

T.C.  
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ  
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

KENTSEL OYUNLAR VE KENTSEL TASARIM  
REHBERLERİNDEKİ YERİ

**Ayşenur BAŞ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Şehir ve Bölge Planlama Anabilim Dalı

Kentsel Mekân Organizasyonu ve Tasarım Programı

Danışman

Doç. Dr. Esin Özlem AKTUĞLU AKTAN

Haziran, 2022

**T.C.**  
**YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ**  
**FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**KENTSEL OYUNLAR VE KENTSEL TASARIM**  
**REHBERLERİNDEKİ YERİ**

Ayşenur BAŞ tarafından hazırlanan tez çalışması 16.06.2022 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Şehir ve Bölge Planlama Anabilim Dalı, Kentsel Mekân Organizasyonu ve Tasarım Programı **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

Doç. Dr. Esin Özlem AKTUĞLU AKTAN  
Yıldız Teknik Üniversitesi  
Danışman

**Jüri Üyeleri**

Doç. Dr. Esin Özlem AKTUĞLU AKTAN, Danışman  
Yıldız Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Nilgün Çolpan ERKAN, Üye  
Yıldız Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Kevser ÜSTÜNDAĞ, Üye  
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Danışmanım Doç. Dr. Esin Özlem AKTUĞLU AKTAN sorumluluğunda tarafımda hazırlanan Kentsel Oyunlar ve Kentsel Tasarım Rehberlerindeki Yeri başlıklı çalışmada veri toplama ve veri kullanımında gerekli yasal izinleri aldığımı, diğer kaynaklardan aldığım bilgileri ana metin ve referanslarda eksiksiz gösterdiğimi, araştırma verilerine ve sonuçlarına ilişkin çarpıtma ve/veya sahtecilik yapmadığımı, çalışmam süresince bilimsel araştırma ve etik ilkelerine uygun davrandığımı beyan ederim. Beyanımın aksinin ispatı halinde her türlü yasal sonucu kabul ederim.

Ayşenur BAŞ

İmza

## TEŐEKKÜR

---

Lisansüstü eğitimim ve tez çalışmam boyunca bilgi ve deneyimiyle çalışmamın biçimlenmesine katkı sağlayan, yardımını esirgemeyen danışmanım Doç. Dr. Esin Özlem AKTUĞLU AKTAN'a yapıcı eleştirileri ve desteęi için sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Beni her zaman destekleyen canım aileme ve arkadaşlarıma çok teşekkür ederim.

Ayşenur BAŐ



# İÇİNDEKİLER

|   |             |
|---|-------------|
| <b>ŞEKİL LİSTESİ</b>                                    | <b>v</b>    |
| <b>TABLO LİSTESİ</b>                                    | <b>vii</b>  |
| <b>ÖZET</b>   | <b>viii</b> |
| <b>ABSTRACT</b>   | <b>x</b>    |
| <b>1 GİRİŞ</b>  | <b>1</b>    |
| 1.1 Literatür Özeti .....                               | 1           |
| 1.2 Tezin Amacı .....                                   | 3           |
| 1.3 Hipotez.....  | 3           |
| 1.4 Yöntem.....   | 4           |
| <b>2 OYUN ÜZERİNE KAVRAMSAL ÇERÇEVE</b>                 | <b>6</b>    |
| 2.1 Oyun Kavramı.....                                   | 6           |
| 2.2 Oyunun Önemi .....                                  | 10          |
| 2.3 Oyunun Mekânı.....                                  | 15          |
| 2.4 Bölüm Değerlendirmesi .....                         | 17          |
| <b>3 KENTTE OYUN</b>                                    | <b>18</b>   |
| 3.1 Kentte Oyunların Tarihsel Gelişimi.....             | 18          |
| 3.2 Kentte Oyunun Artan Önemi.....                      | 21          |
| 3.3 Kamusal Mekânın Oyun Potansiyeli .....              | 24          |
| 3.4 Kentsel Oyunlar .....                               | 27          |
| 3.4.1 Kentsel Oyun Örnekleri.....                       | 27          |
| 3.4.2 Kentsel Oyunun Özellikleri.....                   | 47          |
| 3.5 Bölüm Değerlendirmesi .....                         | 52          |
| <b>4 KENTSEL TASARIM REHBERLERİ VE OYUN</b>             | <b>54</b>   |
| 4.1 Kentsel Tasarım Rehberi .....                       | 54          |
| 4.2 Kentsel Tasarım Rehberiler için Süreç Tasarımı..... | 55          |
| 4.3 Kentsel Tasarım Rehberlerinde Oyunun Yeri.....      | 58          |
| 4.3.1 Türkiye Kentsel Tasarım Rehberlerinde Oyun.....   | 58          |
| 4.3.2 Yurtdışı Kentsel Tasarım Rehberlerinde Oyun ..... | 60          |
| 4.4 Bölüm Değerlendirmesi .....                         | 70          |
| <b>5 SONUÇ VE ÖNERİLER</b>                              | <b>75</b>   |
| <b>KAYNAKÇA</b>   | <b>80</b>   |
| <b>A KENTSEL OYUN ÖRNEKLERİ İLE İLGİLİ TABLOLAR</b>     | <b>89</b>   |
| <b>TEZDEN ÜRETİLMİŞ YAYINLAR</b>                        | <b>94</b>   |

## ŞEKİL LİSTESİ

|  |    |
|--|----|
| Şekil 2.1 Salen ve Zimmerman'ın oyun kategorileri.....                                     | 8  |
| Şekil 2.2 Oyun ve oyunun faydaları.....  | 11 |
| Şekil 2.3 Oyunun önemi.....  | 14 |
| Şekil 2.4 Oyun mekânları.....  | 15 |
| Şekil 2.5 Oldenburg'un üçüncü mekân konsepti.....  | 16 |
| Şekil 3.1 Kentte oyunların tarihsel gelişimi.....  | 21 |
| Şekil 3.2 Block by Block Girişimi.....   | 27 |
| Şekil 3.3 Wayfinder Live oyunu.....  | 28 |
| Şekil 3.4 Play the City Girişimi.....  | 28 |
| Şekil 3.5 Oyun sokakları – Playing Out Girişimi.....                                       | 29 |
| Şekil 3.6 Park and Slide Projesi/Bristol.....  | 29 |
| Şekil 3.7 Rockefeller Meydanı paten ve buz pateni pisti.....                               | 30 |
| Şekil 3.8 Havnebadet liman havuzu.....   | 30 |
| Şekil 3.9 Hundertwasser evi.....   | 31 |
| Şekil 3.10 “Asfalt Sanat” projesi kapsamında boyanan sokaklar.....                         | 31 |
| Şekil 3.11 “Şemsiye gökyüzü” projesindeki şemsiyelerle kaplı.....                          | 32 |
| Şekil 3.12 “Dürtü” projesinde oyunbaz kent mobilyası olarak tahterevalli.....              | 32 |
| Şekil 3.13 “21 Salıncak” projesinde oyunbaz kent mobilyası olarak müzikli salıncaklar..... | 33 |
| Şekil 3.14 Piyano merdivenler.....   | 33 |
| Şekil 3.15 Eğlenceli tabelalar.....  | 34 |
| Şekil 3.16 Rosebank Pasajı zemin ve duvar boyaması.....                                    | 34 |
| Şekil 3.17 Süper Bloklar.....  | 35 |
| Şekil 3.18 “Döngü” müzikal enstalasyonu.....   | 35 |
| Şekil 3.19 Broadgate Circle Meydanı.....   | 36 |
| Şekil 3.20 Scoop Amfi Tiyatrosu.....   | 36 |
| Şekil 3.21 Piazza Del Campo Meydanı.....   | 37 |
| Şekil 3.22 Superkilen.....   | 37 |
| Şekil 3.23 Magma Flow Meydanı.....   | 38 |
| Şekil 3.24 Müzikal gölgeler.....   | 38 |
| Şekil 3.25 Hyperlane Projesi.....  | 39 |
| Şekil 3.26 Misket Projesi.....   | 39 |
| Şekil 3.27 Overvecht Tren İstasyonu kaydrağı.....  | 40 |
| Şekil 3.28 Quadra Projesi.....   | 40 |
| Şekil 3.29 Bulut Kapısı (Cloud Gate) sanat enstalasyonu.....                               | 41 |
| Şekil 3.30 Labirent şeklindeki Parc de la Projesi.....                                     | 41 |
| Şekil 3.31 Grand Park.....   | 42 |
| Şekil 3.32 Viyana Dev Dönme Dolabı.....  | 42 |
| Şekil 3.33 Diyalog enstalasyonu.....   | 43 |
| Şekil 3.34 Duimdrop ortak oyuncak konteyneri projesi.....                                  | 43 |
| Şekil 3.35 Kentsel Tilt Makinesi Projesi.....  | 44 |
| Şekil 3.36 Skor! gece oyunu.....   | 45 |
| Şekil 3.37 Sonus Loci Projesi.....   | 45 |
| Şekil 3.38 Sosyal mesafe için oyunbaz yerleştirme.....                                     | 46 |
| Şekil 3.39 Havuz (The Pool) Projesi.....   | 46 |
| Şekil 3.40 Oyunbaz oturma elemanı.....   | 47 |
| Şekil 3.41 Yüzen Ada Projesi.....  | 47 |

|  |    |
|--|----|
| <b>Şekil 4.1</b> Kentsel tasarım rehber modeline ilişkin süreç.....  | 56 |
| <b>Şekil 4.2</b> Toplum temelli tasarım süreci.....  | 57 |
| <b>Şekil 4.3</b> Kentsel tasarım rehberleri için süreç tasarımı.....   | 58 |
| <b>Şekil 4.4</b> San Francisco kentsel tasarım rehberinde önerilen kentsel oyun örnekleri.....                                 | 64 |
| <b>Şekil 4.5</b> Kent mobilyalarında oyunun.....   | 65 |
| <b>Şekil 4.6</b> Kaldırım oyunları örnekleri.....  | 65 |
| <b>Şekil 4.7</b> Kentsel oyun tasarlamak için araçlar rehberi bileşenleri.....   | 66 |
| <b>Şekil 5.1</b> Kentsel tasarım rehberleri tasarım süreci aşamalarında kentsel oyunların dahil edilmesi üzerine öneriler..... | 77 |



## TABLO LİSTESİ

---

|  |    |
|--|----|
| <b>Tablo 2.1</b> Oyun tanımlarındaki unsurların karşılaştırılması.....                   | 9  |
| <b>Tablo 3.1</b> Kentsel oyunun özellikleri.....   | 48 |
| <b>Tablo 3.2</b> Oyunbaz kamusal mekân özellikleri.....                                  | 49 |
| <b>Tablo 4.1</b> Türkiye kentsel tasarım rehberlerinde oyunun yeri karşılaştırması.....  | 71 |
| <b>Tablo 4.2</b> Yurtdışı kentsel tasarım rehberlerinde oyunun yeri karşılaştırması..... | 72 |
| <b>Tablo A.1</b> Oyun tanımlarına göre incelenen örneklerin listesi.....                 | 88 |
| <b>Tablo A.2</b> Oyun mekânlarına göre incelenen örneklerin listesi.....                 | 89 |
| <b>Tablo A.3</b> Kamusal mekândaki oyunların türlerine göre özellikleri.....             | 90 |



## Kentsel Oyunlar ve Kentsel Tasarım Rehberlerindeki Yeri

Ayşenur BAŞ

Şehir ve Bölge Planlama Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Doç. Dr. Esin Özlem AKTUĞLU AKTAN

Kentlerde oyun; sosyal etkileşim, aidiyet, mekân algısı, yaya hareketliliği, yaratıcı teknolojiler, vatandaş katılımı, kent kimliği ve kent ekonomisine katkı sağlamaktadır. Bu nedenle kentlerde oyunun bir uygulama aracı ile desteklenmesi önemli bir konudur. Kentsel tasarım rehberleri ise oyunların kentte var olması için kullanılacak bir uygulama aracıdır.

Tezin amacı oyunun kentsel tasarım rehberlerine dahil edilebilmesi için kentsel oyun örneklerinin ve kentsel tasarım rehberlerinde oyunun yerinin incelenmesi ile çıkan sonuçlarla öneriler seti oluşturmaktır. Veri toplama ve veri analizi yöntemi olarak doküman analizi kullanılmıştır. Kırk adet kentsel oyun örneği ve on altı adet kentsel tasarım rehberi oyun ile ilgili olarak analiz edilerek tasarım rehberlerine girdi oluşturabilecek tasarım önerileri belirlenmiştir.

Kentsel oyun örneklerinin incelenmesi sonucu; kentsel oyunların oyun oynamak, oyunsal faaliyetler ve oyunbaz kamusal mekânlar şeklinde farklı türlerde olabileceği tespit edilmiştir. Oyun oynamak olarak gruplanan kentsel oyunlar katılım, mekânı keşfetme ya da geri bildirim amacıyla oynanan kurallı oyunlardır. Geçici etkinlikler, gösteri, film gösterimi, su/gece/ışık/müzik oyunu, dans gibi aktiviteler oyunsal faaliyetleri oluşturmaktadır. Oyunbaz kamusal mekânlar ise oyunbaz kent

mobilyası, renk, kamusal sanat, ışık, mzik/ses, su, şaşırtıcı fiziksel özellik, aktivite çeşitliliđi, yaya odaklılık ve esnek tasarım gibi özellikler içermektedir.

Hem Trkiye hem de yurtdıőı kentsel tasarım rehberlerinin çocuk oyununa odaklandıđı tespit edilmiőtir. Trkiye kentsel tasarım rehberlerinde çođunlukla çocuk oyun alanları zerine tasarım önerileri bulunmaktadır. Yurtdıőı kentsel tasarım rehberlerinde çocuk oyun alanları ile ilgili önerilerin yanında kamusal meknlarda oyunu teővik edebilecek stratejiler ve tasarım önerileri de bulunmaktadır.

İncelenen kentsel tasarım rehberlerindeki listelenen öneriler ve kentsel oyun özelliklerinden gelen sonuçlar sentezlenerek kentsel tasarım rehberi sreç tasarımının aőamalarını oluőturan hazırlık, analiz ve deđerlendirme, stratejiler ve ilkeler, tasarım önerileri, uygulama ve geri bildirim aőamaları için öneriler geliőtirilmiőtir.

Sonuç olarak; geliőtirilen bu öneriler kentsel tasarım rehberi yapım sreçlerinde kullanılabilirse kamusal meknlar daha oyunbaz meknlar haline gelebilir ve kentsel tasarım rehberi yapım sreçlerinde oyun eđlenceli ve alternatif bir araç olarak kullanılabilir.

**Anahtar Kelimeler:** Oyun, kentsel oyun, kentsel tasarım rehberi, kentsel tasarım, oyunbaz kamusal mekn.

## Urban Play and Its Place in Urban Design Guides

Ayşenur BAŞ

Department of Urban and Regional Planning

Master of Science Thesis

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Esin Özlem AKTUĞLU AKTAN

Play can contribute to social interaction, belonging, perception of space, pedestrian mobility, creative technologies, citizen participation, urban identity, and urban economy in cities. Therefore, supporting the play with an application tool is an important issue. Urban design guides come across as an application tool that can be used for play to exist in cities.

The thesis aims to create recommendations with the results obtained by examining urban play examples and the place of the play in urban design guides. Document analysis was used as a data collection and analysis method. Forty urban play examples and sixteen urban design guides were analyzed concerning the play, and design suggestions were determined.

Urban play can be of different types in playing games, ludic activities, and playful public spaces. Urban play, which is grouped as playing games, are games played for participation, exploring the space, or feedback. Temporary events, performances, film screenings, water/ night/ light/ music play, and dancing constitute ludic activities. Playful public spaces include playful urban furniture, color, public art, light, music/sound, water, surprising physical properties, diversity of activity, pedestrian-oriented and flexible design.

Both Turkey and international urban design guides focused on children's play. There are mostly design suggestions for children's playgrounds in Turkey urban design guides. In addition to suggestions about children's playgrounds in the international guides, strategies and design suggestions can encourage playing in public spaces.

The recommendations listed in the examined urban design guides and the results from urban play features were synthesized. Recommendations were developed for the stages of urban design guide process design.

Consequently, if these suggestions developed can be used in the construction processes of the urban design guides, public spaces can become more playful spaces. The play can be used as a fun and alternative tool in the construction processes of the urban design guides.

**Keywords:** Play, urban play, urban design guide, urban design, playful public space.

# 1 GİRİŞ

Oyun; insanların doğuştan sahip oldukları bir dürtü (Schiller, 1795), toplumu ve kültürü şekillendiren etkinlikler (Huizinga, 1955:74) olarak tanımlanan bir olgudur. Buna göre insanlık var olduğundan beri oyun da varlığını sürdürmüştür. İlk çağlardan itibaren insanların yerleşmiş oldukları kentlerde oyun için mekânları ve oyunsal faaliyetleri görmek mümkündür. Oyun insanların ruhsal ve bedensel sağlığı için sosyal bir ihtiyaçtır. Bu nedenle oyunların kentlerdeki varlığı önemlidir.

Oyunun öneminin insanlar tarafından anlaşılması için öncelikle kentleri etkileyen politikaların oyunun farkına varması gerekmektedir. Planlama ölçeğinde hem katılım modeli olarak hem de stratejik yaklaşım olarak kentsel oyunlar ele alınabilecek bir konudur. Bu noktada kentsel tasarım rehberleri önemli bir araç olarak oyunların kentte var olması için gereklidir. Planlama ölçeğinde de kentsel oyunların ele alınması önemli bir konudur. Ancak bu tez kentsel tasarım rehberlerine odaklanmaktadır.

Kamusal mekânlardaki oyun durumuna ve özellikle yapılı çevrenin oyun olanaklarına erişim sağlamadaki rolüne ilişkin sınırlı kanıt tabanı bulunmaktadır (Real Play Coalition 2020:16). Aynı şekilde kentsel tasarım rehberlerinde oyunun ne şekilde ele alındığına ve kentsel oyunların özelliklerine dair kapsamlı bir çalışma bulunamamıştır.

Bu çalışma literatürdeki bu eksikliği kapatmayı ve kentsel tasarım rehberlerine oyunun dahil edilmesi için öneriler geliştirmeyi hedeflemektedir.

## 1.1 Literatür Özeti

Tez boyunca kitaplar, bildiriler, makaleler, yüksek lisans tezleri, internet sayfaları, raporlar ve kentsel tasarım rehberleri kullanılan kaynaklar arasındadır.

“Oyun üzerine kavramsal çerçeve” bölümünde oyun tanımları, oyunun önemi ve oyun mekânına dair genel kaynak taramaları yapılmıştır. Ana kaynak olarak kullanılan Salen ve Zimmerman'ın (2004) *Rules of play: Game design fundamentals* kitabı oyun tanımının anlam belirsizliğini ortadan kaldırmak ve tez boyunca kullanılmak üzere bir oyun tanımı seçmek amacıyla incelenmiştir.

Huizinga'nın (1955) *Homo ludens: oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* kitabı oyuna dair kavramsal çerçevenin oturtulmasında başlıca kaynaklardan biridir. Hem oyun tanımı hem de oyun mekânı üzerine çalışmanın içeriğinin oluşturulmasında yararlanılmıştır.

“Kentte oyun” bölümünde hem oyun ile ilgili kaynaklarda kentin geçtiği kısımlar hem de kamusal mekân, kentsel tasarım, kent ile ilgili kaynaklarda oyunun nerelerde geçtiği ele alınmıştır. Kentte oyunların tarihsel gelişimi için incelenen kaynaklar olan; Huizinga'nın (1955) *Homo Ludens* kitabında farklı çağlarda oyunun anlamı ve Rios'un (2019) *Towards a playful city* kitabında kentte oyunların tarihsel süreçte nasıl değiştiği yer almaktadır.

Kentte oyunun önemi için; Stevens'in (2007) *Ludic city* kitabından yararlanılmıştır. Jacob'un (1961) *The death and life of great American cities*, Gehl'in (2011) *Life between buildings* ve Carmona vd.'nin (2003) *Public places, urban spaces* kitapları oyun faaliyetlerinin kent için önemi ile ilişkilendirilebilecek çıkarımları üzerinden değerlendirilmiştir.

Innocent'in (2018) *Playable cities* kitabı, Nijholt'un (2017) *Towards playful and playable cities* makalesi, Edirisinghe'nin (2017) *From playable to playful the humorous city* makalesi, Hassan ve Thibault'un (2020) *Critical playable cities* makalesi oynanabilir kent ile ilgili bilgileri derlemek için kullanılmıştır.

Kamusal mekânların oyun potansiyeli için kamusal mekânların tanımı ve işlevini ele alan Carr vd.'nin (1992) *Public space*, Francis'in (1987) *Urban open spaces*, Orum ve Zachary'nin (2009) *Common ground? : readings and reflections on public space*, Marshall'ın (2016) *Urban squares: a place for social life* ve Lofland'ın (1989) *The public realm: exploring the city's quintessential social territory* kitabı başlıca kaynaklar olarak kullanılmıştır ve kamusal mekân tanımlarından oyun ile ilgili olan işlevler belirlenmiştir.

“Kentsel tasarım rehberleri” için Çevre ve Şehircilik Bakanlığı ve MSGSÜ'nün (2016) *Kentsel tasarım rehberleri* çalışması ve Üstündağ vd.'nin (2020) *Toplum temelli tasarım yaklaşımı kapsamında kentsel tasarım rehberi için süreç tasarımı ve yönetimi önerisi; Ordu örneği* makalesi kentsel tasarım rehberlerinin tanımı ve işlevleri, rehber türleri, tasarım süreçleri ile ilgili olarak incelenmiştir.

Kentsel tasarım rehberlerinde oyunun yerini incelemek üzere *Fatih kentsel tasarım rehberi* (2012), Çevre ve Şehircilik Bakanlığı'nın *Kentsel tasarım rehberleri çalışması* (2016), *Sürdürülebilir İstanbul kentsel tasarım rehberi* (2017), *Ordu kentsel tasarım rehberi ön çalışması* (2020), *Meram kentsel tasarım rehberi* (2021) *İstanbul oyun master planı*, *İngiltere Oyun için Tasarım Rehberi* (2008), *İskoçya Oyuna Uygun Hale Getirme Araç Seti* (2012), *Ballarat Oyun Alanı Planlama Çerçevesi* (2014), *Galler Oyun Dostu Ülke Rehberi* (2014), *Wellington Oyun Alanları Politikası* (2017), *San Francisco Kentsel Tasarım Rehberi* (2017), *Hindistan Tasarım Rehberi- Çocuklar için kentsel planlama, tasarım ve politikalar* (2018), *Kentsel oyun tasarlamak için araçlar rehberi* (2018), *Barselona Kamusal Mekânda Oyun Planı* (2019), *Toronto Yeni Dikey Topluluklarda Çocuklar için Planlama-Kentsel Tasarım Rehberi* (2020)'nden yararlanılmıştır.

## **1.2 Tezin Amacı**

Tezin amacı hem sosyal bir ihtiyaç hem de bir hak olan oyunun kentsel tasarım rehberlerine dahil edilebilmesi için kentsel oyun örneklerinin ve kentsel tasarım rehberlerinde oyunun yerinin incelenmesi ile çıkan sonuçlarla öneriler seti oluşturmaktır.

Bu araştırma oyuna fırsat veren kamusal mekânlar yaratılmasını sağlamak, sosyal etkileşim sağlayan oyunlar ile kentsel tasarımın sosyal yönünü güçlendirmek, cansız veya âtıl durumdaki kamusal mekânların oyun ile aktif kullanımını sağlamak, herkesin hakkı olan oyunu, oynanabilir mekânlar yaratarak kent yaşamına taşımak, katılım için alternatif bir araç sağlamak açısından hem kentsel tasarımcılara hem yerel yönetimlere hem de topluma faydalı olabilir.

## **1.3 Hipotez**

Oyun insanların ruhsal ve bedensel sağlığı için sosyal bir ihtiyaç olmasına rağmen giderek daha tanımlı mekânlara sıkışmaya ve kentsel kamusal mekândan uzaklaşmaya başlamıştır. Kentsel mekânlar oyun için uygun olmayan ve oyuna yer vermeyen alanlar haline gelmektedir. Ancak, kentsel tasarımın sosyal boyutuyla birlikte düşünüldüğünde, kamusal mekânlar oynanabilir olursa daha yaşanabilir, canlı ve kaliteli mekânlar olabilecektir. Bu nedenle, kentsel tasarım ile kamusal mekânlarda oyuna fırsat tanımak önemli bir konudur.

Kamusal mekânlarda oyunun ve oyunbaz tasarım unsurlarının bir uygulama aracı ile desteklenmesi gerekmektedir. Kentsel tasarım rehberleri ise bir uygulama aracı olarak kentsel oyunların ve oyunbaz kamusal mekânların tasarlanmasında tematik öneriler içermesi açısından kullanılabilir bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır.

Ana araştırma sorusu ve alt araştırma soruları aşağıdaki şekildedir:

- Kentsel oyunlar kentsel tasarım rehberlerine hangi tasarım önerileri ile dahil edilebilir?
  - Mevcut kentsel tasarım rehberlerinde oyun ne şekilde ele alınmaktadır?
  - Kentte ve kamusal mekândaki kentsel oyunlar nelerdir?
  - Kamusal mekânlarda oyunbazlığı yansıtan tasarım unsurları nelerdir?

Bu kapsamda oyunun tanımı ve önemi, kentte oyun, kentsel oyunlar, kentsel tasarım rehberlerinde oyunun yeri konuları ele alınmıştır.

Bu doğrultuda çalışmanın hipotezlerini;

- Kentsel oyunların varlığı hem kamusal mekânlar için hem de toplum için önemlidir,
- Kamusal mekânlarda oyuna fırsat yaratmak için kentsel tasarım rehberleri bir uygulama aracı olarak kullanılabilir şeklinde ifade etmek mümkündür.

## 1.4 Yöntem

Keşfedici araştırma olarak tasarlanan bu tezde veri toplama ve veri analizi yöntemi olarak doküman analizi kullanılmıştır. Kentsel oyun örnekleri ve kentsel tasarım rehberleri oyun ile ilgili olarak analiz edilerek tasarım rehberlerine girdi oluşturabilecek tasarım önerileri belirlenmiştir.

Doküman analizi var olan basılı ve elektronik materyaller olmak üzere tüm belgeleri incelemek için kullanılan belgesel tarama olarak da bilinen sistemli bir yöntemdir (Kıral, 2020; Sak vd., 2021). Belli bir amaç doğrultusunda kaynakları bulma, okuma, not alma ve değerlendirme işlemlerini kapsayan doküman analizi yöntemi hem veri toplama hem de veri analizi yöntemi olarak kullanılabilir (Sak vd., 2021).

Çalışmada öncelikle oyun ile ilgili kavramsal çerçeve araştırılarak incelemeye altlık oluşturacak girdiler belirlenmiştir. Örnekler oyunun tanımından yola çıkılarak oyun oynamak, oyunsal faaliyet ve oyunbaz olmak; oyun mekânından yola çıkılarak özel

mekân, dijital mekân, kamusal mekân şeklinde ve örnekleri kentsel oyun yapan özellikler üzerinden değerlendirilmiştir.

Kentsel oyun örneklerinin seçimi daha fazla örneğe ve kaynağa ulaşılabilmesi için İngilizce dilinde kentsel oyun (*urban play*), oyunbaz kent (*playful city*), oyunbaz kamusal mekân (*playful public space*), kentte oyun (*play in the city*) kelimelerinin veri tabanlarında aratılmasıyla yapılmıştır. Buna göre 40 örnek belirlenmiştir ve örneklerle ilgili fotoğraf ve yazı gibi belgeler arşivlenmiştir. Oyun tanımı, oyun mekânı ve özellikleri her örnek için ayrı ayrı dokümanlar üzerinden belirlenerek listelenmiştir. Daha sonra aynı oyun tanımına sahip olan kentsel oyunların özelliklerinde en fazla bahsedilen özellikten başlanılarak bir sıralama yapılmıştır. Böylece kentsel oyunun temel özellikleri belirlenmiştir. Kentsel oyun türü olarak belirlenen oyunbaz kamusal mekânlar ise kendi içinde detaylandırılarak ve özellikleri gruplandırılarak tasarım önerileri için girdi oluşturabilecek hale getirilmiştir.

Kentsel tasarım rehberleri, 2008-2022 yılları arasında yayınlanmış 6 adet Türkiye örneği ve 10 adet yurtdışı rehberi olarak iki ayrı başlık altında incelenmiştir. Tasarım rehberleri incelenirken oyun kelimesi rehberde aratılarak geçtiği yerler listelenmiştir ve analizler buna göre yapılmıştır. Türkiye kentsel tasarım rehberlerinin sayısının az olması sebebiyle ulaşılabilen tüm rehberler çalışmaya dahil edilmiştir. Bu nedenle bu rehberler oyun ile ilgili tasarım kararlarının neler olduğu üzerinden incelenmiştir. Yurtdışındaki rehberlerde tematik olarak oyunu ele alan ya da kamusal mekânda oyun ile ilgili kapsamlı öneriler içeren örneklerden seçilmiştir. Hem Türkiye'deki hem yurtdışındaki kentsel tasarım rehberleri oyun açısından karşılaştırılarak eksiklikleri ve tasarım önerisi olarak kullanılacak önerileri tespit edilmiştir.

Kentsel oyunların incelenmesi ile çıkarılan sonuçlar ve kentsel tasarım rehberlerinden gelen öneriler sentezlenerek kentsel tasarım rehberi süreç tasarımı aşamaları için tasarım önerileri seti oluşturulmuştur.

## OYUN ÜZERİNE KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Kentte oyunu anlamının yolu öncelikle oyunu anlamaktan geçmektedir. Bu bölümde oyun üzerine kavramsal çerçeve oyun kavramı ve tanımı, oyunun önemi ve oyun mekânları üzerinden değerlendirilmiştir.

### 2.1 Oyun Kavramı

Oyun; insanların doğuştan sahip oldukları bir dürtü (Schiller, 1795) olarak doğumlarından itibaren hayatlarında olan bir olgudur. Oyunun anlam belirsizliği ve çok farklı anlamlarda kullanılması, tanımlanmasını ve ne şekilde algılanacağını zorlaştırmaktadır. Oyun ile ilgilenen birçok kuramcı oyunu farklı şekilde tanımlamıştır. Bu bölümde Huizinga, Caillois, Abt, Avedon ve Sutton-Smith, Suits, Parlett, Salen ve Zimmerman'ın oyun tanımları karşılaştırılmıştır.

Oyun ile ilgili en farklı yaklaşımlardan biri Huizinga'ya aittir. Huizinga (1955) kültürün oyun ortamında geliştiğini ve bu nedenle oyunun kültürden daha eski olduğunu ve kültüre eşlik ettiğini öne sürmektedir. Huizinga oyunu, oyunun etkisini de açıklayarak çok geniş bir perspektiften ele almıştır. Huizinga'nın (1955) tanımına göre oyun; gündelik hayattan farklılaşan, ciddi olmayan, tamamen sürükleyici, maddiyatla ilişkisi olmayan, kendi mekân ve zaman sınırları içerisinde meydana gelen, kurallara dayalı olan ve sosyal gruplar oluşturan bütünsel eylemlerdir.

