

Deneyim Odaklı Mekân Üretimini Yeniden Düşünmek: Lüleburgaz Gençlik Parkı'nda Bir Deneme

Damla ATİK^{*1}, Selinay KAYHAN²

¹ Trakya Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü, 22020, Edirne, Türkiye

² Trakya Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, 22100, Edirne, Türkiye

(Alınış / Received: 27.07.2024, Kabul / Accepted: 12.01.2025, Online Yayınlanma / Published Online: 25.04.2025)

Anahtar Kelimeler

Atmosfer,
Çok duyulu deneyim,
Lüleburgaz Gençlik Parkı,
Mekân algısı,
Mekân üretimi

Öz: İnsanların modernleşme, küreselleşme, teknoloji ve hız gibi birtakım olgularla değişen ve değişmekte olan yaşantıları, mekânlarla olan ilişkilerini de etkilemektedir. Özellikle tüketim kültürünün egemen olduğu günümüz dünyasında kartezyen düşüncenin aksine, mekân ve insanın bütüncül düşünülmesini savunan yaklaşımlar ön plana çıkmakta; mekân deneyimi ve üretiminin önemi vurgulanmaktadır. Kullanıcıların farklılaşan ihtiyaç ve algısal dünyaları üzerinden, mekânsal beklentilerin ve deneyimlerin sorgulandığı çalışma konularına olan ilgi artmaktadır. Dolayısıyla araştırmacı ve tasarımcıların çok duyulu deneyim kapsamında mekânı, kullanıcısıyla birlikte yeniden ele almaları gerekmektedir. Çalışmada deneyim odaklı mekân üretimi öncelikle kavramsal çerçevede irdelenmiş; algısal, eylemsellik ve dokunsallık boyutları üzerinden açılım yapılarak, mekân deneyiminin vurgulandığı ve niteliğin önem kazandığı fenomenolojik yaklaşım çerçevesinde ele alınmıştır. Tasarım kriterleri belirlenmek üzere tasarımcılara yol gösterecek bakış açısı ile bir model önerilmiş ve alana katkı sağlamak amaçlanmıştır. Ardından Kırklareli ili Lüleburgaz ilçesinde bulunan Gençlik Parkı bu yöntemle incelenerek bulgular ortaya konmuştur. Çocuk dostu kent vizyonu ile çocuk birimlerinin deneyim odaklı mekân üretimi konusunda başarılı olduğu; diğer mekânların ise gelişime açık olduğu tespit edilmiştir.

Rethinking Experience-Oriented Space Production: A Test in Lüleburgaz Gençlik Park

Keywords

Atmosphere,
Multi-sensory experience,
Lüleburgaz Gençlik Park,
Space perception,
Space production

Abstract: The changing lives of people due to certain phenomena such as modernization, globalization, technology and speed also affect their relationships with spaces. Especially in today's world where consumer culture dominates, approaches that advocate holistic thinking of space and people contrary to Cartesian thought, come to the fore; the importance of space experience and production is emphasized. An increasing interest is observed in study subjects where spatial expectations and experiences are questioned through the differing needs and perceptual worlds of users. Therefore, researchers and designers need to reconsider the space together with its users within the scope of multi-sensory experience. Experience-oriented space production was examined within a conceptual framework first of all; perceptivity, actuality and hapticity dimensions are expanded within the framework of the phenomenological approach, where the experience of space is emphasized and quality gains importance in this study. In order to determine the design criteria, a model has been proposed with a perspective that will guide designers thus it is aimed to contribute to the field. Then, Gençlik Park located in Lüleburgaz district of Kırklareli province was examined within this method and findings were revealed. It is found out that children's units are successful in experience-oriented space production with its child-friendly city vision while other spaces are open to development.

1. Giriş

Zaman-mekân koordinatları içinde organizmanın yer aldığı çeşitli ilişkiler ve ortamlar bütünü olan mekân

[1], Hasol [2]'un da ifade ettiği gibi insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran; içinde eylem gerçekleştirmesine olanak veren, aynı zamanda içindekilerin görsel izlenim ve algısına açık olan belirleyici bir ortamdır. Bu tanımlamalar ışığında, bahsedilen ortamın fiziksel somut gerçekliğinin insan zihninde kavramsal olarak kodlandığı ve mekân kavramının asıl unsurunun “canlı” olduğu kanısına varılmaktadır. Dolayısıyla mekân, ancak içerisinde yaşam olduğu sürece mekân olma özelliğine sahip olabilmektedir. Benzer şekilde Torun [3] mekânı, sadece basit ve somut fiziksel boyutlarla ilişkilendirmemekte; aynı zamanda bunların ötesinde karmaşık, soyut ve kavramsal boyutlara sahip, insanın yaşamsal gerçekliği ile bütünleşen varlıksal boyutu ile ele alınması gerektiğini ifade etmektedir. Yazara göre mekân, genellikle insan zihninde fiziksel gerçekliğinden çok düşünsel, bilişsel ve kavramsal boyutları ile temsil edilmektedir. Özen [4]'in de ifade ettiği gibi, insanın mekâna dair edindiği bu bilgilerle mekânı hatırlaması ve tekrar yaşaması mekânsal algıya işaret etmektedir. Duyularımız aracılığıyla mekândan gelen bilgileri edindiğimiz duyuşsal süreçler ile birlikte, bunları yaşanmışlığa bağlı olarak yorumladığımız zihinsel süreçler, mekânsal algıyı tanımlamaktadır [5]. Mekânsal algılamanın temelinde, fiziksel mekânın karmaşık düzenini algılama, kavrama ve kaydetme süreci yer almaktadır [6]. Mekânsal algıda, kişinin deneyimi ve yetenekleri aracılığıyla yaptığı gözlem, fark edebildiği ayrıntılar, kullandığı hayal gücü ve algılama kapasitesi gibi temel bileşenlerin önemini vurgulayan Asar [7], mekân algısının bilişsel süreçte işlenerek anlamlandırıldığı bir deneyim olduğunu ifade etmiştir. Böylece kartezyen düşünce hakimiyetinde insandan ayrı olacak şekilde üç boyutlu yapısıyla (en, boy, yükseklik) ele alınan mekânın, günümüzde değişik açılardan tartışılarak farklı bir anlama büründüğü; insanın mekânla olan ilişkisi duyuları, algısı ve belleğiyle birlikte mekândan ayrı düşünülemeyen “beden” üzerinden [8] mekânsal deneyim olarak karşımıza çıktığı görülmektedir. Sayısız farklı biçimde algılanabilen mekânlar, İnce [9]'ye göre bedenle karşılaştığı her an yeniden üretilmektedir. Burada kastedilen, mekânın tasarımcıdan bağımsız bir şekilde, onu deneyimleyen insanlar tarafından ele alınarak yaşatılması, dönüştürülmesi ve anlamlandırılması olmaktadır. Mekân-beden yani nesne-özne arasındaki ilişkilerin yeniden yorumlanması amacıyla kabul gören felsefi yaklaşım fenomenoloji; algılama, hatırlama ve hoşlanma gibi deneyim olarak nitelendirilen edinimler aracılığıyla, olguları anlamlandırmamıza yardımcı olmaktadır [10]. Lüleci [11] mekâna bir fenomen değeri yüklenmesinin; yani mekânın bir olgu olarak ele alınmasının arkasında, onun insan için taşıdığı anlam ya da anlamların etkisinin olduğunu ifade etmektedir. İnsan-çevre-davranış çalışmalarında algılama, insanın mekândan topladığı verileri örgütlemesi, anlamlandırması ve yorumlaması olarak tanımlanmakta [12]; mekânın bir dizi zihinsel imgeler

