığı gözlemlenmiştir. Çocuk hastalara yatış verildiğinde zamanının çoğunu geçirdiği mekan hasta odalarıdır. Hasta odasında çocuk evinde değil, kendine yabancı olan bir mekanda vaktini geçirdiği için kaygı seviyeleri artmaktadır. Bu mekanlar tedavi ve teşhis amaçlı kullanılabilirdiği için de çocuktaki kaygı seviyesinin artması mümkündür. Bu alanda çocukta aidiyet duygusu oluşturmak ve mekanı benimsemesini sağlamak korku seviyesini azaltacaktır. Bu nedenle hasta odaları çocuğun özel alanı gibi düşünülüp, güvende hissetmesini sağlamak gerekmektedir.

Dramatik oyunla birlikte çocuk hasta yabancı olan bu mekan ve gerçekleşecek eylemleri algılar. Bu yabancı durumu içselleştirip, anlamlandırır ve tedaviye olumlu tepki verir. Özel tasarlanmış bu mekanlar dramatik oyunla birlikte çocuğun kaygı seviyesini azaltıp, mekanı benimsemesini sağlar. Hastanede yatan çocuk için oyun alanı kendi etrafıdır. Çocuk hemşireleri birçok oyun aktivitesini günlük rutin işlemleri sırasında uygulayabilir, yaşam bulgularının ölçülmesi, intravenöz tedavi sırasında işlemlerle ilgili uyumunu sağlamak amacıyla ekipmanlarla, stetoskopla, iğnesiz enjektörle oyun kurmalarına olanak sağlayabilirler, parmak oyunları ile dramatik oyun geliştirebilirler (İnci, Günay, 2019 s.548; Kuğuoğlu, Tanır, 2006 s.301-302).

<p>01</p> <p>Michigan Çocuk Hastanesi</p> <p>2016</p> <p>ABD</p> 	
<p><b>MEKAN ATMOSFERİ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>MR odasında, mekanın yüzeylerinde ve cihazlarda yapılan grafik tasarımlarla <b>orman ve denizaltı</b> atmosferi hazırlanmıştır.</li> <li>MR cihazındaki grafiksel detaylarla çocuk bir cihaza değil <b>mağaraya girmiş hissiyatı</b> oluşturulmaktadır.</li> <li>Çocuk <b>ormanda bir aktivite yapma rolüne</b> bürünebilme ve dramatik oyunlar kurabilmesine yardımcı olmaktadır.</li> </ul>	<p><b>GEREÇLER</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>MR Cihazı</li> <li>Grafik Tasarımlı Yüzeyler ve Posterler</li> </ol>
<p>02</p> <p>Nelson Mandela Hastanesi</p> <p>2014</p> <p>Güney Afrika</p> 	
<p><b>MEKAN ATMOSFERİ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hastanenin tanı alanında '<b>Ağaç Ev</b>' temasıyla, <b>Güney Afrika'nın atmosferi</b> güzel manzara ve sıcak hava balonlarıyla MR Cihazı kamufle edilmektedir.</li> <li>Tanı alanlarına giriş kapısı, '<b>Bahçe Odası'na giriş</b> olarak kurgulanmıştır.</li> <li>Çocuk <b>ormanda bir aktivite yapma rolüne</b> bürünebilme ve dramatik oyunlar kurabilmesine yardımcı olmaktadır.</li> </ul>	<p><b>GEREÇLER</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Tanı Alanına Giriş Kapısı</li> <li>MR Cihazı</li> <li>Grafik Tasarımlı Yüzeyler ve Posterler (<b>Çizgi Film Karakterleri, Orman, Çadır</b>)</li> </ol>
<p>03</p> <p>HongKong Çocuk Hastanesi</p> <p>2018</p> <p>Japonya</p> 	
<p><b>MEKAN ATMOSFERİ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Muayene odaları, ayakta tedavi konsültasyonu ve görüntüleme ekranı aynı mekanda ve samimi bir atmosfer yaratılarak <b>okyanus, uzay, sirk ve yıldızlı gece temasıyla</b> tasarlanmıştır.</li> <li>Tanı alanlarına ulaşmayı sağlayan sirkülasyon alanları duvar yüzeylerinde <b>Denizaltı teması</b>, tanı alanlarına giriş kapısı '<b>Okyanus'a giriş hissi uyandırmaya yönelik</b> kurgulanmıştır.</li> </ul>	<p><b>GEREÇLER</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>MR Cihazı</li> <li>Grafik Tasarımlı Yüzeyler ve Posterler (<b>İskelet Figürü, Aslan Kral ve Denizaltı</b>)</li> <li>Tanı Alanına Giriş Kapısı</li> </ol>
<p>04</p> <p>EKH Çocuk Hastanesi</p> <p>2019</p> <p>Tayland</p> 	
<p><b>MEKAN ATMOSFERİ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hasta çocuk odaları standart veya özel oda olarak değil, <b>Balina, Kaplumbağa, Aslan ve Tavşan takımı</b> yıldız gibi kendine özel atmosferde tasarlanmıştır.</li> <li>Oda atmosferlerine uygun hem <b>duvar yüzey renkleri değişmekte</b> hem de odalarda <b>hayvanları andıran aydınlatma armatürleri</b> kullanılmaktadır.</li> <li><b>Terapi Havuzu</b> kısmında büyük pencereler ve <b>bulut enstalasyonları</b> ile <b>deniz/okyanus atmosferinde</b> role bürünerek oyuna imkan tanınmaktadır.</li> </ul>	<p><b>GEREÇLER</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Aydınlatma Armatürleri</li> <li>Bulut Enstalasyonları</li> <li>Pencere</li> </ol>