Fransız sosyolog Caillois (1961: 9) oyunu sosyal hayatın kurallarından bir kaçış olarak görmüştür. Caillois'a (1961) göre oyunun karakteristikleri şu şekildedir:

- Özgür: Zorunlu bir faaliyet değildir, gönüllü olarak gerçekleştirilir.
- Ayrılmış: Mekân ve zaman ile sınırlandırılmıştır.
- Belirsiz: Sonuçları önceden belirlenemez ve yenilikler oyuncunun inisiyatifindedir.
- Üretken olmayan: Mal ve zenginlik yaratmaz.
- Kurallaştırılmış: Olağan kanunları askıya alan ve kendi kurallarıyla var olan bir eylemdir.
- Hayal ürünü: Gerçek hayata karşı hayal ürünü olan bir faaliyettir.

Caillois, oyunun sonunun belirsiz olduğuna işaret ederek ve oyunu bir hayal ürünü duygusuyla ilişkilendirerek, onu özgür ve gönüllü olarak tanımlayarak Huizinga'nın oyun anlayışını genişletmiştir.

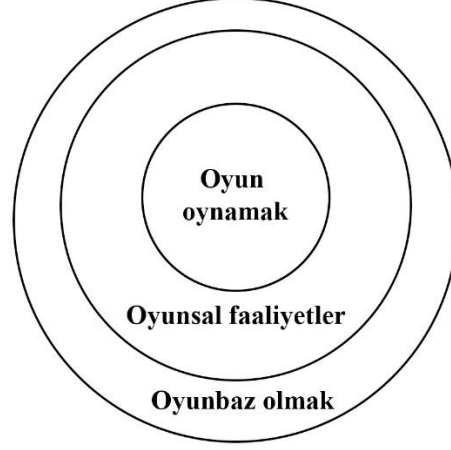
Abt'e (1970: 6) göre oyun; sınırlayıcı bir bağlamda hedeflerine ulaşmak isteyen iki veya daha fazla bağımsız karar verici arasındaki bir faaliyettir. Bu tanıma göre Abt oyunu yalnızca rakipler arasında yarışma olarak tanımlayarak anlamını daraltmıştır.

Avedon ve Sutton-Smith (1971: 7) oyunu, başlangıç durumundan farklı bir hedefe ulaşarak dengesiz bir sonuç üreten, kurallarla sınırlı, güçler arasında bir yarışma olan gönüllü kontrol sistemlerinin bir egzersizi olarak tanımlamıştır.

Suits (1990: 56) oyun oynamayı, "Belli bir duruma, yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların, daha etkisiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanları yasakladığı ve kuralların salt o etkinliği okunaklı kıldığı için benimsendiği bir uğraş" şeklinde tanımlamıştır. Suits'in tanımına göre oyunun elementleri; etkinlik, gönüllülük, belirli bir hedef, verimsizlik, kurallar ve bu kuralların kabulüdür.

Oyun tarihçisi olan Parlett (1999), oyunları resmi ve gayri resmi olarak birbirinden ayırmıştır. Parlett'e (1999) göre gayri resmi oyun çocukların oynadığı gibi yönlendirilmemiş oyunlardır. Resmi oyun ise sonuçlara ve anlamlara dayalı olarak iki yönlü ve belli bir hedefe ulaşmak için bir yarışma olan oyunlardır. Dolayısıyla resmi bir oyunda bir kazanan ve oyunun "sonu" vardır. Kurallar ve materyaller de anlamı verir.

Salen ve Zimmerman (2004) ise oyunu çok daha geniş anlamda ele alarak üç farklı kategoriye ayırmıştır. Bu kategoriler; oyun oynamak (game play), oyunsal faaliyetler ve oyunbaz olmaktır. Buna göre oyunsal faaliyetler oyun oynamayı kapsarken, oyunbaz olmak ise ikisini de kapsamaktadır (Şekil 2.1).



**Şekil 2.1** Salen ve Zimmerman'ın oyun kategorileri

Salen ve Zimmerman'a (2004) göre oyun oynamak (game play), yalnızca "game" olarak tanımlanan kavram için geçerli olan dar bir etkinlik kategorisidir. Oyun oynamak, oyuncular bir oyunun kurallarını izlediğinde ve sistemini oyun yoluyla deneyimlediğinde oluşan resmileştirilmiş etkileşimdir.

Oyunsal faaliyetler sadece oyunları değil, aynı zamanda "oyun oynama" olarak düşündüğümüz oyun dışı davranışların tümünü içeren oyun aktiviteleridir (Salen ve Zimmerman, 2004). Oyunsal faaliyetlere örnek olarak bir iplik topunu vuran bir yavru kedi, bir frizbiyi ileri geri fırlatan iki üniversite öğrencisi, bir parkta oynayan çocuklar verilebilir.

Üçüncü oyun kategorisi olan oyunbaz olmak ise en geniş ve en kapsayıcıdır. Sadece tipik oyun etkinliklerine değil, aynı zamanda oyun ruhunun başka bir eyleme entegre edildiği eğlenceli bir zihin durumunda olma fikrine de atıfta bulunur (Salen ve Zimmerman, 2004).

Oyunbazlık; bir durumu eğlence, mizah veya eğlence sağlayacak şekilde şekillendirme yatkınlığı olarak tanımlanmıştır (Barnett, 2007: 955). Buna ek olarak oyunbazlık yaratıcı, mizahi, akıllı ve etkileyici olma gibi dört boyuttan oluşan bir yapıya sahiptir (Barnett, 2007).

**Tablo 2.1** Oyun tanımlarındaki unsurların karşılaştırılması

|                                      | Oyun tanımlarındaki unsurlar   |
|--------------------------------------|--|
| <b>Huizinga (1955)</b>               | <ul style="list-style-type: none"><li>• Kurallı</li><li>• Maddi olmayan</li><li>• Sıradan hayatın dışında</li><li>• Ciddi olmayan</li><li>• Sürükleyici</li><li>• Kendi mekân ve zamanı olan</li><li>• Sosyal gruplar oluşturan</li></ul>  |
| <b>Caillois (1961)</b>               | <ul style="list-style-type: none"><li>• Kurallı</li><li>• Maddi olmayan</li><li>• Özgür</li><li>• Ayrılmış</li><li>• Belirsiz</li><li>• Hayal ürünü</li></ul>  |
| <b>Abt (1970)</b>                    | <ul style="list-style-type: none"><li>• Hedef odaklı</li><li>• Yarışma</li><li>• Rekabet</li></ul>   |
| <b>Avedon ve Sutton-Smith (1971)</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Kurallı</li><li>• Yarışma</li><li>• Sonuç üreten</li><li>• Gönüllü</li></ul>   |
| <b>Suits (1990)</b>                  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Kurallı</li><li>• Hedef odaklı</li><li>• Gönüllü</li><li>• Etkin</li><li>• Verimsiz</li></ul>  |
| <b>Parlett (1999)</b>                | <ul style="list-style-type: none"><li>• Kurallı</li><li>• Hedef odaklı</li><li>• Sonuç üreten</li><li>• Anlamı olan</li></ul>  |
| <b>Salen ve Zimmerman (2004)</b>     | <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Oyun oynamak:</b> kurallı olarak oynanan oyunlar</li><li>• <b>Oyunsal faaliyetler:</b> oyun oynamak ve oyun oynamak olarak düşünülen kuralsız davranışlar</li><li>• <b>Oyunbaz olmak:</b> oyun oynamak, oyunsal faaliyetler ve oyun ruhunun başka bir eyleme entegre edilmesi</li></ul> |

Oyun ile ilgili tüm bu tanımlar karşılaştırıldığında (Tablo 2.1) Abt, Avedon ve Sutton-Smith, Suits ve Parlett'in oyunu, tipik oyun olarak da açıklanan kurallara ve rekabete

dayalı yarışma olarak tanımladığı görülmektedir. Huizinga ve Caillois ise oyunu gündelik hayattan ayrılarak kendi zaman ve mekânını yaratan kurallı etkinlikler olarak ele almıştır. Tüm bu kuramcılardan farklı olarak Salen ve Zimmerman oyunun tanımını geniş bir perspektiften yaparak, oyunbaz olmayı ve oyunsal faaliyetleri de oyun olarak tanımlamıştır.

Salen ve Zimmerman'nın hem tipik oyun etkinliklerini hem de oyun ruhunu içeren eğlenceli eylemleri kapsayan oyunbazlık kavramı tezde ele alınan oyun kavramını en iyi açıklayan kavramdır. Bu nedenle tez boyunca oyun; yalnızca tipik oyunlar olarak değil çok daha geniş kapsamda ele alınmıştır.

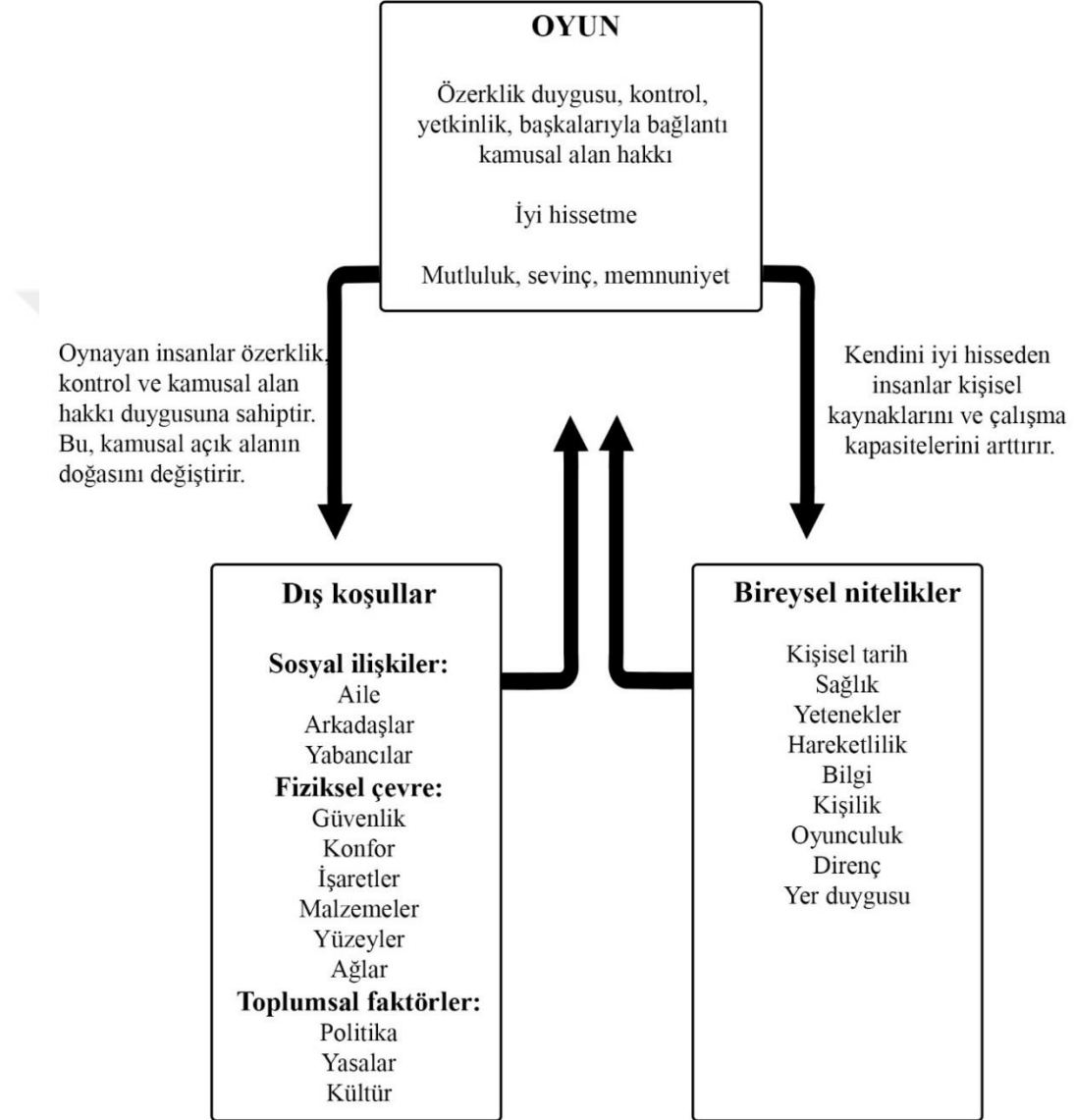
## 2.2 Oyunun Önemi

Huizinga oyunun özelliklerini tanımlarken aynı zamanda sanat, siyaset, entelektüel yaşam, resmî kurumlar ve hatta savaşta, insan kültürünün tüm temel yönlerinin geliştirilmesinde oyunun rolünü ortaya çıkarmaya çalışmaktadır. Kısacası amacı; oyunun medeniyetin ana temellerinden biri olduğunu göstermektir (Huizinga, 1955). Medeniyetin ana temellerinden biri olarak görülebilen oyun insan hayatı için büyük öneme sahiptir. Oyunun **sağlık, psikoloji** ve **sosyal** yapı için birçok faydası bulunmaktadır. Bu nedenle bu bölümde oyunun sağlık, psikolojik ve sosyal açıdan önemi incelenmiştir.

**Sağlık** açısından bakıldığında; oyunun özellikle fiziksel aktiviteyi arttırması tüm yaş gruplarının sağlığında olumlu etkilere sebep olabilmektedir. Dünya Sağlık Örgütü (2014), kalp hastalığı ve diyabet riskini azaltıp kas zindeliğini, vücut kütesini, kemik sağlığını ve genel sağlığı geliştirerek yetişkinlere fayda sağlayan fiziksel aktivitenin bir bileşeni olarak oyunu örnek vermiştir. Oyun ile sağlanan daha aktif bir yaşam obezite gibi hastalıkları engellemeye yardımcı olurken el-göz koordinasyonunu, refleksleri ve dengeyi geliştirebilir. Bu nedenle, sağlık için oyun oynamak, yaşlanmanın olumsuz etkilerini önlemeye yardımcı olabilir (Carlisle, 2009: 310).

Oyunun fiziksel sağlığa faydasının yanında zihinsel sağlığa da faydası bulunmaktadır. Sutton-Smith (2001: 198) "Oyunun tersi mevcut bir gerçeklik ya da iş değil, boşluktur ya da daha kötüsü depresyondur " diye belirterek oyunun önemini vurgulamıştır. Çalışmalar, oyun oynarken genel bir refah duygusunu teşvik eden ve hatta ağrıyı geçici olarak hafifletebilen bir hormon olan endorfinin

tetiklenmeye başladığını göstermektedir (Brown ve Vaughan, 2009). Bu nedenle oyunun stresi azalttığı ve depresyona karşı koruyucu bir görev üstlendiği söylenebilir. Kerr ve Apter (1991), oyunun öğrenme ve kendini gerçekleştirme, yaratıcılık, stresle başa çıkma, değişimle başa çıkma ve iç istikrarı korumaya yardımcı olabileceğini belirterek bu görüşü desteklemektedir.



**Şekil 2.2** Oyun ve oyunun faydaları (Mahdjoubi ve Spencer, 2015: 140)

Oyun sosyal ilişkiler, fiziksel çevre ve toplumsal faktörler gibi dış koşullardan ve sağlık, yetenekler, kişilik gibi bireysel niteliklerden etkilenirken bu dış koşulları ve bireysel nitelikleri sağladığı faydalarla etkilemektedir (Şekil 2.2). Oyun ile özerklik duygusu, kontrol, başkalarıyla bağlantı ve kamusal alan hakkına sahip olan insan dış koşullarını değiştirebilir. Oyunun iyi hissetme, mutluluk ve memnuniyet duyguları

uyandırması da bireysel niteliklerini geliştirmeye yardımcı olur (Mahdjoubi ve Spencer, 2015).

Burr vd.'nin (2019) yetişkinler üzerinde yaptıkları araştırmada katılımcıların çoğu oyunun önemli olduğunu belirterek yaşam boyunca asla sona ermemesi gerektiğini belirtmişlerdir. Katılımcılara göre oyunun önemli olmasının nedenleri; daha aktif bir yaşam sağlaması, yapılabileceklerin çeşitliliğini artırması, insanlarla çalışmaya yardım etmesi, zihni problemlerden kurtarması ve açık fikirli olmayı sağlaması, mutlu ve yaratıcı olmayı sağlamasıdır (Burr vd., 2019: 259). Oyunun mutlu ve daha iyi olma haline katkısı fiziksel ve zihinsel sağlığa olumlu etki etmektedir.

Oyun, **psikoloji** biliminde birçok kuramın konusu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu kuramlarla oyunun insan gelişimine katkısı, oyun faaliyetlerinin işlevleri ve oyun ihtiyacının nedenleri açıklanmaktadır. Klasik oyun kuramları ve bilişsel oyun kuramları bu kapsamda incelenmiştir. Klasik oyun kuramları oyunun neden oynandığına odaklanırken, bilişsel oyun kuramları oyunun bilişsel gelişimdeki rolüne odaklanmaktadır.

Klasik oyun kuramları fazla enerji teorisi, rekreasyon teorisi, tekrarlama teorisi, ön egzersiz teorisi olarak gruplandırılmıştır (Giddens, 1964, 75). Fazla enerji teorisinde oyun organizmada biriken enerjinin harcanmasını sağlar. Lazarus tarafından ileri sürülen rekreasyon teorisi oyunu zihinsel ve fiziksel iyileşme sağlayan ve bireyin dinlenerek enerjisini geri kazandığı bir etkinlik olarak görmektedir. Tekrarlama teorisi gençlerin oyun faaliyetlerinin, ırkın sosyal gelişiminde rol oynayan geçmiş davranış kalıplarının yeniden yürürlüğe girmesi olarak kabul edilir (Giddens, 1964). Karl Groos (1898) tarafından öne sürülen ön egzersiz teorisi, oyunun kökeninin içgüdüsel olduğunu kabul eder ve oyunun öğrenme sürecinin bir parçası olarak önemli bir role sahip olduğunu savunur. Oyun gençlerin gerçek hayat durumlarını gerçek hayat sonuçları olmadan uygulayabilmesini sağlar ve çocuklar için yetişkin yaşamında hayatta kalma işlevi gören bir tür taklit içgüdüdür.

Bilişsel gelişimde oyunun rolünü açıklayan Piaget (1999) için bilgi edinme süreci çocukluğun en erken aşamalarında, doğumdan itibaren bebeğin oyun yoluyla duyudevinim, işlem öncesi ve somut işlem evrelerinde bilgi zenginliği biriktirmeye başlamasıyla başlar. Piaget, özümleme ve uyum kavramlarıyla, bir çocuğun belirli bir oyun türü aracılığıyla kendi çerçevesini inşa ederek dünyayı anlamaya nasıl

başladığını açıklar. Bu sınırlı çerçeve sürekli olarak nesnelere ve olaylar gibi yeni bilgileri özümsemelidir.

Vygotsky (1967), Piaget'in öne sürdüğü bir çocuğun dünyadaki bilişsel temsillerini tek başına oyun etkinliği yoluyla inşa ettiği fikrini kabul etmemiştir. Vygotsky için oyun, önemli ölçüde sosyal ve semboliktir. Çocukların ortaya koyduğu oyuncaklar, olaylar, temalar, hikayeler ve roller, her zaman o belirli zamanın ve toplumun sosyokültürel anlamlarıyla yaratılmaktadır. Örneğin, bir 'anne' olarak oynayan bir çocuk bulunduğu toplumda anneliği simgeleyen belirli 'kurallar' dahilinde hareket eder.

Oyuna katılım başarı ve başarı ile ilgili çeşitli güdülerle ilişkilidir (Rieger vd., 2014). Bu açıdan oyunlardaki başarıya tatmini ve yetişkinler açısından barışçıl bir eylem olması çevre psikolojisi için önemlidir. Çünkü oyundan keyif almak ve oyun esnasında gülümsemek barışçıl ortamlar yaratılmasına katkı sağlayabilmektedir.

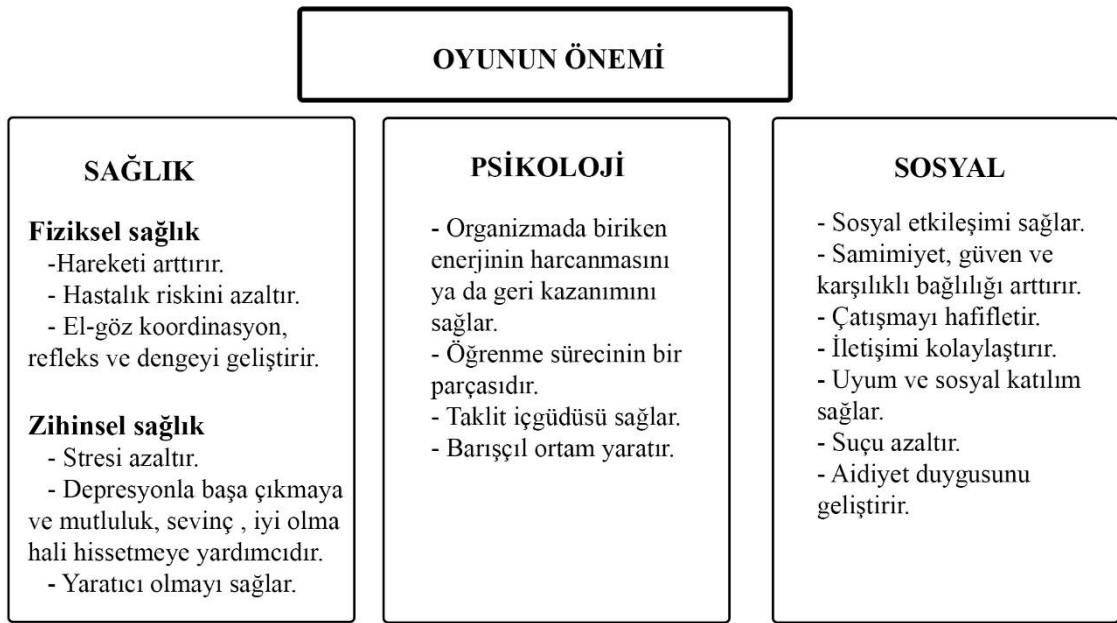
Oyun doğası gereği **sosyaldır** (Carlisle, 2009: 305). Oyun, hayata anlam vermek için sürekli olarak oynanan sosyal etkileşimin "yüce bir araç"dır (Huizinga, 1955). Bu yüzden oyun, toplumun dokusunu oluşturan kültürün en karakteristik geleneklerini, ritüellerini ve kurumlarını geliştirir.

Sosyolog Georg Simmel, insan sosyalliğinin özünde oyun unsuru olduğunu bulmuştur (Carlisle, 2009: 658). Simmel, birbirimizle ilişki kurduğumuzda ve kaçınılmaz olarak sosyal ayrımlar yaptığımızda, taklit ve bireyselleşme arasında etkileşime girdiğimizi gözlemlemiştir.

Yetişkinlikte oyunun işlevleri; samimiyet, güven ve karşılıklı bağımlılığı belirtmek veya arttırmak, çatışmayı hafifletmek ve iletişimi kolaylaştırmak, heyecan yaratmak ve stresi azaltmaktır (Van Vleet ve Feeney, 2015: 633). Oyunbazlık ise uyum sağlama, yeni fikirlere açıklık, öğrenme, gelişme, durumları tehditte ziyade zorluklar olarak yorumlama eğilimi de dahil olmak üzere birçok fayda sağlamaktadır (Guitard vd., 2005: 20). Hem oyunun hem de oyunbazlığın işlevleri insanın sosyal ilişkiler kurması ve bu ilişkileri sürdürebilmesi ile alakalıdır. Oyunun iletişimi kolaylaştırması, samimiyeti artırması, uyum yeteneğini geliştirmesi sosyal bağları kuvvetlendirmektedir.

Yetişkinler, sosyal yapıların gelişmesine ve oluşturulmasına katkıda bulunan organize spor yarışmaları, sergiler, etkinlikler ve kutlamalar gibi etkinliklerle doğrudan ya da izleyici olarak oyuna katılırlar. Böylece katılımcılar doğrudan veya dolaylı olarak aidiyet ve kapsayıcılık duygusunu deneyimlemelerine izin veren kendi geleneklerini, ritüellerini ve davranışlarını içeren bir sosyal aktiviteye dahil olurlar. Oyunbaz katılım yoluyla gelişen bu gelenekler ve kurallar, toplumu yöneten ve içindeki yerimizi belirleyen sosyal bağlara, ağlara ve davranış kurallarına katkıda bulunan topluma nüfuz eder (Carlisle, 2009: 664).

Sutton-Smith (2001)'in söylemine göre oyun, sosyal politika bağlamında, diğer etkilerinin yanı sıra, akademik başarıyı ve sosyal gelişmeyi desteklemek, sağlığı iyileştirmek, suçu azaltmak ve sosyal uyumu geliştirmek için bir araç olarak görülmekte ve teşvik edilmektedir.



**Şekil 2.3** Oyunun önemi (Dünya Sağlık Örgütü, 2014; Carlisle, 2009; Brown ve Vaughan, 2009; Kerr ve Apter, 1991; Mahdjoubi ve Spencer, 2015; Burr vd., 2019; Giddens, 1964; Karl Groos, 1898; Piaget, 1999; Vygotsky, 1967; Van Vleet ve Feeney, 2015; Guitard vd., 2005; Sutton-Smith, 2001; Baş, 2022)

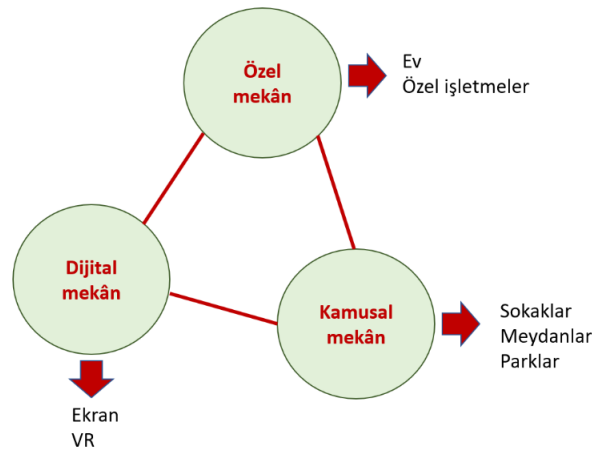
Oyun psikoloji bilimine göre kişinin gelişimi için ihtiyaç, fiziksel ve zihinsel sağlığın korunması ve iyileştirilmesi için bir gereklilik ve toplumsal bağların güçlendirilmesi ve sosyal etkileşim sağlanması için bir ihtiyaçtır. Birçok açıdan öneme ve faydaya sahip olan oyun (Şekil 2.3) bir gereksinim olarak bebeklikten ölüme kadar insan hayatının her evresinde yer almalıdır. Böylece oyun hem bireysel olarak sağlıklı

olmaya hem de toplumsal olarak iyi sosyal ilişkiler geliştirebilmeye katkı sağlayabilir.

### 2.3 Oyunun Mekânı

Birçok kuramcıya göre oyun kendi zaman ve mekânını yaratmaktadır. Huizinga (1955) oyunun farklı bir zaman ve mekân yaratmasını ve mekânsal olarak ayrılmasını “**sihirli çember**” olarak adlandırmıştır. Oyuna ait özel anlamlar, nesnelere ve davranışlar sihirli çember içinde kümelenir (Salen ve Zimmerman, 2004). Böylece, oyunun kurallarıyla tanımlanan ve oyuncularının yaşadığı yeni bir gerçeklik yaratılır. Bir oyunun sihirli çemberi oyun alanının sınırınıdır. Oyunun gerçekleştiği alan olan sihirli çember bağlamından kopuk ve tamamen kapalı olarak düşünülmemeli, mekân katmanlarına eklenen ve bağlamı ile ilişkili soyut bir alan olarak görülmelidir.

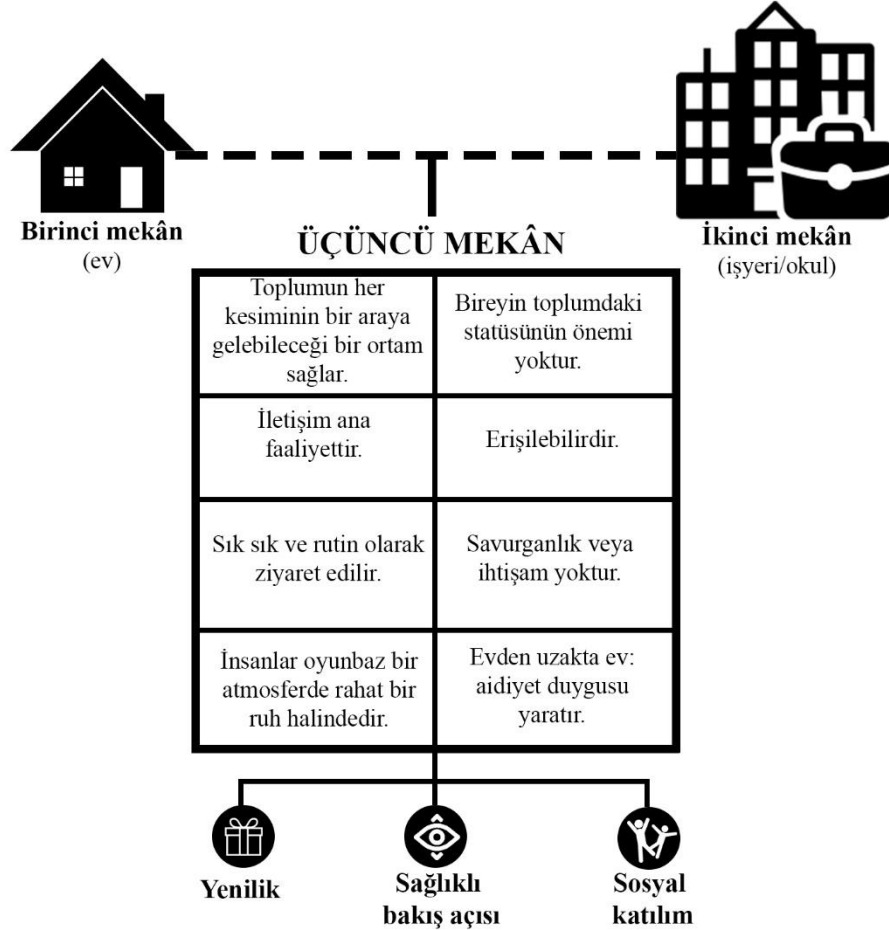
Sihirli çemberin hem dijital olarak oynanan hem de fiziksel olarak açık ya da kapalı mekânlarda oynanan oyunlar, oyunsal faaliyetler ya da oyunbaz davranışlar için geçerli olduğu söylenebilir. Bu durumda oyun mekânı **dijital mekân**, **özel mekân** ve **kamusal mekân** olabilir (Şekil 2.4).