halinde öğrenilip bütünleştirilmesi ile de algılanan mekânının kodlanarak kullanılmasını sağlamaktadır [13]. Fiziksel mekândan ve çevreden gelen görsel, işitsel ve benzeri uyaranların duyu organları tarafından alınması (duyum) ile başlayan algılama sürecinin bu aşaması, geliştirilen kuramlar içerisinde Lang [5] tarafından “duyuma dayalı algılama” olarak ifade edilmektedir. Duyu organlarının işleyişine, aktifliğine ve sinir sistemine bağlı olan süreç, uyaranların beyne iletilmesiyle birlikte algı olarak nitelendirilmekte ve çevreden veri edinme süreci gerçekleşmiş olmaktadır. İnsana farkındalık kazandıran algı, yorumlama ve değerlendirme aşamasında çeşitlenmektedir. Verilerin kavramsal bilgiye dönüştürülmesi ve aralarında ilişki kurulması; kişinin demografik ve kültürel özellikleriyle birlikte deneyimine göre şekillen zihinsel işleyişler olmaktadır ki, bu aşama yine Lang [5] tarafından “bilgiye dayalı algılama” olarak ifade edilmektedir. Dolayısıyla duyum ve algı ile başlayan fiziksel çevreden bilgi edinme ve veri toplama süreci, anlamlandırma ile birlikte tamamlanmış ve böylece algılama gerçekleşmiş olmaktadır. Bu aşamadan sonra çevresel-mekânsal uyaranlara yani etkilere verilen tepki ise insan davranışlarının gerekçesini oluşturmakta; insan-mekân etkileşimini açıklama ve anlamaya yardımcı olmaktadır. Yapılı çevre ile bir başka deyişle mekânla etkileşime giren kullanıcının fiziksel, sosyo-kültürel ve psikolojik beklentilerinin olduğu unutulmamalıdır. Bu beklentilerin karşılanması ölçüsünde bireyde tatmin duygusu gelişmekte ve bireyin davranışlarına yön vermektedir. Ertürk [14] davranışı, duyumların imgesinin bilinçte gerçekleşen tasarımı olarak betimlemektedir. İnsanın bir algı, biliş ve davranış mekanizması olduğunu ifade eden Göler [15] ise, onun doğduğu andan itibaren etrafını algılamaya ve anlamlandırmaya çalıştığını belirtmiştir. İnsanlar içinde yaşadığı çevreden yararlanabilmek, onu dönüştürmek ve ona uyum sağlayabilmek için o mekânı tanımak ve anlamak zorundadır [3] [16]. Aynı zamanda insanın çevresini “amaçlarıyla özdeşleştirerek” bulundukları mekâna anlam kazandırdığını ifade etmek mümkündür [17]. Dolayısıyla dinamik özelliğe sahip insan zihni ile ele alındığında, mekânsal algılama deneyimi değişkenlik göstermektedir. Nesnel mekân ile algılanan mekân arasında önemli bir fark bulunabilmekte; kişilik, etnik köken ve hatta insanın o andaki psikolojik durumu mekânsal algıyı etkileyebilmektedir [13]. Deneyimin de algılama gibi her bir bireyin çevresi ile olan etkileşiminden ve kişinin kendi öznelliğinden yapıldığını belirten Durmaz [18], onun görelî bir yapıda olduğunu vurgulayarak genelleme yapılamayacağını ifade etmektedir. Sonuç olarak insan ile mekân arasındaki etkileşim, bireyin dahil olduğu fiziksel çevreden yararlanarak yaşamını sürdürebilmek üzere geliştirdiği bedensel deneyim ve bilişsel kavrayış etkinlikleri ile ifade edilmektedir.

Deneyim odaklı mekân üretiminin nasıl olacağı ve hangi araçların kullanılacağı ile ilgili çalışma yapan

İnce [9], mekân deneyimi arama arayışlarında algısalılık, eylemsellik ve dokunsallık olmak üzere üç boyutu ele almış ve deneyimi, tasarım üzerinden araştırarak çeşitli yapı ve mekân ölçeklerinde incelemiştir. Kullanıcı-mekân etkileşimi ekseninde, tasarımcının mekân üretiminde kullandığı yöntemleri “taktik” olarak nitelemiş; bu taktiklerin mekân üzerinden bedene sundukları ile bedenin ondan aldıklarını ise “mesaj” olarak ortaya koymuştur. Her mekânda var olan taktikler, mekânın kendine ait kavramlarını oluşturmakta; algısalılık, eylemsellik ve dokunsallık üzerinden deneyimlenerek de mesaja ulaşılmaktadır. Bu çalışmada da İnce’nin yaklaşımı baz alınarak, deneyim odaklı mekân üretiminde insan-mekân etkileşiminin algısalılık, eylemsellik ve dokunsallık boyutlarına, yeni bir açılım getirilmesi hedeflenmiş (Tablo 1); literatür araştırması, yerinde gözlem ve tespitler aracılığıyla taktik ve mesaj bağlamları detaylandırılmış ve değerlendirilmiştir. Böylelikle gerek insan-mekân çalışmalarına fenomenolojik bir bakış açısı sunmak, gerekse bu

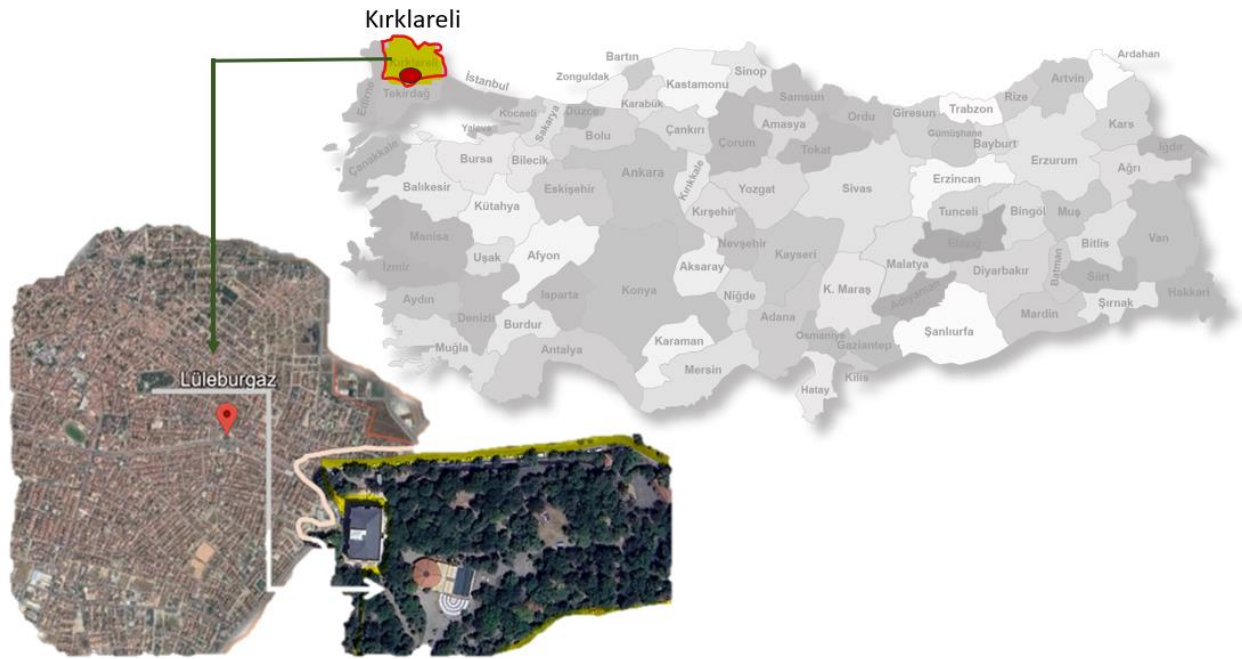
yöntemin kamusal bir açık alan olan Lüleburgaz Gençlik Parkı'nın deneyim odaklı mekân üretimi kapsamında ele alınarak test edilmesi amaçlanmıştır.