Şekil 6. Çocuk Hastaneleri İç Mekan Tasarımlarının Çocuğun Dramatik Oyun Kurmasına İmkan Sağlamasına Yönelik İrdelenmesi (Michigan Çocuk Hastanesi, Nelson Mandela Çocuk Hastanesi, HongKong Çocuk Hastanesi, EKH Çocuk Hastanesi)



Şekil 7. Çocuk Hastaneleri İç Mekan Tasarımlarının Çocuğun Dramatik Oyun Kurmasına İmkan Sağlamasına Yönelik İrdelenmesi (Sheffield Çocuk Hastanesi)

Örnekler analiz edildiğinde bu mekanlarda çocuk hastanın rahat hissetmesini sağlamak amacıyla tedavi ekipmanları grafiksel tasarımlarla ve donatılarla birlikte ele alınmıştır. Bu örneklerde tasarım dili doğrultusunda çocuğun kaygısını tetiklemeyecek soft renkler kullanılırken, bazı örneklerde ise çocuğun dikkatini yönlendirmek amacıyla canlı renkler ve tasarımlar kullanılmıştır. Bu iki durumda çocuğun tedaviye olumlu tepki vermesini sağlamak içindir. Bunun haricinde MR, kan alma gibi tanı-teşhis odalarında bulunan cihazları, tedavi ekipmanları ve bulunduğu mahaller çocuk hastada kaygıya neden olur. Örnekler incelendiğinde bu mekanlarda yüzey tasarımlarıyla bir atmosfer oluşturulduğu gözlenmiştir. Yüzeylerde ve donatılarla yapılan çalışmalar çocuğun hem dramatik oyun kurmasına hem de çocuğun tedaviyi kabullenmesine, olumsuz tepkiler vermemesine ve kaygısının azalmasına yardımcı olmaktadır. İç mekan tasarımıyla mekanda atmosfer oluşturularak çocuğun role bürünüp dramatik oyun kurgulaması sağlanabilmektedir.

### 3.3. Yaratıcı Oyun ve Hastane İç Mekanı

Resim çizme, cümle tamamlama ve üç dilek testi gibi çocuk hastanın hastane ile ilgili duygularını seslendirmesine yardımcı olan çocuğun iç dünyasını ve yaratıcılığını yansıtan oyunlar ile veri sağlanabilir (Saydam, 2004; Ramazan ve Günay, 2019: 548). Şekil 8-9'da terapötik oyun yöntemlerinden yaratıcı oyuna imkan sağlayan hastane örneklerine yer verilmiştir. Analiz sonucunda örneklerde; hastane iç mekanının hasta çocuğa mekanın her alanında oyun fırsatının sağlanabileceği şekilde tasarlandığı gözlenmiştir. Sağlık personellerinin yaratıcı oyunu çocuk hastaya uygulayabilmesine olanak sağlayan çocuk boyutlarında masa, sandalye, mobilya kullanımı görülmektedir.

Yaratıcı oyunun alt başlıklarından biri olan resim çizme yönteminin kullanılmasına imkan sağlayabilecek çizim tahtası kullanımına da örneklerde rastlanmaktadır. Bir araştırmada cümle tamamlama testinin uygulanmasında görüşmenin bölünmemesi, çocuk hastaların duygu ve düşüncelerini rahatça ifade edebilmeleri amacıyla sessiz odalar tercih edilmektedir (Pekyigit vd., 2021: 177). Analiz edilen hastane iç mekan örneklerinde de Warm Çocuk Kliniği'nde bu yaklaşımla bekleme alanından ayrıştırılmış çocuk mekanı oluşturulmuştur. Diğer örneklerde ise yaratıcı oyun oynanmasına imkan sağlayan mekanlar, açık plan kurgusuyla hastane iç mekanına dahil edildiği belirlenmiştir.