Şekil 2.4 Oyun mekânları

Kamusal mekânda oynanan oyunlar için farklı bir oyun mekânı açıklaması da karşımıza çıkmaktadır. Oldenburg’un (1989) “**üçüncü mekân**” kavramı kamusal mekânda oynanan oyunun mekânı ile ilişkilendirilmiştir (Ferreira vd., 2007; Shersad, 2017).

Oldenburg'a (1989) göre birinci mekân ev, ikinci mekân işyeri ya da okul gibi mekânlarken, üçüncü mekân ise ev, iş veya okul yaşamının dışında farklı gereksinimlerin, rahatlamanın, hobilerin gerçekleştirildiği yenilik, sağlıklı bir bakış açısı ve sosyal katılım sağlayan mekânlardır.



**Şekil 2.5** Oldenburg'un üçüncü mekân konsepti (Oldenburg, 1989; Shersad, 2017)

Üçüncü mekânlar toplumun her kesimini bir araya getiren, kapsayıcı, erişilebilir, oyunbaz bir ruh haline ve aidiyet duygusuna teşvik eden mekânlardır (Oldenburg, 1989; Shersad, 2017) (Şekil 2.5). Aidiyet duygusunu arttırma, oyunbaz ve mutlu bir ruh hali sağlama, sosyal etkileşimi teşvik etme gibi oyunun önemi ve faydaları ile üçüncü mekânın özellikleri benzeşmektedir. Bu nedenle oyunun mekânlarından birinin bu üçüncü mekân olarak tarif edilen mekânlar olduğu savunulmuştur. Buradaki en önemli nokta üçüncü mekânların kamusal mekânlar oluşudur. "Kamusal mekân toplumun oyun alanıdır; kamusal mekân, toplumun kendini yeniden şekillendirdiği oyun alanıdır (Bunschoten, 2002: 6)". Bu durumda kamusal mekânlar en önemli oyun mekânları olarak görülebilir.

## 2.4 Bölüm Değerlendirmesi

İncelenen Huizinga, Caillois, Abt, Avedon ve Sutton-Smith, Suits, Parlett, Salen ve Zimmerman'ın oyun tanımları sonucunda oyunun kurallara ve rekabete dayalı yarışma ve gündelik hayattan ayrılarak kendi zaman ve mekânını yaratan kurallı etkinlikler şeklinde tanımlandığı tespit edilmiştir. Bu tanımları daha da geliştiren Salen ve Zimmerman oyunu daha geniş perspektifte değerlendirerek hem daha önceki oyun tanımlarını kapsayan oyun oynamayı hem de oyunsal faaliyetleri ve oyunbaz olmayı oyun olarak tanımlamıştır. Bu nedenle tez boyunca oyun Salen ve Zimmerman'ın oyun tanımına göre ele alınmıştır.

Oyunun insan hayatı için birçok faydası bulunmaktadır. Bu faydaları da oyunun insanlar için önemli olmasına neden olmaktadır. Oyun hareketi artırarak, hastalık riskini azaltarak, refleks ve dengeyi geliştirerek fiziksel sağlığa; stresi azaltarak, depresyonla başa çıkmaya yardımcı olarak, yaratıcı olmayı sağlayarak zihinsel sağlığa fayda sağlar. Enerjinin harcanması ve geri kazanılmasını sağlaması, öğrenme sürecinin bir parçası olması ve taklit içgüdüğü sağlaması açısından psikoloji için önemlidir. Sosyal etkileşim ve katılım, uyum, aidiyet duygusu, iletişim sağladığı için de sosyal açıdan önemlidir.

Dijital mekân, özel mekân ve kamusal mekân oyunun mekânı olabilmektedir. Kamusal mekânın toplumun oyun alanı olması, kamusal mekânları en önemli oyun mekânlarından biri haline getirmektedir.

Kent için oyunun önemi giderek artmaktadır. Oyunun kentteki varlığı ve kentin oyuna imkân vermesi hem kullanıcılar hem kent için birçok fayda sağlamaktadır. Bu bölümde kentsel oyunların değerlendirilebilmesi için kentte oyun ele alınmıştır. Kentte oyunların tarihsel gelişimi aktarıldıktan sonra, oyunun kent için artan önemi, kamusal mekânın oyun potansiyeli ve kentsel oyunlar irdelenmiştir.

### 3.1 Kentte Oyunların Tarihsel Gelişimi

Oyun tarih öncesi zamanlardan günümüze kadar zaman ve mekân, toplumsal değerler ve teknolojiye bağlı olarak kırsaldan kentsele, doğaldan yapaya, fizikselden sanala zamanla değişerek yeni içeriklerle gelişmeye devam etmektedir.

Oyunların tarihi insanlık tarihi kadar eski sayılsa da, ulaşılabilen belge ve kaynaklar MÖ 3000'li yıllara (MÖ 3000 Antik Mısır'da Senet ve Mangala oyunları, MÖ 2500 Mezopotamya'da tavla oyunu) kadar uzanmaktadır (Fox, 2002). Ancak bu yıllarda oyunun kent ile ilişkisinden bahsetmek için yeterli kaynak bulunmamaktadır. Bu yıllara ait bulunan kalıntılarda oyun kültürü, genel olarak bulunan oyuncaklar üzerinden değerlendirilmektedir. Antik dönemde oyun ile hayat arasında bir ayrım olmaması (Yılmaz, 2018) da kentte oyuna ait mekânları göremememizin nedeni olabilir. Bu nedenlerden dolayı Antik Yunan Dönemi'ne kadar kent ve oyun ilişkisinden bahsetmek mümkün olmamaktadır.

Oyunun kent mekânında yer bulması Antik Yunan Dönemi'nde olimpiyat oyunları ile görülmektedir. Örneğin, top oyunları açık alanlarda ve yapı kompleksleri (*Gymnasium*) içerisinde oynanmıştır (Delemen, 2013). Arkeolojik çalışmalar olimpiyat oyunlarının MÖ 776 yılında Olimpia'da başladığını göstermektedir. Spor eğitimleri *Gymnasium*'larda verilirken, olimpiyatlar *Stadium* denilen alanlarda yapılıyordu (Young, 2004). Böylece, oyun ile günlük hayat arasında ayrım oluşmaya başlamış ve oyun kent içerisinde özel mekânlarda kendini göstermeye başlamıştır.

Tiyatro, boğa güreşi, at yarışları, şövalye oyunları gibi kentsel mekânda yapılan oyunları kapsayan gösteri oyunları ilk kez Yunan Tiyatrosu ile karşımıza çıkmaktadır.

Roma toplumu, Yunan toplumundan daha az oyunsal çizgiye sahip gibi gözükmektedir. Roma'da refahı kutsal yoldan sağlamak amacıyla her yıl çok sayıda bayram düzenlenmekteydi. Bu dinsel gelenekler, hala oyunlar (*ludi*) adını korumuştur. Çünkü bunlar Huizinga'ya göre gerçekten oyundurlar. Roma toplumu oyun olmadan yaşayamazdı. Oyunun, Roma kültüründe önemi amfiteyatronun her kentte sahip olduğu yer üzerinden anlaşılabilir. İspanyol kültürünün temel işlevi olarak boğa güreşi, Roma *ludi* olgusunu günümüze taşımaktadır. Oyunsal faktörün Roma antikçağındaki canlı gücünün dikkat çekici bir kanıtı olan *ludi* ilkesi, Bizans hipodromunda çok ilginç bir görüntü sunmaktadır. At yarışlarının yapıldığı meydan, dinsel geleneklere ilişkin kökenlerinden kopmakla birlikte, toplumsal hayatın odaklarından biri olarak kalmaya devam etmektedir (Huizinga, 1955: 238). Roma kültüründe oyunu, kentler için önemli yere sahip olan amfiteyatro ve hipodrom gibi yapılarda görmekteyiz.

Orta çağ ve Rönesans'ta, görkemli ve ciddi şövalye oyunları karşımıza çıkmaktadır ve tören alanlarında görülmektedir (Huizinga, 1955). Bu dönemde genel olarak oyun doğa içerisinde ve açık alanlarda oynanmaktadır (Rios, 2019).

1700'lerde oyun kentte herhangi bir ekipman olmadan, boş kırsal alanlarda ya da sokakta oynanırken Sanayi Devrimi ile kırsaldan kente göç edilmesi sonucu modern kentteki oyun fırsatları keşfedilmeye başlanmıştır (Rios, 2019). İngiltere'de Wight Adası'ndaki Blackgang Chine eğlence parkı 1837'de kurulurken, ilk halka açık oyun alanı 1859'da Manchester kentindeki bir parkta açılmıştır (Carlisle, 2009). 1960'lara gelindiğinde ise tasarlanmış ve sentetik malzemeli oyun ekipmanlarının geliştirilmesi yaygınlaşmıştır (Rios, 2019). Böylece gündelik yaşama dahil olarak sokak ve meydanlarda oynanan oyun, sınırları daha belirli oyun alanlarına ya da yapılarına itilmiştir. Bu yüzden Sanayi Devrimi ve kentleşmeyle birlikte oyunun kırsaldan kentsel mekânlara, sokak ve meydan gibi açık alanlardan tasarlanmış oyun alanlarına geçtiği söylenebilir.

Kentsel bir ortamda oyun denildiğinde üzerinde durulan kavramlardan biri 19. yy. sonu ve 20. yy. başında ortaya çıkan "**kent gezgini (flaneur)**"dir. *Flaneur*; kenti deneyimlemek ve gözlemlemek, yürüyüş uğruna yürümek ve sokakların labirentinde kendini kaybetmek için kenti gezen kentsel bir yürüyüşçüdür (Benjamin, 1973). *Flaneur*, hareketliliğiyle kenti bir dizi eğlenceli eylemle yeniden

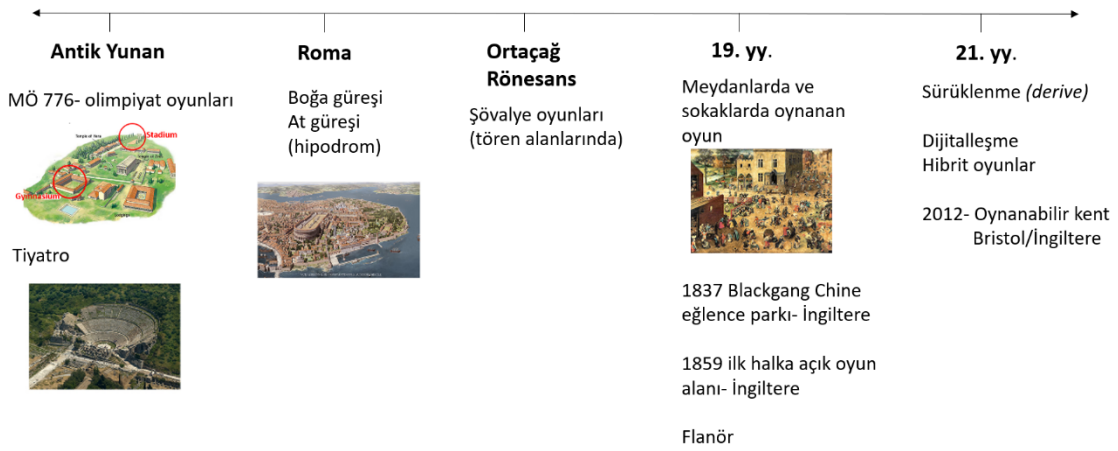
canlandırmakta, kenti ve artan metalaştırmayı hem katıldığı hem de gözlemlediği bir modernite oyununa dönüştürmektedir (De Souza e Silva ve Hjorth, 2009). *Flaneur* oyunbaz bir ruh hali içinde kenti dolaşırken kentsel mekânı oyun alanına dönüştürür. Sokaklar ise kenti gözlemleyen *flaneur* için en temel oyun unsurlarındandır.

Kentte oyun, 20. yüzyıl kentlerin ticarileştirilmiş doğasına meydan okumaya çalışanlar için de etkili olmuştur. Debord ve Nieuwenhuys, yıkıcı karşı oyun ve günlük mekânsal taktikler (*dérive* ve *detournement* gibi) yoluyla kent hakkını geri almaya çalışmışlardır (De Lange, 2015: 428). Debord'a göre *dérive*, kentsel alanda dolaşma sanatı, macera ve keşif ruhu içinde deneysel bir davranış biçimi olarak ele alınır (Andreotti, 2000: 38). Bassett'e (2004: 401) göre *dérive*, kentin radikal bir şekilde yeniden okunmasına yol açan ayrıntılı bir oyundur. Bu anlamda, *dérive* kentleri normalden farklı deneyimlemenin bir yolu ve kentin dolaşım alanlarına anlam kazandırmaya yönelik bir girişimdir. Çünkü, tanıdık kentsel alanlara farklı bir gözle bakmaya zorlar. Stevens (2007: 16) *dérive* ile ilgili olarak dolaşmanın tamamen bir şans meselesi olmadığını, aynı zamanda kentsel ortamda gizli olan dinamizmi ve oyun potansiyelini ortaya çıkardığını vurgulamaktadır.

Hem *flaneur* hem de *dérive* kavramları 19. ve 20. yüzyılda kentin bütününün bir oyun mekânı olarak değerlendirildiğini ve kent sokaklarında dolaşmanın bir oyun olarak algılandığını göstermektedir. Bu da tipik oyunlar tasarlanmış oyun alanlarına itilirken, oyunbazlık olarak düşünülen oyunun tüm kentte ve açık alanlarda varlığının devam ettiğinin işareti olarak görülebilir.

1970'ler bilgisayarın, 1980'lerde internetin, 2000'lerde ise akıllı telefonların icadı ile dijitalleşen dünya, oyunun da dijitalleşmesine neden olmuştur. Böylece oyun her zaman, her yerde, herkesle ve her şeyle oynanabilmeye başlanmıştır. Teknolojideki bu gelişimler kentte oyunun farklı şekillerde kendini göstermesine yol açmıştır. Kentsel mekânda fiziksel olarak oynanan oyunların yanında fiziksel dünya ile sanal dünyayı aynı anda oyun mekânı olarak kullanan hibrit oyunlar da oynanır olmuştur. Hibrit oyunlar için de tüm kent oyun mekânı olarak düşünülebilmektedir. Teknolojinin gelişmesi hibrit oyunların oynanmasına imkân vermesiyle kent mekânındaki oyun alternatiflerinin artmasını sağlamıştır.

Son yıllarda kentte oyun “**Oyunbaz ve Oynanabilir kent**” tanımları ile ilişkili olarak karşımıza çıkmaktadır. Oynanabilir kentler ile ilgili çalışmalar özellikle oynanabilir kent platformu (Playable City) ile artmaya başlamıştır. 2012 yılında İngiltere’nin Bristol kenti ilk oynanabilir kent olarak belirlenmiştir. Daha sonra Recife, Lagos, Tokyo, Sao Paulo, Oxford, Seoul, Austin ve Melbourne oynanabilir kent ilan edilmiştir. Oynanabilir kentler için proje yarışmaları düzenleyerek bu projelerden bazılarını gerçekleştirmişlerdir. Bu projelerin çoğu bir oyun unsuru içeren yerleştirmeler olarak kent mekânında yerini almıştır. Kentte oyunların tarihsel gelişimi Şekil 3.1’de özetlenmiştir.



**Şekil 3.1** Kentte oyunların tarihsel gelişimi

### 3.2 Kentte Oyunun Artan Önemi

Kentsel tasarım ve planlamada insan boyutu daha da önem kazandıkça, kentte oyunun da önemini arttırdığı söylenebilir. Oyun, Lefebvre'nin (1996: 195) kent hakkı kavramında insani bir ihtiyaç olarak yer almaktadır. Ayrıca oyun, kentlerin sunduğu potansiyelleri kentsel deneyimin bir özelliği ve bir karşılaşma türü olarak ortaya koymaktadır (Stevens 2007: 1). Kentlerde oyunun yer bulabilmesi insani bir ihtiyacı karşılarken hem kentleri hem de toplumu değiştirme potansiyeline sahip olabilir.

Oyunun kentlerdeki varlığı hem kamusal mekânlar hem de sosyal yaşam için önemlidir. Sokakları canlandıran özelliklerden biri oyun oynamaktır (Jacobs, 1961); fiziksel çevrenin kalitesi arttığında oyun gibi isteğe bağlı etkinliklerin varlığı görülebilir (Gehl, 2011); başarılı kamusal mekânların özelliklerinden biri olan aktif katılım (Carmona vd. 2003) oyun faaliyetleri ile ilgili olarak düşünülebilir. Bu

durumda, kentlerde oyun hem kamusal mekânların canlanmasına hem de sosyal etkileşimin artmasına izin verir. Aynı zamanda mekân kalitesinin göstergelerinden biridir. Kentlerin kendisi oyunun gerçekleşmesi için fırsatlar yaratmaktadır (Lefebvre 1996; Stevens 2007). Kentlerin oyun imkanları yaratması ve oyunun kentlerde var olması önemlidir.

2012 yılında Oynanabilir kent platformunun (Playable City) kurulmasıyla beraber oynanabilir ve oyunbaz kent kavramları oyunun kent için önemini arttırdığını gösteren yeni yaklaşımlar olarak ortaya çıkmıştır. Bu yaklaşımlar ile ilgili birçok akademik çalışma da yapılmıştır.

Oynanabilir kentler ile ilgili araştırmalar şu konulara odaklanmaktadır (Innocent, 2018: 6):

- İnsanlar ve mekânlar arasında bağlantı oluşturma,
- Sosyal refah üzerinde olumlu bir etki gösterme,
- Akıllı kentlerin teknolojik determinizmine meydan okuma,
- Oyunbaz yollarla uygun altyapı sağlama,
- İnsan merkezli tasarım yaklaşımlarını test etme,
- Farklı paydaşları birbirine bağlayan metodolojilerin etkisini keşfetme.

Oynanabilir kent, kent sakinlerinin ve ziyaretçilerinin kent hizmetlerini ve mekânlarını yeniden yapılandırmalarını sağlayan bir kent olarak hayal edilir. Oynanabilir kent keşfetmeyi teşvik eder ve kamusal alanda eğlenceli olmaya izin verir (Nijholt, 2017). Nijholt oynanabilirliğin akıllı teknolojiler ile sağlandığını savunmaktadır. Buna göre, akıllı teknolojiler kentleri, oynanabilir ve oyuncu kentler haline getirmektedir. Kamuya açık veri ve altyapı, erişilebilir veya kırılabilir sensörler ve aktüatörler, eğlenceli uygulamalar ve etkileşimler kenti daha eğlenceli ve oynanabilir hale getirmektedir.

Son yıllarda teknoloji, yaratıcılık ve kent hayatı bir ilişki içerisinde ele alınmaktadır. İnsan merkezli olarak görülen oynanabilir kent kavramı, yaratıcı ve akıllı bir kentin parçası olarak değerlendirilmektedir (Lange, 2015; Edirisinghe, 2017).

Oynanabilir bir kentin tanımlarında, kentte eğlence için oyun olması dışında, kenti günlük rutinden farklı bir şekilde deneyimlemeye yardımcı olabilecek eğlenceli öğeler üzerinde durulması gerektiği belirtilmektedir (Nijholt, 2017).

Birlikte oynamak, yeni sosyal bağlar kurmaya veya var olanları sağlamlaştırmaya yarayan güvenilir ilişkiler kurmaya izin vermektedir. Oynanabilir kentte, oyun yoluyla insanlar kentlerin pasif kullanıcıları olmak yerine, çevreleri için kararları olan aktif bir rol üstlenmektedir (Lange, 2015).

Edirisinghe (2017) oynanabilir kent ile oyunbaz kenti birbirinden ayırmaktadır. Oyunbaz kent, vatandaşları oyunla teşvik eden bir kentken; oynanabilir kent, altyapı ve kurumsal düzeyde akıllı hale gelen bir kenttir. Oyunbaz kent yeni oyun deneyimleri yaratarak insanlar arasında sosyal bir etkileşimin sağlanmasına olanak tanımaktadır. Kentin oyunbaz bir kent olarak algılanması, bireyleri akıllı kent platformlarında kendi oyun çevrelerini yaratmaya teşvik edecektir (Edirisinghe, 2017).

Hassan ve Thibault (2020) oynanabilir kentler için oluşturdukları çerçevede, kendi başına şehircilik (*DIY urbanism*), eleştirel tasarım ve kentsel oyunlaştırma olarak belirledikleri üç bileşenin uyum içinde çalışırken sorunların üstesinden gelmesini en önemli özellik olarak belirtmiştir. Kentsel oyunlaştırmanın ve eğlenceli yaklaşımların amacı, bu tasarımlarla etkileşime giren bireylerde olumlu ve keyifli deneyimler yaratmaktır. Bu tür tasarımlar kullanıcılara fayda sağlamakta ve oyunlaştırılmış eserlerle etkileşimlerini artırmaktadır (Hassan ve Thibault, 2020: 80).

Oynanabilir kentin yaygın olarak kabul edilen bir başka gücü de vatandaş katılımıdır. Karmaşık sorunlar, yukarıdan aşağıya bir düzeltme yerine aşağıdan yukarıya doğru insan merkezli bir bakış açısıyla eğlenceli bir yolla kenti yeniden tasarlayarak ele alınabilir (Innocent, 2018: 6). Kentsel bağlamda oyunlar; bireyleri toplulukları eğitmek, vatandaşları yönetişime dahil etmek ve azınlıkların uyumunu kolaylaştırmak için kullanılabilir (Hassan ve Thibault, 2020: 77).

Oyun, insanları ve yeri birbirine bağlar. Kenti yaratıcılık ve yaşam için bir yer haline getirir. Bu şekilde, kentleri daha yaşanabilir hale getirerek halk sağlığına ve toplum refahına katkıda bulunur. Bu da bir kentin sadece kültüründe değil, aynı zamanda ekonomisinde olumlu bir etkiye de yol açar (Innocent, 2018: 7). Swanson (2020) oyunbaz bir yerleştirme üzerinden verdiği örnekte insanların o alanda öncesine göre 15-20 dakika daha fazla kaldıklarını ve yemek, içmek ve alışveriş için daha fazla zaman geçirdikçe alanın ekonomik değerinin de arttığını vurgulamıştır.

Kentlerde oyun;

- Eğlence yoluyla insanların birbiriyle ve mekânla olan etkileşimine teşvik etmesi ile **sosyal etkileşimi** destekler (Fonseca ve Lukosh, 2019; Lancel, 2019; Edirisinghe, 2017; Lange, 2015; Borries vd., 2007);
- **Sahiplenme ve aidiyet** duygularını destekleyip güçlendirir (Lange, 2015; Thibault, 2019);
- **Kent ve mekân algısını** etkiler (Innocent ve Leorke, 2019; de Souza e Silva ve Sutko, 2008; Klausen, 2014);
- Merak uyandırarak sınırların ötesine geçmemizi, kendi rotalarımızı seçmemizi ve çevremizi keşfetmemizi teşvik ettiği için yaya davranışını motive eder ve **yaya hareketliliğini** artırır (Donoff, 2014; Donoff ve Brigdman, 2017; Stevens, 2007);
- **Yaratıcı teknolojiler** ile yeni uygulamalar ve bağlamlar yaratır (Innocent, 2018);
- **Vatandaş katılımı** için kamusal ve demokratik bir platform sunar (Innocent, 2018);
- **Kent kimliği**ne katkıda bulunabilir (Swanson, 2020);
- **Kent ekonomisinde** olumlu etkiye yol açar (Innocent, 2018; Swanson, 2020).

Oyunlar antik çağlardan beri kentsel teorilerin ve kent pratiklerinin parçası olmuştur. Mimarlar, oyun tasarımcıları, kentsel tasarımcılar artık belirli kentsel sorunlara odaklanan, kentlilerin diğer kentlilerle ve kentle bağlantı kurmasına yardım eden oyunlar üretmeye başlamıştır. Bu, kentsel tasarımı oyun tasarımı dünyasındaki gelişmelerle birleştiren nispeten yeni bir uzmanlık alanıdır (Lange, 2015).

### 3.3 Kamusal Mekânın Oyun Potansiyeli

"Kent, kamuya açık kentsel açık alanların tüm kullanıcılar için halka açık bir sosyalliği planlamasını, tasarlamasını, inşa etmesini ve karşılayabilmesini bilinçli bir şekilde sağlamalıdır" (Marshall, 2016: 194). Bu durumda halka açık yerler kent için önemli bir konumdadır. Kamusal mekânlar, toplumun tüm kesimleri tarafından açık

ve erişilebilir olmaları, kullanılmalari ve paylaşılmaları halinde kamusal kabul edilebilir (Madanipour, 2003: 204).

Kamusal mekânlar, hareket kanalları, iletişim düğümleri, oyun ve rahatlama için ortak zemin sağlayan dinamik alanlardır (Carr vd., 1992: 3). Francis (1987: 76) kamusal mekânları (parklar, oyun alanları, topluluk bahçeleri, plazalar, sokaklar ve alışveriş merkezleri) insan aktivitesi ve keyfi için tasarlanmış ve inşa edilmiş açık alanlar olarak tanımlar. Kamusal mekânların birçok işlevi olabilir. Orum ve Zachary'ye (2009) göre kamusal mekân üç perspektif etrafında düzenlenmiştir: sivil düzenin kolaylaştırıcısı, güç ve direniş alanı, sanat, tiyatro ve performans için bir sahne.

Kamusal mekân olarak meydanlar genellikle sanat, performans ve toplantıları sergilemek için kullanılan ortamlardır (Lang ve Marshall, 2017: 43). Meydanlar kamusal yaşamın sosyalleşmesini sağlarken, kutlamak, protesto etmek, yas tutmak ve oynamak için bir yer sunarlar (Lang ve Marshall, 2017: 48).

Kamusal mekânlar, zamana ve kültüre duyarlı kamusal yaşamın yaşanacağı yerlerdir (Marshall, 2016: 186). Bununla birlikte, bu, fiziksel alanın tasarımı veya geliştirilmesi ve sosyal değer dahil edildiğinde başarılı olabilir. Lofland kamusal mekânın toplumsal değerini şu şekilde vurgulamıştır: "Kamusal mekânda yaşam tamamen sosyaldır" (Lofland, 1989: 457). Kamusal yaşam "iş stresinden kurtulma, rahatlama, eğlence ve sosyal temas için fırsatlar sunar" (Carr vd., 1992: 45). Kamusal yaşamı ve sosyal etkileşimi deneyimlemek için anlamlı kamusal mekânlara ihtiyaç vardır (Mehta, 2007: 165). Kamusal mekânlar, yetişkinlerin zevk alabileceği oyun oynama, ciddiyetsiz olma, fanteziye katılma ve hayal kurma zevkini sunabilir (Lofland, 1998: 95). Kamusal kutlamalar ve grup etkinlikleri aracılığıyla kamusal mekânlar, yaşam kalitesini iyileştirmek ve kent için olumlu bir imaj yansıtmak için insanları bir araya getirebilir (Madanipour, 2010). Oyun, insanları bir araya getiren bu grup etkinliklerinden biri olarak görülebilir.

Kamusal mekânların daha yüksek bir kamusalığa sahip olması için geniş bir yelpazede insan ve faaliyetler içermesi gerekir (Dovey ve Pafka, 2020: 236). Kamusal mekândaki faaliyetler erişilebilirliğe, olanaklara, tasarıma bağlıdır (Lang ve Marshall, 2017: 34). Kamusal mekânlardaki sosyal faaliyetler, kenti canlandırma potansiyeline ve insanların fiziksel çevreleri konusundaki memnuniyetlerine

katkıda bulunabilir (Mehta, 2007: 167). Bjerkeset ve Aspen (2020) kamusal mekânın kullanımına göre 16 farklı faaliyet sınıflandırmıştır: sıradan, kişisel rekreasyon, ulaşım, satış ve satın alma, yurttaşlıkla ilgili, kültür ve eğlence, tören ve kutlama, üretim, yönetim, inşaat ve yenileme, öğrenme ve öğretme, işle ilgili, devlet yardımı, evsizlik, sapkın ve diğer faaliyetler. Oyun; sıradan, kişisel rekreasyon, kültür ve eğlence, tören ve kutlama etkinliklerinde yer alabilir.

“En iyi kamusal mekânlar, çeşitli amaçlar için kullanılabilir en esnek alanlardır” (Madanipour, 2010: 130). Franck ve Stevens (2007) kamusal mekânın esnekliğinin, mekânın beklenmedik kullanımlar için tahsis edilmesini teşvik ettiğini ve bu esnek alanların yeni tutum ve davranışlara olanak sağladığını vurgulamışlardır. Ek olarak, bu gevşek alanlar oyun etkinliklerinin ortaya çıkmasını da teşvik edebilir. Whyte (1980: 11), çocukların oyun alanı olmadığı için değil, sokağı sevdikleri için sokakta oynadıklarını ve sokağın kendisinin bir oyun alanı olduğunu belirtmiştir. Bu örnekte, esnek bir mekân olarak sokak oyun ve diğer işlevler için ortam sağlar.

Kamusal mekândaki insan davranışları, esas olarak mekânsal özellikler ile açıklanmaya çalışılmıştır. “Mekân ve toplum açıkça ilişkilidir: toplumsal içerik olmadan 'mekânı' tasavvur etmek ve aynı şekilde mekânsal bir bileşen olmadan toplumu tasavvur etmek zordur” (Carmona vd., 2003: 106). Bu durumda, insanlar ve mekân arasındaki ilişki iki yönlüdür. Mekân özellikleri insan davranışını etkilerken, insanlar da mekânı değiştirebilir. Bu nedenle, kentsel tasarımcının görevi sosyal yaşam için daha fazla mekân potansiyeli yaratmaktır (Carmona vd., 2003: 107). Fiziksel çevre, bir faaliyetin gerçekleşmesini karşılayabilmeli ve harekete geçirebilmelidir. Bununla birlikte, faaliyetin gerçekleştirilmesi aynı zamanda kullanıcıların motivasyonlarına, yetenek düzeylerine, yatkınlıklarına ve faaliyetin algılanan sonuçlarına da bağlıdır (Lang ve Marshall, 2017: 34). Bu nedenle sadece fiziksel çevrenin faaliyetleri şekillendirdiği değil, sosyal ve kültürel dinamiklerin de mekân kullanımını etkilediği söylenebilir.

Sonuç olarak kamusal mekân tüm işlevlerinin yanında kamusal yaşamın bir parçası olarak oyun faaliyetlerinin gerçekleşebildiği, oyun imkanlarının artmasıyla daha fazla kullanıcıya ya da kullanıma hitap edebilmek kamusal yaşamın artabileceği, esnek yapısıyla oyun dahil farklı işlevleri barındırabilen ve bu açılardan oyun potansiyeli bulunan mekânlardır.

