Kentte Çocukların Oyunu için Veriye Dayalı Strateji Geliştirme

TESEV Değerlendirme Notları, TESEV'in çalışma alanlarındaki konulara ilişkin farklı bakış açıları ve önerileri kamuoyuyla paylaşmayı hedeflemektedir.

Derya İyikul

İstanbul Teknik Üniversitesi İç Mimarlık bölümünden mezundur. Aynı üniversitede, kentteki oyun alanları üzerine odaklandığı yüksek lisans tez çalışmasını 2019'da tamamlamıştır. Ocak 2012'den bu yana, araştırma tabanlı tasarım ofisi Superpool'da birçok farklı ölçekteki projeden sorumludur. 2018'den bu yana da Bernard van Leer Vakfı'nın desteği ve Superpool işbirliği ile yürütülen Kent95 araştırma projesi kapsamında, 0-3 yaş çocuk parklarının tasarım ve uygulamasında çalışmakta, seyyar oyun parkı ve trafiğe kapalı, oyuna açık sokak etkinlikleri düzenlemekte ve kentteki oyun parklarının değerlendirilmesi üzerine araştırmalarına devam etmektedir.

İnsanın en hızlı büyüdüğü ve öğrendiği dönem erken çocukluk dönemidir. Araştırmalar insan beyninin %85'inin ilk 1000 gün içerisinde oluştuğunu ve ilk 3 yıl boyunca sinir hücreleri arasında kurulan bağlantıların çok hızlı ve yoğun olarak geliştiğini gösterir. Özellikle de erken çocukluk döneminde uyaranlar açısından zengin bir çevrede büyüyen çocuğun beyninde farklı becerileri için uzmanlaşan alanlarda bağlantı devreleri güçlenir ve bu bağlantı devreleri çocuğun öğrenme, dikkat, hafıza gibi zihinsel yetilerine bir temel hazırlar.[1] Bu sebeple çocuğun çevre ile oyun üzerinden etkileşimde olması, bu etkileşim yoluyla da kalıcı ve güçlü bağlantılar oluşturması bilişsel, sosyal ve fiziksel gelişimleri açısından çok önemlidir (Oates, 2013).

Günümüzde dünyadaki çocuk nüfusunun neredeyse yarısına yakınının kentlerde yaşadığını ve mevcut kent nüfusu içinde yer alan çocukların kentsel büyümenin yaklaşık %60'ına neden olduğunu[2] göz önünde bulundurursak çocuğun iyi olma halinin kentlerin geleceği açısından önemi ortaya çıkar. Çocukların kentte keşfetmek, sosyalleşmek ve oynamak için hangi alanları kullandıklarını düşünürsek; sokaklar, okul bahçeleri, parklar ve yeşil alanlar ile kendilerine ayrılmış ve gelişimlerine destek sağlaması hedeflenen oyun parkları ilk akla gelenler olur. Çocukların gündelik kent yaşamlarında yoğun yer tutan bu alanlar yerel yönetimler tarafından tasarlanır ve planlanır. Kentte çocuklara özel yaratılmış alanlar olan oyun parkları da dahil olmak üzere tüm kentsel ve yeşil alanlar, çocukların ihtiyaçlarını ve tercihlerini içeren **mekânsal planlama ve kalite faktörlerine bağlı olmalıdır.** Planlamanın yapılması ise veriden yararlanılmasını gerektirir.

Bu yazıda öncelikle günümüzde kentte görmeye alışkın olduğumuz mevcut oyun parklarının özellikle erken çocukluk dönemindekiler ve bakımverenleri açısından sorunlarını ele alacağım. Bunu yaparken oyun parklarının arkasında yatan tasarım ve üretim fikirlerini yerel yönetimlerin perspektifinden açıklamaya çalışacağım. Değerlendirme notunun devamında, parklarla ilgili bu sorunları gidermede mekansal tasarım kriterlerine uyulması ve bunun için de mevcut parklarla ilgili veri toplamanın gerekliliğine ve toplanacak verisetinin neleri içermesi gerektiğine değinerek bu amaç için uygulanmakta olan İstanbul Oyun Master Planı'dan bahsedeceğim. Son olarak, yerel yönetimlerin bu verileri toplaması halinde ne gibi fayda sağlayacaklarını tartışacağım.