<p>01</p> <p><b>Warm Çocuk Kliniği</b></p> <p>2015</p> <p>Çin</p> 	
<p><b>MEKAN ATMOSFERİ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Çocuk hastanın rahat iletişim kurabilmesine yönelik mekan atmosferi, çocuğa <b>aidiyet ve güven duygusu/evindeymiş gibi</b> hissettirilmesine yönelik <b>sıcak ve samimi</b> bir mekan olarak tasarlanmıştır.</li> <li>Aidiyet&amp;Evdeymiş gibi duygusu oluşturmak amacıyla oyun alanı, <b>ev çatısı biçiminde</b>, ve çocuk ergonomisine <b>uygun masa sandalye ve halı</b> ile kurgulanmıştır. Bekleme alanında ise <b>yemek masası ve kitaplık</b> kullanılmıştır.</li> <li>Bekleme alanında çocuklara yönelik <b>yazı tahtası ve tebeşirler</b> yer almaktadır.</li> </ul>	<p><b>GEREÇLER</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Duvar Yüzeyinde Çizim Tahtası</li> <li>Çocuk Boyutlarında Masa, Sandalye ve Halı</li> <li>Yemek Masası&amp;Kitaplık Yüzeyi</li> </ol>
<p>02</p> <p><b>Randall Çocuk Hastanesi</b></p> <p>2012</p> <p>ABD</p> 	
<p><b>MEKAN ATMOSFERİ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Sanat</b>, hastanenin iyileştirici, canlı bir mekan olarak kurgulanmasında önemli ilkedir. <b>Bölgesel renk paletleri</b> ve <b>hayvan görüntülerinin</b> birleşimi kullanılmıştır.</li> <li>Bekleme alanında çocukların çizim yapabilecekleri <b>yazı tahtalarının</b> asıldığı duvar yüzeyi ve çocuklara yönelik sandalyeler konumlanmıştır.</li> <li>Bekleme alanında çocukların <b>çizim yapabilecekleri</b> ve yaratıcı oyunlar kurgulayabilecekleri <b>oyun masaları, hayvan figürlü donatılar</b> ve puflar yer almaktadır.</li> </ul>	<p><b>GEREÇLER</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Çocuk Boyutlarında Oyun Masası ve Sandalye</li> <li>Yazı Tahtası</li> </ol>
<p>03</p> <p><b>Nemours Çocuk Hastanesi</b></p> <p>2012</p> <p>ABD</p> 	
<p><b>MEKAN ATMOSFERİ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hastanede <b>bilimkurgu alanı, okuma ve sanat ve el sanatları, dramatik oyun ve masa oyunları</b> gibi diğer etkinlikler için alanlar yaratılmıştır.</li> <li>Mekanda kullanılan <b>renk, malzeme, aydınlatma, hareketli donatı ve duvar yüzeyinde üç boyutlu şekil kullanımları</b> çocuğun yaratıcı oyun oynamasına imkan sağlayan mekan örneklerinden görülmektedir.</li> </ul>	<p><b>GEREÇLER</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Grafik Tasarımlı Dijital Yüzeyler</li> <li>Çizim&amp;Oyun Masaları ve Sandalyeler</li> </ol>
<p>04</p> <p><b>EKH Çocuk Hastanesi</b></p> <p>2019</p> <p>Tayland</p> 	
<p><b>MEKAN ATMOSFERİ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hastanenin tedavi odalarında çocukların resim yapabilmesine yönelik <b>masalar, kağıt/kalem gibi çizim ekipmanları</b> yer almaktadır.</li> <li>Bekleme alanı çocuk oyun alanı olarak kurgulanmış, çocuk ergonomisine uygun donatılar seçilmiştir. Çocuğun yaratıcı oyun kurmasına yönelik ortam hazırlanmıştır.</li> <li>Bekleme alanlarında tasarlanan küçük boyutta <b>kitaphıklar</b> içindeki <b>kitap ve boyama ekipmanlarıyla</b> çocukların rahatlıkla yerde ve masaların üzerinde etkinlik yapmasına olanak sağlamaktadır.</li> </ul>	<p><b>GEREÇLER</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kitaplık ve Çalışma Düzlemleri (<i>masa, halı</i>)</li> <li>Masa ve Sandalye</li> </ol>