Tablo 1. Algısallık, eylemsellik ve dokunsallık boyut açılımı

Boyut	Boyut açılımı	Taktik ve mesaj bağlamı
Algısalılık	Hareket + duyumsama	Görsel iletişim unsurları
Eylemsellik	Tercihler + davranış kalıpları	Mekân kullanımı
Dokunsallık	Çok duyulu deneyim + atmosfer	Duygu ve tatmin durumu

2. Materyal ve Metot

İnsan-çevre etkileşiminin önemli bir mekânsal uzantısı olan kamusal açık alanlar, kullanıcılarının yaşam kalitesi [6] ile birlikte toplum yapısına etki eden, dolayısıyla da kullanıcısıyla bir bütün olarak ele alınması gereken [19] kentsel mekânlardır.



Şekil 1. Kırklareli ili, Lüleburgaz ilçesi ve Gençlik Parkı konumu

Bu alanlar aynı zamanda tasarım ve organizasyonları bağlamında mekânsal algıyı biçimlendirmektedir. Parklar, açık alan kullanımına örnek verilebilecek kamusal-kentsel mekânlardır. Bir parkın mevcut fiziksel tasarımının, çeşitli amaç ve beklentiler doğrultusunda farklı kullanıcı profilleri tarafından nasıl deneyimlendiğini gözlemlemek ve yorumlamak üzere Kırklareli ilinde bulunan Lüleburgaz ilçesi Gençlik Parkı ele alınmıştır.

Yerel yönetimdeki başarısı ve çocuk dostu şehir vizyonuyl a dikkati çeken Lüleburgaz, kamusal açık alan kullanımının aktif oldu ğ u gözlemlenen; bünyesinde 28 adet park ve 4 adet sosyal tesis

bulunan 123.889 nüfuslu küçük ölçekli bir yerleşim yeridir [20]. Türkiye'nin Trakya Bölgesi'nde yer alan Kırklareli ilinin güneyinde yer alan en büyük ilçesidir (Şekil 1); bölgenin sanayi ve ticaret odağıdır [21]. 33 mahalle ve 31 köyden oluşan Lüleburgaz ilçesinde [22] yerel yönetimin teşviki ile sanat, kadın, futbol, lezzet ve bisiklet akademileri gibi projeler kapsamında sosyal ve kültürel etkinlikler gerçekleşmekte; toplumsal hayat şekillenmektedir [20].

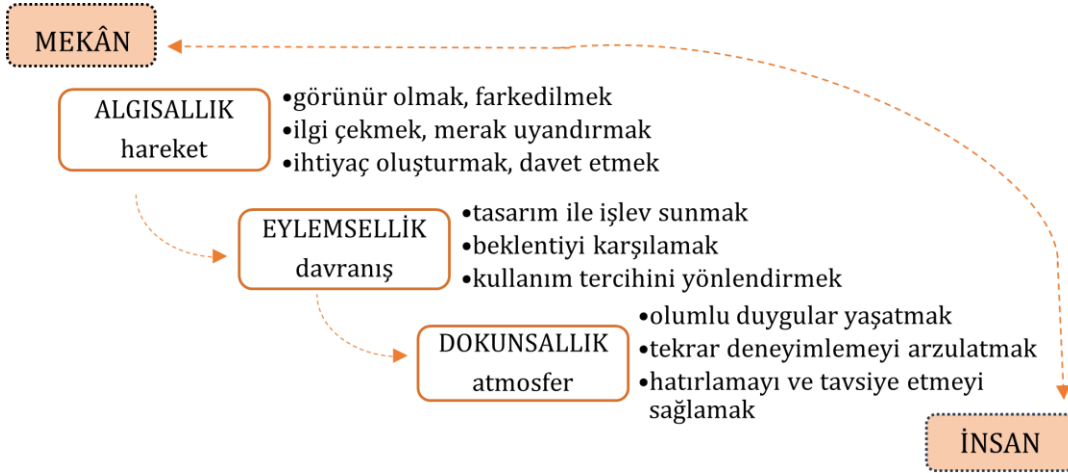
Yılmaz'ın aktarımıyla Avrupa Yerel Demokrasi Haftası'nda o yılın tematik etkinliklerini yerine getiren ve belirlenen beş kriter üzerinden ilgili çalışmaları yapan yerel yönetimlere "12 Yıldızlı" (12 Stars) payesi verilmekte; Türkiye'de 12 Yıldızlı Şehir unvanını

koruyan ilçelerden biri de (2014 yılından itibaren) Lüleburgaz Belediyesi olmaktadır [23]. Yerel bir aktör olarak Lüleburgaz Belediyesi, Birleşmiş Milletler Çocuk Fonu (UNICEF) tarafından 2014 yılında başlatılan projenin ulusal koordinasyonunda IKEA ve UNICEF Türkiye Milli Komitesi'nin finansman desteği ile yürütülen "Çocuk Dostu Şehirler" projesinde paydaş olarak yer almıştır [24]. Lüleburgaz Belediyesi yaşanabilir ve sürdürülebilir bir ilçe olmak hedefinde, çocukların gelişimlerini oyunla desteklemek ve yaşadıkları mekânda iletişim ve aidiyet duygularını güçlendirmeyi de göz önünde bulundurmıştır [24]. Lüleburgaz Kent Konseyi bünyesinde 2005 yılında kurulan Çocuk Meclisi ile Yeni Mahallede düzenlenen Çocuk Sokağı buna örnek gösterilebilir. Güncel olarak 2024 yılı yaz döneminde, Lüleburgaz Belediyesi çocuklar için gelişim atölyesi etkinliği düzenlemekte; bununla birlikte halka yönelik olarak "Bisiklet Kenti Lüleburgaz" sloganıyla projelerine devam etmektedir [25].

Lüleburgaz Gençlik Parkı Yeni Mahalle sınırları içerisinde yer alan yaklaşık 2.5 hektarlık alana yayılmış bir açık alandır (Şekil 1). Günümüzdeki kullanım konseptiyle 2001 yılında çeşitli açık ve kapalı mekân düzenlemeleriyle hizmete açılmış olup; parkta 2005 ve 2012 yıllarında donatı ilaveleri ve yenileme çalışmaları yapılmıştır. Uslu [26] parkın ilk açıldığı dönemde iki adet kafeterya, bir adet umumi tuvalet, koşu/yürüyüş parkuru, iki adet çocuk oyun alanı, bir

adet çocuklar için akülü araba alanı, gezinti yolları, oturma elemanları, kaskatlı bir süs havuzu, yapay su kanalları ve üzerlerinden geçen küçük köprüler, çim kaplı yeşil alanlar ve mevsimlik çiçeklerle oluşturulmuş peyzaj düzenlemelerinin varlığını tespit etmiş; egzersiz aktiviteleri için donatı elemanları parka eklendiğini ve ayrıca dönemsel olarak yaz aylarında trambolin ve su topu oyun alanları gibi aktivitelerin kurulduğunu ifade etmiştir.