Oyun parklarına genel bir bakış

Oyun parkı kavramı, -kentte görmeye alışkın olduğumuz uygulamaların aksine- oyunun çocuklar tarafından kendiliğinden yaratılabildiği, merak ve keşif duygularını karşılayan, yetişkin kontrolünün olmadığı, çocukların özgürce keşfettikleri herhangi bir platform, alan veya köşe gibi hemen hemen her yeri ifade eder. Kısaca oyun parkları, çocukların oyun etkinliklerini karşılayabileceklerini düşündükleri yerlerdir. Bu alanlar özel faaliyetlerle ve ekipmanla sınırlı olmamalıdır. Çocuklar bulundukları çevrede yerin potansiyelini ve ilişkilerini nasıl gördüklerine bağlı olarak kendi oyunlarını oluşturma özgürlüğüne sahip olmalıdır. Ne var ki, son yıllarda özellikle de gelişmiş ülkelerde artan çocuk güvenliği konusundaki endişeler, trafik, kötü planlama, kirlilik ve dış ortama erişimdeki kısıtlamalar nedeni ile çocukların halka açık alanlara erişiminde ve bağımsız hareketlilik düzeylerinde dünyanın pek çok yerinde düşüş yaşanıyor (Shaw v.d., 2015). Çocukların oyunları için önemli olan açık alanlara erişimi, hem yerel yönetimler tarafından planlama, tasarım ve yönetim şekilleri ile hem de yetişkinler tarafından ebeveyn kontrolü ile sınırlanıyor. Ne var ki, oyun için kaliteli, erişilebilir ve güvenli bir alan yaratma hedefi aşırı korumacılığın, erişilebilirlik kısıtlamalarının ve bakım zorluklarının üstesinden gelmeyi gerektirir. Dolayısıyla da kentlerde oyunu destekleyen ve teşvik eden girişimlere ve bu bilgilere sahip tasarımcılara ve yöneticilere ihtiyaç duyulur.

Son yıllarda karar alıcılar, oyun parkları ve ekipmanları konusunda geliştirilen güvenlik standartları ve artan ebeveyn endişeleri ile birlikte, çocuğun gelişimine destek olan ve ona çeşitli imkanlar sunan oyun parkları tasarımı yerine, güvenliğin önceliklendirildiği korumacı bir politika benimsediler.

Türkiye'deki yeşil alanlar ve oyun parkları, büyükşehir ve ilçe belediyelerinin sorumluluğunda tasarlanıyor ve inşa ediliyor. Son yıllarda karar alıcılar, oyun parkları ve ekipmanları konusunda geliştirilen güvenlik standartları ve artan ebeveyn endişeleri ile birlikte, çocuğun gelişimine destek olan ve ona çeşitli imkanlar sunan oyun parkları tasarımı yerine, güvenliğin önceliklendirildiği korumacı bir politika benimsediler. Korumacı politikanın ürünü olan ve kentte görmeye alışkın olduğumuz oyun parkları, sadece çocuk için tanımlanmış, çocuğun belirli ve az sayıdaki becerilerini geliştirmesine olanak sağlayan, farklı yaş gruplarını bir arada bulundurmayan, görsel ve fonksiyonel olarak birbirine çok benzeyen standart ve tek tip uygulamalardan oluşur. Güvenli lastik yüzeyler üzerine yerleştirilmiş renkli yapılardan oluşan bu mekanlar, çocuklara yaratıcı ve özgür oyunları için esnek alanlar sunmadığı gibi, kentin diğer sakinleri için de davetkar bir kamusal alan görevi görmez **(Bkz. Şekil 1)**.

Şekil 1. Beyoğlu İlçesi'nden dört farklı oyun parkı: ilçe belediyesine ait 1- Bademlik Parkı, 2- Sivas Parkı, İBB'ye ait 3- Halıcıoğlu Parkı , 4- Sütlüce Parkı (İyikul, Derya 2019).