**Şekil 8:** Çocuk Hastaneleri İç Mekan Tasarımlarının Çocuğun Yaratıcı Oyun Kurmasına İmkan Sağlamasına Yönelik İrdelenmesi (Warm Çocuk Kliniği, Randall Çocuk Hastanesi, Nemours Çocuk Hastanesi, EKH Çocuk Hastanesi)



Şekil 9: Çocuk Hastaneleri İç Mekan Tasarımlarının Çocuğun Yaratıcı Oyun Kurmasına İmkan Sağlamasına Yönelik İrdelenmesi (Minnesota Çocuk Hastanesi)

## SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Çocuk ile hastanede iletişim kurmada ve yaşadığı kaygıyı azaltmada oyun kavramı karşımıza çıkmaktadır. Oyun, çocuk için kendini ifade edebilmenin özgür ve güçlü bir tavrı olduğu gibi, hastanelerde de terapötik oyun tanımlamasıyla yer almaktadır. Terapötik oyun ise kendi içinde yaratıcı oyun, dramatik oyun ve enerjisini atmasını sağlayan oyun olarak üç ana başlıkta incelenmiştir. Çalışmanın çerçevesi ise terapötik oyun türlerinin, çocuk hastaneleri iç mekanlarında nasıl karşılık bulabileceği üzerine sınırlandırılmıştır. Çalışma kapsamında terapötik oyun yöntemlerinin çocuk hastanelerin iç mekanlarında nasıl karşılandığı ve karşılanabileceği irdelenmiştir. Terapötik oyuna imkan sağlayan mekan tanımlandığında ise tedavi sürecinde çocuk hasta için destekleyici ve iyileştirici yönüyle de katkı sağlamalıdır. Buna benzer olarak çocuk hastanın duygusal ihtiyaçlarının karşılanması, hastanelerin iç mekan tasarım yaklaşımlarıyla da mümkün olabilmektedir.

Çalışma kapsamında, dünyada özellikle son yıllarda yapılan çocuk hastaneleri iç mekan örnekleri incelendiğinde iç mekan tasarım yaklaşımlarının terapötik oyunu desteklediği görülmektedir. Çocuk hastaneleri iç mekan tasarımlarında çoğunun çocukların kaygı seviyesini azaltmaya yönelik ve bunun yanında mekanın da oyunun farklı türlerine göre çocuklara imkan sağladığı görülmektedir. Hastanede kullanılan terapötik oyun yöntemlerinden, enerjisini harcamasına imkan sağlayan oyun türü özellikle hastanelerin giriş ve bekleme alanlarıdır. Ayrıca bir bölüm olarak yer ayrılmış çocuk oyun alanları bulunmaktadır. Bu hastanelerdeki mekanların tamamen farklılaşan atmosferiyle çocuğun algısını değiştirir, mekanda konumlanan donatılar da atmosferi destekleyecek nitelikte olmalıdır. Mekandaki zemin malzemeleri, grafikler ve çocukta heyecan yaratabilecek donatılar ile çocuklar harekete ve oyuna teşvik edebilmektedir. Çocuk hastanın mekan içinde, koşma, atlama, zıplama gibi enerjisini atmasını sağlayan aktivitelerini gerçekleştirmek için duvar yüzeyleri ve tavan da mekanda oyuncakları, bazen kaydırak vb. donatıları destekler nitelikte olmalıdır.

Dramatik oyun genel olarak mevcut durumu ve hayatı algılayabilmek için durumu ya da bireyleri taklit ederek onlara bürünmektir. Dramatik oyuna imkan sağlayan mekan tasarımları, özellikle tanı-teşhis alanları ve hasta odalarında görülmektedir. Bu oyun türünde çocuk hasta bir role bürünür, başka bir bireymiş gibi davranır. Bu süreç taklit, rolü içselleştirme ve kendi algı birimiyle yeni bir duruma dönüştürme olgularını barındırır. İfadeye dayalı bu oyun yöntemiyle çocuk hasta kendisi olağanın dışında algısal bir çevre oluşturur. Bu hayali dünyanın uygulanabilir olması amacıyla, hastanenin özellikle tanı-teşhis alanlarında farklı tasarımlar yapılmaktadır. Tıbbi ekipmanlar, hikâyenin bir parçası gibi tasarlanır ve mekâna dahil edilmektedir. Çocuk hasta fiziksel çevrede algıladığı ve hissettiği her durumu taklit ederek olaylara anlam yükler, mevcut

durumu kavrar. Bu sayede çocuk çevresini tanır, içselleştirir, bulunduğu ortamda güvende hissedip, tedaviye olumlu tepki vermesi kolaylaşır.