### 3.4 Kentsel Oyunlar

Kentsel oyunların değerlendirilmesi için öncelikle kentsel oyun örnekleri incelenmiştir. Daha sonra incelenen örnekler üzerinden kentsel oyunun özellikleri belirlenmiştir.

#### 3.4.1 Kentsel Oyun Örnekleri

Kentsel oyun olarak 40 örnek seçilmiştir ve incelenmiştir. Yapılan inceleme örneklerle ilgili kısa açıklamalarının aktarılması ve ardından oyun tanımı, oyun mekânı ve kentsel oyunun özelliklerinin listelenmesini kapsamaktadır.

- **“Block by Block” Girişimi**

“Block by Block” girişimi, 2015 yılında “Minecraft” bilgisayar oyunu ile kamusal alan planlamasına topluluk üyelerini daha fazla dahil etme fikriyle başlamıştır (Şekil 3.2). Minecraft oyunu, mahalle sakinlerinin çevrelerini modellemesine, olasılıkları görselleştirmesine, fikirleri ifade etmesine, fikir birliğine varmasına ve ilerlemeyi hızlandırmasına yardımcı olmaktadır. “Block by Block” girişimi dünya çapında 35'ten fazla ülkede onlarca kamusal alan projesini harekete geçirmiştir.



Şekil 3.2 Block by Block Girişimi (Block by block, t.y.)

Oyun tanımı: Oyun oynamak

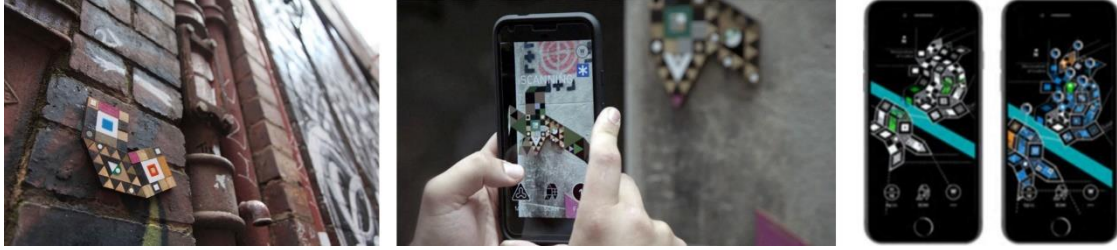
Oyun mekânı: Dijital mekân

Özellik: Katılım aracı olarak oyun, ortak tasarım

- **“Wayfinder Live” Oyunu/ Melbourne**

“Wayfinder Live” oyunu, kentsel mekânda bulunmanın yollarını bulmayı araştıran eğlence yoluyla bir deneyim sunan 2016 yılından itibaren Melbourne’de oynanabilen bir oyundur. Kentsel mekâna yerleştirilen çeşitli kentsel kod adı verilen işaretlerin bulunarak mobil cihazlar aracılığıyla taranması şeklinde oynanmaktadır (Şekil 3.3). Wayfinder Live, oyuncuları kentte kaybolmaya ve kentsel mekânları keşfetmeye teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Bu oyun, gerçek dünyaya farklı bir

katman yerleştirerek sanal dünyanın ve gerçek dünyanın bir arada yaşamasına izin verir.



Şekil 3.3 Wayfinder Live oyunu (Innocent ve Leorke, 2019)

Oyun tanımı: Oyun oynamak

Oyun mekânı: Kamusal mekân + dijital mekân

Özellik: Konum tabanlı oyun, kentsel mekânları keşfetmek, mekân ile bağlantı

• **“Play the City” Girişimi**

“Play the city”, işbirlikçi bir planlama süreci arayan ve oyun yoluyla mekânsal gelişim süreçlerini destekleyen bir kuruluştur (Şekil 3.4). 2010 yılından itibaren 3 kıtada, 9 ülkede, 20 kentte toplam 185 “Play the City” oyun seansıyla 42 kent oyununa 4902 katılımcı katılmıştır (Play the city, t.y.). Kent oyunlarının konuları büyük kentsel projeler, mülteci kampları, şiddetin önlenmesi ve toplumların karşılaştığı diğer çok paydaşlı zorluklarla ilgili olabilmektedir. Oyun, kentlerin aradığı işbirlikçi, bütünleşik ve yinelemeli yaklaşım ile kent yapımına sistemik bir yaklaşım sunmaktadır. Oyunu, yukarıdan aşağıya karar vericileri, aşağıdan yukarıya paydaşlarla bir araya getiren bir problem çözme yöntemi olarak kullanmaktadırlar.



Şekil 3.4 Play the City Girişimi (Play the city, t.y.)

Oyun tanımı: Oyun oynamak

Oyun mekânı: Kamusal mekân

Özellik: Katılım aracı olarak oyun, ortak tasarım

• **“Playing Out” Girişimi / Oyun sokakları**

“Playing Out”, çocukların sağlıkları, mutlulukları ve aidiyet duygusu için dışarıda oynama haklarını destekleyen ulusal bir organizasyon ve uzun vadeli değişim

hareketidir (Playing out, t.y.). Mahalle sakinlerinin sokaklarını birkaç saatliğine trafiğe kapattıkları ve çocukların oynaması için güvenli bir alan yarattıkları bir model geliştirdikleri “Playing Out” girişimi, 2009 yılında Bristol’de bir sokakta başlamıştır. Bristol Belediye Meclisi ise her hafta belirlenen sokaklarda oynanmasına izin verecek bir politika belirlemiştir. Bu da “oyun sokakları” olarak adlandırılmıştır (Şekil 3.5). Oyun sokakları fikri, çocuklara kapılarında oynamak için güvenli bir alan sağlamanın geçici bir yolu olarak Birleşik Krallık’ta ve uluslararası alanda yayılmıştır.



**Şekil 3.5** Oyun sokakları – Playing Out Girişimi (Playing out, t.y.)

Oyun tanımı: Oyunsal faaliyetler

Oyun mekânı: Kamusal mekân/sokak

Özellik: Sokağın geçici olarak trafiğe kapatılması, taşınabilir oyun ekipmanları, zemin boyama, geçici oyun aktiviteleri

• **“Park ve Kaydırak (Park and Slide)” Projesi/ Bristol**

“Park and Slide” projesi, 4 Mayıs 2014’te Bristol’un bir caddesinde kurulan 95 metrelik su kaydıracağı ve geçici etkinliğidir (Luke jarram, t.y.). İnsanların kent sokaklarında yeni bir şekilde gezinmelerini sağlayan su kaydıracağı, basit bir kentsel müdahale ile kentsel mekâna eğlenceli bir özellik katmıştır (Şekil 3.6).



**Şekil 3.6** Park and Slide Projesi/Bristol (Luke jarram, t.y.)

Oyun tanımı: Oyunsal faaliyet

Oyun mekânı: Kamusal mekân/ sokak

Özellik: Geçici etkinlik, kent kaydıracağı, su oyunu

- **Rockefeller Meydanı /Manhattan**

1936 yılında geçici olarak açılan Rockefeller Meydanı'ndaki buz pateni pisti çok fazla ilgi gördüğü için kalıcı olarak hizmet etmeye devam etmiştir. 2022 yılından itibaren yaz aylarında paten pisti olarak, kış aylarında buz pateni pisti olarak kullanılacaktır. Meydan için eğlenceli ve oyunbaz bir kullanım sunmaktadır (Şekil 3.7).



**Şekil 3.7** Rockefeller Meydanı paten ve buz pateni pisti (Rockefeller center, t.y.)

Oyun tanımı: Oyunsal faaliyet

Oyun mekânı: Kamusal mekân/meydan

Özellik: Esneklik, değişen işlevler, buz pateni, paten pisti

- **Havnebadet Liman Havuzu/ Kopenhag**

Kopenhag'ta liman bölgesinde 2002 yılında geçici yüzme denizi açıldıktan sonra 2003 yılında liman havuzu inşa edilmiştir. Havnebadet olarak adlandırılan bu havuz su üstüne inşa edilmiş bir halka açık havuz alanıdır (Şekil 3.8). 600 kişilik kapasiteli toplamda 4 adet havuzdan oluşmaktadır (Bordas, 2018). Çocuk havuzu, kış havuzu, atlama alanı gibi farklı işlevlere sahip olmasının yanında yıl boyunca çeşitli etkinliklere ev sahipliği yaparak su oyununun eğlenceli hale getirdiği bir kamusal mekândır.



**Şekil 3.8** Havnebadet liman havuzu (Bordas, 2018)

Oyun tanımı: Oyunsal faaliyet

Oyun mekânı: Kamusal mekân/kıyı alanı

Özellik: Su oyunu, kamusal havuz

- **Hundertwasser Evi/ Viyana**

Friedensreich Hundertwasser tarafından tasarlanmış olan ünlü bina renkli cephesi, kullanılan farklı malzemeleri, çeşitli boyut ve şekillerdeki pencereleri ile izlemenin bile oyuna dönüştüğü bir mekân yaratmaktadır (Şekil 3.9). Bina önünde bulunan hafif yükselti de oyun imkânı sunmaktadır.



**Şekil 3.9** Hundertwasser evi (Bauer, t.y.)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/sokak

Özellik: Renkli bina cepheleri, bina cephesinde değişkenlik, zemindeki hafif yükselti

- **“Asfalt Sanat (Asphalt Art)” Projesi**

Proje sokakların (yaya geçitleri ve kavşaklar), yaya alanlarının (meydanlar ve kaldırımlar) ve dikey altyapının (trafik bariyerleri ve alt geçitler) boyanarak görsel bir müdahalede bulunulmasını kapsamaktadır (Bloomberg Associates, 2019:4). Böylece sokak güvenliğini artırma, kamusal mekânları canlandırma ve toplulukları bir araya getirme amaçlanmaktadır. Kamusal sanatın bu şekildeki varlığı kamusal mekânlara oyunbazlık kazandırmada etkili olabilmektedir (Şekil 3.10).



**Şekil 3.10** “Asfalt Sanat” projesi kapsamında boyanan sokaklar (Bloomberg Associates, 2019)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/sokak

Özellik: Renkli yaya geçidi, zemin boyama, kamusal sanat

- **“Şemsiye Gökyüzü (Umbrella Sky)” Projesi/ Águeda**

2011 yılında Portekiz'deki ünlü yıllık Ágitagueda Sanat Festivali'nin bir parçası olarak Águeda kentinde başlayan proje, her yıl yaz aylarında kentin dar sokaklarından geçen yayalara gölge sağlayan rengarenk şemsiyelerin sokağı kaplamasını kapsamaktadır (Şekil 3.11). Yaratıcı ve uygun maliyetli bir şekilde çok sayıda şemsiye sokaklara gölge sağlarken benzersiz geometrik desenler oluşturmaktadır. Projenin başlamasından bu yana yıllık bir yaz enstalasyonu haline gelmiştir ve dünya çapında örnekleri yapılmaya devam etmektedir (PPS, 2015).



**Şekil 3.11** “Şemsiye gökyüzü” projesindeki şemsiyelerle kaplı sokaklar (PPS, 2015)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/sokak

Özellik: Kamusal sanat, farklı renkler, oyunbaz gölgelik

- **“Dürtü (Impulse)” Projesi/ Montreal ve New York**

İlk olarak 2015 yılında Kanada'nın Montreal kentindeki Luminothérapie Festivali'nde uygulanan proje, 2020 yılında ise New York'ta belirlenen caddenin geçici olarak trafiğe kapatılması ve tahterevallilerin yerleştirilmesi ile uygulanmıştır (Harrouk, 2020). Farklı uzunluklardaki 12 tahterevalli her iki ucuna insanların binmesi ile ışık ve ses yaymaktadır (Şekil 3.12). Böylece bu kentsel mekân bir oyun mekânına dönüştürülmüştür. Etkileşim yaratan bu uygulama, sokakları harekete geçirerek ziyaretçileri durmaya, oynamaya ve izlemeye teşvik etmektedir. Ses ve ışık sayesinde kamusal mekânı canlandırmaktadır.



**Şekil 3.12** “Dürtü” projesinde oyunbaz kent mobilyası olarak tahterevalli (Harrouk, 2020)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/sokak

Özellik: Sokağın geçici olarak trafiğe kapatılması, geçici oyunbaz kent mobilyası (tahterevalli), ışıklandırma

- **“21 Salıncak (21 Swings)” Projesi/ Montreal**

2011 yılında Montreal kent merkezini canlandırma çabalarının bir sonucu olarak başlatılan proje 21 adet salıncaktan oluşmaktadır (Şekil 3.13). Salıncakların özelliği sallandıkça müzik yaymasıdır. Müziği salıncakla birleştiren bu proje oyunbaz kent mobilyaları için bir örnek oluşturmaktadır.



**Şekil 3.13** “21 Salıncak” projesinde oyunbaz kent mobilyası olarak müzikli salıncaklar (Daily tous les jours, t.y.)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/sokak

Özellik: Salıncak gibi oyun ekipmanlarının kent mobilyası olarak kullanılması, salıncakların farklı sesler yayması, müzik

- **“Piyano Merdivenler (Piano Stairs)” Projesi**

Eğlence kadar basit bir şeyin insanların davranışlarını daha iyi bir şekilde değiştirmenin en kolay yolu olduğu fikrini benimseyen “The Fun Theory” adlı girişim, daha fazla insanın merdivenlerden çıkmasını sağlamak için piyano merdivenleri tasarlamıştır. Merdiven çıkmayı daha eğlenceli hale getirmek amacıyla yürüyen merdivenlerin yanında bulunan merdivenleri çalışan bir piyanoya dönüştürmüşlerdir (Şekil 3.14). Böylece sıradan bir yürüme eylemine oyunbaz alternatif oluşturmuşlardır.



**Şekil 3.14** Piyano merdivenler (Design of the World, t.y.)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/sokak

Özellik: Müzik, sıradan yürüme hareketinin yeniden yorumlanması

• **"Bu bir işaret (It's a sign)" Projesi/ New York**

Projede ikonik sokak tabelaları eğlenceli, göz alıcı görsellere dönüştürülmektedir (Şekil 3.15). Böylece yoldan geçenlerin yüzlerini telefonlarından uzaklaştırmaya ve sadece gülümsemeye zorlayan hafif esprili ve sanatsal grafikler yaratılmıştır (Myers, 2020).



Şekil 3.15 Eğlenceli tabelalar (Myers, 2020)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/sokak

Özellik: Kamusal sanat, eğlenceli tabelalar

• **Rosebank Pasajı/ Londra**

Proje büyük ölçekli bir duvar ve zemin boyama uygulamasıdır (Şekil 3.16). Büyük kemerleri ve 20 metre uzunluğundaki zemin deseniyle mimari ölçekte olan parça, büyük bir pasajın parçası olarak düşünülmektedir. Bir zamanlar burada bulunan binanın kalıntıları ve belki de gelecekteki bir binanın temsili ile farklı kentsel katmanlara vurgu yapılmıştır (Fairs, 2020).



Şekil 3.16 Rosebank Pasajı zemin ve duvar boyaması (Fairs, 2020)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/sokak

Özellik: Zemin boyama, duvar boyama, renk

- **“Süper bloklar (Superblocks)” Projesi/ Barselona**

Barselona'daki süper bloklar, araç trafiğinin belirli caddelerle sınırlandırıldığı ve bu caddeler arasında kalan yapı adalarındaki tüm sokakların yaya ve bisiklet kullanımına açıldığı bir projedir. Süper blokların uygulanmasıyla kentsel alanın insan odaklı olması, sokakları yaşamla doldurma ve kenti daha sağlıklı ve yaşanabilir hale getirmek amaçlanmıştır (Escofet, 2020). Bu örnekte sokakların kalıcı olarak trafiğe kapatılması ile oyun için daha fazla alan açılmasını, boyanmış zeminleri, satranç masaları ile oyuna teşvik edilmesini görebiliriz (Şekil 3.17).



**Şekil 3.17** Süper Bloklar (Escofet, 2020)

Oyun tanımı: oyunbaz olmak

Oyun mekânı: kamusal mekân/meydan-sokak

Özellik: zemin boyama, satranç masaları, trafiğin kapatılması

- **“Döngü (Loop)” Projesi/ Montreal**

“Döngü (Loop)” projesi, 13 dev dairenin hızlıca döndürüldüğünde müzik yayıp film gösterdiği kamusal sanat uygulamasıdır. Montreal’de bulunan bu daireler kullanıcılar tarafından döndürüldüğünde ışıkları yanarak film başlamaktadır ve döndürülme hızlarına göre müziğin temposu değişmektedir (Bayhan, 2016). Özellikle geceleri mekânı daha eğlenceli bir hale getiren bu örnek müzik, ışık ve film gösteriminin birleşimiyle kentsel bir oyun yaratmaktadır (Şekil 3.18).



**Şekil 3.18** “Döngü” müzikal enstalasyonu (Bayhan, 2016)

Oyun tanımı: oyunbaz olmak

Oyun mekânı: kamusal mekân/sokak

Özellik: renk, ışıklandırma, gece oyunu, müzik, film gösterimi, döndürülerek çalışma

- **Broadgate Circle Meydanı/ Londra**

Broadgate Circle Meydanı (Şekil 3.19), müzikal performanslar, portatif mağaza, tiyatro, sinema gösterimleri, açık hava sporları dahil olmak üzere çeşitli etkinliklerin bir karışımını kolaylaştırmak için tasarlanmıştır (Arup, t.y.). Altyapısı işlevden işleve, gündülden geceye zahmetsizce dönüştürülebilmektedir. Bu esnek tasarımı sayesinde yetişkinler için bir oyun alanı olmaktadır. Alanda bulunan heykeller ise kamusal sanat örnekleri olarak oyun unsuru olarak görülebilir.



**Şekil 3.19** Broadgate Circle Meydanı (Arup, t.y.)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/meydan

Özellik: Esneklik, değişen işlevler, seyir, kamusal sanat

- **Scoop Amfi Tiyatrosu/ Londra**

Thames Nehri'nin güney kıyısında yer alan The Scoop, 1000 kişilik oturma alanına sahip açık havada yere gömülü çukur bir amfitiyatrodur (Şekil 3.20). Spor gösterimleri, filmler, müzik ve tiyatronun yanı sıra yerel topluluk etkinliklerine ev sahipliği yapmaktadır. Gösteri imkânı sunması açısından farklı bir kentsel oyun örneğidir.



**Şekil 3.20** Scoop Amfi Tiyatrosu (Visit London, t.y.)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/meydan

Özellik: Esneklik, değişen işlevler, gösteri, amfitiyatro

- **Piazza Del Campo Meydanı/ Sienna**

İtalya'nın Siena kentinde bulunan meydan, hafif eğimli yapısıyla insanların oturabileceği, etrafı seyredebileceği ve farklı oyunları teşvik edebilecek bir özelliğe sahiptir (Şekil 3.21). Aynı zamanda meydanda yılda iki kere düzenlenen at yarışları yapılmaktadır.



**Şekil 3.21** Piazza Del Campo Meydanı (Spadoni, 2018; Hecimovic, 2017)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/meydan

Özellik: Hafif eğim

- **Superkilen Projesi/ Kopenhag**

"Superkilen", dünyanın dört bir yanından sokak mobilyaları, eğlence ve spor ekipmanları, sanat enstalasyonları ve bitki türlerinden oluşan bir proje olarak planlanmıştır (Şekil 3.22). Bu unsurların çoğu kent sakinlerinin kendileri tarafından önerilmiştir. 3 bölümden oluşan projede mekân sokak mobilyaları, değişen topoğrafya ve renk çeşitliliği ile yeniden canlandırılmıştır (Bravo, 2018). Topoğrafik değişiklikler oyun için fırsat yaratabilir. Renk ve eğlenceli müdahaleler, kamusal alanı canlandırabilir ve oyunbazlık kazandırabilir.



**Şekil 3.22** Superkilen (Bravo, 2018)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/meydan

Özellik: Renkli zemin kaplaması, topoğrafik değişiklik (tümsekler), eğim, kamusal sanat, oyun ekipmanları

- **Magma Flow Meydanı/ Ningbo**

Çin'in Zhejiang Eyaletindeki en kalabalık ikinci kent olan Ningbo liman kentindeki yeni inşa edilmiş ticari ve yerleşim bölgesinde bulunan bu meydan hem çocuklar hem de yetişkinler için renk ve eğlenceli işlevlere sahiptir. Meydanda bulunabilen işlevler arasında gölgeliklerin altında yer alan çeşitli oturma ve dinlenme alanlarının yanı sıra oyun masaları bulunmaktadır. Salıncak, tahterevallı, kaydıraklar, tepeler ve tüneller, boks torbaları ise mekâna oyun unsurları katmaktadır (Şekil 3.23).



Şekil 3.23 Magma Flow Meydanı (ArchDaily, 2022)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/meydan

Özellik: Renkli zemin kaplaması, kaydırak ve salıncak gibi oyun ekipmanlarının kent mobilyası olarak kullanılması, hafif yükseltiler

- **“Müzikal Gölge (Musical Shadows)” Projesi/ Mesa**

Güneş ile doğrudan ilişki içinde olacak şekilde tasarlanan bu kurulum, ışıkla müzik çalan etkileşimli bir kaldırımdır (Şekil 3.24). Yoldan geçenler, gölgelerinin müzik notalarını nasıl tetiklediğini ve kendilerini kamusal mekânda tüm bedenleriyle nasıl ifade edebileceklerini keşfetmeye davet edilmektedir. “Müzikal Gölge” sensörleri ışık değişimlerini algılamakta ve ışık yoğunluğuna bağlı olarak sesleri ve enstrümanları tetiklemektedir. Böylece müzik ve gölge ile kentsel bir oyun oluşturulmaktadır. Aynı zamanda dansa teşvik etmektedir.



Şekil 3.24 Müzikal gölgeler (Daily tous les jours, t.y.)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/meydan

**Özellik:** Zeminde bulunan sensörlerinin gölge durumunda farklı sesler yayması, müzik, dansa teşvik, kamusal sanat

- **Hyperlane Projesi/ Chengdu**

İlk aşaması tamamlanan Hyperlane Projesi 'kentsel galeri' olarak adlandırılmakta ve sosyal deneyimler ve topluluk bağlantı noktaları sunmaktadır (Şekil 3.25). Kentsel galeri içinde birkaç ana alan bulunmaktadır. Gezinti alanı, yağmur bahçeleri ve çok yönlü sosyal oturma alanlarından oluşmaktadır. 'Su halısı' görsel bağlantıya izin verecek şekilde tasarlanmıştır. Sığ suların, eğlenceli kenarların, aydınlatma ekranlarının, dokusal kontrastın birleşimi oyuna teşvik etmektedir (Barandy, 2020).



**Şekil 3.25** Hyperlane Projesi (Barandy, 2020)

**Oyun tanımı:** Oyunbaz olmak

**Oyun mekânı:** Kamusal mekân/meydan

**Özellik:** Zeminde su ögesini kullanımı, farklı şekil ve malzemelerde zemin, farklı yüksekliklerde oturma elemanı

- **“Misket (Marbles)” Projesi**

Misket olarak adlandırılan sanat enstalasyonu, insan dokunuşuyla etkileşime giren büyük parlayan ışık şekilleridir (Şekil 3.26). Renk ve sesteki değişimler kamusal mekânı etkileşimli bir oyun ortamına dönüştürmekte ve sosyal etkileşimleri geliştirmektedir. Her bir şekil, içgüdüsel olarak insan dokunuşuna tepki veren, ruh hallerini 'sıkılmış' dan 'heyecanlı' olarak değiştiren LED'ler ve akıllı sensörler içermektedir (Studio Roosegaarde, t.y.).



**Şekil 3.26** Misket Projesi (Studio Roosegaarde, t.y.)

**Oyun tanımı:** Oyunbaz olmak

**Oyun mekânı:** Kamusal mekân/meydan

**Özellik:** İnsan dokunuşuyla etkileşime giren büyük parlayan ışık şekilleri, oyunbaz kent mobilyası, renk, ışıklandırma, gece oyunu

- **Utrecht Overvecht Tren İstasyonu**

2011 yılında Overvecht tren istasyonunun tamamen yenilenmesinin bir parçası olarak bir kaydırak tasarlanmıştır (Şekil 3.27). Yapılan kaydırak transfer hızlandırıcı, gidilen yere ulaşmanın eğlenceli ve unutulmaz bir yolu olarak tarif edilmektedir (Minner, 2011).



**Şekil 3.27** Overvecht Tren İstasyonu kaydırağı (Minner, 2011)

**Oyun tanımı:** Oyunbaz olmak

**Oyun mekânı:** Kamusal mekân/ tren istasyonu

**Özellik:** Merdivene alternatif kaydırak, merdiven inmek yerine oyunbaz bir alternatif

- **Quadra Projesi/ Milano**

Milano'da yapılan Quadra projesi bölgeyi görsel olarak güzelleştirerek mahalledeki insanların dış alanlarda sosyalleşmelerini teşvik etmek amacıyla eski bir otopark alanının zemininin boyanarak oluşturulan bir grafik enstalasyonudur (Şekil 3.28). Projede, şekiller ve renklerden oluşan alanların dışında yeşil alanlar, sebze bahçeleri ve satranç gibi oyunlar da bulunmaktadır (Eko Yapı, 2021).



**Şekil 3.28** Quadra Projesi (Eko Yapı, 2021)

**Oyun tanımı:** Oyunbaz olmak

**Oyun mekânı:** Kamusal mekân/park

**Özellik:** Zemin boyama, renk, basit geometrik şekiller, zeminde twister ve satranç oyunu

- **Millennium Park/ Şikago**

Millennium Park'ta bulunan Anish Kapoor tarafından sıvı cıvadan esinlenerek tasarlanan "Bulut Kapısı (Cloud Gate)", dünyanın en büyük kalıcı dış mekân sanat enstalasyonlarından biridir (Şekil 3.29). Paslanmaz çelik yüzeyi, parkın ve çevredeki kent silüetinin hareketini ve ışıklarını yansıtarak, ziyaretçileri ayna benzeri yüzeyine dokunmaya ve etkileşime girmeye ve görüntülerinin çeşitli perspektiflerden yansıdığını görmeye davet etmektedir (Millennium Park Foundation, t.y.). Bu açılarından oyun ürettiği için kentsel oyun örneği olarak gösterilebilir.



**Şekil 3.29** Bulut Kapısı (Cloud Gate) sanat enstalasyonu (Kapoor, 2004)

**Oyun tanımı:** Oyunbaz olmak

**Oyun mekânı:** Kamusal mekân/park

**Özellik:** Kamusal sanat, yansıtıcı yüzey, şaşırtıcı boyut

- **Parc de la Projeksi**

Parc de la Projeksi (Şekil 3.30), koronavirüs salgını sırasında sosyal mesafeyi korurken insanların açık havada olmalarını sağlayacak yüksek çitlerle bölünmüş labirent benzeri bir park projesidir (Ravenscroft, 2020). Labirent benzeri yapısı dolayısıyla park içinde oyunbaz bir deneyim sunabilmektedir.



**Şekil 3.30** Labirent şeklindeki Parc de la Projeksi (Ravenscroft, 2020)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/park

Özellik: Labirent

- **Grand Park/ Los Angeles**

2012 yılında açılan Park (Şekil 3.31), esnek açık alan, botanik bahçeleri, çeşitli programlar ve diğer olanaklarla hem büyüyen mahalle nüfusuna hem de bölgesel topluluklara hizmet vermektedir (Landezine Award, t.y.). Parkta bulunan restore edilmiş ve aydınlatılmış çeşme interaktif bir oyun çeşmesi ile zenginleştirilmiştir. Aynı zamanda konserler, film gösterimleri ve diğer etkinliklerin yapıldığı performans çimi bulunmaktadır. Parkta bulunan taşınabilir pembe sandalyeler esnek bir kullanım sunmaktadır. Özellikle su oyununun varlığı park için önemli oyunbaz özelliklerdendir.



**Şekil 3.31** Grand Park (Landezine Award, t.y.)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/park

Özellik: Su oyunu, taşınabilir sandalyeler, renk

- **Dev dönme dolap (Wiener Riesenrad)/ Viyana**

1897 yılında inşa edilen “Viyana Dev Dönme Dolabı” Prater Eğlence Parkı'nın girişinde 64,75 metre yüksekliğinde bir dönme dolaptır. Oyunbaz bir deneyim sunabilmektedir (Şekil 3.32).



**Şekil 3.32** Viyana Dev Dönme Dolabı (Wiener Riesenrad, t.y.)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/park

**Özellik:** Dönme dolap, restoran işlevine oyunun dahil edilmesi

- **Eastman okuma bahçesi/ Cleveland**

Eastman okuma bahçesinde bulunan “Diyalog” enstalasyonu (Şekil 3.33) sosyal etkileşim sağlamak amacıyla tasarlanmıştır. Geçmeli ses tüpleri çemberi, uzunluğu ve ciddiyeti değişen konuşmalar yaratmayı amaçlayan bir sosyal altyapıdır (Coryn Kempster Julia Jamrozik, t.y.). Sosyal etkileşimin bir çeşit oyun ile sağlanması bu örnek açısından önemlidir.



**Şekil 3.33** Diyalog enstalasyonu (Coryn Kempster Julia Jamrozik, t.y.)

**Oyun tanımı:** Oyunbaz olmak

**Oyun mekânı:** Kamusal mekân/park

**Özellik:** Kamusal sanat, ses boruları

- **Duimdrop ortak oyuncak konteyneri projesi/ Rotterdam**

Duimdrop adında proje ortak oyuncak konteynerlerini kapsamaktadır (Şekil 3.34). Bu konteynerler üç tekerlekli bisikletler, tekerlekli patenler, go-kartlar, kaykaylar, el sanatları malzemeleri ve benzerleri ile doldurulur (Krysiak, 2020). Tüm çocuklar için ücretsiz olacak şekilde üyelik kartlarıyla oyuncak kiralanabilmekte ve halka açık meydana kullanılabilir. Konteynerler, gönüllüler tarafından yönetilmektedir.



**Şekil 3.34** Duimdrop ortak oyuncak konteyneri projesi (Krysiak, 2020)

**Oyun tanımı:** Oyun oynamak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/park

Özellik: Kiralanabilir oyuncaklar

- **Kentsel Tilt Makinesi (Urban Pinball Machine) Projesi / Seul**

“Kentsel Tilt Makinesi”, yeni bir kamusal mekân ve kentsel oyun alanı oluşturmak için bir deneme aracı olarak üretilmiştir (Şekil 3.35). Fırlatılan bir top, eğimli oyun alanında basılı grafikler ve üzerine yerleştirilen nesnelere yukarı ve aşağı hareket ederek Seul’un sembolik yerlerini ve binalarını ifade etmektedir. Kullanıcılar bu oyun alanında insanların hareketini algılayan nesnelere oynayarak ve mekânla etkileşime girebilmektedir. Böylece oyun alanı oyun için bir sahne haline gelir ve ziyaretçiler kendi yollarıyla yürüme, koşma, dans etme, oturma ve dinlenme eylemleriyle toplu kentsel oyun adı verilen yeni bir kamusal performansa katılabilir (Abdel, 2021).