Oyun parkları yerel yönetimler tarafından genelde yüksek kullanıcı sayısı öngörülerek ve özellikle 4-11 yaş arası çocuklar düşünülerek oluşturulur. Mekanın ve ekipmanın tasarımı genellikle erken çocukluk dönemindekiler ve bakım verenleri için uygun değildir. Dahası, bu parklar hedeflenen kullanıcı profili olan daha büyük çocuklar tarafından da yoğun bir şekilde kullanılmaz.[3] Bunlara ek olarak yetişkin talepleri, ekonomik çıkarlar ve güvenlik standartları gözetilerek tasarlanmış olmaları, kısıtlı aktivite olanakları sunmaları, çeşitlilik ve yaratıcılıktan uzak ve sıradan olmaları açısından bu mekanları eleştirmek ve kullanıcılar için sınırlı bir değer taşıdıklarını varsaymak yanlış olmaz.

Halbuki oyun teorileri ve çocuğun bütünsel gelişimine dair elde edilen bilgiler doğrultusunda çocuk oyun parkları tasarımının birincil hedefi, çocuğun oyun aracılığıyla çevresi ile olan etkileşimini en üst düzeye çıkaracak **mekânsal fırsatların yaratılması** olmalıdır (Nebelong, 2014; Solomon, 2014). Yerel yönetimlerin tek tip oyun ekipmanından oluşan ve çitler ile sınırlandırılmış oyun parkları üretimine karşılık, peyzaj özellikleri ile tasarlanmış, doğa ile etkileşime açık, tüm kullanıcı gruplarının ilgisini çekebilen ve erişilebilir oyun parklarının önemini vurgulamak gerekir. Bu vurgu da, karar alıcıların oyun parklarının planlama ve tasarım sürecinde dikkat etmediği birtakım **mekânsal nitelikleri** gündeme getirir. Bu mekansal niteliklerin incelenebilmesi ve tasarım süreçlerinde gündeme getirilebilmesi için de mevcut durumu ortaya koyan veriden faydalanmak gerekir. Bir sonraki bölümde niteliklerin belirlenmesi ve parkların bu niteliklere göre tasarlanması açısından veri toplama ve toplanan verinin yerel yönetimlere sağlayacağı faydalar bir örnek üzerinden açıklanmıştır.

Oyun parklarını tasarlarken veriden faydalanma: Kent95 Programı kapsamında bir örnek

Kent95 Programı dahilinde Superpool ve İstanbul Büyükşehir Belediyesi'nin (İBB) küratörlüğünü üstlendiği İstanbul Oyun Master Planı da bu gerekliliklerden hareketle, oyun parklarına sahip bir kentten ziyade oynanabilir bir kent fikrine odaklanarak çeşitli stratejiler geliştirmeyi hedeflemektedir.

Günümüzde kentlerde çok sayıda bulunan oyun parklarının ekonomik ve politik olarak düşünüldüğünde yıkılarak yeniden üretilmeleri gerçekçi değildir. Bu sebeple, mevcut parkların potansiyelini en üst seviyeye çıkarmak için yapılacak müdahaleler ile bu mekanların oyun dünyasının gerçek ve önemli bir parçası olabileceği üzerine odaklanmak gerekir. Bu motivasyon ile eğitimciler, tasarımcılar ve yerel yönetimler çocukların oyun ihtiyaçlarını karşılayacak yeni yollar keşfetmeli, mevcut uygulamaların potansiyelini artırmalı ve daha fazla çocuğun kent yaşamına aktif olarak katılmasını sağlamalıdır.

Kent95 Programı[4] dahilinde Superpool ve İstanbul Büyükşehir Belediyesi'nin (İBB) küratörlüğünü üstlendiği **İstanbul Oyun Master Planı** da bu gerekliliklerden hareketle, **oyun parklarına sahip bir kentten** ziyade **oynanabilir bir kent** fikrine odaklanarak çeşitli stratejiler geliştirmeyi hedeflemektedir. Bu çalışma kapsamında, benim Kent95 programından edindiğim kişisel deneyim ve bilgiler eşliğinde 2019 yılında yayınlanan yüksek lisans tezimde[5] hazırladığım **Oyun Parkları Değerlendirme Formu** ile, İBB'nin sorumluluğunda bulunan oyun parkları ve yeşil alanlara ait verinin toplanması ve elde edilecek veriye dayalı politika geliştirilmesi amaçlanmıştır. Değerlendirme formunun İBB'nin ilgili birimleri tarafından sahada gözlem yapılarak İstanbul'daki yaklaşık 400 parka uygulanması hedeflenmiştir. Henüz tamamlanmayan veri setinin analizi ve haritalama süreçlerinde ise TESEV ile birlikte çalışılacaktır.[6]