Yaratıcı oyunun uygulanabilmesi için hasta çocuğun aidiyet geliştirmesi ve güvende hissetmesi önceliklidir. Yaratıcı oyun yöntemlerinin etkin şekilde kullanılabilirdiği alanlar ise oyun odaları, hasta odaları ve bekleme alanları olabilmektedir. Mekanda aidiyet geliştirmesi anlamında çatı formunun kullanıldığı, çocuk hastada güven duygusunun gelişmesi için de oyunun devamlılığının sağlanması hususunda hastanenin her mekanının oyunlaştırabileceği şekilde tasarlandığı görülmektedir. Yaratıcı oyun için araç olarak çizim tahtası ve çocuk boyutunda donatı (masa ve sandalye) kullanımına rastlanmaktadır. Ayrıca duyular aracılığıyla güvende hissetmesi için hasta çocuğun duygularına hitap etmesi açısından etkileşimli zemin tasarımı bulunan örneklerde mevcuttur.

Hastane iç mekanı çocuklara hastane ortamında olduklarını unutturacak şekilde tasarlanabilir (Norton, 2012: 8). Hastanede özellikle bekleme alanlarının yarı açık-açık mekanla ilişkilendirilerek çocuk için oyun alanı genişletilebilir. Bekleme alanlarında ise çocuğun herhangi bir oyunu oynayabilmesi, diğer çocuk hastalar ile etkileşim halinde olabilmesine imkan verilmesi de çocuğun tedaviden önceki süreci daha az kaygılı geçirmesine yardımcı olabilir. Çocukta kaygı düzeyinin yüksek olduğu bir başka hastane mekanı tanı alanların da ise hastane cihazlarının (MR gibi), çocuklara yönelik tasarlanması ve oyunlaştırmaya imkan vermesi de çocuğun tedavi sürecini olumlu etkileyebilir. Bu bağlamda, çocuk hastaneleri iç mekan tasarımları, çocuk hastaların hastaneye yeniden gelmesini ve hafızasında olumsuz bir yerde konumlanmamasını sağlamalıdır. Bu çalışma çerçevesinde dünyadan örnekleri seçilen hastane iç mekanlarının, yeni yapılacak hastane yapıları için önemli örneklerdir. Sağlık yapılarının tasarımında "mekanın terapötik oyunu desteklemesi" bir tasarım kriteri olarak alınması, çocuğun teşhis-tedavi sürecine destekleyen önemli bir faktör etkin hale getirecektir. Böylece çocuğun yaşaması olası stresinin azaltılması ile sağlık hizmetinden en iyi şekilde yararlanması sağlanmış olacaktır.