**Şekil 3.35** Kentsel Tilt Makinesi Projesi (Abdel, 2021)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/park

Özellik: İnsan ölçeğinde tilt oyunu alanı, renk, kent mobilyalarının oyunun parçası olması

- **“Skor! (Score!)” Projesi/ Bloomington**

“Skor!” olarak adlandırılan bu oyun unutulmuş bir otoparkı oyun alanına dönüştürmektedir (Daily tous les jours, t.y.). Oyuncular ışıkların yansıdığı bir tahtada dururlar ve renklerini değiştirmek ve puan kazanmak için ışık noktalarına atırlar (Şekil 3.36). Bu proje geceleri oynanabilen ve kamusal mekânın gece kullanımına örnek olabilecek bir kentsel oyundur.



**Şekil 3.36** Skor! gece oyunu (Daily tous les jours, t.y.)

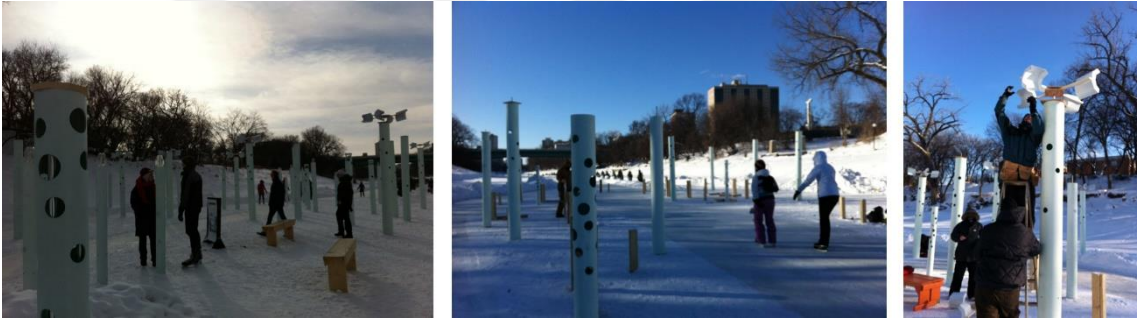
Oyun tanımı: Oyun oynamak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/park

Özellik: Sürekli değişen ışıklandırma, hareket sensörleri ile üzerine basılan ışığın renk değiştirmesi, gece oyunu, esnek tasarım, taşınabilir platform

- **Sonus Loci Projesi/ Winnipeg**

Sonus Loci bir ses enstalasyonudur (Şekil 3.37). Winnipeg Assiniboine Nehri buz pateni parkuruna kurulan “Isınma Kulübeleri” olarak adlandırılan enstalasyon rüzgâr sayesinde sesler üretmektedir (Leanne Zacharias, t.y.).



**Şekil 3.37** Sonus Loci Projesi (Leanne Zacharias, t.y.)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/park

Özellik: Müzik, özel olarak tasarlanan tüplerin rüzgâr sayesinde çeşitli sesler çıkararak müzik oluşturması

- **“Sosyal mesafe için oyunbaz yerleştirme” (Mi casa your casa) Projesi/ Atlanta**

“Mi casa your casa” projesi özellikle koronavirüs pandemisindeki sosyal izolasyondan sonra yavaş yavaş yeni normale dönülürken, insanların aile ve arkadaşlarıyla ve bir bütün olarak toplumla bağlantıları yeniden canlandırmak amacıyla yapılmıştır (Bano, 2020). Özünde sosyalleşme ihtiyacı ile geliştirilen proje, eğlenceli tasarımı ile insan etkileşiminin değerini göstermeyi hedeflemektedir (Şekil 3.38).



**Şekil 3.38** Sosyal mesafe için oyunbaz yerleştirme (Bano, 2020)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/park

Özellik: Oyunbaz kent mobilyası, salıncak, kamusal mekânda sosyal mesafe için oyunbaz bir alternatif

• **“Havuz (The Pool)” Projesi/ Breckenridge**

Havuz, etkileşimli dairesel pedlerden oluşturulan dev, eşmerkezli dairelerden oluşan bir ortamdır (Şekil 3.39). Havuza girerek, oyunun ve işbirlikçi hareketin dönen ışık ve renk efektleri yarattığı bir dünyaya girilebilmektedir. Birden fazla kullanıcı Havuz’da oynadıkça, etkileşimleri değişen ve solmakta olan renklerin desenleri haline gelmektedir (Breck Create, t.y.).



**Şekil 3.39** Havuz (The Pool) Projesi (Breck Create, t.y.)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/park

Özellik: Renk, ışıklandırma, gece oyunu, üzerine basılan dairelerin renk değiştirmesi

• **“Off Ground” oyunbaz oturma elemanı/ Kopenhag**

Farklı eğlenceli unsurları ve oturma alternatiflerini keşfeden ‘Off-ground’ projesi, 2013 yılında geri dönüştürülmüş malzemelerden üretilmiştir. Bu kamusal enstalasyon, kamusal mekânın nasıl kullanıldığına ve algılandığına farklı bir yaklaşımdır ve tasarımını yetişkinler için eğlence ve oyuna dayandırmaktadır (Straschow, 2013). Her oturma elemanı alçak bir koltuk, bir hamak ve bir salıncak arasında kolayca kaydırılabilmektedir (Şekil 3.40).



**Şekil 3.40** Oyunbaz oturma elemanı (Straschow, 2013)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/kıyı alanı

Özellik: Oyunbaz kent mobilyası, değiştirilebilir salıncak formları

• **“Yüzen ada (The floating island)” Projesi/ Brüz**

“Yüzen ada” günlük yaşam ile sanat arasındaki sınırı bulanıklaştırarak Brüz’ün tanıdık manzaralarında sakin bir değişim yaratmaktadır (Angelopoulou, 2018). Farklı şekil ve formlardaki çeşitli alanlar, ziyaretçilerin dinlenmelerine, güneşlenmelerine, salıncaklarda oynamalarına veya geniş halat hamaklarına uzanmalarına izin vermektedir (Şekil 3.41).



**Şekil 3.41** Yüzen Ada Projesi (Angelopoulou, 2018)

Oyun tanımı: Oyunbaz olmak

Oyun mekânı: Kamusal mekân/kıyı alanı

Özellik: Oyunbaz kent mobilyası, farklı salıncak formları, tırmanılabilir halatlar

**3.4.2 Kentsel Oyunun Özellikleri**

İncelenen örneklerle göre kentsel oyunlar oyun oynamak, oyunsal faaliyet ve oyunbaz olmak tanımlarını kapsayabilmektedir. Tablo 3.1’de kentsel oyunların oyun tanımlarına göre incelendiğindeki özellikleri özetlenmiştir. Oyunun tanımına göre oyunbaz olmak oyunsal faaliyetleri, oyunsal faaliyetler de oyunları kapsamaktadır. Bu nedenle kentsel oyunlar birbirleriyle ilişkili olarak düşünülmelidir.

**Tablo 3.1** Kentsel oyunun özellikleri

| Oyunlar   | Oyunsal faaliyetler   | Oyunbaz kamusal mekânlar   |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Katılım</li><li>• Mekânı keşfetme</li><li>• Geri bildirim</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Geçici etkinlik</li><li>• Gösteri</li><li>• Film gösterimi</li><li>• Su oyunu</li><li>• Gece/ışık oyunu</li><li>• Müzikle oyun</li><li>• Dans</li><li>• Buz pateni/paten/kaykay</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Oyunbaz kent mobilyası</li><li>• Renk</li><li>• Kamusal sanat</li><li>• Işık</li><li>• Müzik/ses</li><li>• Su</li><li>• Şaşırtıcı fiziksel özellik</li><li>• Aktivite çeşitliliği</li><li>• Yaya odaklılık</li><li>• Esnek tasarım</li></ul> |

"Block by Block" girişimi, "Wayfinder Live" oyunu, "Play the City" girişimi oyun oynamaya örnek kentsel oyunlardır. Bu oyunlar hem dijital mekânda hem de kamusal mekânda ortak tasarım ve katılım aracı olarak kullanılabilirler. Konum tabanlı oyun örneği olarak "Wayfinder Live" oyunu ise hem dijital hem kamusal mekânı kapsayacak şekilde hibrit mekânda oynanarak kentsel mekânın keşfedilmesini ve mekân ile bağlantı kurulabilmesini sağlayabilmektedir. Bu kentsel oyunlar özellikle mekân tasarımında katılım sağlanması, mekânla ilgili sorunların kullanıcılar tarafından tespit edilmesi, uygulanan tasarım hakkında geri bildirim alınması, tasarımın dijital ortamda deneyimlenmesi gibi konularda fayda sağlayarak bir araç olarak kullanılabilirler.

Oyunsal faaliyetler, oyunbaz kamusal mekânlarda görülebilen faaliyetler olarak ele alınmıştır. Çalışma bu nedenle oyunbaz kamusal mekânlara odaklanmıştır. Oyunsal faaliyetler açısından önemli noktalardan biri geçici etkinliklerdir. Özellikle mevsimsel olarak değişen oyun, gösteri, müzik, sanat etkinlikleri kentsel oyunsal faaliyetler açısından önemlidir.

Oyunbaz kamusal mekânlar bir diğer kentsel oyun olarak karşımıza çıkmaktadır. Tablo 3.2'de incelen örneklerden yola çıkılarak belirlenen özellikler benzerliklerine göre gruplanmıştır. Oyunbaz kamusal mekânlar için 10 temel özellik şu şekildedir: oyunbaz kent mobilyaları, renk, kamusal sanat, ışık, müzik/ses, su, şaşırtıcı fiziksel özellik, aktivite çeşitliliği, yaya odaklılık ve esnek tasarım.

**Tablo 3.2** Oyunbaz kamusal mekân özellikleri

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| <b>Oyunbaz kent mobilyaları</b> | <p>Oyunbaz kent mobilyası</p> <p>Kaydırak, tahterevalli ve salıncak gibi oyun ekipmanlarının kent mobilyası olarak kullanılması</p> <p>Değiştirilebilir salıncak formları</p> <p>Taşınabilir oyun ekipmanları</p> <p>Oyun ekipmanları</p> <p>Kiralanabilir oyuncaklar</p> <p>Oyunbaz gölgelik</p> <p>Satranç masaları</p> <p>Eğlenceli tabelalar</p> <p>Farklı yüksekliklerde oturma elemanı</p> <p>Dönme dolap</p> <p>Taşınabilir sandalyeler</p> <p>Tırmanılabilir halatlar</p> |
| <b>Renk</b>                     | <p>Renk</p> <p>Zemin boyama</p> <p>Duvar boyama</p> <p>Renkli bina cepheleri</p> <p>Renkli yaya geçidi</p> <p>Zeminde twister ve satranç oyunu</p> <p>Üzerine basılan dairelerin renk değiştirmesi</p>  |
| <b>Kamusal sanat</b>            | <p>Kamusal sanat</p>  |
| <b>Işık</b>                     | <p>Işıklandırma</p> <p>Gece oyunu</p> <p>Sürekli değişen ışıklandırma</p> <p>İnsan dokunuşuyla etkileşime giren büyük parlayan ışık şekilleri</p> <p>Hareket sensörleri ile üzerine basılan ışığın renk değiştirmesi</p>  |
| <b>Müzik-ses</b>                | <p>Müzik</p> <p>Salıncakların farklı sesler yayması</p> <p>Zeminde bulunan sensörlerinin gölge durumda farklı sesler yayması</p> <p>Özel olarak tasarlanan tüplerin rüzgâr sayesinde çeşitli sesler çıkararak müzik oluşturması</p> <p>Ses boruları</p>   |

**Tablo 3.2** Oyunbaz kamusal mekân özellikleri (devamı)

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| <b>Su</b>                            | Su oyunu<br>Kent kaydırağı<br>Zeminde su ögesini kullanımı<br>Kamusal havuz   |
| <b>Şaşırtıcı fiziksel özellikler</b> | Hafif yükseltiler<br>Hafif eğim<br>Bina cephesinde değişkenlik<br>Topoğrafik değişiklik (tümsekler)<br>Farklı şekil ve malzemelerde zemin<br>Taşınabilir platform<br>Yansıtıcı yüzey<br>Şaşırtıcı boyut<br>Basit geometrik şekiller<br>Labirent |
| <b>Aktivite çeşitliliği</b>          | Geçici oyun aktiviteleri<br>Geçici etkinlik<br>Film gösterimi<br>Gösteri<br>Seyir<br>Buz pateni<br>Paten pisti  |
| <b>Yaya odaklılık</b>                | Sokağın geçici olarak trafiğe kapatılması<br>Trafiğin kalıcı kapatılması  |
| <b>Esnek tasarım</b>                 | Esneklik<br>Değişen işlevler<br>Esnek tasarım   |
| <b>Diğer</b>                         | Sıradan yürüme hareketinin yeniden yorumlanması<br>Döndürülerek çalışma<br>Merdiven inmek yerine oyunbaz bir alternatif<br>Dansa teşvik<br>Kamusal mekânda sosyal mesafe için oyunbaz bir alternatif<br>Restoran işlevine oyunun dahil edilmesi |

Kamusal mekândaki kentsel oyun örneklerinde en fazla bulunan özellik oyunbaz kent mobilyaları ile ilgili özelliklerdir. Kent mobilyalarının daha eğlenceli ve oyuna teşvik edecek şekilde tasarlanması bu açıdan önemlidir. Kaydırak, tahterevalli ve

salıncak gibi oyun ekipmanlarının kent mobilyası olarak kullanılması, taşınabilir veya sabit oyun ekipmanlarının varlığı, tırmanılabilir mobilyalar, farklı yüksekliklerde veya taşınabilir oturma elemanları, kiralanabilir oyuncakların varlığı, satranç masası gibi oyun masalarının bulunması örneklerdeki oyunbaz kent mobilyaları ile ilgili özelliklerdendir.

Kentsel oyun örneklerinin büyük bir çoğunluğu renkli mekânlardır. Özellikle renk kullanımı, zemin boyama, duvar boyama, renkli bina cepheleri, renkli yaya geçitleri, zeminde renkli oyun çizimleri, renkli ışıklar kamusal mekânlara oyunbazlık katabilmektedir.

Kamusal sanat oyunbaz kamusal mekânlarda en fazla görülen özelliklerden biridir. Heykeller, enstalasyonlar, müzik, ışıklı görsel sanatlar gibi birçok kamusal sanat örneği oyuna teşvik etmektedir.

Işık özellikle kamusal mekânların gece kullanımları açısından ve gece oyununa imkân sağlaması açısından oyunbaz kamusal mekânlar için gereklidir. İncelenen örneklerde de ışıkla etkileşim sağlanan oyunlar dikkat çekmektedir.

Müziğin ve sesin rüzgâr, hareket, ışık/gölge gibi durumlarla etkileşime geçerek oluşması kamusal mekânlarda oyun yaratmakta yardımcı olabilmektedir. Böylece müzik kentsel oyunun bir parçası olarak mekâna çeşitlilik katabilmektedir.

Kamusal mekânlardaki su unsurlarının varlığı su oyunu için imkân sağlamaktadır. Kamusal havuzlar, su kaydırakları, çeşmeler, zeminde suyun kullanılması örneklerde yer alan su özelliklerindedir.

Hafif yükseltiler, hafif eğim, bina cephesinde değişkenlik, topoğrafik değişiklik (tümsekler), farklı şekil ve malzemelerde zemin, taşınabilir platform, yansıtıcı yüzey, şaşırtıcı boyut, basit geometrik şekiller, labirent gibi şaşırtıcı fiziksel özellikler kamusal mekâna oyunbazlık katmaktadır.

Oyunbaz kamusal mekânlar aktivite çeşitliliği barındıran, yaya odaklı ve esnek tasarıma sahip mekânlardır. Diğer özellikleri ise; sıradan hareketlerin oyunbaz alternatiflerle çeşitlenmesi, dansa teşvik, harekete teşvik etmeleridir.

Oyun mekânı açısından kamusal mekânda bulunanlar kentsel oyun örnekleri sokak, meydan, park, kıyı alanı olacak şekilde türüne göre de incelenmiştir (Şekil A.3). Ancak mekânı oyunbaz yapan özelliklerde kamusal mekân türleri açısından belirli

bir fark bulunamamıştır. Bu nedenle oyunbaz kamusal mekân özellikleri her türlü kamusal mekânda görülebilir ve kullanılabilir.

### 3.5 Bölüm Değerlendirmesi

Oyunun kent ile ilişkisini anlamak için oyunun tarihsel gelişimi, kent için önemi, kamusal mekândaki potansiyeli ve kentsel oyunlar bu bölümde ele alınmıştır.

Antik Yunan Dönemi'ne kadar oyun ve hayat arasında bir ayırım ve kent ile oyun ilişkisini gösteren yeterli kaynak olmadığı için kentte oyunların tarihsel gelişiminin Antik Yunan Dönemi'ndeki olimpiyat oyunları ve tiyatro, boğa güreşi, at yarışları, şövalye oyunları gibi kentsel mekânda yapılan oyunlarla başladığı söylenebilmektedir. Oyun; Roma Dönemi'nde amfitiyatro ve hipodrom gibi yapılarda oynanan boğa güreşi, at yarışı gibi oyunlarla, Orta çağ ve Rönesans'ta şövalye oyunları ile devam etmiştir. 19. yüzyıla kadar gündelik yaşama dahil olarak sokak ve meydanlarda oynanan oyun, 19. ve 20. yüzyılda daha tanımlı oyun alanlarına itilmeye başlanmıştır. Bunun yanı sıra 19. ve 20. yüzyılda kentin bütününe oyun mekânı olarak değerlendiren ve kent sokaklarında dolaşmayı bir oyun olarak algılayan *flaneur* ve *dérive* yaklaşımları ortaya çıkmıştır. 21. yüzyılda teknolojinin gelişmesiyle beraber dijitalleşmiş oyunlar kendini göstermeye başlamıştır ve kent mekânındaki oyun alternatifleri artmıştır. Son 10 yılda ise oynanabilir ve oyunbaz kent kavramları ortaya çıkmıştır.

Kentlerde oyunun yer bulabilmesi oyun hakkı ihtiyacını karşılarken hem kentleri hem de toplumu değiştirme potansiyelini ortaya çıkarabilir. Bu nedenle kentlerde oyunun varlığı önemlidir ve daha da önemli hale gelmektedir. Kentlerde oyun; sosyal etkileşimi desteklemekte, sahiplenme ve aidiyet duygularını güçlendirmekte, kent ve mekân algısını etkileyebilmekte, yaya hareketliliğini arttırmakta, yaratıcı teknolojiler ile yeni uygulamalar ve bağlamlar yaratmakta, vatandaş katılımı için bir platform sunmakta, kent kimliğine katkıda bulunmakta ve kent ekonomisinde olumlu etkiye yol açmaktadır. Kamusal mekânlar ise en önemli oyun mekânlarından olmasına ek olarak doğası gereği oyun potansiyeli taşımaktadır.

Kentsel oyunlar, oyun örnekleri incelenerek ve örnekler üzerinden kentsel oyun özellikleri belirlenerek değerlendirilmiştir. 40 örnek oyun tanımı, oyun mekânı ve özellikleri üzerinden incelenmiştir. Buna göre kentsel mekânlar ile ilgili katılım,

mekânı keşfetme, geri bildirim sağlayan oyunlar ve geçici etkinlikler, gösteri, film gösterimi, su/gece/ışık/müzik oyunu, dans gibi oyunusal faaliyetler ve oyunbaz kamusal mekânlar kentsel oyun olarak gösterilebilir. Oyunbaz kamusal mekânların; oyunbaz kent mobilyası, renk, kamusal sanat, ışık, müzik/ses, su, şaşırtıcı fiziksel özellik, aktivite çeşitliliği, yaya odaklılık ve esnek tasarım gibi özellikler içerdiği sonucuna ulaşılmıştır.



## **KENTSEL TASARIM REHBERLERİ VE OYUN**

Mekân organizasyonu için önemli araçlardan biri olan kentsel tasarım rehberleri oyunun kamusal mekânlarda yer bulabilmesi konusunda da potansiyel bir araçtır. Bu nedenle, bu bölümde mevcut kentsel tasarım rehberlerinde oyunun yeri araştırılarak bu konudaki güncel durum değerlendirilmiştir.

### **4.1 Kentsel Tasarım Rehberi**

Kentsel tasarım rehberleri uygulamaya yönelik tasarım önerileri sunan sistematik bir yaklaşımdır (Çevre ve Şehircilik Bakanlığı ve MSGSÜ, 2016a: 6). Yaygın bir uygulama aracı olan kentsel tasarım rehberleri ilk olarak 1970'li yıllarda İngiltere'de Essex'te kullanılmaya başlanmış ve Türkiye'de ise ilk kez 2014 yılında Mekânsal Planlar Yapım Yönetmeliği'nde bahsedilmiştir (Eren, 2019: 43). Lang'e (2005) göre kentsel tasarım rehberleri; tasarım hedeflerini, tasarım modelini ve bunlar arasındaki bağlantıyı destekleyen kanıtları belirten, tasarım yönergelerine odaklanan genel ifadelerdir.

Kentsel tasarım disiplindeki güncel yaklaşımlar, fiziksel bir organizasyonun yanı sıra sosyal, ekonomik ve ekolojik unsurları ele alan daha bütüncül bir bakış açısına sahip olunmasının gerekliliğini vurgulamaktadır (Üstündağ vd., 2020). Bu doğrultuda kentsel tasarım rehberlerinde de yerelliğin devamlılığı, sosyal ve kültürel boyutlar, gelişmeye kılavuzluk etmek, mekânsal ve işlevsel kullanım çeşitliliğini belirlemek, esnek, değişime ve gelişime açık olmak gibi konular ön plana çıkmaktadır (Çevre ve Şehircilik Bakanlığı ve MSGSÜ, 2016a: 7).

Kentsel tasarım rehberleri farklı ölçeklerde ya da temalarda karşımıza çıkmaktadır. Kentsel tasarım rehberleri tasarım stratejilerinden oluşabileceği gibi, detaylı tasarım önerileri ya da süreç yönetimi ve finansmanı içeren bir sistem sunabilmektedir (Üstündağ vd., 2020: 641). Çevre ve Şehircilik Bakanlığı ve MSGSÜ (2016a: 146) aşağıdaki rehberleri tasarım rehberi türlerine örnek olarak göstermiştir:

- Ülkesel kentsel tasarım politikaları,
- Yerel rehberler,

- Finansal teşvikleri barındıran rehberler,
- Özel bir alan için rehber,
- Tematik tasarım rehberleri,
- Teşvikleri belirten ve izleme programı içeren rehberler,
- Özel bir alanda uygulamaları yönlendiren rehberler.

## 4.2 Kentsel Tasarım Rehberiler için Süreç Tasarımı

Kentsel tasarım rehberlerinde tasarım stratejileri ve önerileri kadar tasarım süreci de önemlidir. Sürecin ortak karar ortamında ve iş birliği içinde yürütülmesi gerekmektedir. Çevre ve Şehircilik Bakanlığı ve MSGSÜ (2016b) kentsel tasarım rehberlerinin hazırlanmasına ilişkin adımları hazırlık ve vizyon, bağlam ve analizler, kentsel yapılanma ve bağlantılar, mekân ve detaylar, uygulama ve izleme olarak belirlemiştir (Şekil 4.1). Tüm bu aşamalardan önce ise ülkesel kentsel tasarım rehberi çerçevesi kurmak için politikaların desteklenmesi, mekânsal kararların ve temel ilkelerin belirlenmesi, kentsel kalite ve kent kimliğini başlatma politikalarının oluşturulması, mekânsal planlama ve kentsel tasarımın bütünleştirilmesi, mekânlar için performans kriterlerinin oluşturulması, aktörler arası platform oluşturulması sonucu **ülkesel kentsel tasarım politikalar rehberinin** hazırlanması ve takip edilmesi gerektiği vurgulanmıştır (Çevre ve Şehircilik Bakanlığı ve MSGSÜ, 2016b).

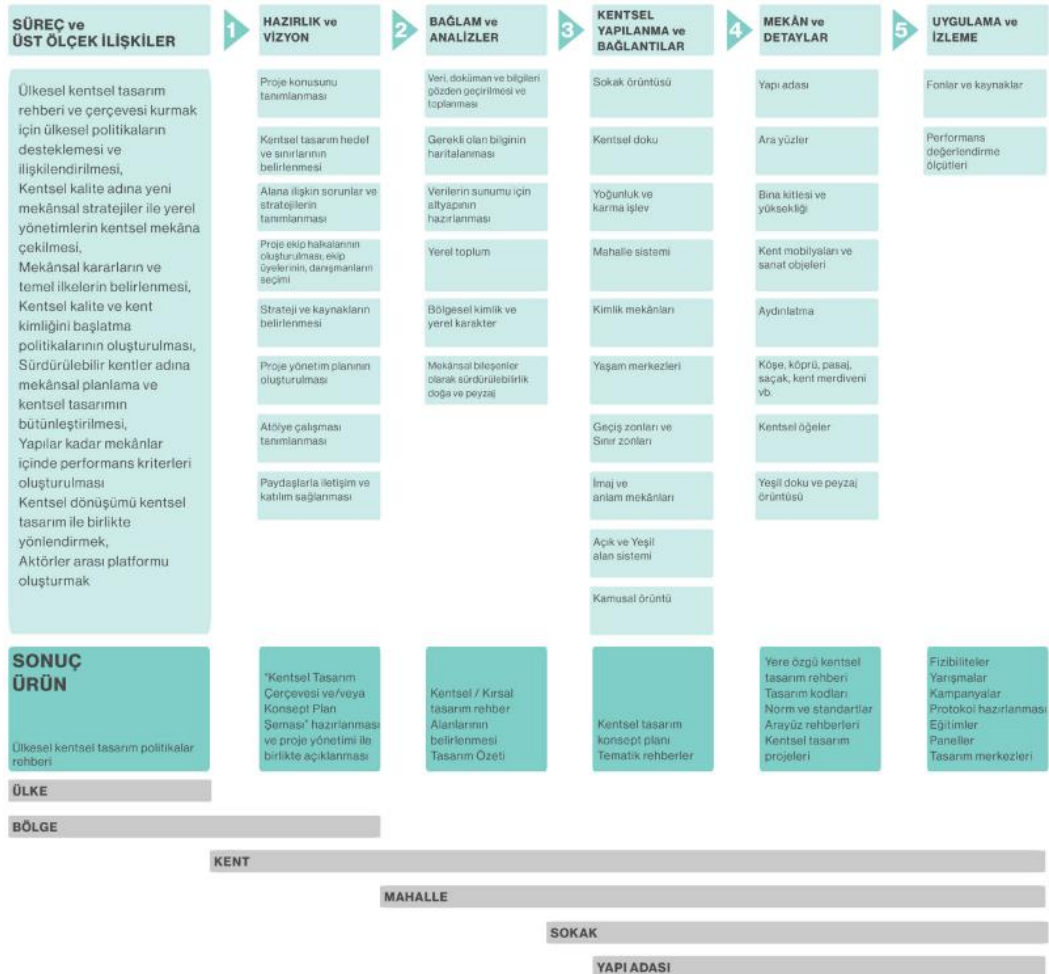
İlk adım olan **hazırlık ve vizyon** aşamasında kentsel tasarım rehberin için vizyonun ortaya konulması amacıyla sınırların tanımlanması, tasarım ekibinin belirlenmesi, katılım ve paydaşların süreç içindeki yerinin belirlenmesi gerekmektedir. Bunun için atölyelerin düzenlenmesi önerilmektedir. Bu aşamada hedefler, yaklaşımlar, çalışma konusu, sınırlar ve alana ilişkin sorunlar tanımlanarak kentsel tasarım rehberinin stratejik çerçevesi kurulmaktadır.

**Bağlam ve analizler** aşamasında doküman ve bilgi toplama, bilgi özetleme ve haritalama, bilgi analizi yapılmaktadır. Özellikle yerel toplumsal dinamikler, yerel toplumsal konular, bölgesel kimlik, yerel karakteristikler, doğal özellikler ve sosyo-ekonomik profil ve sürdürülebilirlik bağlam aşamasında ele alınması gereken bileşenlerdir. Bu aşamada elde edilen verilerin tüm paydaşlarla paylaşılması çok önemlidir. Bu aşama sonunda kentsel tasarım rehber alanları belirlenmekte ve tasarım özeti ortaya çıkmaktadır.

**Kentsel yapılanma ve bağlantılar** aşamasında kentsel imaj, kentsel form ve kimlik mekânları, eylemler ve aktiviteler, kamusal örüntü, yoğunluk, çevre ve bağlantılar ile ilgili konuların belirlenerek kentsel tasarımın karar ve ilkelerinin oluşturulması gerekmektedir. Kentsel tasarım konsept planı ve tematik rehberler bu aşama sonunda hazır hale gelmektedir.

**Mekân ve detaylar** aşamasında kamusal mekânlardaki öğeler, mekân tasarımına ilişkin detaylar, bina tasarımına ilişkin detaylar belirlenmelidir. Bu aşama sonucunda yere özgü kentsel tasarım rehberi, tasarım kodları, norm ve standartlar, arayüz rehberleri, kentsel tasarım projeleri hazırlanabilmektedir.

Son aşama olan **uygulama ve izleme** aşaması bağlamın, sürecin, sonuçların ve etkilerin izlendiği ve değerlendirmelerin yapıldığı aşamadır. Fizibiliteler, yarışmalar, kampanyalar, protokol hazırlanması, eğitimler, paneller, tasarım merkezleri gibi araçlar uygulama ve izleme aşamasında kullanılabilir.



**Şekil 4.1** Kentsel tasarım rehber modeline ilişkin süreç (Çevre ve Şehircilik Bakanlığı ve MSGSÜ, 2016b: 187)

Üstündağ vd. (2020) ise kentsel tasarım rehberleri için toplum temelli tasarım yaklaşımı kapsamında bir süreç önerisinde bulunmuştur. Bu yaklaşım ile çalıştaylar, araştırma ve katılım toplantıları, atölyeler, eğitimler gibi çeşitli araçlarla toplumun farklı paydaşlarını sürecin parçası haline getirmek, toplumun ihtiyaçlarına ve yerelin özgün kimliğine uygun çözümler geliştirmek, toplumun özgün dinamiklerini tasarımla buluşturmak hedeflenmektedir (Üstündağ vd., 2020).

**Toplum temelli tasarım süreci** hazırlık çalışmaları, yöntem/saha çalışması, değerlendirme, tasarım, uygulama ve geri bildirim aşamalarından oluşmaktadır (Şekil 4.2). Hazırlık çalışmaları paydaş toplantılarının yapıldığı, mevcut çalışmaların ve üst ölçek analizlerin incelendiği, çalışmanın kapsamı, ölçeği, vizyonu ve temel ilkelerinin belirlendiği aşamadır. Yöntem/saha çalışması aşamasında çalıştaylar, uzman katılımı, kurumsal katılım sayesinde toplum temelli tasarım için araçların kullanılmasını kapsamaktadır. Değerlendirme aşamasında saha çalışmasında elde edilen bulgular değerlendirilerek sorun ve potansiyeller tespit edilerek yerele özgü ilkeler ve stratejiler belirlenmektedir. Tasarım aşaması yerele özgü ilke ve stratejilerden yola çıkarak kent mobilyası tasarımı, sokak tasarımı ve planlaması, cephe iyileştirmesi çalışmalarından oluşmaktadır. Son olarak ise finansman, uygulama ve geri bildirim aşaması bulunmaktadır (Üstündağ vd., 2020).