15 Nisan - 15 Temmuz 2024 tarih aralığında gerçekleştirilen alan çalışmasında, hafta içi ve hafta sonu olmak üzere günün çeşitli saatlerinde parkta bulunulmuş; kullanıcıların davranış ve tepkileri gözlemlenerek parkın fonksiyon alanları ile mekânları fotoğraflanarak tespit edilmiştir. Parkta, deneyim odaklı mekân üretimini yeniden düşünmek amacıyla yapılacak olan denemede kullanılmak üzere, Tablo 1'e açılım getirilmiş; literatür araştırması yapılarak algısallık, eylemsellik ve dokunsallık boyutları kavramsal olarak açıklanmış; insan-mekân etkileşimine yönelik fenomenolojik kurgular oluşturulmuş (Şekil 2); taktik ve mesaj bağlamları detaylandırılarak bir yöntem önerisi hazırlanmıştır (Tablo 2). Buna göre yerinde yapılan gözlemler, kullanıcıların davranış ve tepkileri incelenmiştir. Kullanıcılarla yapılacak görüşmeler ile kullanılacak değerlendirme formları, başka çalışmaların konusunu oluşturmaktadır.



Şekil 2. Deneyim odaklı mekân üretiminde insan-mekân etkileşimine fenomenolojik yaklaşım

2.1. Algısallık

Algısallık algılama sürecine işaret etmekte olup [9], aynı zamanda mekân deneyiminde hareket eden beden algısı olarak ön plana çıkmaktadır. Merleau-Ponty [8]'ye göre bedensel deneyim, çevrenin algılanması ve kavranması için en temel kriter olmakta; mekânlar dünyayı algılayan ve hareket eden bedenler sayesinde yaşanabilmektedir [27]. Benzer şekilde Porter [28] mekân deneyimine bağlı olarak ortaya çıkan algıyı açıklarken, beynin yanıt mekanizmasını tetikleyen duyu organlarındaki uyarın değişiminin hareket temelli duyuşsal bir olay olduğunu

vurgulamaktadır. İnsanın fiziksel çevreden bilgi edinme süreci, sadece görme, işitme, koklama, tatma ve dokunma ile değil; aynı zamanda bu duyumları deneyimlemek için onun hareket etmesiyle gerçekleşmektedir. Bir başka deyişle algı, kişinin hareket ile sağladığı bedensel deneyimi, belleği ve kavrama yeteneği ölçüsünde bireye dahil olmakta [18]; böylece duyuşsal algı sürecinin, insan hareketiyle çeşitlenmesi ve farklılaşması da kaçınılmaz kabul edilmektedir. Duyusal algının yanı sıra (duyuma dayalı algılama [5]), mantığın ve akıl yürümenin ön planda olduğu zihinsel algıdan; duyguların ve sezgilerin ön planda olduğu sezgisel algıdan; direkt

olarak göz ve görme eylemi ile bağlantılı olan görsel algıdan bahsetmek de mümkündür [29]. Algılama, mekânı deneyimleyen kişinin kültürü, eğitimi, algısal seçiciliği, ilgi alanları ve çevresel etkenler gibi nedenlerle değişkenlik gösterse de bir tasarımın geniş kitlelerce benzer biçimde algılandığı düşünüldüğünde, görsel iletişimin önemi göz ardı edilememektedir [30] [31]. İnsanın mekânla kurduğu ilk temas olan görsel iletişimde, uyarıcı olan ışığa bağlı renk, çevreye anlamını veren biçim, ölçü, doku ve malzeme gibi tasarım öğeleri kişinin hareketine de bağlı olarak perspektif, bakış açısı, mesafe gibi unsurlarla çeşitlenmekte [7] [31]; böylece görme duyusuna bağlı duyumsama gerçekleşmektedir. Duyu organları aracılığıyla gerçekleşen deneyim ve anlamlandırma ortamı olarak nitelendirilen duyumsama [32], Merleau-Ponty [8]'e göre fiziksel çevre ile beden

arasında hayati bir temas ve bireyin hayatını oluşturan bir zemin olmaktadır.

İnsan-mekân etkileşiminde algısal boyutuna ilişkin kurgulanan fenomenolojik yaklaşım şu şekildedir (Şekil 2):

“Kullanıcı hareket ederek/ederken mekânı görecektir; öncelikle görsel iletişim kuracaktır. Mekânın görünür olması ve fark edilmesiyle birlikte kişinin ilgisini çekmesi ve merak uyandırması söz konusu olabilir. Ya da kişi mekânı görmeden / merak etmeden geçip gidecektir. Mekânın cazip gelmesi ve kullanıcıyı içine davet etmesi nelere bağlıdır? Bu bir donatı, obje veya bir ihtiyaç olabilir...”

Tablo 2. Yöntem önerisi

Boyut	Boyut açılımı	Mekânsal taktik	Mesaj
Algısalılık	Hareket ve duyumsama	Görsel iletişim unsurları Işık-renk Biçim-ölçü (ölçek) Doku-malzeme	Dikkat çekici Sıkıcı Heyecan verici Farklı
Eylemsellik	Tercihler ve davranış kalıpları	Mekân kullanımı Aktif kullanım Kararsızlık Pasif kalma	Olumlu duygular Canlı Sakin
Dokunsallık	Çok duyulu deneyim ve atmosfer	Duygu ve tatmin durumu Görsel iletişim unsurları- Ses-Isı-Koku-Ten Duygular Psikolojik-Zihinsel Karar	İtici Memnuniyet Olumsuz duygular Dinamik Güvensiz

2.2. Eylemsellik

Eylemsellik, bedenin mekânda edindiği deneyimlerin görünür hali olarak değerlendirilmektedir [9]. Kişinin diğer insanlarca doğrudan doğruya gözlemlenebilir olan tüm eylemlerinin davranış olarak tanımlanması sebebiyle, eylemsellik sürecinin davranışlarla ortaya konduğunu ifade etmek de yanlış olmayacaktır. Bir başka deyişle çevre ile etkileşime giren bedenin algısallık aşamasından sonra geliştirdiği etki-tepki süreci eylemsellik kavramı ile açıklanmakta; Bergson [33]'un da ifade ettiği gibi bedenin mekân içindeki eylemleri mekânsal deneyimi oluşturmaktadır. Güç [34], insan davranışlarının mekânsal etkileşim ile iç içe olduğunu; zihinsel kurgunun tepki ve eylemleri yönlendirdiğini ifade etmiştir. İnsan ve mekân arasındaki bu karşılıklı etkileşim, kullanıcının davranışlarını belirlemekte ve mekân tercihlerinde yönlendirici olmaktadır. Burada önemli olan mekânın insanın eylemlerini ne ölçüde yönlendirebileceğidir.