**KAYNAKÇA**

- Açııcı K., F. & Bal, H. B., (2020). "Göstergebilimsel Analiz Üzerinden Tasarımı Anlamak: Sallanan At Üzerine", *Art-Sanat Dergisi*, (13), 293–312. <https://doi.org/10.26650/artsanat.2020.13.0012>.
- Atay, G., Eras, Z. & Ertem, İ., (2011). "Çocuk Hastaların Hastane Yatışları Sırasında Gelişimlerinin Desteklenmesi", *Çocuk Dergisi*, 11(1), 1–7. <https://doi.org/10.5222/j.child.2011.001>.
- Avan, H., Koç, E. T. & Vural, B., (2020). "Çocukla Terapötik İletişim ve Oyun", *Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 1(2), 62-69.
- Aytaş, G. & Uysal, B., (2017). "Oyun Kavramı Ve Sınıflandırılmasına Yönelik Bir Değerlendirme", *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(1), 675-690. <https://doi.org/10.18026/cbayarsos.298146>.
- Başay, B.K., Başay, Ö., Ürüt, A., Hasmercan, B., Uysal, M. & Usul, B.E., (2020). "Hastanede Yatarak Tedavi Gören Çocuklar: Psikososyal Uyumu Etkileyen Faktörler Üzerine Bir Araştırma", *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 23(4), 402-413. <https://doi.org/10.5505/kpd.2020.80958>.
- Burdurlu, E., Kılıç, Y., İlçe, A. C., Elibol, G. C. & Yener, G., (2004). Okul Öncesi Çocuk Mobilyaları İle İlgili Ebeveyn Görüşleri Ve Öngörülen Mobilya Tasarım Ölçütleri. *Teknoloji*, 7(1).
- Burns-Nader, S. & Hernandez-Reif, M., (2016). "Facilitating play for hospitalized through child life services", *Children's Health Care*, (45), 1–21. <https://doi.org/10.1080/02739615.2014.948161>.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç-Çakmak, E., Akgün, Ö., Karadeniz, Ş. & Demirel, F., (2022). *Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Chhillar, R., Dabas, P. & Dular, S. K., (2020). "An RCT on Effectiveness of playtherapy on anxiety among hospitalized children in selected hospital, Greater Noida", *European Journal of Molecular & Clinical Medicine*, 7(11). ISSN: 2515-8260.
- Çakmak, S., (2019). "Çocuk Folkloru Bağlamında Van Yöresi Çocuk Oyunlarının Kinestetik Öğrenme Modeli Kapsamında Değerlendirilmesi", *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 12(27), 637-657. <https://doi.org/10.12981/mahder.603341>.
- Çelebi, A., Aytekin, A., Küçükoğlu, S., & Çelebioğlu, A., (2015). "Hastanede Yatan Çocuk Ve Oyun", *Journal of Dr. Behcet Uz Children's Hospital*, 5(3), 156-160. <https://doi.org/10.5222/buchd.2015.156>.
- David, O. A., Cardoş, R. A. I. & Matu, S., (2019). "Is RETHink therapeutic game effective in prevent in gemotional disorders in children and adolescents? Outcomes of a randomized clinical trial", *European Child and Adolescent Psychiatry*, 28(1), 111–122. <https://doi.org/10.1007/s00787-018-1192-2>.
- Er, D.M., (1998). *Hastanede Yatan Çocuklar ve Ailelerinin Kaygı Düzeyini Etkileyen Faktörlerin İncelenmesi*, Doktora Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Fırat, H. (2013). "Çocuk Oyunları-Eğitim İlişkisi: Bezirgân Başî Örneği", *Turkish Studies*, 8(13), 885-896. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.5809>.
- Gültekin, G., & Baran, G., (2005). Hastalık ve Çocuk. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 8(8). <https://doi.org/10.21560/spcd.57818>
- Gür, Ö., Ş. & Yalçinkaya, Ş., (2022). *Çocuk Dostu Hastane Tasarımı*. R. Güney, E. Sezgin (Ed.) *Çocuk Dostu Hastane içinde* (806-827). Ankara: Nobel Yayın Evi.
- Gündüz, S., Yüksel, S., Aydeniz, G. E., Aydoğan, R. N., Türksoy, H., Dikme, İ. B. & Efendiler, İ., (2016). "Çocuklarda Hastane Korkusunu Etkileyen Faktörler", *Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Dergisi*, 59(4), 161-168. ISSN: 0010-0161

- Kıran, B., Çalık, C. & Esenay, F. I., (2013). "Terapotik Oyun: Hasta Çocuk İle İletişimin Anahtarı", Ankara Sağlık Bilimleri Dergisi, 2(1), 1-10. [https://doi.org/10.1501/Asbd\\_0000000038](https://doi.org/10.1501/Asbd_0000000038).
- Koukourikos, K., Tzaha, L., Pantelidou, P., & Tsaloglidou, A., (2015). "The Importance Of Play During Hospitalization Of Children", Mater Sociomed, 27(6), 438-441.
- Köse, E., (2003). Hastanelerdeki Hasta Odalarının Tedavi Gören Çocuklar Üzerindeki Etkileri, (Yayınlanmamış) Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Kuğuoğlu, S., & Kürtüncü Tanır, M., (2006). "Gelişim Dönemlerine Göre Oyunun Terapötik Kullanımı", Ege Üniversitesi Hemşirelik Yüksek Okulu Dergisi. 22(1), 293-304.
- Li, H.C.W., Lopez, V. & Lee T.L.I., (2007). "Effects of Preoperative Therapeutic Play on Outcomes of School-Age Children Undergoing Day Surgery", ResNursHealth, 30(3), 320-32. <https://doi.org/10.1002/nur.20191>.
- 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(1), 7-11.
- Öymen Gür, Ş. & Zorlu, T., (2002) Çocuk Mekanları. İstanbul: YEM Yayınları.
- Pekyiğit, A., Yıldız, D., Eren Fidancı, B. & Çalık Bağrıyanık, B., (2021). "Hastanede Yatan Çocuklarda Yaratıcı Oyun Yöntemi ile Hastalık ve Hastane Kavramı: Niteliksel Bir Çalışma", Journal of Child, 21(2), 175-182.
- Pelander, T. & Leino-Kilpi, H., (2009). "The Quality Of Paediatric Nursing Care-Children's Expectation", Issues in Comprehensive Pediatric Nursing,27(3), 139-151. <https://doi.org/10.1080/01460860490497778>.
- Ramazan, İ. & Günay, U., (2019). "Pediatri Hemşirelerinin Terapötik Oyuna Yönelik Bilgi, Görüş ve Uygulamaları", Acıbadem Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi, 10(3), 547-551. <https://doi.org/10.31067/0.2019.187>.
- Sağlam, T., (2004). "Dramatik Eğitim: Amaç mı? Araç mı?", Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 17(17), 4-21. [https://doi.org/10.1501/TAD\\_0000000023](https://doi.org/10.1501/TAD_0000000023).
- Saydam, R.B., (2004). "Çocuk Çizimlerinin Klinik Değerlendirmedeki Yeri", Yansıtma, Psikopatoloji ve Projektif Testler Dergisi, 1 (1-2), 111-124. ISSN: 1305-1210.
- Sevinç, M., (2009). Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun: Hastanede Oyun. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Sivri, H., (1993). Fiziksel Ve Mekânsal Çevrenin Çocuk Davranışına Etkileri, Doktora Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Taşkın, B., (2018). Pediatri Servisinde Yatan Çocuklara Periferik Damar Yolu Açma İşlemi Öncesinde Uygulanan Terapötik Oyun Yönteminin Anksiyete Ve Korku Üzerine Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Edirne: Trakya Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Tural, E., (2012). Ameliyat Öncesi Çocuklara Verilen Eğitim Ve Terapötik Oyun Yöntemlerinin Çocuğun Kaygı, Korku ve Ağrı Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi, Doktora Tezi, İzmir: Ege Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Yayan, E. H. & Zengin, M., (2018). "Çocuk Kliniklerinde Terapötik Oyun", Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi, 7(1), 226-233.
- Yiğit, D., Sezici, E., & Açıkgöz, A. (2019). "Hemşirelerin Çocuk Sevme Düzeyleri Ve Terapötik Oyunu Kullanma Durumları", Journal of Educationand Research in Nursing, 16(4), 288-295.