Saha çalışmasının amacı, parklarının kalitesini maksimum düzeye çıkarmak, oyun ortamlarını iyileştirmek ve oyunun sürekliliğine katkıda bulunmak isteyen İBB için parkların mevcut durumunun veri setini oluşturmak ve elde edilen verinin analizi ile kullanımı ve kullanıcı faydalarını etkileyen nitelikleri, mekanın daha etkili ve kaliteli bir kamusal alan olmasında işlev gören fiziksel durumları ve özel nitelikleri ölçebilmektir. Kısaca, oyun parkının kullanımını ve oyun oynamayı teşvik eden ve oyuna engel olan özelliklerin bir kontrol listesi oluşturulacaktır. Elde edilecek veri setine ait analizin yerel yönetimlere, paydaşlarına ve kentlilere açık havada oyun oynamak için yapılan üretimlerin **kapsamı, niteliği ve yeterliliği** hakkında fikir veren bir dizi gösterge sunması beklenmektedir. **İstanbul Oyun Master Planı** kapsamında veri tabanı oluşturmanın amacı, İBB'nin tüm parklarının çocukların ve gençlerin açık alan oyun ihtiyaçlarını ne ölçüde karşıladığını tespit etmek, alanların kendine özgü güçlü yanlarını ve eksiklerini belirlemek ve açık alan oyunlarına yönelik oyun fırsatlarını iyileştirmek için yollar tanımlamaya yardımcı olmaktır.

Toplanacak veri seti 4 ana başlık üzerinden parkları değerlendirmemizi sağlar; konum, erişilebilirlik, genel özellikler ve oyun değeri. Bu başlıklar oyun parklarının mekânsal niteliklerini değerlendirmek ve eksiklerin neler olduğunu belirlemek için aşağıdaki soruları sormaktadır.

Konum: Oyun parkının kendisini merkeze koyup onu çevreleyen daha geniş bir alana ve parkın bu alan ile nasıl etkileşimde bulunduğuna işaret eder. Oyun parkının konumu ve bağlamı hakkında gerekli soruları sorar:

- Oyun alanı kamuya açık ve davetkar mı?
- Kullanılan alan amacına uygun büyüklükte mi?
- Çocuklar tarafından yoğun kullanılıyor mu?
- İlk bakışta yeşil ve açık alanlar yeterli görünüyor mu?
- Etrafta direkt parka bakan konut, işyeri / dükkan var mı?
- Oyun alanı gürültü, rüzgar, trafik ve tozdan korunuyor mu?
- Çevrede hangi tür imkanlar / fiziksel aktiviteler bulunuyor?

Erişilebilirlik: Oyun parkının kendisinin fiziksel, görsel ve bilişsel bağlantılarını gösterir. Oyun parkı içindeki ve çevresindeki yürüyüş yollarını, çeşitli ulaşım biçimlerini, güvenlik konularını, engelli çocuk ve bebek arabası deneyimini dikkate alır.

- Oyun alanı ayaküstü bir konumda mı, ulaşımı kolay mı?
- Toplu taşıma ağlarına yakın mı?
- Birden fazla erişim ağı mevcut mu?
- Oyun alanına giden yollar engelli ve bebek arabası kullanımına uygun mu?
- Oyun alanının giriş ve çıkışları engelli ve bebek arabasının kullanımına uygun mu?

Genel özellikler: Oyun deneyiminin ve diğer aktivitelerinin kalitesine katkıda bulunan özellikleri değerlendirir.

- Oyun alanı bakımlı mı?
- Oyun alanı araç yolundan / trafikten korunuyor mu?
- Bisiklet ve bebek arabası için park yeri var mı?
- Bebeklerin ve küçük çocukların bakımı için tuvalet var mı?
- Oyun alanı temiz mi?
- Oyun alanının temizliği için neler mevcut?
- Oyun alanının güvenliği için neler mevcut?
- Oyun alanına yakın oturma alanları var mı?
- Doğa ile temas imkanı sağlayan neler var?
- Gölgelendirme için neler mevcut?