Örneğin İnce [9] eylemlerin tüketim kültürü kapsamında önceden planlanabileceğine, sınırlandırılabilirliğine veya insanları manipüle edebileceğine dikkat çekmektedir. Mekândaki davranışların en temel amacının bireyin gereksinimlerinin karşılanması olduğunu ifade eden Günel [35], bireyin mekânla olan iletişimde mekâna uyum sağlamak, onu değiştirmek veya terk etmek seçeneklerinden bahsetmektedir. Mekânla kurulan ilişkinin durağan olmanın aksine değişken ve dinamik olması [11], kişinin tercihini ve davranışını değiştirebileceğine işaret etmektedir. Yani kullanıcı mekâna yaklaşırken onunla temas etmekten vazgeçip uzaklaşabilir ve onu sadece gözlemleyebilir, yanından geçip gidebilir, mekânın içinden geçerek deneyim edinebilir veya mekânı dilediği sürede kullanıp eylemlerini gerçekleştirebilir ve ihtiyaçlarını karşılayabilir. İnsan-mekân etkileşiminde eylemsellik boyutuna ilişkin kurgulanan fenomenolojik yaklaşım şu şekildedir (Şekil 2):

“Algısallık aşamasından sonra mekâna yönelen kullanıcı tasarıma ve işlevlere dikkat kesilir. Bu noktada vazgeçip mekânı teğet geçebilir; böylece ona yaklaştıkça ilgisi azalma davranışı sergiler. Ancak ilgi, ihtiyaç ve merak seviyesi tasarımı-işlevi deneyimlemek için yeterliyse mekâna dahil olur. Beklentileri doğrultusunda hareket eden kullanıcı kendini işlevsel bir alanda bulur. Burası aktif veya pasif eylemlerin gerçekleştiği bir fonksiyon alanıdır. Kişi gözlemde veya kullanımdadır; oturup dinlenebilir, çevreyi veya bir objeyi gözlemleyebilir, sesleri dinleyebilir veya ihtiyacını / beklentisini karşılayacak şekilde davranış sergiler...”

2.3. Dokunsallık

Dokunsallık, duyular aracılığıyla gerçekleşen deneyimde dokunma duyusunun önem kazandığı [9]; Pallasmaa [36]'nın “çok duyulu deneyim” olarak nitelendirdiği; göz, kulak, burun, ten ve dil kadar iskelet ve kasın da eşit paya sahip olduğunu ifade ettiği bir deneyim türüdür. Zumthor [37] mekândaki çok duyulu-dokunsal deneyimi atmosfer kavramı ile açıklamakta; insanda etki oluşturabilecek bu atmosferi yaratmak için ise mekânın sesi, ısısı, ışığı, mekândaki malzeme seçimi ve uyumu, mekânın ölçeği, mekânı çevreleyen nesneler, mekânın içi ve dışında olma durumu ile kullanıcıya etkileri gibi maddelerin varlığına dikkat çekmektedir. Cordan [38] atmosferi huzur, neşe ve mutluluk gibi çevreye ilişkin duygunun ifadesi olarak tanımlarken; Wigley [39] ise sesin, ışığın, kokunun ve sıcaklığın duyumsanması gibi ilkelerle görünmez bir iklim olarak nitelemiştir. Bu ortam kişilerin algısına göre değişen bir mekân kalitesi oluşturmaktadır. Bu anlamda atmosferi duygu durumu ile ilişkilendiren Yücesan [40], kişinin mekân ile etkileşimde hem fiziksel hem de zihinsel olarak aktif olduğunu; algı faktörü ile birlikte ruh halinin de etkileneceğini ifade etmektedir. Mekânın zihindeki kurgusu bilişsel sürece bağlı olarak kişiden kişiye değişmekte [18] ve çok duyulu deneyimde katılımcının işitsel, dokunsal, kokusal duyuları etkinleştirerek atmosfer deneyimlenmektedir [40]. Böylelikle kullanıcılar mekâna ait bilişsel bir hafıza oluşturarak hatıralarını inşa edecektir. Tüm duyuların etkisi altında, fiziksel özellikleri, psikolojik durumu, algılama kapasitesi, kültürel altyapısı, tecrübesi, ihtiyacı ve ilgisi dahilinde olumlu veya olumsuz duygu geliştirecek ve tatmin durumunu ortaya koyarak mekân hakkındaki kararını verecektir. İnsan-mekân etkileşiminde dokunsallık boyutuna ilişkin kurgulanan fenomenolojik yaklaşım şu şekildedir (Şekil 2):

“Kullanıcı mekânı deneyimleyerek öznel değerlendirmesini yapacaktır; zihinsel süreçler o farkında olmadan devreye girecek, atmosferi deneyimlerken, çok duyulu deneyim üzerinden

bir kurgu oluşturacak ve kanaate varacaktır. Algısallık boyutundaki görsel iletişimin üzerine çıkmıştır artık; bitkilerin kokusu, çevredeki sesler, tende hissedilen esinti...Mekânın dinamikleri değişmiştir; tüm duyuların aktif olduğu bir ortamda psikolojik değerlendirme söz konusu olacaktır. Kişi kendini nasıl hisseder? Olumlu duygular yaşarsa, o mekânı nasıl hatırlar? Bu deneyimi neden bir daha yaşamak istemesin ki? Evet, buraya hep gelecektir hatta eşine dostuna da tavsiye edecektir.”

Açıklanan boyutlara ilişkin taktik ve mesajların, “mekânın kullanıcıya sunduğu taktik” ile “kullanıcının mekândan aldığı mesaj” etkileşiminde detaylandırılması gerekmektedir. Ağsallık boyutunun taktikleri, kullanıcının hareket etmesiyle başlayan duyumsamanın görsel iletişim unsurları üzerinden gerçekleşmesiyle değerlendirilmiş olup; ışık-renk, biçim-ölçü (ölçek) ve doku-malzeme olarak ele alınmıştır. Eylemsellik boyutunun taktikleri aktif kullanım, kararsızlık ve pasif kalma davranışı olmak üzere üç seçenek ile belirlenmiştir. Dokunsallık boyutunun taktikleri ise, görsel iletişim unsurlarına ilave olarak dokunma, işitme ve koklama duyuları, ten/beden algısı ile kullanıcının duygu durumu ve psikolojik-zihinsel kararı olarak ele alınmıştır. Taktikler sonucunda kullanıcıların mekândan aldığı mesajın kişiden kişiye değişeceği kabulüyle, genel olarak mutluluk, huzur, korku, endişe, neşe, hüzn gibi duygularla; merak, ilgi ve heyecan gibi dürtülerle; davetkar, dinamik, sıkıcı, farklı gibi nitelemelerle kullanıcının mekân hakkındaki memnuniyet/tatmin durumunun değişebileceği ve psikolojik/bilişsel ediniminin olabileceği öngörülmüştür (Tablo 2).

3. Bulgular

Lüleburgaz Gençlik Parkı'nda gerçekleştirilen alan çalışmasında, parkın kullanıcılara sunduğu kapalı ve açık fonksiyon alanları ile mekânlar tespit edilmiştir. Deneyim odaklı mekân üretimini yeniden düşünmek kapsamında önerilen yöntemi denemek üzere seçilen örnekler Şekil 3'te gösterilmiştir. 1-2-3-4 numaralı görseller açık alanları, 5-6-7-8 numaralı görseller ise yapı birimleri olan mekânlarıyla birlikte kullanıcıların yoğunlaştığı gözlemlenen fonksiyon alanlarını göstermektedir. 1 ve 2 numaralı görseller çocuk oyun alanları, 3 ve 4 numaralı görseller spor alanları, 5 numaralı görsel çözüm evi, 6 numaralı görsel kukla atölyesi, 7 numaralı görsel çocuk hakları birimi ve 8 numaralı görsel bilim atölyesi olarak işaretlenmiştir. 1-2-5-6-7-8 numaralı görsellerin, çocuk dostu kent konseptine uygun olarak, çocuk odaklı mekânlar olduğu da ayrıca ortaya konmuştur.