## İnternet Kaynakçası



“Two Years of Perth Children’s Hospital”, <https://www.coxarchitecture.com.au/latest/two-years-of-perth-childrens-hospital/>, 28.09.2022

“EKH Children Hospital”, <https://www.archdaily.com/932317/ekh-children-hospital-s-csb>, 28.09.2022

“Ruth Rappaport Children’s Hospital”, <https://www.sharon-ar.co.il/copy-of-dead-sea-1>, 28.09.2022.

“Photo Tour: Dayton Children’s Hospital Patient Tower, Dayton, Ohio”, <https://healthcaredesignmagazine.com/projects/pediatrics/photo-tour-dayton-childrens-hospital-patient-tower-dayton-ohio/>, 28.09.2022.

“Acibadem Maslak 2. Etap Hastanesi”, <https://www.arkiv.com.tr/proje/acibadem-maslak-2-etap-hastanesi/10204>, 28.09.2022

“Children’s Hospital of Michigan Transforms MRI Rooms to Put Kids at Ease”, <https://www.hourdetroit.com/health/childrens-hospital-of-michigan-mri-rooms-kids/>, 28.09.2022.

“Nelson Mandela Çocuk Hastanesi / SheppardRobson + John Cooper Mimarlık + GAPP + Ruben Reddy Architects”, <https://www.archdaily.com/870774/nelson-mandela-childrens-hospital-sheppard-robson-plus-john-cooper-architecture-plus-gapp-plus-ruben>, 28.09.2022.

“Nelson Mandela Children’s Hospital Custom Theming”, <https://dreamthinkimagine.com/portfolio/nelson-mandela-childrens-hospital-custom-theming/>, 01.03.2024.

“Hong Kong Children’s Hospital”, <https://archello.com/es/project/hong-kong-childrens-hospital>, 28.09.2022.

“Sheffield Children’s Hospital, Sheffield : Landmark Redevelopment Of A Leading Children’s Hospital”, <https://avantiarchitects.co.uk/project/sheffield-childrens-hospital/>, 28.09.2022.

“A WarmClinic / RIGI Design”, <https://www.archdaily.com/793964/a-warm-clinic-rigi-design>, 28.09.2022.

“Rady Children’s Hospital”, <https://www.coxarchitecture.com.au/latest/two-years-of-perth-childrens-hospital/>, 28.09.2022.

“Randall Children’s Hospital / ZGF Architects”, <https://www.archdaily.com/347370/randall-childrens-hospital-zgf-architects-llp>, 28.09.2022.

“Nemours Child Life Activity Center”, <https://www.bancroftconstruction.com/project/nemours-child-life-activity-center/>, 04.03.2024.