Oyun değeri: Oyun parklarında bir şeyin yapılabilmesine; *çocuğun yaratması, manipüle etmesi ve oyun parkı üzerinde bir izlenim bırakması gibi*, izin veren fırsatları inceler. Fırsatlar; çocukların kendi başlarına icat edebilmeleri, inşa edebilmeleri, yeri değerlendirip değiştirebilmeleri için imkan oluşturan malzemeleri içeren alanlar olarak düşünülebilir.

- Yapı, renk ve malzemede çeşitlilik var mı?
- Heyecan verici, cesur oyun deneyimleri sunuyor mu?
- Oyun kurucu[7] veya parkta düzenli etkinlikler yapan gönüllüler var mı?
- Fiziksel aktivitelerin hangilerine imkan sağlıyor?
  Emekleme, yürüme, atlama, zıplama, tırmanma, dengede durma, koşma, asılma, kayma, sallanma, bisiklete binme.

- Yaratıcı oyunlar için hangi imkanlar var?
  Su ile oynama, serbest ve hareketli parçalar, ses çıkarma / ritim tutma gereçleri, çizme / boyama için yüzeyler, kum / toprak / kil ile oynama, kazma / inşa etme, açık / kapalı mekancıklar, ekipmansız açık alan, yaprak, kozalak gibi bitkisel elemanlar, sembolik oyunlar için mekan ve malzemeler.
- Sosyal oyunlar için hangi imkanlar var?
  Oturma, saklanma ve sohbet etme alanları, kum havuzu, oyun evleri, karma yaş grupları için cazip alanlar.
- Duyuların gelişmesi için hangi imkanlar var?
  Oturma, saklanma ve sohbet etme alanları, kum havuzu, oyun evleri, karma yaş grupları için cazip alanlar.
- Oyun alanını özgün kılan özellikler neler?
  Doğa, topoğrafyada çeşitlilik, katalog dışı / özel tasarlanmış öğeler, çok çeşitli oyun imkanları, bakım verenin oyuna katılma imkanı.

İstanbul'daki oyun parklarının büyüklük ve konum bilgileri dışında yerel yönetimlerin elinde bu alanlara ait daha kapsamlı ve detaylı bir veri bulunmamaktadır. Verinin olmaması ise mevcut durumun değerlendirilmesine ve sorunların tespit edilmesine engel olduğundan, planlama ve tasarımda yapılan hatalar ve kullanımda karşılaşılan olumsuzluklar yeni uygulamalarda kendini tekrar ederek çoğalmaktadır.

İstanbul'daki oyun parklarının büyüklük ve konum bilgileri dışında yerel yönetimlerin elinde bu alanlara ait daha kapsamlı ve detaylı bir veri bulunmamaktadır. Verinin olmaması ise mevcut durumun değerlendirilmesine ve sorunların tespit edilmesine engel olduğundan, planlama ve tasarımda yapılan hatalar ve kullanımda karşılaşılan olumsuzluklar yeni uygulamalarda kendini tekrar ederek çoğalmaktadır. Yukarıdaki başlıklar üzerinden örneklendirmek gerekirse, elde edilecek veri seti bizlere farklı ölçeklerdeki parklar için farklı çözüm önerileri geliştirmemiz konusunda yol gösterecektir. Örneğin; mahallelerimizde yer alan küçük ve müstakil konumdaki oyun parkları ve yeşil alanlar, **konum** ve **erişilebilirlik** açısından avantajlı bir durumda iken, alanın kulanımına uygun olmayan ebatlardaki standart bir oyun ekipmanı ile tasarlanmış olmaları **oyun değeri** ve **genel özellikler** açısından yetersiz olmalarına sebep olur. Çünkü oyun parkı, hem çeşitli oyun fırsatları yaratmak için faydalanabileceğimiz peyzaj tasarımı hem de kullanıcının konfor koşullarına hizmet verecek öğelerin uygulanması için yeterli alanı karşılayamamaktadır **(Bkz. Şekil 2).**

Beyoğlu İlçesi'nden Acısu oyun parkı (İyikul, Derya 2019).