Çocuk oyun alanlarında yer alan donatıların renk, biçim, ölçü ve malzeme bakımından çocukların ilgisini çektiği; bireysel olarak onlara dokunma ve oyun oynama eylemi ile mekânda aktif kullanım

gerçekleştirdikleri görülmüştür. Bununla birlikte bu alanların diğer çocuklarla arkadaşlık kurarak çeşitli oyunların oynandığı, neşeli, hareketli ve gürültülü bir eğlence mekânı olarak kullanıldığı tespit edilmiştir. Birlikte geçirilen zamanda ortak ve uyumlu hareketler gözlemlendiği kadar, rekabet içinde kalındığı ve anlaşmazlık yaşanan alanların varlığı da dikkati çekmiştir. Spor alanlarının yürüyüş parkuru ve kültür-fizik aletlerinden oluştuğu görülmektedir. Çözüm evi ve çocuk hakları birimlerinde çocukların sorunlarını dile getirme, birbirlerini dinleme ve çözüm üretme gibi konularda sözel yönlerinin geliştiği, kendilerini ifade etme yönünde kazanımlar elde ettikleri ve çocuk hakları hakkında bilgi sahibi olarak sorumluluk öğrendikleri tespit edilmiştir. Binaların tek katlı olması ölçek yönüyle; bol pencereli cepheleri gerekli ışık-aydınlık düzeyiyle; birim yazılarının renkli kullanılması ise dinamik etkisiyle çocukları davet etmektedir. Kukla atölyesinde haftanın belirli

günlerinde kukla yapma etkinlikleri düzenlenmektedir. İpli kuklalar çocukların son derece ilgisini çekmekte ve çocuklar yaşayarak öğrenmektedir. Ahşap boyama ve geri dönüşüm malzemeleri kullanarak yapılmış atölye renk, ölçek, doku ve Hacivat-Karagöz figürleriyle dikkat çekerek, çocukları mekân içini deneyimlemeye davet etmektedir. Atölyede oyun aracılığıyla çocukların öğretim sürecine katılımlarına katkı sağlandığı tespit edilmiştir. Bilim atölyesinde ise Hanoi kuleleri (robotik kodlama), gökkuşağı deneyi (kimya), mıknaş deneyi (fizik), afiş tasarımı (robotik kodlama), parfüm-sihirli kokular (kimya), suyun kaldırma kuvveti (fizik), robot el (robotik kodlama), dezenfektan yapımı (kimya), 3d kalem tasarımı (robotik kodlama), renklerin dansı (kimya), ışığın gizemleri (fizik) kutu karalama algoritması (robotik kodlama), galaksi kavanozu (kimya), havanın gücü(fizik) gibi çeşitli etkinlikler yapılmaktadır.



Şekil 3. Gençlik Parkı'nda yer alan fonksiyon ve mekânlar

4. Tartışma ve Sonuçlar

Mekânın tasarımcısından farklı bir şekilde anlamlandırılması, kullanıcının onu yaşaması ve dönüştürmesi ile mümkün olmaktadır. Farklı profildeki kullanıcılar amaçları doğrultusunda parkı deneyimlemişler; çeşitli duygu ve düşüncelerle belirli davranışlar sergilemişlerdir. Parkta tespit edilen ve deneyim odaklı mekân üretimi kapsamında değerlendirilen bulguların, parkın kullanım zamanı, süresi ve yoğunluğu üzerinden yapılacak olan gözlemlerle çeşitlendirilebilir ve geliştirilebilir olduğu görülmüştür (Tablo 3). Özellikle dokunsallık boyutu ile ilgili olarak mekânın mesajının farklılık gösterdiği; öngörülen bazı mesajların geçerli olmadığı veya yenilerinin eklenmesinin gayet olası olduğu göze çarpmaktadır. Taktiklerin çalıştığı; bir başka deyişle

genel olarak kullanıcıyı yönlendirdiği tespit edilmiş olmakla birlikte, her zaman için daha iyi olabilecekleri göz ardı edilmemelidir.

Çocuk oyun alanlarındaki donatıların malzeme, renk, biçim ve ölçü açısından çeşitlenebileceği ve iyileştirilebileceği bir gerçektir. Çocukların yaş gruplarına ve fiziksel gelişim özelliklerine göre eklenecek donatılarla ve doğa ile daha çok temas edebilecekleri düzenlemelerle, onların katılım, gelişim ve yaratıcılık kapasiteleri arttırılmalıdır. Çözüm evi ve çocuk hakları birimi binaları, daha modern ve dikkat çekici bir tasarımla iyileştirilmelidir. Buralarda gerçekleştirilen aktivitelerin çeşidi ve içeriği takip edilerek çocukların zihinsel gelişim ve toplum içinde söz sahibi olma yetileri geliştirilmelidir. Eğlence, neşe, oyun ve öğrenmenin aktif olduğu kukla atölyesi

faaliyetlerinin devam etmesi gerekmektedir; böylelikle çocuklar hem arkadaşlıklarını hem de kukla oyunlarına ait senaryolarla empati duygularını ve yaratıcılıklarını geliştireceklerdir. Çocukların ilgisini çeken ve onları bilimle meraklandıran bilim atölyesi, ilan ve afişleriyle dikkati çekmektedir. Deney ve oyun aracılığıyla çocukların meraklı ve keyifli zaman geçirmelerini sağlayan atölye, onların yaratıcılık ve farkındalık potansiyelini arttırmaktadır. Etkinliklerin devam etmesi, vaktinde duyurulması ve deneyimleyenlerin tavsiyesi ile birlikte katılımcı sayısının artırılması hedeflenmelidir. Çocukların ve gençlerin pozitif bilimlere ve geleceğin mesleklerine olan ilgilerinin ve merak duygularının artırılması; yeteneklerinin geliştirilmesi gerekmektedir. Yürüyüş parkurunda doğa ile bütünleşme hissini pekiştirecek, koku ve renk zenginliği ile birlikte görsel etkileşimi de arttıracak peyzaj düzenlemeleri yapılmalıdır. Spor aletlerinin belirli bir düzen ve nişler içerisinde kullanılması ise mahremiyet duygusuyla beraber kişiyi daha taze, canlı ve dingin hissettirecektir. kullanımı arttıracaktır. Parkın genel kullanımına

ilişkin olarak, aydınlatma tasarımının iyileştirilmesi, yıpranan malzeme ve donatılara bakım yapılması, fonksiyon alanlarında doğru bitki türlerinin uygulanması, duyu mekânlarının eklenmesi, sosyalleşme alanlarının artırılması, çeşitli aktivitelerin düzenlenmesi, ulaşım ve sirkülasyonun daha anlaşılır hale getirilmesi ve bu amaçlarla kullanıcılar ile uzun döneme yayılan (dört mevsim, gece-gündüz, hafta içi-hafta sonu) yüz yüze görüşmeler yapılması önerilmektedir. Böylelikle, görsel iletişim unsurlarının etkin yönlendirmesi ile mekânın aktif kullanımı sağlanacak, kullanıcının tüm duyularına hitap eden bir tatmin durumu elde edilecektir. Sonuç olarak Lüleburgaz Gençlik Parkı kentlinin genel olarak tercih ettiği ve kullanıcı memnuniyetinin sağlandığı bir kamusal alan olduğu tespit edilmiştir. Özellikle ilçe yerel yönetiminin çocuk dostu kent vizyonunu destekleyen nitelikte faaliyetlere olanak sağlayan kullanım alanları ve birimleriyle, parkın başarılı ve gelişime açık olduğu ortaya konmuştur.