**Şekil 4.2** Toplum temelli tasarım süreci (Üstündağ vd., 2020: 644)

İncelenen iki çalışma sonucunda kentsel tasarım rehberi aşamaları oyunun kentsel tasarım rehberlerindeki yerinin incelenmesi ve bu doğrultudaki önerilerin geliştirilmesi için kullanılmak üzere Şekil 4.3'teki gibi özetlenmiştir. Buna göre üst ölçek politikalar da dikkate alınarak, paydaşlarla birlikte üretilen hazırlık, analiz ve değerlendirme, stratejiler ve ilkeler, tasarım önerileri aşamaları ve sonuçların ve etkilerin izlendiği uygulama ve geri bildirim aşaması kentsel tasarım rehberleri için süreç tasarımı aşamalarını oluşturmaktadır.



Şekil 4.3 Kentsel tasarım rehberleri için süreç tasarımı

### 4.3 Kentsel Tasarım Rehberlerinde Oyunun Yeri

Kentsel tasarım rehberleri mekânsal organizasyon için öneriler ve seçenekler sunan önemli bir araç olarak farklı temaları bünyesinde barındırma potansiyeline sahiptir. Oyun da bu temalardan birisi olarak görülebilir. Ancak yalnızca tematik olarak oyunu ele alan tasarım rehberleri değil, genel amaçlı tasarım rehberlerinde oyunun ne şekilde yer aldığı da incelenmiştir. Yurtdışı ve Türkiye’deki kentsel tasarım rehberlerinde oyunun ele alınış biçimi ve oyun ile ilgili tasarım önerileri değerlendirilerek bir karşılaştırma yapılmıştır.

#### 4.3.1 Türkiye Kentsel Tasarım Rehberlerinde Oyun

Türkiye’deki kentsel tasarım rehberlerinde oyunun yerini incelemek için Fatih kentsel tasarım rehberi (2012), Çevre ve Şehircilik Bakanlığı’nın Kentsel tasarım rehberleri çalışması (2016), Sürdürülebilir İstanbul kentsel tasarım rehberi (2017), Ordu kentsel tasarım rehberi ön çalışması (2020), Meram kentsel tasarım rehberi (2021) ve İstanbul oyun master planı ele alınmıştır.

Araç, yaya ve bisiklet yolları tasarım standartları, kent mobilyaları ve bitkilendirme üzerine olan ve 2012 yılında hazırlanan “**Fatih Kentsel Tasarım Rehberi**”nde oyunla ilgili herhangi bir öneri bulunmamaktadır.

Çevre ve Şehircilik Bakanlığı ve Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi tarafından 2016 yılında yerel yönetimlerin kendi rehberlerini üretmelerinin teşvik edilmesi ve kentsel tasarım rehberlerinin hazırlanması için yol gösterici olması amacıyla üç ciltten oluşan “**Kentsel Tasarım Rehberleri**” çalışması hazırlanmıştır. Bu çalışmada çevre başlığı altında yenilenebilir enerji, fiziksel konfor, yeşil alan, su yolları, doğal kaynaklar gibi unsurların yanında oyun alanları da bulunmaktadır. Oyun alanlarının spor ve rekreasyon ile birlikte aktif mekânlar olarak tasarlanmasının, oyun alanları için ayrı bir tasarım rehberi hazırlanmasının ve standartların yeniden belirlenmesinin gerektiği vurgulanmaktadır (Çevre ve Şehircilik Bakanlığı ve MSGSÜ, 2016b: 214). Bu açıdan bakıldığında yapılan rehberde oyun yalnızca oyun alanları açısından ele alınmış ve oyun alanlarına yönelik önerilere yer verilmiştir.

İstanbul Büyükşehir Belediyesi'nin (2017) "**Sürdürülebilir İstanbul Kentsel Tasarım Rehberi**'nde" oyuna değinen iki öneri bulunmaktadır. Birincisi, İstanbul'un gelişen bölgelerinde toplumsal yaşamı ve etkileşimi destekleyecek etkinlikleri teşvik etmek üzere tasarlanması gereken alanlar arasında kent parkları, mahalle parkları, açık-kapalı spor alanları, sağlık birimleri ve meydanlar ile birlikte çocuk oyun yerleri de bulunmaktadır. İkincisi, kentsel dönüşüm ile ilgili olarak yenilenen alanlarda sağlanması gereken sosyal donatı alanlarının arasında oyun alanları da bulunmaktadır. Ancak bu öneriler oyun özelinde değildir ve dolaylı olarak çocuk oyun alanlarına değinmektedir. Oyun alanlarına yönelik de herhangi bir tasarım önerisi bulunmamaktadır.

Kentin yerel kültürü ve değerleri üzerinden yerele özgü tasarımların geliştirilmesine olanak sağlamayı amaçlayan "**Ordu Kentsel Tasarım Rehberi Ön Çalışması**" (Üstündağ vd., 2020) oyun ile ilgili birçok tasarım önerisi içermektedir. Toplumun gözünden Ordu'ya özgü sosyo-kültürel, ekonomik, toplumsal ve mekânsal veriler toplanılan çalıştaylarda elde edilen bulgulardan biri kent kimliğinin vurgulanmasıdır. Kent kimliğinde vurgulanması beklenen altı başlıktan biri ise "Sosyo-kültürel yaşam kapsamında; aznif oyunu, çotura oyunu, sokak oyunları, Ordu ağzı-Ordu şakaları, Ordu karşılaşması (folklorik oyun), klarnet ustalığı vb. değerler" (Üstündağ vd., 2020: 653) olarak belirlenmiştir. Bu rehberde oyun, geliştirilen tematik fikir alternatifleri arasındadır. Fındık kabuğunun değerlendirilmesiyle çocuk oyun elemanı tasarımı, yerel bir oyun olan çotura oyununun ve Ordu karşılaşması oyununun zemin uygulaması ve zemin boyama ile sokak oyunu tasarımı önerilen alternatiflerdendir. Bu rehberin oyunu tematik fikir alternatifi olarak el alması, oyunu çocuk oyun alanı olarak sınırlandırmadan farklı alternatifler önermesi, yerele özgü geleneksel oyunları tasarım fikirlerine dahil etmesi açısından incelenen diğer kentsel tasarım rehberlerine göre daha geniş kapsamlı olarak oyun ile ilgili tasarım alternatifleri sunduğu söylenebilir.

"**Meram Kentsel Tasarım Rehberi**"nde oyun, çocuk oyununa odaklanmakla birlikte birkaç farklı ilkedeki geçmektedir. Dere boyunca ve kent parklarında oyun alanlarının olması, serbest oyunu teşvik edecek çok amaçlı alanların tasarlanması önerilmektedir. Çocuk oyun alanları ile ilgili ayrı bir başlık bulunmaktadır ve gerekli standartlara yer verilmiştir. Buna göre çocuk oyun alanları; en az 2000 m<sup>2</sup>

büyükükte, yaşam alanlarına 5 dakikalık (400 metre) yürüme mesafesinde, doğal bitki örtüsü ve yaprak döken ağaçlara sahip, dikenli ve zehirli bitkinin bulunmadığı, farklı yaş gruplarının fiziksel, sosyal ve psikolojik ihtiyaçlarını karşılayan, esnek, uyumlu, çok amaçlı mekân çeşitliliğine sahip, dolaşım ağının bir parçası olan alanlar olmalıdır (Çevre, Şehircilik ve İklim Değişikliği Bakanlığı, 2021: 126). Bunlara ek olarak kullanım biçimlerine ilişkin ilkeler başlığı altında çok işlevli, çeşitli ve uyarlanabilir ve esnek tasarım ilkelerinde oyuna değinilmiştir. Gençler ve çocuklar için top oyun alanları, kaykay binme veya uçurtma uçurma aktiviteleri, çok amaçlı duvarlar ve yükseltilerin cazibe yaratabileceği çok işlevli olma ilkesinde, modüler kent mobilyası tasarımı ve kullanımı sayesinde aynı mekânın oyun alanı, pazar ve/veya kermes alanı, performans alanına dönüşebileceği esnek tasarım ilkesinde vurgulanmıştır. Bu rehber çocuk oyununa odaklanmasına ve oyun alanları ile ilgili tasarım önerilerini detaylandırmasına rağmen, çok işlevlik ve esnek tasarım gibi ilkelerde oyun ile ilgili örnekler vermesi açısından oyunun potansiyelleriyle ilişkilendirilebilir.

**“İstanbul Oyun Master Planı”**, İstanbul’un oyun ve rekreasyon alanlarına genel vizyon ve stratejiler sunmak, rekreasyon alanlarında oynanabilirlik yeterliliğinin etkinleştirilmesi ve İstanbul’u oyun kentine dönüştürmek (Yeşil İstanbul, 2021; İBB Yeşil İstanbul, 2020) amacıyla hazırlanan ana tema olarak oyunun kullanıldığı Türkiye’deki ilk plan olması öngörülmektedir.

Türkiye’deki kentsel tasarım rehberlerinde oyun çoğunlukla çocuk oyun alanları ile ilişkilendirilmiş ve sınırlandırılmıştır. Ancak oyunun daha geniş kapsamda ele alındığı “Ordu Kentsel Tasarım Rehberi Ön Çalışması” rehberinde özellikle sokak oyunu ve yerel oyunlar ile ilgili tasarım önerilerinin bulunması ve “İstanbul Oyun Master Planı”nın oyun alanlarına odaklanmasına rağmen doğrudan oyun ile ilgili olması Türkiye’deki kentsel tasarım rehberlerine kentsel oyunun dahil edilmesi açısından önemlidir.

#### **4.3.2 Yurtdışı Kentsel Tasarım Rehberlerinde Oyun**

Yurtdışındaki kentsel tasarım rehberlerinde oyunun yerini incelemek için İngiltere Oyun için Tasarım Rehberi (2008), İskoçya Oyuna Uygun Hale Getirme Araç Seti (2012), Ballarat Oyun Alanı Planlama Çerçevesi (2014), Galler Oyun Dostu Ülke Rehberi (2014), Wellington Oyun Alanları Politikası (2017), San Francisco Kentsel

Tasarım Rehberi (2017), Hindistan Tasarım Rehberi- Çocuklar için kentsel planlama, tasarım ve politikalar (2018), Kentsel oyun tasarlamak için araçlar rehberi (2018), Barselona Kamusal Mekânda Oyun Planı (2019), Toronto Yeni Dikey Topluluklarda Çocuklar için Planlama-Kentsel Tasarım Rehberi (2020) ele alınmıştır.

İngiltere Hükümetinin ulusal oyun stratejisi için başlattığı programın bir parçası olan ve çocuk oyun alanları tasarımcıları için 2008 yılında hazırlanan **“İngiltere Oyun için Tasarım Rehberi”** kamusal oyun alanlarının geliştirilmesini ve başarılı oyun alanlarının oluşturulmasını amaçlamaktadır. Oyun tasarımcılarının oyun alanlarının yenilikçi tasarımı ve üretiminde bu kılavuza dikkat etmelerini beklenmektedir. Rehber çocuk oyunu için mekân tasarımına odaklanmasının yanında çocukların oynadığı yerlerin diğer kullanıcı grupları için de önemli sosyal mekânlar olabileceğini vurgulamaktadır.

Rehber hem çocuk oyun alanlarının tasarlanma ilkelerini hem de diğer kamusal mekânların çocuklar için daha oynanabilir hale getirilmesi ile ilgili önerileri içermektedir. Buna göre başarılı çocuk oyun alanlarının tasarlanması için 10 ilke şu şekilde sıralanmıştır: özel olarak tasarlamak, iyi konumlandırmak, doğal unsurlardan yararlanmak, çok çeşitli oyun deneyimleri sağlamak, hem engelli hem de engelli olmayan çocuklar tarafından erişilebilir olmak, topluluk ihtiyaçlarını karşılamak, farklı yaşlardaki çocukların birlikte oynamasını sağlamak, risk ve meydan okumayı deneyimlemek için fırsatlar yaratmak, sürdürülebilir olmak, değişime izin vermek (Shackell vd., 2008).

Sokaklar, kent merkezleri, halka açık meydanlar ve çeşmeler gibi kamusal mekânların oyun olanakları sağlayabileceği ve heykeller, su öğeleri, trafik yavaşlatma gibi uygulamaların oyunu teşvik edebileceği rehberde vurgulanmıştır. Çocuk oyun alanları dışındaki diğer kamusal mekânların oynanabilir hale getirilmesi oynanabilir mekânın özellikleri üzerinden belirtilmiştir. Buna göre oynanabilir mekânlar; çocuklara ve gençlere hoş bir karşılama sunar, oyunbaz unsurlar içerebilir, izlenilebilirdir, tüm kullanıcıların ihtiyaçlarına saygı duyan paylaşılan mekânlardır.

**“İskoçya Oyuna Uygun Hale Getirme Araç Seti”** çocuklar ve gençler için yerel açık hava oyun fırsatlarını ve deneyimlerini değerlendirmek ve geliştirmek amacıyla

2012 yılında yayınlanmıştır (Play Scotland, 2012). Çocuk oyunu ile ilgili göstergelerin ölçülebilmesi için 4 aracın nasıl kullanılması gerektiğini göstermektedir. Çocuk görüş ve deneyimleri anketi, oyun için yüksek kaliteli bir alan oluşturmaya katkıda bulunan farklı öğeleri ölçmek için bir oyun alanı kalite değerlendirme aracı, çocukların yaşadıkları yerle ilgili oyun alanlarının haritalanması konusunda rehberlik, yerel yönetim politikaları ve stratejileri için bir politika analizi çerçevesi rehberde yer alan araçlar arasındadır. Araç setleri çocuk oyununa odaklanmıştır ve analiz niteliği taşımaktadır.

Ballarat Kent Konseyi her yaştan kullanıcı için kaliteli oyun deneyimlerinin uygulanmasını ve oyun alanlarının geliştirilmesini sağlamak için 2014 yılında **“Ballarat Oyun Alanı Planlama Çerçevesi”** yayınlamıştır (City of Ballarat, 2014). Rehberin vizyonu; insanları bir araya gelmeye, sosyalleşmeye ve oynamaya teşvik eden kaliteli mekânlar sağlanarak açık alan sistemi içinde oyun olanakları yaratmaktır. Buna göre, Ballarat kentinde oyun fırsatları davetkar ve misafirperver, bütünleşmiş ve tamamlayıcı, çeşitli, erişilebilir, sağlıklı ve aktif, kapsayıcı, güvenli, topluluklara iyi dağıtılmış ve ilgili standartlara uygun olacaktır. Bu planlama çerçevesi peyzaj ve doğal unsurlar, kamusal sanat, su oyun alanları, sınırlar, gölgelikler, olanaklar başlıkları altında tasarım önerileri içermektedir.

Peyzaj unsurlarının özellikle açık uçlu bir oyun alanı için oyun fırsatlarını artırabileceği, oyun ekipmanı ile çevredeki yeşil alan arasındaki etkileşimi artırabileceği, daha iyi görsel kolaylık sağlayabileceği belirtilmiştir. Bunun için ağaçlar, çalılar, kütükler, kayalar, yamaçlar, höyükler, su elementleri, heykeller, sanat eserlerinin kullanılması önerilmiştir. Kamusal sanatın, su elemanlarının, doğal ve yapay gölgeliklerin, oyun alanlarını ayıran bariyerlerin, oyun alanlarını belirten tabelaların, oturma ve piknik masalarının, umumi tuvaletlerin tasarıma dahil edilmesi diğer öneriler arasındadır.

**“Galler Oyun Dostu Ülke Rehberi”** 2014’te Galler Hükümeti tarafından çocukların oyun oynamak için fırsatlara sahip oldukları bir ortam yaratmak ve Galler’i oyun dostu bir ülke haline getirmek amacıyla hazırlanmıştır (Welsh Government, 2014). Ortaklık çalışması ve iş birliği yoluyla yeterli oyun fırsatlarının değerlendirilmesi ve güvence altına alınması, değerlendirmelerin tamamlanması, kaynakların sağlanması ve maksimize edilmesi, yeterli oyun fırsatlarını güvence altına almak politika çerçevesini oluşturmaktadır. Oyun ile ilgili bilgilerin yayınlanması,

çocukların oyun ile ilgili olarak katılımlarının sağlanması, oyun yeterliliğinin değerlendirilmesi dikkate alınması gereken hususlar arasındadır.

**“Wellington Oyun Alanları Politikası”** Wellington kentinde oyun alanlarının sağlanması ve yönetimi için stratejik yönergeler içermektedir (Wellington City Council, 2017). Bu rehber, Wellington kenti için oyunun anlamını ve vizyonunu tanımlamakta, oyun alanlarının kalitesi, yönetimi ve bakımı hakkında bilgiler ve araştırmaları içermekte, oyun ve oyun alanının değerini ve ihtiyacını açıklamakta, oyun alanı ilkelerini açıklamakta, planlanan oyun alanı fırsatlarını ana hatlarıyla belirtmekte, oyun alanı türlerini belirtmekte, yüksek kaliteli yenilemeler için tasarım ve yönetimi yönlendirmekte, topluluk ve okul ortaklıklarına rehberlik etmekte, açık hava oyunları için programları açıklamaktadır.

Rehberde oyun alanları ile ilgili 5 stratejik öncelik belirlenmiştir:

- Kent genelinde bir oyun alanı ağı,
- Yüksek kaliteli, amaca uygun oyun alanı,
- Topluluk ve okul ortaklıkları,
- Bir oyun alanı olarak kent,
- Açık hava oyunları için programlama ve savunuculuk.

Oyun sokakları, oyun grupları, yenilebilir bahçeler gibi topluluk girişimlerinin desteklenmesi, geçici kentsel mekân müdahalelerinin teşvik edilmesi, buz pateni parkuru oluşturulması, oyun alanları hakkında bilgilendirme yapılması, oyun alanları ağı oluşturulması, farklı ölçeklerdeki yeni kentsel tasarım projelerinde oynanabilir alanların göz önünde bulundurulması, dijital oyun alanları için fırsat yaratılması oyun ile ilgili belirlenen eylemler arasındadır.

2017 yılında yayınlanan **“San Francisco Kentsel Tasarım Rehberi”** oyun ile ilgili tasarım kararlarına kamusal alan başlığı altında değinmektedir. Kentsel açık alan tasarımında mahalle karakterini ifade etmek ilkesinde çocuk oyunları için özel alanlar sağlamak önerilmiştir ve malzemelerin ve dokuların oyunu destekleyebileceği üzerine örnek verilmiştir. Sosyal aktiviteyi, oyunu ve dinlenmeyi teşvik etmek için herkese açık alanları tasarlamak ilkesinde ise çeşitli yaş ve gruplar için oyun alanları sağlamak ve doğanın sürükleyici deneyim fırsatlarını ve oyunun çeşitli ve teşvik edici unsurlarını ortaya çıkaran peyzaj alanları tasarlamak

önerilmiştir. Oyun alanı öğelerinin daha küçük alanlara eklenmesi ve oyunun kamusal alandaki tasarım öğelerine yaratıcı bir şekilde dahil edilmesi örnek gösterilmiştir (Şekil 4.4).



**Şekil 4.4** San Francisco kentsel tasarım rehberinde önerilen kentsel oyun örnekleri (San Francisco Planning, 2017)

“**Hindistan Tasarım Rehberi** (Çocuklar için kentsel planlama, tasarım ve politikalar)” bebek ve çocuk odaklı olarak mahalle, sokak, park ve açık alanlar ve kamu hizmetleri üzerine tasarım önerileri içeren 2018 yılında yayınlanmış bir rehberdir. Bebek ve çocuklar için olmasına rağmen genel olarak oyun ile ilgili birçok tasarım önerisi bulunmaktadır. Sokaklarda oyun için sonsuz olanakların bulunduğu ve çocukların herhangi bir nesneyi veya alanı mükemmel bir oyun alanına dönüştürmek için hayal güçlerini kullanmaya planlama ve basit nesnelere tasarımcılar tarafından teşvik edilebileceği vurgulanmıştır (Bernard van Leer Foundation, 2018: 56).

Sokaklar için tasarım kriterleri güvenli, yeşil, erişilebilir, oyunbaz ve kapsayıcı olmalarıdır. Oyunbaz sokaklar için tasarım önerileri; oyunbaz kent mobilyaları, kaldırım oyunları, sokağın geçici olarak kapatılması ve geçici oyundur.

Sokaklardaki veya kamusal alanlardaki kent mobilyaları, iyi seçilmiş ve yerleştirilmişse eğlenceli unsurlar haline gelebilmektedir. Rehberin amacıyla ilgili olarak oyunbaz kent mobilyaları ile ilgili öneriler çocuk odaklı olarak karşımıza çıkmaktadır. Buna göre; kent mobilyalarını küçük bir çocuğun gözünden düşünmek, çocukların kolayca kullanabilmesi için alçak oturma elemanları tercih etmek, renkli kent mobilyalarını kullanmak gibi öneriler bulunmaktadır (Şekil 4.5).



**Şekil 4.5** Kent mobilyalarında oyunun kullanılması (Bernard van Leer Foundation, 2018: 56)

Kaldırım oyunları ile ilgili tasarım önerileri; kaldırım alanının küçük bir kısmına desenli zemin kaplaması getirilmesi, çocukların kendi kaldırım figürlerini çizebilecekleri düz bir kaldırım alanı sağlanması, çocukların doldurması için bir oyunun başlangıcını veya kaldırıma bazı şekillerin çizilmesi şeklindedir (Şekil 4.6).



**Şekil 4.6** Kaldırım oyunları örnekleri (Bernard van Leer Foundation, 2018: 57)

Rehberde geçici oyun, normalde oyun için kullanılmayan bir yerde geçici bir karaktere sahip bir oyun alanının birkaç saat ya da bütün gün olacak şekilde bulunması olarak tanımlanmıştır. Geçici oyun için tasarım önerileri; bir araç park alanının çevrelenmesi için geçici yapılar kullanmak ve küçük çocukların kullanması için geçici oyun nesneleri getirmek, mahallenin farklı bölgelerine taşınabilen mobil bir oyun alanı kullanmak, kaldırımın küçük bir alanını geçici yapılarla sahneye çevirerek burada çocukların kukla gösterisi veya hikâye dinletisi gibi aktiviteler için kullanmak olarak verilmiştir.

Sokakların geçici olarak trafiğe kapatılması için önerilerden biri ise sokağın kapalı olduğu gün gerçekleşecek sokak oyunları, sokak sanatı ve müzik gibi etkinlikler düzenlemektir.















Bu rehberdeki oyun ile ilgili tasarım önerileri çocuklar düşünülerek verilmiş olsa da oyunbaz kent mobilyalarının, kaldırım oyunlarının, geçici oyunların, kamusal sanatının, zemin kaplamanın, farklı oyun etkinliklerinin sağlanmasının önerilmesi kamusal alanda oyunu teşvik etme ve kentsel tasarım rehberlerinde oyunun yer alması açısından önemlidir.

“**Kentsel oyun tasarlamak için araçlar**” rehberi çocuk dostu çevreler planlamak ve çocuk oyununu teşvik etmek için çeşitli oyun türlerine odaklanan mekânsal bir müdahaleye yol açabilecek çeşitli bileşenlerden veya tasarım fikirlerinden oluşan 2018 yılında yayınlanan bir araç setidir (Krishnamurthy vd., 2018). Araç seti, mikro (sokak), mezo (mahalle) ve makro (kent) ölçeklerde güvenli sokaklar, çeşitli oyun alanları, oyunbaz sokaklar, sosyal sokaklar, kamusal mekânın geri kazanılması, çok fonksiyonlu kullanım, doğa ile iletişim, çocuk politikaları, kolay erişim ve çocuk bakıcıları için hizmetler temalarıyla ilgili olarak tasarım önerilerini içermektedir (Şekil 4.7).

## ARAÇ SETİ BİLEŞENLERİ

### Mikro ölçek

- |   |   |
|---|---|
| 01  Oyunbaz sokak mobilyası    | 09  Paylaşımlı alanlar                             |
| 02  Kaldırım oyunları          | 10  Alternatif kaldırım kaplaması                  |
| 03  Bitkilendirme              | 11  Sokağın görsel ve fiziksel olarak daraltılması |
| 04  Sosyal medya topluluğu     | 12  Işıklandırma                                   |
| 05  Doğal oyun alanları        | 13  Bakım  |
| 06  Sokağın geçici kapatılması | 14  Yaşayan okul bahçeleri                         |
| 07  Tırmanılabilir objeler    | 15  Yarı özel mekânların kullanılması             |
| 08  Sokak sanatı             | 16  Okul bahçelerinin esnek kullanımı            |

- |   |   |
|---|---|
| 17  Oyunbaz yaya geçitleri         | 26  Bisiklet yolları             |
| 18  İleri dönüşüm çocuk oyun alanı | 27  Yaya ağı                     |
| 19  Topluluk bahçeleri             | 28  Toplu taşıma araçları        |
| 20  Oturma elemanı alternatifleri  | <b>Makro ölçek</b>  |
| 21  Ücretsiz internet bölgeleri    | 29  Aile dostu kent stratejileri |
| 22  Kafeterya                      | 30  Çocuk katılımına teşvik      |
| <b>Mezo ölçek</b>   |   |
| 23  Bebek arabası dostu sokak      |   |
| 24  Güvenli trafik rotası         |   |
| 25  Esnek kullanım için tasarım  |   |

**Şekil 4.7** Kentsel oyun tasarlamak için araçlar rehberi bileşenleri (Krishnamurthy vd., 2018: 6)

Sokak ölçeğinde oyunbaz kent mobilyaları, kaldırım oyunları, bitkilendirme, sosyal medya topluluğu, doğal oyun alanları, sokağın geçici olarak kapatılması, ağaç ya da farklı ekipmanlarda tırmanılabilir objeler, sokak sanatı, paylaşımlı alanlar, alternatif kaldırım kaplaması, trafik güvenliği için sokağın görsel ve fiziksel olarak daraltılması, ışıklandırma, bakım, okul bahçelerine doğanın ve oyunun getirilmesi, yarı özel mekânların çocuk oyunları için kullanılması, okul bahçelerinin okul saatleri dışında farklı işlevler için esnek kullanımı, oyunbaz yaya geçitleri, geri dönüşüm malzemeleri ile çocuk oyun alanı tasarlanması, topluluk bahçeleri, çocuk oyununu izleyebilmek için oturma elemanı alternatifleri, ücretsiz internet bölgeleri, ebeveyn ve çocuklar için kafeterya önerilmiştir. Mahalle ölçeğinde bebek arabaları için kolay erişilebilir sokaklar, çocuklar için onların kullandığı mekânları birbirine bağlayan güvenli bir trafik rotası, oyun alanlarında çeşitlilik ve kapsayıcılık, mahallede bisiklet yolları oluşturma, yaya ağı oluşturma, toplu taşıma araçlarının çocukların gideceği yere göre ayarlanması önerilmiştir. Kent ölçeğinde ise çocuk ve aile dostu

kent stratejilerinin benimsenmesi, çocuk katılımının teşvik edilmesi araç setinin bileşenleri arasındadır.

Rehber çocuk dostu kent perspektifinden kentte oyunu teşvik etmek ve oyuna yer vermek açısından yalnızca oyunla ilgili olarak değil, ulaşım, güvenlik, yeşil alanlar, katılım gibi oyunu etkileyebilecek farklı yönlerin ve farklı ölçeklerin de ele alınmasıyla bir araç seti olarak geniş bir bakış açısı sunmaktadır.

**“Barselona Kamusal Mekânda Oyun Planı”** Barselona 2030 hedefleri doğrultusunda daha yaşanabilir bir kent yaratmak ve çocuklar ve gençlerden başlayarak kent sakinlerinin refahını, sağlığını ve toplum yaşamını iyileştirmek için oyunu ve fiziksel aktiviteyi kilit politikalar arasına sokan ilk plandır (Ajuntament de Barcelona, 2019). Kamusal mekânda oyun ile ilgili plan yapılmasının ana nedenleri; çocukların oyun ve eğlence hakkı olması, oyun ve fiziksel aktivitenin herkesin refahını, fiziksel ve zihinsel sağlığını iyileştirmesi, oyunun insanları bir araya getirmesi ve toplum hayatını zenginleştirmesi, kaliteli oyun ortamlarının yeşile, sakinliğe ve kentsel çevreyi daha güvenli hale getirmeye yardımcı olması olarak gösterilmiştir.

Kamusal mekânlarda oyun fırsatlarını yeniden düşünmek ve teşvik etmek için 3 katman ele alınmıştır: katman 1 – oyun alanları ve okul oyun alanları, katman 2 – oyunbaz mekânlar ve okul çevresi, katman 3 – oynanabilir kent. Katman 2 olarak ele alınan oyunbaz mekânlar ve okul çevreleri diğer kullanımlarının yanı sıra oyun ve eğlenceli kullanım olanaklarının olması, oyunbaz özelliklerinin yanı sıra oyun ekipmanları da içerebilen, insanların sosyal olarak buluşabileceği, erişilebilir olmaları gereken alanlar olduğu vurgulanmıştır. 3. Katman olan oynanabilir kent; çocukların, ergenlerin, yetişkinlerin ve yaşlıların az ya da çok kendiliğinden ya da tesadüfen oynadıkları ya da fiziksel aktivite yaptıkları kentteki yaya yollarını, kentsel ve doğal alanları içermektedir. Oynanabilir bir kentin yayaların kalıcı veya geçici olarak özel kullanımı için sokaklara, trafiğin yavaşlatıldığı sokaklar ve geniş kaldırımlara, oynanabilir kent mobilyalarına, kentsel spor parklarına (paten parkları gibi), açık çoklu spor sahalarına, spor ekipmanlarına (basketbol potası, masa tenisi masaları vb.), plajlara, ormanlık parklara sahip olması gerektiği belirtilmiştir.