Diğer yandan İstanbul'da yüksek kullanıcı sayısına hizmet veren daha büyük ölçekteki parkların (kent parklarının ve sahildeki ana arterler üzerine konumlandırılmış yeşil alanların) sahip oldukları ekipmansız boş alanların çokluğu, doğal elemanlar ile tasarlanmış olmaları, çeşitli oturma alanları ve gölgelendirme imkanı sunmaları, servis alanlarına (büfe ve tuvalet) sahip olmaları ile oyun değeri ve genel özellikler bakımından yeterlilik gösterir. Ancak kullanıcının çok çeşitli (engelli, bebek arabalı, bisikletli, vb.) ve trafiğin hızlı olduğu bu alanlardaki oyun

parklarına erişimde –özellikle sosyoekonomik bakımdan dezavantajlı profile sahip mahallelere uzaklıkları da göz önünde bulundurulduğunda-[8] çok çeşitli sorunlar ile karşılaşılmaktadır.

Veri setinin sağlayacağı faydalar

Dört ana başlık altında toplanacak veri seti, yukarıda sunulan örneklerdeki gibi devam etmekte olan planlama ve tasarım anlayışının kentsel bir alan yaratmadaki eksiklerini ve güçlü yanlarını tespit edecek ve yeni bir anlayışın gelişmesi için zemin oluşturacaktır. Aşağıda toplanacak veriden elde edilecek olası faydalar her başlık altında ele alınmıştır.

Dört ana başlık altında toplanacak veri seti, yukarıda sunulan örneklerdeki gibi devam etmekte olan planlama ve tasarım anlayışının kentsel bir alan yaratmadaki eksiklerini ve güçlü yanlarını tespit edecek ve yeni bir anlayışın gelişmesi için zemin oluşturacaktır...

...Elde edilecek veri seti ile her park için tekil ve yere özgü mekansal değerlendirmeler ve öneriler yapılması olasıdır.

- **Konum:** Parkların özellikle gündelik yaşamın bir parçası olacak şekilde konumlandırılması ve karşılaşmalara olanak sağlayacak alanlar yaratması, hem parkın güvenliği hem de kullanım sıklığı açısından önemli bir tasarım girdisi olacaktır. Özellikle mahalle ölçeğinde bir karşılaşma alanı yaratmak çocukların birbirleri ve çevreleri ile etkileşime girmelerine, birlikte oyun kurmalarına ve oynamalarına olanak tanıyacaktır. Aynı zamanda diğer kullanıcılar olan gençler, ebeveynler ve diğer büyüklerin sosyalleşme ihtiyaçlarına da destek olacaktır.

- **Erişilebilirlik:** Oyun parklarını çevreleyen yolların güvenli hale getirilmesi, engelli bireylerin, bebek arabalarının ve bisikletlerin ihtiyaçlarına yönelik planlama & uygulama yapılması, her yaştan kullanıcının parka olan erişimini kolaylaştıracağından parkın daha çok tercih edilmesine ve dolaylı olarak çocukların parkta daha çok zaman geçirmesine imkan sağlayacaktır. Jane Jacobs'un da belirttiği gibi, parkları başarılı kılan insanların onları kullanmasıdır, insanlar onları kullanmaz ise parklar tecride ve başarızlığa uğramaya mahkum olur (2012).

- **Genel özellikler:** Bir oyun parkının bakımlı ve temiz olması, iklim koşullarını göz önünde bulunduran öğeler içermesi hem farklı yaş grubundaki çocukların hem de yetişkinlerin bu alanı tercih etmeleri açısından önemlidir. Özellikle kullanımın çok yoğun olduğu büyük oyun parklarında küçük çocuklar ve bakım verenleri için bebek odası, tuvalet, çeşme, bebek arabası ve bisiklet park yeri gibi hizmet verecek ek destek alanlarının tasarlanması parkta daha uzun süre vakit geçirilmesine ve kullanıcıların parkı tekrar tercih etmelerine imkan sağlayacaktır.