Tablo 3. Lüleburgaz Gençlik Parkı'nın taktik ve mesajları

	Mekânın taktikleri	Mekânın mesajı
Çocuk Oyun Alanı	Ölçek, biçim, renk, malzeme Aktif kullanım, yaklaşma, içine girme Görsel iletişim unsurları-ses-ısı-ten Duygular, psikolojik-zihinsel karar	Dikkat çekici, merak uyandırıcı Dinamik, canlı Eğlenceli Gürültülü, neşeli Dokunma isteği, oyun Heyecan, tedirginlik Arkadaşlık, rekabet, özgüven
Çözüm Evi ve Çocuk Hakları Birimi	Ölçek, biçim, renk, malzeme Aktif kullanım, yaklaşma, içine girme Görsel iletişim unsurları-ses-ısı-ten Duygular, psikolojik-zihinsel karar	Dikkat çekici, merak uyandırıcı Heyecan, Kendini özel hissetme Sorumluluk Özgüven, arkadaşlık Davet edici Kendini ifade becerisi
Kukla ve Bilim Atölyesi	Ölçek, biçim, renk, malzeme Aktif kullanım, yaklaşma, içine girme Görsel iletişim unsurları-ses-ısı-ten Duygular, psikolojik-zihinsel karar	Dikkat çekici, merak uyandırıcı Dinamik, canlı, davet edici Yaratıcı, eğlenceli, öğretici Gürültülü, neşeli Dokunma isteği, oyun, deney Heyecan, tedirginlik Arkadaşlık, rekabet, özgüven
Spor Alanları	Ölçek, biçim, renk, malzeme Aktif kullanım, yaklaşma, içine girme Görsel iletişim unsurları-ses-ısı-koku-ten Duygular, psikolojik-zihinsel karar	Davet edici Sakin, huzurlu Kendini doğada hissetme Canlanma, yenilenme Yalnız kalma ihtiyacı Kokunun farkına varma Terleme, yorulma

Tasarım konusu ne olursa olsun, yeni bir fonksiyon alanı/mekân ihtiyacının tespiti, mevcut kullanımdaki aksaklıklar doğrultusunda yapılacak düzenleme ve iyileştirmeler veya kullanım dışı kalan alanların

yeniden işlevlendirilerek dönüştürülmesi, kullanıcılar ile yapılacak olan yüz yüze görüşmeler ve memnuniyet anketleriyle desteklenebilir niteliktedir.

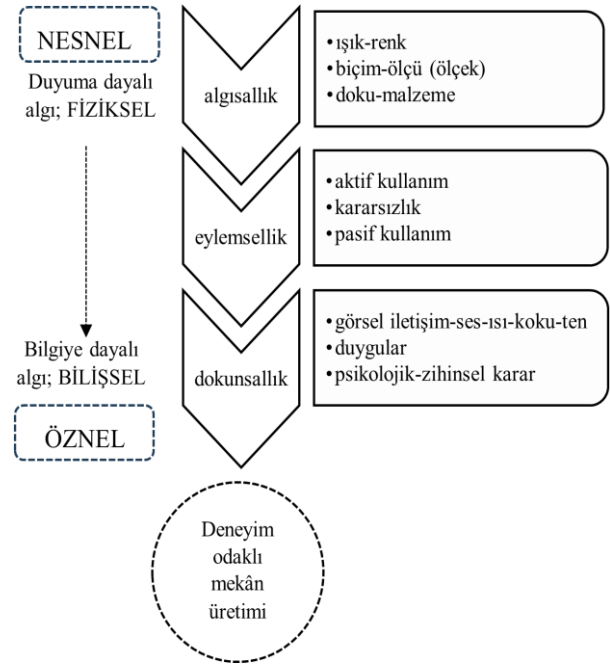
Farklı işlevlerdeki yapıları, açık ve kapalı mekânları ve çeşitli fonksiyon alanlarını tasarlayarak günlük yaşam pratiklerini zenginleştiren, kentlerde ve kamusal alanlarda toplumun sosyo-kültürel yapısına yön veren mimar ve peyzaj mimarı gibi tasarımcıların, kullanıcı ihtiyaç ve beklentilerini karşılamaları en önemli kriterdir. Bireylerin istekleri, ilgi alanları, dünyayı algılama biçimleri, zihinsel süreçleri ve içsel yaşantıları birbirinden çok farklı olabileceğinden; bir tasarımın başarısı kullanıcıların çoğunluğuna hitap edebildiği ölçüde olmaktadır. Kullanıcı memnuniyeti ile ifade edilebilen; bireylerin mekânları beğenme, tercih etme ve onu sevip benimseme davranışları, bireylerin düşünce ve duygulardan ileri gelmektedir. Herhangi bir gerekçeyle kullanımı reddedilen ve tercih edilmeyen mekânlar atıl durumda kalmaya mahkumdur. Kullanılmayan mekânlar ne yazık ki gerek ekonomik ve kültürel sürdürülebilirlik açısından gerekse de toplum sağlığı ve güvenliği açısından risk oluşturma potansiyeline sahiptir. Mekânla kurulan olumlu ilişki aidiyet duygusunu arttırmaktadır. Dolayısıyla mekânın sosyal yönü ve psikolojik etkilerinin göz önünde bulundurulması tasarımcılar için önem arz etmektedir. Günal'ın da ifade ettiği gibi, psikolojik gereksinimlerin karşılanabilmesi için, insanın algı-davranış sürecini bilmek ve mekânsal tatminin oluşmasındaki gerekleri yerine getirmek gerekmektedir [35].

Tüketim hızının arttığı ve hazzın ön planda olduğu günümüzde, kalite ve kalıcılık konusu ayrıcalık teşkil etmektedir. Bu ayrıcalığın yakalandığı proje ve tasarımlar başarılı kabul edilmektedir. Kullanıcıyı hayata bağlayan, onun kente veya mekâna olan ilgisini dinamik tutan, ihtiyaçlarını gidermenin yanı sıra duygularını da tetikleyen ve amaca yönelik olan tüm kullanımlar her daim akılda kalıcı olacaktır. Kullanıcı gereksinimleriyle birlikte onun psikolojisini de göz önünde bulundurmak; çok duyulu deneyimlere olanak sağlayan tasarımları gündemde tutmak toplumun refahı açısından da farkındalık ve gelişim sağlayacaktır. Tasarımcının çok yönlü düşünebilmesi, kullanıcıyı analiz edip onunla empati yapabilmesi, psikoloji ve sosyoloji bilim dalları hakkında bilgi sahibi olması deneyim odaklı mekân üretimi fenomenini geliştirecektir. Bu noktada, deneyim odaklı mekân üretimi için önerilen tasarım kriterleri:

- Algısal, eylemsel ve dokunsal boyutlarını düşünmek, geliştirmek
- Amaca uygun tasarlamak ve gözlem yapmak
- Mekânın taktik ve mesajlarını zenginleştirmek
- Engelsiz erişim ve kullanım sağlamak
- Duyguları tetiklemek ve kullanıcıyı tatmin etmek

vb. adımlardan oluşabilir. Bu kriterler insan-mekân çalışmalarında çok duyulu deneyime olanak vererek, daha fazla kullanıcı ile iletişim kurulmasını sağlayacaktır. Bu amaçla hazırlanan çalışmada,

önerilen ve alan çalışmasıyla test edilen yöntemin, algısal olarak nesnel boyuttan öznel düzeye geçiş gösterdiği; bir başka deyişle fiziksel yönüyle göze çarpan duyuma dayalı algının, bilgiye dayalı bilişsel algı noktasında somuttan soyuta bir akışı temsil ettiği ortaya konmuştur. Mekânın, bireyin varoluşuna bağımlı olan varlığı üzerinden ele alındığı ve bireyin varoluşuyla tanımladığı fenomenolojik yaklaşımla deneyim odaklı mekân üretimi irdelenerek, tasarımcılara kullanıcıyı anlamak ve yönlendirmek üzere yol gösterecek bir model önerilmiştir (Şekil 4).