## EXTENDED ABSTRACT

### GENİŞLETİLMİŞ ÖZET

## RELATIONSHIP BETWEEN THERAPEUTIC PLAY AND HOSPITAL INTERIOR DESIGN

**Introduction and Research Purpose:** Children may need to visit healthcare institutions during their lives due to illnesses, which can induce feelings of fear, stress, and anxiety, impacting both their physical and emotional well-being. Play emerges as a significant tool in alleviating these emotions and promoting a healthy recovery process. Therapeutic play, categorized into play, dramatic play, and creative play, helps children release energy and cope with their circumstances. This study examines the relationship between therapeutic games and space, highlighting the importance of spatial design in supporting children's hospital experiences. By analyzing examples from hospital interiors, the study explores how spaces facilitate therapeutic play methods to help children release energy and cope with their circumstances.

**Literature Review:** Upon reviewing previous research on therapeutic play and children, addressed the role of therapeutic play as a key communication tool with sick children Kiran et al. (2013), while Yayan and Zengin (2018) explored "Therapeutic Play in Child Clinics," and Avan et al. (2020) examined "Therapeutic Communication and Play with Children." In this study, however, the relationship between therapeutic play and the design of healthcare facilities is highlighted through exemplary analyses. The methods of therapeutic play vary in indoor space design, emphasizing once again the importance of interior design in hospitals for child patients.

**Methodology and Findings:** Three different therapeutic games are used in the hospital interior to help children feel better. One of the effective methods in communicating with children in hospitals through play is through activities that allow them to expend energy. Children often display signs of anxiety through physical movements such as hitting, jumping, punching, or running. The colors used in the space can accelerate or slow down blood values and in this case activate the trainer. Designing spaces with various perceptions, including flat, curved, inclined surfaces, as well as vertical and horizontal objects, can further encourage engagement. Another effective method is through dramatic play, which involves role-playing activities. Although rooted in theater, dramatic play allows children to assign meaning to events and understand situations by imitating their surroundings. Healthcare professionals can create dramatic play scenarios within hospital environments using medical equipment like stethoscopes, needle-free injectors, and masks to help alleviate a child's anxiety. Creative play, on the other hand, involves unrestricted play based on the child's age and interests, without any instructional guidance. This form of play includes creative expression techniques such as drawing, sentence completion, and the three-wish test, which professionals can use to help children articulate their emotions. Utilizing appropriately sized furniture and equipment, such as drawing boards, facilitates the implementation of creative play in hospital settings.

**Conclusions and Recommendation:** In hospital settings, therapeutic play methods are used to create environments in entrance areas, playrooms, and waiting areas, where children can engage in active play to release energy. Stimulating floor materials, graphics, and exciting toys encourage activities like running, jumping, and climbing. Wall-mounted toys and equipment facilitate these activities. Diagnostic areas and patient rooms often feature spaces conducive to dramatic play, where children assume roles related to illness. Designs in these areas support imaginative play, with medical equipment integrated into the environment. Creative play is fostered in game rooms, patient rooms, and waiting areas, with designs incorporating roof forms and gamified elements to promote a sense of belonging and trust. Drawing boards and appropriately sized furniture facilitate creative expression. Overall, hospital interiors play a crucial role in managing anxiety disorders in pediatric patients, aiming to create positive experiences that encourage children to return to the hospital without negative associations. Incorporating medical equipment, furniture, and toys contributes to the overall therapeutic process. Examples of hospital interiors worldwide can serve as valuable models for future hospital construction projects.

## KATKI ORANI BEYANI VE ÇIKAR ÇATIŞMASI BİLDİRİMİ

<b>Sorumlu Yazar</b> <i>Responsible/Corresponding Author</i>	Fatma Zişan Yolcu			
<b>Makalenin Başlığı</b> <i>Title of Manuscript</i>	Terapötik Oyun İle Hastane İç Mekan Tasarımı Arasındaki İlişki			
<b>Tarih</b> <i>Date</i>	04.07.2024			
<b>Makalenin türü (Araştırma makalesi, Derleme vb.)</b> <i>Manuscript Type (Research Article, Review etc.)</i>	Araştırma Makalesi			
<b>Yazarların Listesi / List of Authors</b>				
<i>Sıra No</i>	<i>Adı-Soyadı Name - Surname</i>	<i>Katkı Oranı Author Contributions</i>	<i>Çıkar Çatışması Conflicts of Interest</i>	<i>Destek ve Teşekkür (Varsa) Support and Acknowledgment</i>
1	Fatma Zişan YOLCU	%30	Çıkar çatışması yoktur.	
2	Gönül ZENGİN	%30	Çıkar çatışması yoktur.	
3	Hatice Kübra GÜÇLÜ	%20	Çıkar çatışması yoktur.	
4	Şengül YALÇINKAYA	%20	Çıkar çatışması yoktur.	