Kamusal Mekânda Oyun Planı'nın 3 ana hedefi ve bunlara bağlı olarak toplamda 14 stratejisi bulunmaktadır (Ajuntament de Barcelona, 2019):

- **Hedef 1:** *Kentsel ortamda daha fazla ve daha iyi oyun mekânları sağlamak*
  1. Farklı geçmişleri, evrensel erişilebilirliği ve cinsiyet perspektifini göz önünde bulundurarak farklı, güvenli, teşvik edici ve kapsayıcı oyun için daha iyi fırsatlar sunan oyun alanlarının yanı sıra oyunbaz mekânlar ve kentsel mobilyalar tasarlamak.
  2. Okul girişlerini meydanlara ve okul oyun alanlarını bir topluluk kaynağına dönüştürerek okul içinde ve dışında oyun ve sosyalleşme fırsatlarını geliştirmek.
  3. Her mahallenin potansiyelinden ve özelliklerinden en iyi şekilde yararlanan eğlenceli çevrelerde yakınlık, yoğunluk ve eşitlik kriterleriyle daha fazla rekreasyon altyapısı planlamak ve oluşturmak.
  4. Sokakta oynamak için mevcut fırsatları ve alanı artırmak, daha güvenli ortamlarda kendiliğinden oyunu teşvik etmek.
  5. Çocukların, gençlerin ve onlara bakan yetişkinlerin günlük ihtiyaçlarını kentsel tasarıma dahil ederek oyun çevresinde sosyal bağlantıları ve toplum yaşamını teşvik eden hoş dış ortamlar yaratmak.
- **Hedef 2:** *Sokaklarda ve açık havada oyunbazlığı ve fiziksel aktiviteyi teşvik etmek.*
  6. Çocukları ve ergenleri dışarı çıkmaya ve sokaklarda, meydanlarda ve parklarda mümkün olduğunca özerklikle oynamaya teşvik etmek.
  7. Nesiller arası oyunu ve özellikle yeşil alanlarda her yaştan açık havada oynama ve fiziksel aktivite alışkanlığını teşvik etmek.
  8. Kamusal mekânların çeşitli ve olumlu kullanımlarını teşvik eden oyunbaz ve fiziksel aktivite ile bağlantılı girişimleri kolaylaştırmak.
  9. Oyunbaz mekânların ve okul çevrelerinin, sadece oyun değil, çeşitli kullanımlarla toplum yaşamı için buluşma noktaları haline gelmesini sağlamak.
- **Hedef 3:** *Bir paradigma değişimini teşvik etmek ve kentte zemin oyuna kazandırmak.*

10. Oyunun toplumsal öneminin yanı sıra herkes için bireysel ve kolektif faydalarının farkındalığını ve tanınmasını sağlamak.

11. Çocukların ve ergenlerin boş zamanlarını kullanma biçimlerinin sosyal olarak yeniden düzenlenmesinin bir parçası olarak serbest oyun için sahip oldukları süreyi arttırarak iş-yaşam dengesini sağlamak.

12. Her şeyden önce çocuklar ve ergenler adına, aidiyet duygusunu ve kentsel çevreye özen gösterme tutumunu dikkate almak ve artırmak, ortak sorumluluğu teşvik etmek.

13. Toplum yaşamının kalitesini ve kentsel çevreyi anlamak için kamusal mekânın fırsatlarını, oyunbaz kullanımlarını ve etkilerini değerlendirmek.

14. Oyun Planının genel hedeflerinin kentsel politika olarak uygulanmasını sağlamak için belediye hizmetlerini ve kaynaklarını artırmak.

Barcelona Kamusal Mekânda Oyun Planı, kamusal mekânlarda oyunbaz kullanımlara ve oyuna dair stratejiler içeren, çoğunlukla çocuk oyununa odaklanmasına rağmen, her yaştan kullanıcının oyun hakkına saygı duyan ve bununla ilgili hedefler ortaya koyan önemli bir plan olarak karşımıza çıkmaktadır.

#### **“Yeni Dikey Topluluklarda Çocuklar için Planlama / Kentsel Tasarım Rehberi”**

Toronto için 2020 yılında hazırlanan bu rehber mahalle, bina ve daire ölçeğinde çocuk dostu tasarım önerileri içermektedir. Rehberde oyun dört mevsim için tasarım başlığı altında ele alınmıştır. Buna göre oyunbaz tasarım unsurlarının neşe duygusu yaratarak günlük rutinlerden duraksamaya izin verebileceği ve oyunu teşvik edebileceği belirtilmiştir (City of Toronto, 2020). Bu nedenle kamusal sanata, bina tasarımına, sokak manzaralarına, sokak mobilyalarına, parklara ve açık alan özelliklerine oyunbazlık katarak neşe duygusunu teşvik etmek ve hayal gücünü harekete geçiren, eğlenceli, etkileşimli, eğitici, müzikal ve fantastik heykel formlarında parlak, renkli çocuk dostu öğeler tasarlamak önerilmiştir. Toronto kentsel tasarım rehberi çocuk dostu kentler tasarlamak için hazırlanmış olmasına rağmen oyun ile ilgili çok az öneri bulunmaktadır. Verilen öneriler ise detaylandırılmamış ve yalnızca farklı mevsimlerde kullanım başlığında değerlendirilmiştir. Buna rağmen, oyunbaz kent mobilyalarının ve oyunbaz kamusal

mekânların önerilmesi oyunun kentsel tasarım rehberlerine dahil edilmesi açısından örnek olarak gösterilebilir.

İncelenen yurtdışındaki kentsel tasarım rehberleri çoğunlukla çocuk dostu kent tasarlamak amacıyla hazırlanmış ama oyunu da ele alan rehberlerdir. Rehberlerde oyun yalnızca çocuk oyun alanlarıyla sınırlandırılmamış ve kamusal mekânda oyunun teşvik edilmesi ya da kamusal mekânın oyunbaz olarak tasarlanmasına ilişkin önerilerin de olması kentte oyunun önemini kazandığını gösterebilir. Ancak kentsel oyunların kentsel tasarım rehberlerine dahil edilmesi ya da tematik olarak ele alınması konusunda daha detaylı, oyunu birçok açıdan ele alan bir rehber ya da öneriler setine ihtiyaç olduğu söylenebilir.

#### **4.4 Bölüm Değerlendirmesi**

Kent için birçok faydası bulunan oyunlar ile ilgili kararların kentsel tasarım rehberlerinde yer alması kentsel oyunların varlığı açısından önemlidir.

Kentsel tasarım rehberleri uygulamaya yönelik tasarım önerileri sunan sistematik bir yaklaşım olarak kentsel oyunlar için de potansiyel bir araç olabilmektedir. Ülkesel tasarım politikalarından, özel bir alanda uygulamaları yönlendiren rehberlere kadar farklı ölçeklerde ve temalarda kentsel tasarım rehberi yapılabilmektedir. Tasarım rehberlerinin kendisi kadar süreç tasarımı da üzerinde durulması gereken bir konudur. Üst ölçek kentsel tasarım politikaları doğrultusunda paydaşlarla birlikte üretilen kentsel tasarım rehberleri, hazırlık, analiz ve değerlendirme, stratejiler ve ilkeler, tasarım önerileri, uygulama ve geri bildirim aşamalarından oluşabilir.

Kentsel tasarım rehberlerinde oyunun ele alınış biçimi incelendiğinde, Türkiye'deki rehberlerin çoğunlukla çocuk oyun alanları ile ilgili kararlar içerdiği, ancak "Ordu Kentsel Tasarım Rehberi Ön Çalışması"nda sokak oyunu ve yerel oyunlara değinildiği, "İstanbul Oyun Master Planı"nın ise doğrudan oyun ile ilgili olduğu tespit edilmiştir (Tablo 4.1). Yerele özgü oyunların tasarım fikirlerine dahil edilmesi, zemin boyama ile sokak oyun tasarımı, modüler kent mobilyası ile oyun içeren esnek tasarım kentsel oyunlarla ilgili tasarım önerisi olarak değerlendirilebilir.

**Tablo 4.1** Türkiye kentsel tasarım rehberlerinde oyunun yeri karşılaştırması

|  | Yıl  | Türü   | Teması<br>oyun | Oyuna dair<br>öneri<br>içeriği                        | Tasarım önerisi   |
|--|------|--|----------------|---|---|
| <b>Fatih Kentsel<br/>Tasarım Rehberi</b>                       | 2012 | Yerel rehber                                   | Hayır          | -   | -   |
| <b>Kentsel Tasarım<br/>Rehberleri</b>                          | 2016 | Ülkesel<br>kentsel<br>tasarım<br>politikaları  | Hayır          | Çocuk oyun<br>alanları                                | -   |
| <b>Sürdürülebilir<br/>İstanbul Kentsel<br/>Tasarım Rehberi</b> | 2017 | Yerel rehber,<br>tematik<br>tasarım<br>rehberi | Hayır          | Çocuk oyun<br>alanları                                | -   |
| <b>Ordu Kentsel<br/>Tasarım Rehberi<br/>Ön Çalışması</b>       | 2020 | Yerel rehber,<br>tematik<br>tasarım<br>rehberi | Hayır          | Çocuk oyun<br>alanları,<br>kamusal<br>mekânda<br>oyun | Yerele özgü<br>oyunların tasarım<br>fikirlerine dahil<br>edilmesi, zemin<br>boyama ile sokak<br>oyun tasarımı |
| <b>Meram Kentsel<br/>Tasarım Rehberi</b>                       | 2021 | Yerel rehber                                   | Hayır          | Çocuk oyun<br>alanları,<br>kamusal<br>mekânda<br>oyun | Modüler kent<br>mobilyası ile oyun<br>içeren esnek<br>tasarım   |
| <b>İstanbul Oyun<br/>Master Planı</b>                          | -    | Yerel rehber,<br>tematik<br>tasarım<br>rehberi | Evet           | Çocuk oyun<br>alanları                                | -   |

İncelenen yurtdışı kentsel tasarım rehberleri çocuk oyununa odaklanmıştır ve çoğunlukla çocuk dostu kent tasarlamak amacıyla hazırlanmıştır. Ancak bu rehberlerde genel olarak kamusal mekânlarda oyunu teşvik edebilecek stratejiler ve tasarım önerileri bulunmaktadır. Yerel oyun fırsatlarını ve oyun yeterliliğinin değerlendirilmesi, oyun ile ilgili bilgilerin yayınlanması, oyun girişimlerinin desteklenmesi, oyun alanları ağı oluşturulması, katılım sağlanması, oyunun kamusal alandaki tasarım öğelerine yaratıcı bir şekilde dahil edilmesi, dijital oyun alanları için fırsat yaratılması, sokakların oyun için uygun hale getirilmesi, geçici oyun ve kentsel müdahaleler ile oyun seçeneklerinin artırılması gibi **stratejik öneriler** ve trafik yavaşlatma, sokağın geçici olarak trafiğe kapatılması, oyunbaz yaya geçitleri, geniş kaldırımlar, kaldırım oyunları, geçici oyun, oyunbaz kent mobilyaları, spor ekipmanları, peyzaj unsurlar, tırmanılabilir objeler, su öğeleri, ücretsiz internet bölgeleri, gölgelikler, heykeller ve kamusal sanat gibi **tasarım önerileri** yurtdışı kentsel tasarım rehberlerinde kentsel oyunlarla ilgili olarak değerlendirilebilecek önerilerdir (Tablo 4.2).

**Tablo 4.2** Yurtdışı kentsel tasarım rehberlerinde oyunun yeri karşılaştırması

|   | <b>Yıl</b> | <b>Türü</b>   | <b>Teması<br/>oyun</b> | <b>Oyuna dair<br/>öneri içeriği</b>                             | <b>Tasarım önerisi</b>  |
|---|------------|---|------------------------|---|---|
| <b>İngiltere<br/>Oyun için<br/>Tasarım<br/>Rehberi</b>            | 2008       | Ülkesel kentsel tasarım politikaları, tematik tasarım rehberi | Evet                   | Çocuk oyun alanları, kamusal mekânda oyun, oynanabilir mekânlar | Heykeller, su öğeleri, trafik yavaşlatma gibi uygulamalar ile oyuna teşvik    |
| <b>İskoçya<br/>Oyuna<br/>Uygun Hale<br/>Getirme<br/>Araç Seti</b> | 2012       | Ülkesel kentsel tasarım politikaları, tematik tasarım rehberi | Evet                   | Çocuk oyun alanları   | Yerel oyun fırsatlarını ve deneyimlerini değerlendirme için araçlar oluşturma |

**Tablo 4.2** Yurtdışı kentsel tasarım rehberlerinde oyunun yeri karşılaştırması  
(devamı)

|   |      |   |       |   |  |
|---|------|---|-------|---|--|
| <b>Ballarat Oyun Alanı Planlama Çerçevesi</b> | 2014 | Tematik tasarım rehberi, yerel rehber                         | Evet  | Çocuk oyun alanları, kamusal mekânda oyun | Oyun fırsatları için peyzaj unsurlarından yararlanma, kamusal sanat, su elemanları, gölgelikler ile oyuna teşvik                       |
| <b>Galler Oyun Dostu Ülke Rehberi</b>         | 2014 | Ülkesel kentsel tasarım politikaları, tematik tasarım rehberi | Evet  | Çocuk oyun alanları, kamusal mekânda oyun | Oyun ile ilgili bilgilerin yayınlanması, katılım sağlanması, oyun yeterliliğinin değerlendirilmesi                                     |
| <b>Wellington Oyun Alanları Politikası</b>    | 2017 | Tematik tasarım rehberi, yerel rehber                         | Evet  | Çocuk oyun alanları, kamusal mekânda oyun | Oyun girişimlerinin desteklenmesi, geçici kentsel mekân müdahaleleri, oyun alanları ağı, dijital oyun alanları için fırsat yaratılması |
| <b>San Francisco Kentsel Tasarım Rehberi</b>  | 2017 | Yerel rehber  | Hayır | Çocuk oyun alanları, kamusal mekânda oyun | Oyun alanı öğelerinin daha küçük alanlara eklenmesi ve oyunun kamusal alandaki tasarım öğelerine yaratıcı bir şekilde dahil edilmesi   |
| <b>Hindistan Tasarım Rehberi</b>              | 2018 | Ülkesel kentsel tasarım politikaları                          | Hayır | Çocuk oyun alanları, kamusal mekânda oyun | Oyunbaz kent mobilyaları, kaldırım oyunları, sokağın geçici olarak kapatılması ve geçici oyun  |

**Tablo 4.2** Yurtdışı kentsel tasarım rehberlerinde oyunun yeri karşılaştırması  
(devamı)

|  |      |                                       |       |   |   |
|--|------|---------------------------------------|-------|---|---|
| <b>Kentsel oyun tasarlamak için araçlar (Krishnamurthy vd.)</b>                        | 2018 | Tematik tasarım rehberi               | Evet  | Çocuk oyun alanları, kamusal mekânda oyun                   | Oyunbaz kent mobilyaları, kaldırım oyunları, doğal oyun alanları, sokağın geçici olarak kapatılması, tırmanılabilir objeler, sokak sanatı, oyunbaz yaya geçitleri, ücretsiz internet bölgeleri                            |
| <b>Barcelona Kamusal Mekânda Oyun Planı</b>  | 2019 | Tematik tasarım rehberi, yerel rehber | Evet  | Çocuk oyun alanları, kamusal mekânda oyun, oynanabilir kent | Yayaların kalıcı veya geçici olarak özel kullanımı için sokaklar, trafiğin yavaşlatıldığı sokaklar ve geniş kaldırımlar, oynanabilir kent mobilyaları, kentsel spor parkları, spor ekipmanları, plajlar, ormanlık parklar |
| <b>Yeni Dikey Topluluklar Çocuklar için Planlama / Toronto Kentsel Tasarım Rehberi</b> | 2020 | Tematik tasarım rehberi, yerel rehber | Hayır | Çocuk oyun alanları, kamusal mekânda oyun                   | Oyunbaz kent mobilyaları ve oyunbaz kamusal mekânlar  |

Kentlerde oyun; sosyal etkileşimi destekleyebilmekte, sahiplenme ve aidiyet duygularını güçlendirebilmekte, kent ve mekân algısını etkileyebilmekte, yaya hareketliliğini arttırabilmekte, yaratıcı teknolojiler ile yeni uygulamalar ve bağlamlar yaratabilmekte, vatandaş katılımı için bir platform sunabilmekte, kent kimliğine katkıda bulunabilmekte ve kent ekonomisinde olumlu etkiye yol açabilmektedir. Bu nedenle oyun hem sosyal bir ihtiyaç hem de bir hak olarak kentte yer alması gereken bir olgudur.

Kentsel oyunlar hem kamusal mekânlar hem de toplum için önemli olduğundan, kamusal mekânlarda oyuna fırsat yaratmak için kentsel tasarım rehberlerinin bir uygulama aracı olarak kullanılması hipotezinden yola çıkılarak, tezin amacı **“kentsel tasarım rehberlerinde oyunun yerinin ve kentsel oyun örneklerinin incelenmesi ile çıkan sonuçlarla öneriler seti oluşturmak”** olarak belirlenmiştir. Bu çalışma oyunun kentte yer bulabilmesi, kamusal mekânların daha oynanabilir, canlı ve kaliteli olabilmesi, kentsel tasarım rehberlerinin oyunu ele alabilmesi, kentsel tasarım rehberlerinin yapım süreçleri boyunca oyunun alternatif bir araç olarak kullanılabilmesi ve böylece oyun dostu kentlere sahip olunabilmesi için önemlidir.

Çalışmanın içeriği oyun üzerine kavramsal çerçeve, kentte oyun, kentsel oyun örneklerinin incelenmesi, kentsel tasarım rehberlerinde oyunun yerinin incelenmesi ve çıkan sonuçlar üzerinden ana araştırma sorusunun (Kentsel oyunlar kentsel tasarım rehberlerine hangi tasarım önerileri ile dahil edilebilir?) yanıtlanmaya çalışılmasından oluşmaktadır.

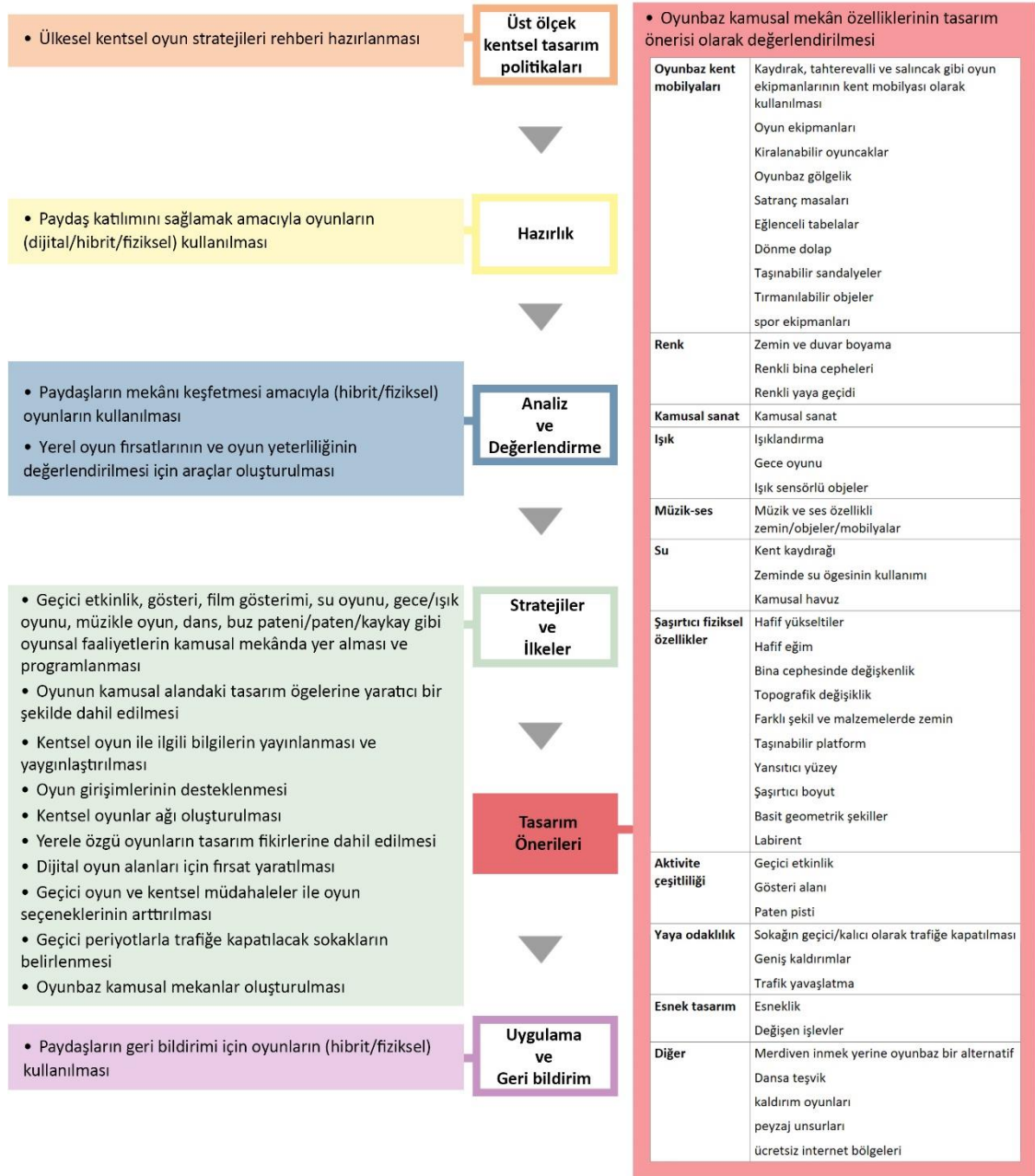
Salen ve Zimmerman'a (2004) göre oyun tanımı birbirini kapsayan üç farklı kategori içermektedir: kurallı oyunları işaret eden **oyun oynamak**, oyun aktivitelerinden oluşan **oyunsal faaliyetler** ve oyun ruhunun başka bir eyleme entegre edilmesi olan **oyunbaz olmak**. Oyunsal faaliyetler oyun oynamayı kapsarken, oyunbaz olmak ise ikisini de kapsamaktadır. Tez boyunca da oyun Salen ve Zimmerman'ın tanımı üzerinden ele alınmıştır. **Oyun mekânları** özel mekân, dijital mekân, hibrit mekân ve kamusal mekân şeklinde çeşitlenebilmektedir.

**Kentsel oyunların** özelliklerinin belirlenmesi için tespit edilen 40 adet kentsel oyun örneği oyun üzerine kavramsal çerçeveden yola çıkılarak oyun tanımı, oyun mekânı ve özellikleri üzerinden incelenmiştir. Buna göre kentsel oyunlar, oyunun tanımı üzerinden düşünüldüğünde oyun oynamak, oyunsal faaliyetler ve oyunbaz kamusal mekânlar şeklinde farklı türlerde olabilmektedir. **Oyun oynamak** olarak gruplanan kentsel oyunlar dijital, hibrit ya da kamusal mekânda oynanan katılım, mekânı keşfetme ya da geri bildirim amacıyla oynanan kurallı oyunlardır. Kamusal mekânda bulunabilen geçici etkinlikler, gösteri, film gösterimi, su/gece/ışık/müzik oyunu, dans gibi aktiviteler **oyunsal faaliyetleri** oluşturmaktadır. Bir diğer kentsel oyun olan **oyunbaz kamusal mekânlar** ise oyunbaz kent mobilyası, renk, kamusal sanat, ışık, müzik/ses, su, şaşırtıcı fiziksel özellik, aktivite çeşitliliği, yaya odaklılık ve esnek tasarım gibi özellikler içermektedir.

**Kentsel tasarım rehberlerinde oyunun yeri** incelendiğinde hem Türkiye hem de yurtdışı rehberlerinin çocuk oyununa odaklandığı tespit edilmiştir. Özellikle Türkiye kentsel tasarım rehberlerinde çoğunlukla çocuk oyun alanları üzerine tasarım önerileri bulunmaktadır. “Ordu Kentsel Tasarım Rehberi Ön Çalışması” sokak oyunu ve yerel oyunlara değindiği, yerele özgü oyunların tasarım fikirlerine dahil edilmesi ve zemin boyama ile sokak oyun tasarımı gibi önerilerde bulunduğu için diğer rehberlerden farklılaşmaktadır. Yurtdışı kentsel tasarım rehberlerinde çocuk oyun alanları ile ilgili önerilerin yanında kamusal mekânlarda oyunu teşvik edebilecek stratejiler ve tasarım önerileri de bulunmaktadır. Rehberler kentsel oyunlar anlamında ayrı ayrı değerlendirildiklerinde birçok öneri elde edilebilirken, tek başlarına değerlendirildiğinde detaylı ve kapsamlı öneriler içermedikleri tespit edilmiştir. Bu nedenle tasarım önerileri listelenmiştir.

**Kentsel tasarım rehberleri süreç tasarımı** hazırlık, analiz ve değerlendirme, stratejiler ve ilkeler, tasarım önerileri, uygulama ve geri bildirim aşamalarından oluşabilmektedir. Kentsel oyunlar kentsel tasarım rehberlerinin sadece tasarım aşamasında değil yapım süreci boyunca farklı aşamalarında yer alabilir ve değerlendirilebilir. Kentsel tasarım rehberlerinde kentsel oyunların yer alması üzerine öneriler bu aşamalar düşünülerek belirlenmiştir. İncelenen kentsel tasarım rehberlerindeki listelenen öneriler ve kentsel oyun özelliklerinden gelen sonuçlar

sentezlenerek süreç tasarımındaki uygun aşamaya öneri olarak sunulmuştur (Şekil 5.1).



**Şekil 5.1** Kentsel tasarım rehberleri tasarım süreci aşamalarında kentsel oyunların dahil edilmesi üzerine öneriler

Öncelikli olarak **ülkesel kentsel oyun stratejileri rehberi** hazırlanmalıdır ve diğer alt ölçek rehberler bu hazırlanan rehberden yararlanabilmelidir. Bu üst ölçek kentsel tasarım politikaları doğrultusundan hazırlanan diğer tüm rehberler yapım aşamalarının tamamında ya da ihtiyaç duydukları aşamada kentsel oyunlardan veya kentsel oyunlarla ilgili önerilerden yararlanabilir.

Kentsel oyunlar **hazırlık aşamasında** paydaş katılımını sağlamak amacıyla, **analiz ve değerlendirme aşamasında** paydaşların mekânı keşfedebilmesi amacıyla kullanılabilir. Yerel oyun fırsatlarının ve oyun yeterliliğinin değerlendirilmesi için araçlar oluşturularak kentsel oyunlar bu aşamada analiz edilebilir.

**Stratejiler ve ilkeler aşamasında** kentsel oyunlarla ilgili olarak aşağıdaki stratejilerden yararlanılabilir:

- Geçici etkinlik, Gösteri, Film gösterimi, Su oyunu, Gece/ışık oyunu, Müzikle oyun, Dans, Buz pateni/paten/kaykay gibi **oyunsal faaliyetlerin** kamusal mekânda yer alması ve programlanması,
- Oyunun kamusal alandaki tasarım öğelerine yaratıcı bir şekilde dahil edilmesi,
- Kentsel oyun ile ilgili bilgilerin yayınlanması ve yaygınlaştırılması,
- Oyun girişimlerinin desteklenmesi,
- Kentsel oyunlar ağı oluşturulması,
- Yerele özgü oyunların tasarım fikirlerine dahil edilmesi,
- Dijital oyun alanları için fırsat yaratılması,
- Geçici oyun ve kentsel müdahaleler ile oyun seçeneklerinin arttırılması,
- Geçici periyotlarla trafiğe kapatılacak sokakların belirlenmesi,
- Oyunbaz kamusal mekânlar oluşturulması.

**Tasarım aşamasında** ise kentsel oyunlardan biri olan **oyunbaz kamusal mekânın** oyunbaz kent mobilyası, renk, kamusal sanat, ışık, müzik/ses, su, şaşırtıcı fiziksel özellik, aktivite çeşitliliği, yaya odaklılık ve esnek tasarım gibi özelliklerden yararlanarak kamusal mekânlar tasarlanabilir.

Son aşama olan **uygulama ve geri bildirim** aşamasında da paydaşların geri bildirim için oyunlar kullanılabilir. Böylece tüm süreç boyunca paydaşlarla birlikte üretilmiş ve paydaşların katılımının devam ettiği bir kentsel tasarım rehberi elde edilebilir.

Bu çalışma hem kentsel tasarım rehberlerinde hem de tasarım rehberlerinin yapım sürecindeki aşamalarda oyunun kullanılması ve dahil edilmesi üzerine bir öneriler seti oluşturduğu için farklı bir bakış açısı sunmaktadır. Buna ek olarak kentsel oyun özelliklerini ve mevcut kentsel tasarım rehberlerinde oyunun ele alınış biçimini

değerlendirdiği için literatüre katkı sağlamaktadır. Kentsel tasarımcılar ve yerel yönetimler daha oyunbaz kentlere ve kamusal mekânlara sahip olunabilmesi için bu çalışmadan yararlanabilir. Aynı zamanda kentsel tasarım süreçlerinde oyunlar önerilen amaçlarla kullanılabilir. Böylece tasarım süreçlerinde katılımın sağlanması, geri bildirim alınması ve kent analizlerinin yapılmasında oyunlar eğlenceli bir yol olarak süreci kolaylaştırmaya yardımcı olabilir.

Bu çalışma kentsel oyunlar ve kentsel tasarım rehberlerindeki yeri konusunda keşfedici bir çalışma olduğu için kentsel oyunları genel anlamda ele almıştır. Gelecek çalışmalarda daha fazla örnek incelenerek daha ayrıntılı tasarım önerileri geliştirilebilir. Tasarım önerileri belli bir oyun türü özelinde ya da kamusal mekân türü özelinde detaylandırılabilir. Yaş grupları ve cinsiyete göre kentsel oyun, yaz ve kış mevsimlerindeki oyun olanakları üzerinden bir değerlendirme ve araç seti yapılabilir. Oyun ile ilgili önerileri bulunan Ordu kentsel tasarım rehberi ve oyun üzerine olan İstanbul oyun master planının mevcut kamusal mekânlarda oyunun varlığına etkisi değerlendirilebilir.

- Abdel, H. (2021). *Seoul urban pinball machine / Studio Heechul*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.archdaily.com/970059/seoul-urban-pinball-machine-studio-heech>
- Abt, C. C. (1970). *Serious games*. New York: Viking Press.
- Ajuntament de Barcelona. (2019). *Plan for play in public spaces, 2030 horizon in Barcelona*.
- Andreotti, L. (2000). Play-tactics of the internationale situationniste. *October*, 91, 36-58.
- Angelopoulou, S. L. (2018). *Pavilion with playful swings and hammocks floats in a bruges canal, by OBBA and dertien 12*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.designboom.com/architecture/pavilion-swings-hammocks-floats-bruges-canal-obba-dertien-12-08-10-2018/>
- ArchDaily. (2022). *Magma flow public space / 100 Architects*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, [https://www.archdaily.com/976387/magma-flow-public-space-100-architects?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/976387/magma-flow-public-space-100-architects?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)
- Arup. (t.y.). *We transformed Broadgate Circle into an exemplar social city place*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.arup.com/projects/broadgate-circle>
- Avedon, E.M. ve Sutton-Smith, B. (1971). *The study of games*. New York: John Wiley.
- Bano, M. (2020). *'Mi casa, your casa' is a playful urban installation for the time of social distancing*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.designboom.com/design/mi-casa-your-casa-playful-urban-installation-social-distancing-06-19-2020/>
- Barandy, K. (2020). *ASPECT studios completes the first stage of its playful 'hyperlane' in Chengdu, China*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.designboom.com/architecture/aspect-studios-hyperlane-chengdu-china-07-20-2020/>
- Barnett, L. A. (2007). The nature of playfulness in young adults. *Personality and Individual Differences*, 43:4, 949-958, <https://doi.org/10.1016/j.paid.2007.02.018>
- Bassett, K. (2004). Walking as an aesthetic practice and a critical tool: Some psychogeographic experiments. *Journal of Geography in Higher Education*, 28, 397-410.
- Bauer, P. (t.y.). *Hundertwasser House Vienna*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.wien.info/en/sightseeing/sights/hundertwasser-house-vienna-348464>
- Bayhan, B. (2016). *Müzikal enstalasyon*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.arkitera.com/haber/muzikal-enstalasyon/>
- Benjamin, W. (1973). *Charles Baudelaire: A lyric poet in the era of high capitalism*. London: New Left Books.