Şekil 4. Tasarımcılar için deneyim odaklı mekân üretimi modeli

Etik Beyanı

Bu çalışmada, "Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi" kapsamında uyulması gerekli tüm kurallara uyulduğunu, bahsi geçen yönergenin "Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler" başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbirinin gerçekleştirilmediğini taahhüt ederiz.

Kaynakça

- [1] Çubuk, M., Yüksel G., Karabey, H. 1977. Çevre Olgusu ve Çevre Düzenleme. Yapı Dergisi 26/27, 25-55.
- [2] Hasol D. 2019. Mimarlık Cep Sözlüğü. Remzi Kitabevi, İstanbul, 224s.
- [3] Torun, H. 2004. Bilişsel haritalandırmada etkin parametrelerin ortaya konması: İTÜ Ayazağa kampüsü örneği. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 120s, İstanbul.
- [4] Özen, A. 2006. Mimari Sanal Gerçeklik Ortamlarında Algı Psikolojisi. Bilgi Teknolojileri

- Kongresi IV, Akademik Bilişim 9-11 Şubat, Denizli.
- [5] Lang, J. 1987. Creating Architectural Theory. Van Nostrand Reinhold, New York, 278s.
- [6] Tanrıbir, E., Akten, M. 2020. Isparta Kent Merkezinin Mekânsal Algı Değerlendirmesi. Mimarlık Bilimleri ve Uygulamaları Dergisi 5(2), 165-180.
- [7] Asar, H. 2013. Mimari mekân okumasında algısal deneyim analizinin bir yöntem yardımıyla irdelenmesi. Osmangazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 137s, Eskişehir.
- [8] Merleau-Ponty, M. 2023. Algılanan Dünya. Metis Yayınları, 7. Basım, 80s, İstanbul.
- [9] İnce, B. 2015. Deneyim ve deneyim odaklı mekân üretimi üzerine bir irdeleme. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 131s, İstanbul.
- [10] Ulubay, S., Önal, F. 2020. Mekân Üzerine Sorunsallar ve Kavrayışlar: Fenomenoloji Kuramının Yirminci Yüzyılın Mekân Anlayışına Etkileri. MEGARON 15(4), 606-613.
- [11] Lüleci, M. 2017. Bir hakikat kategorisi olarak mekân ve romanda mekânın fenomenolojisi üzerine notlar. ss 15-35. Lüleci, M., ed. 2017, Kent İnsan Romanı: Türk Romanında Kentleşme Olgusu Üzerine İncelemeler (1980-2010), Gece Kitaplığı Yayınevi, Ankara, 352s.
- [12] Cüceloğlu, D. 2008. Yeniden İnsan İnsana. Remzi Kitabevi, 38. Basım, 268s, İstanbul.
- [13] Ittelson, W.H., Proshansky, H.M., Rivlin, L.G. 1970. The use of behavioral maps in environmental psychology. ss. 658-668. Proshansky, H.M., Ittelson, W.H., Rivlin, L.G. ed. 1970, Environmental Psychology: Man and His Physical Setting, Holt, Rinehart & Winston. New York, ABD
- [14] Ertürk, S. 1984. Mimari mekânın algılanması üzerine deneysel bir çalışma. Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, 202s, Trabzon.
- [15] Göler, S. 2009. Biçim, renk, malzeme, doku ve ışığın mekân algısına etkisi. Mimar Sinan G.S.Ü., Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 257s, İstanbul.
- [16] Norberg-Schulz, C. 1980. Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture. Rizzoli, New York, 213s.
- [17] Aydın, S. 1992. Mekânsal değerlendirmede algısal yargılara dayalı bir model. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, 105s, İstanbul.
- [18] Durmaz, Ö. 2017. Mekânsal deneyim ve temsiline çoklu duyumsallık bağlamında değerlendirilmesi. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 121s, İstanbul.
- [19] Lynch, K. 1979. The Image of the City. The M.I.T. Press, Massachusetts Institute of Technology, USA.
- [20] Lüleburgaz Belediyesi, Hakkında, <https://luleburgaz.bel.tr/> (Erişim Tarihi:12.07.2024)
- [21] Lüleburgaz Belediyesi, Kentimizin Coğrafyası, <https://luleburgaz.bel.tr/sayfa/kentimizin-cografyasi> (Erişim Tarihi:12.07.2024)
- [22] Lüleburgaz mahalleleri, <https://www.nufusune.com/luleburgaz-mahalleleri-koyleri-kirklareli> (Erişim Tarihi:12.07.2024)
- [23] Yılmaz, O. K. 2020. Yerel Yönetişim Bağlamında Avrupa Konseyi "12 Yıldızlı Şehir" Uygulaması ve Türkiye Yerel Yönetimleri. Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi 22(1), 214-232.
- [24] Öktem, K. & Akpınar, İ. E. 2019. Çocuk Dostu Şehirler: Lüleburgaz Örneği. Hukuk ve İktisat Araştırmaları Dergisi, 11(2), 112-132.
- [25] Lüleburgaz Belediyesi, Devam eden projeler, <https://luleburgaz.bel.tr/projelerimiz/devam-eden-projeler/2> (Erişim Tarihi:12.07.2024)
- [26] Uslu, D. 2016. Kamusal açık mekân kullanıcılarının alan kullanımlarını etkileyen faktörlerin parklar bağlamında incelenmesi: Lüleburgaz gençlik parkı örneği. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 130s, İstanbul.
- [27] Adıgüzel Özbek, D. 2016. Mimari mekânın tanımlanması üzerine bir çalışma. İstanbul Kültür Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, 184s, İstanbul.
- [28] Porter, T. 1997. The Architect's Eye. E&FN Spon. London, 167s.
- [29] Erşan, R.R. 2023. Mekân tasarımında algı etkisinin fenomenolojik bağlamda parametrik tasarım seçkileri üzerinden irdelenmesi. Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 204s, Kocaeli.
- [30] Denel, B. 1970. Temel Tasarım ve Yaratıcılık. O.D.T.Ü Mimarlık Fakültesi Yayınları, 69s, Ankara.
- [31] Yılmaz, S. 2008. Hayvanat bahçesi sergi alanlarındaki genişlik etkisinin artırılmasına yönelik algısal yanılsamalara dayalı bir tasarım yaklaşımı. Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, 231s, Ankara.

- [32] Howes, D. 2005. Introduction. Howes, D. ed. 2005, *Empire of the Senses: The Sensual Culture Reader*. Oxford, 432s, London.
- [33] Bergson, H. 2007. *Madde ve Bellek*. Dost Kitabevi Yayınları, 184s, Ankara.
- [34] Güç B. 2013. Kompleks Bir Yapıda Mekânın Algısal Kaliteye Etkisi: SDÜ Hastanesi Örneği. *UTBD (Uluslararası Teknolojik Bilimler Dergisi)*, 5(2), 145–155.
- [35] Günal, B. 2006. İnsan-mekân iletişim modeli bağlamında konutta psiko-sosyal kalitenin irdelenmesi. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, 160s, İstanbul.
- [36] Pallasmaa, J. 2011. *The Embodied Image: Imagination and Imagery in Architecture*. Wiley, 160s, UK
- [37] Zumthor, P. 2006. *Atmospheres*. Birkhauser Verlag, 76s, Basel.
- [38] Cordan, Ö. 2017. İç Mekân Atmosferi. *Yapı Dergisi* 425, 88-92.
- [39] Wigley, M. 1998. The Architecture of Atmospheres. *Daidalos* 68, 18-27.
- [40] Yücesan, E. 2017. *Beden ve dijital deneyim mekânları*. Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 216s, Ankara.