- Bernard van Leer Foundation. (2018). *Building neighbourhoods to thrive in: Urban planning, design, policy, and evaluation for ITCs in India - Design Guidelines*. New Delhi: BDP.
- Bjerkeset, S. ve Aspen, J. (2020). Public space use: A classification. Mehta, V. ve Palazzo, D. (Ed.), *Companion to public space* içinde (221-233. ss.). Oxon and New York: Routledge.
- Block by block. (t.y.). *Building a place for play in Palestine*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.blockbyblock.org/projects/palestine>
- Bloomberg Associates. (2019). *Asphalt art guide: How to reclaim city roadways and public infrastructure with art*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://data.bloomberglp.com/dotorg/sites/43/2019/10/asphalt-art-guide.pdf>
- Bordas, D. B. (2018). *Havnebadet: New public baths in the Grand Canal harbour, in the Islands Brygge district*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.publicspace.org/works/-/project/c132-havnebadet>
- Borries, F., Walz, S. ve Böttger, M. (2007). *Space time play: Computer games, architecture and urbanism*. Basel: Birkhäuser Architecture.
- Bravo, D. (2018). *Superkilen*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.publicspace.org/works/-/project/g057-superkilen>
- Breck Create. (t.y.). *The Pool by Jen Lewin*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.breckcreate.org/event/the-pool-02/>
- Brown, S. ve Vaughan, C. (2009). *Play: How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*. Penguin Group.
- Bunschoten, R. (2002). *Public spaces: Prototypes*. Black Dog Publication.
- Burr, B., Atkins, L., Bertram, A. G., Sears, K. ve McGinnis, A. N. (2019). "If you stop playing you get old": Investigating reflections of play in older adults. *Educational Gerontology*, 45:5, 353-364, <https://doi.org/10.1080/03601277.2019.1627058>
- Caillois, R. (1961). *Man, play and games*. University of Illinois Press.
- Carlisle, R. P. (2009). *Encyclopedia of play in today's society*. SAGE Publications, Inc.
- Carmona, M., Heath T., Oc, T. ve Tiesdell, S. (2003). *Public places, urban spaces: The dimensions of urban design*. Oxford: Architectural Press.
- Carr, S., Francis, M., Rivlin, L. G. ve Stone, A. M. (1992). *Public space*. Cambridge: Cambridge University Press.
- City of Ballarat. (2014). *Play space planning framework*. Erişim tarihi: 13 Mart 2022, <https://www.ballarat.vic.gov.au/sites/default/files/2019-04/Play%20Space%20Planning%20Framework.pdf>
- City of Toronto. (2020). *Growing up: Planning for children in new vertical communities urban design guidelines*. City of Toronto.
- Coryn Kempster Julia Jamrozik. (t.y.). *Dialogue*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <http://www.ck-jj.com/dialogue>

- Çevre, Şehircilik ve İklim Değişikliği Bakanlığı. (2021). *Meram kentsel tasarım rehberi*. Cilt 3. Çevre, Şehircilik ve İklim Değişikliği Bakanlığı.
- Çevre ve Şehircilik Bakanlığı ve MSGSÜ. (2016a). *Kentsel tasarım rehberleri*. Cilt 1. Çevre ve Şehircilik Bakanlığı.
- Çevre ve Şehircilik Bakanlığı ve MSGSÜ. (2016b). *Kentsel tasarım rehberleri*. Cilt 2. Çevre ve Şehircilik Bakanlığı.
- Daily tous les jours. (t.y.). *Musical shadows: Dancing with your shadow*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.dailytouslesjours.com/en/work/musical-shadows-mesa>
- Daily tous les jours. (t.y.). *Musical swings: An exercise in cooperation*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.dailytouslesjours.com/en/work/musical-swings>
- Daily tous les jours. (t.y.). *Score!: A game about games*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.dailytouslesjours.com/en/work/score>
- De Lange, M. (2015). The playful city using play and games to foster citizen participation. A. Skarzauskiene (Ed.), *Social Technologies and Collective Intelligence* içinde (426- 434. ss.). Vilnius: Mykolas Romeris University.
- De Souza e Silva, A. ve Hjorth, L. (2009). Playful urban spaces: A historical approach to mobile games. *Simulation and Gaming*, 40:5, 602-625, <https://doi.org/10.1177/1046878109333723>
- De Souza e Silva, A. ve Sutko, D. M. (2008). Playing life and living play: How hybrid reality games reframe space, play, and the ordinary. *Critical Studies in Media Communication*, 25:5, 447-465.
- Delemen, İ. (2013). Antik Çağda Top Oyunları. F. Akyürek ve G. Özturanlı (Ed.), *Saraydan Sokağa Oyun* içinde (9-17. ss.). Kabalıcı Yayıncılık.
- Design of the World. (t.y.). *Piano stairs*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.designoftheworld.com/piano-stairs/>
- Donoff, G. M. (2014). *Plan for playful city: A typology of ludic ways to increase pedestrian activity*. Yüksek lisans tezi. University of Manitoba.
- Donoff, G. M. ve Brigdman, R. (2017). The playful city: Constructing a typology for urban design interventions. *International Journal of Play*, 6:3, 294-307.
- Dovey, K. ve Pafka E. (2020). Mapping the publicness of public space: An access/control typology. Mehta, V. ve Palazzo, D. (Ed.), *Companion to public space* içinde (234-248. ss.). Oxon and New York: Routledge.
- Dünya Sağlık Örgütü. (2014). *Global strategy on diet, physical activity and health: Physical activity and older adults*. Erişim tarihi: 23 Haziran 2020, [https://www.who.int/dietphysicalactivity/factsheet\\_olderadults](https://www.who.int/dietphysicalactivity/factsheet_olderadults)
- Edirisinghe, C.; Nijholt, A. ve Cheok, A. D. (2017). From playable to playful the humorous city. R. Poppe vd. (Ed.), *Social informatics and telecommunications engineering* içinde (261–265. ss.).

- Eko Yapı. (2021). *Çok renkli bir kamusal tasarım projesi*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.ekoyapidergisi.org/cok-renkli-bir-kamusal-tasarim-projesi>
- Eren, İ. (2019). *Kentsel tasarım rehberlerinin görsel algı bağlamında araştırılması*. Yüksek lisans tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Escofet. (2020). *The "Superblocks" phenomenon: Filling the streets with life*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.escofet.com/en/blog/superblocks-phenomenon-filling-streets-life>
- Fairs, M. (2020). *Adam Nathaniel Furman selects 10 projects that showcase the colourful New London Fabulous style*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.dezeen.com/2020/06/05/colourful-new-london-fabulous-style/>
- Ferreira, V., Anacleto J. ve Bueno, A. (2007). Designing ICT for thirdplaceness. A. Nijholt (Ed.), *Playable cities: the city as a digital playground* içinde (211-234. ss.). Singapore: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-10-1962-3>
- Fonseca, X. ve Lukosch. Z. (2019). Fostering social interaction in playful cities. Interactivity, game creation, design, learning, and innovation. ArtsIT 2018, DLI 2018. Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, *Social Informatics and Telecommunications Engineering*, vol 265.
- Fox, R. (2002). *Micro java game development*. Addison Wesley.
- Francis, M. (1987). Urban open spaces. Zube, E. H. ve Moore, G. T. (Ed.), *Advances in environment, behavior, and design: volume 1*. içinde (71-106. ss.). New York and London: Plenum.
- Franck, K. A. ve Stevens, Q. (2007). *Loose space: possibility and diversity in urban life*. New York and London: Routledge.
- Gehl, J. (2011). *Life between buildings: using public space*. Washington DC: Island Press.
- Giddens, A. (1964). *Notes on the concepts of play and leisure*.
- Groos, K. (1898). *The play of animals*. New York: Appleton.
- Guitard, P., Ferland, F. ve Dutil, E. (2005). Toward a better understanding of playfulness in adults. *Occupation, Participation and Health*, 25, 9-22. <https://doi-org.abc.cardiff.ac.uk/10.1177/153944920502500103>
- Harrouk, C. (2020). *Playful urban design intervention by Lateral Office and CS Design takes over New York City's Garment District*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.archdaily.com/932330/playful-urban-design-intervention-by-lateral-office-invades-new-york-citys-garment-district>
- Hassan, L. ve Thibault, M. (2020). Critical playable cities. A. Nijholt (Ed.), *Making smart cities more playable* içinde (71-85. ss.). Singapore: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-981-13-9765-3\\_4](https://doi.org/10.1007/978-981-13-9765-3_4)
- Hecimovic, A. (2017). *Palio di Siena horse race – in pictures*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.theguardian.com/world/gallery/2017/jul/03/palio-di-siena-horse-race-in-pictures?page=with:img-11#img-11>

- Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. M. A. Kılıçbay (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, (Çeviri eserin yayın tarihi 2017, 6. basım).
- Innocent, T. (2018). *Playable cities: Creative technologies and social frameworks that connect people and place*. 2018 Melbourne Knowledge Fellowship Report, City of Melbourne.
- Innocent, T. ve Leorke, D. (2019). Heightened intensity: Reflecting on player experiences in Wayfinder Live. *Convergence*, 25:1, 18–39.
- İBB Yeşil İstanbul. (2020). Haberler: Oyun alanları olan bir kentten oynanabilir bir kente. Erişim tarihi: 01 Mart 2022, <https://yesil.istanbul/haber-oyun-istanbul>
- İstanbul Büyükşehir Belediyesi. (2017). *Sürdürülebilir İstanbul Kentsel Tasarım Rehberi*. İstanbul Büyükşehir Belediyesi Basımevi.
- Jacobs, J. (1961). *The death and life of great American cities*. New York: Random House.
- Kapoor, A. (2004). *Cloud Gate*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://anish Kapoor.com/110/cloud-gate-2>
- Kıral, B. (2020). Nitel bir veri analizi yöntemi olarak doküman analizi. *Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8:15, 170-189. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/susbid/issue/54983/727462>
- Klausen, M. (2014). Re-enchanting the city: Hybrid space, affect and playful performance in geocaching, a location-based mobile game. *Journal of Urban Cultural Studies*, 1:2, 193-213.
- Krishnamurthy, S., Steenhuis, C. ve Reijnders, D. (2018). *Mix & Match: Tools to design urban play*. Bernard van Leer Foundation.
- Krysiak, N. (2020). *Designing child-friendly high density neighbourhoods*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, [https://www.citiesforplay.com/\\_files/ugd/534edb\\_5e8553bb853d40228da3083a0ed1eede.pdf](https://www.citiesforplay.com/_files/ugd/534edb_5e8553bb853d40228da3083a0ed1eede.pdf)
- Lancel, K. (2019). Saving face playful design for social engagement, in public smart city spaces. Interactivity, game creation, design, learning, and innovation. ArtsIT 2018, DLI 2018. Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, *Social Informatics and Telecommunications Engineering*, vol 265. Springer, Cham.
- Landezine Award. (t.y.). *Grand Park*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://landezine-award.com/grand-park/>
- Lang, J. (2005). *Urban design: A typology of procedures and products*. Oxford: Elsevier Architectural Press.
- Lang, J. ve Marshall, N. (2017). *Urban squares as places, links and displays: Successes and failures*. New York and London: Routledge.
- Lange, M. (2015). The playful city: Using play and games to foster citizen participation. Skarzauskiene, A. (Ed.), *Social technologies and collective intelligence* içinde (426-434. ss.). Vilnius: Mykolas Romeris University.

- Leanne Zacharias. (t.y.). *Sonus Loci*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <http://www.leannezacharias.com/sonusloci/mdy5rijotytpkon2h3j2qvya286wqgh>
- Lefebvre, H. (1996). *Writings on cities*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Lofland, L. H. (1989). Social life in the public realm: a review. *Journal of Contemporary Ethnography*, 17:4, 453-482, <https://doi.org/10.1177/089124189017004004>
- Lofland, L. H. (1998). *The public realm: exploring the city's quintessential social territory*. New York: Aldine De Gruyter.
- Luke jarram. (t.y.). *Urban slide*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, [https://www.lukejerram.com/urban\\_slide/](https://www.lukejerram.com/urban_slide/)
- Mahdjoubi, L. ve Spencer, B. (2015). Healty play for all ages in public open spaces. H. Barton vd. (Ed.), *The Routledge handbook of planning for health and well-being* içinde (136-149. ss.). New York: Routledge Publisher.
- Madanipour, A. (2003). *Public and private spaces of the city*. New York and London: Routledge.
- Madanipour, A. (2010). Marginal public spaces in European cities. Madanipour, A. (Ed.), *Whose public space? International case studies in urban design and development* içinde (111-130. ss.). London and New York: Routledge.
- Marshall, N. (2016). Urban squares: a place for social life. Freestone, R. ve Liu, E. (Ed.), *Place and placelessness revisited* içinde (186-203. ss.). New York and London: Routledge.
- Mehta, V. (2007). Lively streets, determining environmental characteristics to support social behavior. *Journal of Planning Education and Research* 27, 165-187, <https://doi.org/10.1177/0739456X07307947>
- Millennium Park Foundation. (t.y.). *Cloud Gate*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://millenniumparkfoundation.org/art-architecture/cloud-gate/>
- Minner, K. (2011). *Slide to the train station with the transfer accelerator by HIK Ontwerpers*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.archdaily.com/153118/slide-to-the-train-station-with-the-transfer-accelerator-by-hik-ontwerpers>
- Myers, L. (2020). *Burn & broad turn new york city street signs into playful public art*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.designboom.com/art/burn-and-broad-turn-nyc-street-signs-into-public-art-10-07-2020/>
- Nijholt, A. (2017). Towards playful and playable cities. Nijholt, A. (Ed.), *Playable cities: the city as digital playground* içinde (1-20. ss.). Singapore: Springer Nature.
- Oldenburg, R. (1989). *The great good place*. Cambridge: Da Capo Press.
- Orum, A. M., ve Zachary, P. N. (2009). *Common ground? : readings and reflections on public space*. New York and London: Routledge.
- Parlett, D. (1999). *The Oxford history of board games*. Oxford: Oxford University Press.

- Piaget, J. (1999). *Play, dreams and imitation in childhood*. Oxon: Routledge Press.
- Play Scotland. (2012). *Getting it right for play: A toolkit to assess and improve local play opportunities*. Erişim tarihi: 14 Mart 2022, [https://www.playscotland.org/resources/print/Power-of-play-Toolkit.pdf?plsctl\\_id=13148](https://www.playscotland.org/resources/print/Power-of-play-Toolkit.pdf?plsctl_id=13148)
- Play the city. (t.y.). *Play the city*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.playthecity.eu/>
- Playing out. (t.y.). *About*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://playingout.net/about/>
- PPS. (2015). *Umbrella Sky Project*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.pps.org/places/umbrella-sky-project>
- Ravenscroft, T. (2020). *Precht designs Parc de la Distance for outdoor social distancing*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.dezeen.com/2020/04/16/studio-precht-parc-de-la-distance-social-distancing-coronavirus/>
- Real Play Coalition. 2020. *Reclaiming play in cities: The Real Play Coalition approach*. Erişim tarihi: 27 Mayıs 2021, <https://www.realplaycoalition.com/uk/reclaiming-play-in-cities-report/>
- Rieger, D., Wulf, T., Kneer, J., Frischlich, L., ve Bente, G. (2014). The winner takes it all: The effect of in-game success and need satisfaction on mood repair and enjoyment. *Computers in Human Behavior*, 39, 281–286. <http://doi.org/10.1016/j.chb.2014.07.037>
- Rios Clementi Hale Studios. (2019). *Towards a playful city*. Erişim adresi: <https://www.rios.com/projects/towards-a-playful-city/>
- Rockefeller center. (t.y.). *Flippers roller skating rink history*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.rockefellercenter.com/attractions/flippers-roller-skating-rink/#history>
- Sak, R., Şahin Sak, İ. T., Öneren Şendil, Ç. ve Nas, E. (2021). Bir araştırma yöntemi olarak doküman analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 4:1, 227-250. <http://doi.org/10.33400/kuje.843306>
- Salen, K. ve Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- San Francisco Planning. (2017). *San Francisco Urban Design Guidelines*. San Francisco Planning Department.
- Schiller, F. (1795). *On the aesthetic education of man: In a series of letters*. R. Snell (Çev.). New York: Dover Publications, (Çeviri eserin yayın tarihi 2004).
- Shackell, A., Butler, N. ve Ball, D. (2008). *Design for play: A guide creating successful play spaces*. Play England. Nottingham: DCSF Publications.
- Shersad, S. (2017). *From non place to third place: re-appropriating privately managed public spaces in international business districts for play*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). University College London Faculty of Built Environment, London.

- Spadoni, F. (2018). *Siena's Piazza del Campo*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.itinari.com/siena-s-piazza-del-campo-6r6e>
- Stevens, Q. (2007). *The ludic city: Exploring the potential of public spaces*. London: Routledge.
- Straschow, J. (2013). *Off ground - playful seating elements for public spaces*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.designboom.com/design/off-ground-playful-seating-elements-for-public-spaces/>
- Studio Roosegaarde. (t.y.). *Marbles*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.studioroosegaarde.net/project/marbles>
- Suits, B. (1990). *Grasshopper: Games, life, and utopia*. Boston: David R. Godine.
- Sutton-Smith, B. (2001). *The ambiguity of play*. Cambridge: Harvard University Press.
- Swanson, R. (2020). *A guide for creating a playable city*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <http://www.theurbanconga.com/playablecityguide>
- Thibault, M. (2019). *Towards a typology of urban gamification*. 52. Hawaii International Conference on System Sciences.
- Üstündağ, K., Erturan, A., Sivaslıoğlu Özaltın, G. ve Özer, E. (2020). Toplum temelli tasarım yaklaşımı kapsamında kentsel tasarım rehberi için süreç tasarımı ve yönetimi önerisi; Ordu örneği. *Megaron*, 15:4, 639-662. <https://doi.org/10.14744/MEGARON.2020.60437>
- Van Vleet, M. ve Feeney, B. C. (2015). Play behavior and playfulness in adulthood. *Social and Personality Psychology Compass*, 9:11, 630-643. <https://doi.org/10.1111/spc3.12205>
- Visit London. (t.y.). *The Scoop*. Erişim tarihi: 15 Mayıs 2022, <https://www.visitlondon.com/things-to-do/place/3720745-scoop>
- Vygotsky, L. S. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 5:3, 6-18. <https://doi.org/10.2753/RP01061-040505036>
- Yeşil İstanbul. (2021). *Yeşil İstanbul Blog: İstanbul'u oyun oynanabilen bir şehir haline getirmek istiyoruz*. Erişim tarihi: 01 Mart 2022, <https://blogyesil.medya.istanbul/istanbulu-oyun-oynanabilen-bir-sehir-haline-getirmek-istiyoruz/>
- Yılmaz, S. (2018). Oyun ve Kültür. *Aktüel Arkeoloji Dergisi*, 65, 36-44.
- Young, D. C. (2004). *A brief histories of the olympic games*. Blackwell Publishing.
- Wellington City Council. (2017). *Wellington Play Spaces Policy*. Erişim tarihi: 15 Mart 2022, <https://wellington.govt.nz/-/media/your-council/plans-policies-and-bylaws/plans-and-policies/a-to-z/play-spaces/play-spaces-policy.pdf?la=en&hash=63FA1B15626C0339B7DDF054606F6C68EC775A49>
- Welsh Government. (2014). *Wales - a play friendly country*. Erişim tarihi: 15 Ocak 2022, <https://gov.wales/sites/default/files/publications/2019-07/wales-a-play-friendly-country.pdf>
- Whyte, W. H. (1980). *The social life of small urban spaces*. Washington DC: The Conservation Foundation.

Wiener Riesenrad. (t.y.). *Gallery*. Eriřim tarihi: 15 Mayıs 2022,  
<https://wienerriesenrad.com/en/gallery/>



## KENTSEL OYUN ÖRNEKLERİ İLE İLGİLİ TABLOLAR

**Tablo A.1** Oyun tanımlarına göre incelenen örneklerin listesi

|                         |   |
|-------------------------|---|
| <b>Oyun oynamak</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• "Block by Block" Girişimi</li> <li>• "Wayfinder Live" Oyunu</li> <li>• "Play the City" Girişimi</li> </ul>   |
| <b>Oyunsal faaliyet</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• "Playing Out" Girişimi / Oyun sokakları</li> <li>• "Park ve Kaydırak (Park and Slide)" Projesi</li> <li>• Rockefeller Meydanı</li> <li>• Havnebadet Liman Havuzu</li> </ul>  |
| <b>Oyunbaz olmak</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hundertwasser Evi</li> <li>• "Asfalt Sanat (Asphalt Art)" Projesi</li> <li>• "Şemsiye Gökyüzü (Umbrella Sky)" Projesi</li> <li>• "Dürtü (Impulse)" Projesi</li> <li>• "21 Salıncak (21 Swings)" Projesi</li> <li>• "Piyano Merdivenler (Piano Stairs)" Projesi</li> <li>• "Bu bir işaret (It's a sign)" Projesi</li> <li>• Rosebank Pasajı</li> <li>• "Süper bloklar (Superblocks)"</li> <li>• "Döngü (Loop)" Projesi</li> <li>• Broadgate Circle Meydanı</li> <li>• Scoop Amfi Tiyatrosu</li> <li>• Piazza Del Campo Meydanı</li> <li>• Superkilen Projesi</li> <li>• Magma Flow Meydanı</li> <li>• "Müzikal Gölgeleler (Musical Shadows)" Projesi</li> <li>• Hyperlane Projesi</li> <li>• "Misket (Marbles)" Projesi</li> <li>• Utrecht Overvecht Tren İstasyonu</li> <li>• Quadra Projesi</li> <li>• Millennium Park</li> <li>• Parc de la Projesi</li> <li>• Grand Park</li> </ul> |

|  |   |
|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dev dönme dolap (Wiener Riesenrad)</li> <li>• Eastman okuma bahçesi</li> <li>• Duimdrop ortak oyuncak konteyneri projesi</li> <li>• Kentsel Tilt Makinesi (Urban Pinball Machine) Projesi</li> <li>• “Skor! (Score!)” Projesi</li> <li>• Sonus Loci Projesi</li> <li>• “Sosyal mesafe için oyunbaz yerleştirme” (Mi casa your casa) Projesi</li> <li>• “Havuz (The Pool)” Projesi</li> <li>• “Off Ground” oyunbaz oturma elemanı</li> <li>• “Yüzen ada (The floating island)” Projesi</li> </ul> |
|--|---|

**Tablo A.2** Oyun mekânlarına göre incelenen örneklerin listesi

|                      |                      |   |
|----------------------|----------------------|---|
|                      | <b>Dijital mekân</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Block by Block” Girişimi</li> </ul>   |
|                      | <b>Hibrit mekân</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Wayfinder Live” Oyunu</li> </ul>  |
| <b>Kamusal mekân</b> | <b>Sokak</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Playing Out” Girişimi / Oyun sokakları</li> <li>• “Park ve Kaydırak (Park and Slide)” Projesi</li> <li>• Hundertwasser Evi</li> <li>• “Asfalt Sanat (Asphalt Art)” Projesi</li> <li>• “Şemsiye Gökyüzü (Umbrella Sky)” Projesi</li> <li>• “Dürtü (Impulse)” Projesi</li> <li>• “21 Salıncak (21 Swings)” Projesi</li> <li>• “Piyano Merdivenler (Piano Stairs)”</li> <li>• “Bu bir işaret (It’s a sign)” Projesi</li> <li>• Rosebank Pasajı</li> <li>• “Süper bloklar (Superblocks)”</li> <li>• “Döngü (Loop)” Projesi</li> </ul> |
|                      | <b>Meydan</b>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rockefeller Meydanı</li> <li>• Broadgate Circle Meydanı</li> <li>• Scoop Amfi Tiyatrosu</li> <li>• Piazza Del Campo Meydanı</li> <li>• Superkilen Projesi</li> <li>• Magma Flow Meydanı</li> <li>• “Müzikal Gölgeleler (Musical Shadows)” Projesi</li> <li>• Hyperlane Projesi</li> </ul>  |

|  |            |  |
|--|------------|--|
|  |            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Misket (Marbles)” Projesi</li> <li>• Utrecht Overvecht Tren İstasyonu</li> </ul>   |
|  | Park       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quadra Projesi</li> <li>• Millennium Park</li> <li>• Parc de la Projesi</li> <li>• Grand Park</li> <li>• Dev dönme dolap (Wiener Riesenrad)</li> <li>• Eastman okuma bahçesi</li> <li>• Duimdrop ortak oyuncak konteyneri projesi</li> <li>• Kentsel Tilt Makinesi (Urban Pinball Machine) Projesi</li> <li>• “Skor! (Score!)” Projesi</li> <li>• Sonus Loci Projesi</li> <li>• “Sosyal mesafe için oyunbaz yerleştirme” (Mi casa your casa) Projesi</li> <li>• “Havuz (The Pool)” Projesi</li> </ul> |
|  | Kıyı alanı | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Havnebadet Liman Havuzu</li> <li>• “Off Ground” oyunbaz oturma elemanı</li> <li>• “Yüzen ada (The floating island)” Projesi</li> </ul>  |

**Tablo A.3** Kamusal mekândaki oyunların türlerine göre özellikleri

|              |   |
|--------------|---|
| <b>Sokak</b> | <p>Oyunbaz kent mobilyası</p> <p>Geçici oyunbaz kent mobilyası (tahterevalli)</p> <p>Salıncak gibi oyun ekipmanlarının kent mobilyası olarak kullanılması</p> <p>Oyunbaz gölgelik</p> <p>Satranç masaları</p> <p>Eğlenceli tabelalar</p> <p>Taşınabilir oyun ekipmanları</p> <p>Kamusal sanat</p> <p>Zemin boyama</p> <p>Duvar boyama</p> <p>Renk</p> <p>Renkli bina cepheleri</p> <p>Renkli yaya geçidi</p> <p>Bina cephesinde değişkenlik</p> |
|--------------|---|

|                      |  |
|----------------------|--|
|                      | <p>Zemindeki hafif yükselti</p> <p>Geçici oyun aktiviteleri</p> <p>Geçici etkinlik</p> <p>Film gösterimi</p> <p>Sokağın geçici olarak trafiğe kapatılması</p> <p>Trafiğin kalıcı kapatılması</p> <p>Işıklandırma</p> <p>Gece oyunu</p> <p>Müzik</p> <p>Salıncakların farklı sesler yayması</p> <p>Kent kaydırağı</p> <p>Su oyunu</p> <p>Sıradan yürüme hareketinin yeniden yorumlanması</p> <p>Döndürülerek çalışma</p>  |
| <p><b>Meydan</b></p> | <p>Esneklik,</p> <p>Değişen işlevler</p> <p>Kamusal sanat</p> <p>Buz pateni</p> <p>Gösteri</p> <p>Seyir</p> <p>Paten pisti</p> <p>Renkli zemin kaplaması</p> <p>Renk</p> <p>Hafif eğim</p> <p>Topoğrafik değişiklik (tümsekler)</p> <p>Hafif yükselti</p> <p>Farklı şekil ve malzemelerde zemin</p> <p>Oyun ekipmanları</p> <p>Merdivene alternatif kaydırak</p> <p>Oyunbaz kent mobilyası</p> <p>Kaydırak ve salıncak gibi oyun ekipmanlarının kent mobilyası olarak kullanılması</p> <p>Farklı yüksekliklerde oturma elemanı</p> <p>Zeminde bulunan sensörlerinin gölge durumunda farklı sesler yayması</p> <p>Müzik</p> <p>Zeminde su ögesini kullanımı</p> <p>İnsan dokunuşuyla etkileşime giren büyük parlayan ışık şekilleri</p> <p>Işıklandırma</p> <p>Gece oyunu</p> |

|                   |  |
|-------------------|--|
|                   | <p>Merdiven inmek yerine oyunbaz bir alternatif</p> <p>Dansa teşvik</p>  |
| <b>Park</b>       | <p>Kent mobilyalarının oyunun parçası olması</p> <p>Oyunbaz kent mobilyası</p> <p>Salıncak</p> <p>Labirent</p> <p>Dönme dolap</p> <p>Taşınabilir sandalyeler</p> <p>Kiralanabilir oyuncaklar</p> <p>Kamusal sanat</p> <p>Müzik,</p> <p>Özel olarak tasarlanan tüplerin rüzgâr sayesinde çeşitli sesler çıkararak müzik oluşturması</p> <p>Ses boruları</p> <p>Renk</p> <p>Zemin boyama</p> <p>Zeminde twister ve satranç oyunu</p> <p>Üzerine basılan dairelerin renk değiştirmesi</p> <p>Işıklandırma</p> <p>Gece oyunu</p> <p>Sürekli değişen ışıklandırma</p> <p>Hareket sensörleri ile üzerine basılan ışığın renk değiştirmesi</p> <p>Taşınabilir platform</p> <p>Yansıtıcı yüzey</p> <p>Şaşırtıcı boyut</p> <p>Basit geometrik şekiller</p> <p>Esnek tasarım</p> <p>Su oyunu</p> <p>Kamusal mekânda sosyal mesafe için oyunbaz bir alternatif</p> <p>Restoran işlevine oyunun dahil edilmesi</p> |
| <b>Kıyı alanı</b> | <p>Oyunbaz kent mobilyası</p> <p>Farklı salıncak formları</p> <p>Tırmanılabilir halatlar</p> <p>Değiştirilebilir salıncak formları</p> <p>Su oyunu</p> <p>Kamusal havuz</p>  |

## TEZDEN ÜRETİLMİŞ YAYINLAR

---

### Konferans Bildirileri

1. Baş, A. ve Aktuđlu Aktan E. Ö. (2020). Kentte oyun: Oyunbaz kamusal mekânlar. *II. Mimarlık ve Şehircilik Sempozyumu Bildiri Özetleri Kitabı 16-20 Kasım 2020 içinde* (89-91 ss.). İstanbul: YTÜ Mimarlık Fakültesi.