- **Oyun değeri:** Elde edilecek veri seti ile mevcut parklarda kullanılan oyun ekipmanlarının birkaç fiziksel oyun fırsatı sağladığı, yaratıcı ve sosyal oyunlar için fırsatlar sunmadığını söyleyebiliriz. Bu oyun ekipmanları mutlaka boş alanlar, sert zeminler ve doğal elemanlar ile desteklenmelidir. Yerel yönetimler park tasarımlarında kum havuzlarına, küçük kayalık tepelere, çakıllı patikalara ve su oyunlarına yer vermelidir. Görmeye alışkın olduğumuz plastik ve kauçuk malzemeler yerine çocukların manipüle edebileceği **bağımsız parçalar**[9] alana dahil edilmelidir. Bu, çocukların oyun alanları üzerinde kontrol sahibi olmalarını, çevrelerini ihtiyaçlarına göre değiştirebilmelerini ve yer ile ilişki (aidiyet duygusu) kurmalarını sağlayacaktır.[10]

Yerel Yönetimler için Tasarım ve Planlamaya Yönelik Diğer Öneriler

Elde edilecek veri seti ile her park için tekil ve yere özgü mekansal değerlendirmeler ve öneriler yapılması olasıdır. Bu tekil önerilere ek olarak veri setinin kapsamlı politikalar oluşturmak ve stratejilere yön vermek amaçlı gündeme getirdiği genel öneriler de dikkate alınmalıdır.

- Yeşil alanların ve oyun parklarının oyun değerini arttırmak için klasik fikirlere; macera oyun parkları, çocuk bahçeleri, kent bostanları ve güncel oyun parkı üretimlerine karşılık oluşan yeni oyun alanı girişimlerine; seyyar oyun parkları[11], trafiğe kapalı sokak[12] etkinliklerine bakmalı ve bu fikirlerden alınan ilhamla tasarım, planlama ve programlama yapılmalıdır **(Bkz. Şekil 3)**.

İstanbul95 projesi kapsamında 2019 yılında Superpool tarafından gerçekleştirilen Beyoğlu'ndaki seyyar oyun parkı ve Sultanbeyli'de gerçekleştirilen trafiğe kapalı oyuna açık sokak etkinliği (Superpool arşivi).

- Oyun parkının her yerini tasarlamak veya ekipman ile maksimum kullanım elde etmeye çalışmak günümüz oyun parklarının karşılaştığı zorluklardan biridir. Oyun parklarının zaman içinde değişmesine izin vermeli ve kullanım amaçlarının aynı kalmaması üzerine düşünülmelidir. Bu sayede çocukların sosyal ve yaratıcı oyunları ile alanı geliştirmelerine olanak sağlanmalıdır.

- Çocuklar için yaşanabilir bir kent herkes için daha iyi bir kenttir ve çocuklar için daha iyi kentler oluşturma görevi de oyuna imkan sağlayan kaliteli kentsel alanlar yaratmayı içerir. Bu sebeple oyun parklarını çocukların açık hava oyunları için kentteki tek mevcut ve erişilebilir mekanlar olarak düşünmemeliyiz. Yeşil alanlar ve oyun parklarının yanı sıra kentte oynanabilir diğer alanları da; sokaklar, oyun bahçeleri ve meydanları gündeme getirmeliyiz.

- Büyük kentlerde çocukların oyunları için ihtiyaçları yaşadıkları bölgeye, yaşlarına, cinsiyetlerine, etnik kökenlerine, dinlerine ve yetenek düzeylerine göre değişebilir. Çocukların ihtiyaçlarının sosyoekonomik bağlamda ve oyun parkının konumunun yerel karakteristik özellikleri çerçevesinde değerlendirilmesi sağlanmalıdır. Bunun için farklı disiplinlerden oluşan geniş bir iş birliği oluşturulmalıdır.

- Parkların erişilebilirliği hem yeşil alanlardan hem de ulaşımdan sorumlu ilgili birimlerin bir arada çalışmasını ve kapsayıcı çözüm önerileri geliştirmelerini gerekli kılar. Yerel yönetimler, çocukların kentteki bağımsız hareketliliği ve oyun hakları için çocuk, oyun ve erişilebilirlik konularının ilgili olduğu tüm sorumlu birimleri işbirliğine davet etmelidir.

Notlar

1. İstanbul95 çerçevesindeki Superpool çalışmalarından biri olan 0-3 yaş Oyun Parkı Rehberi, erken çocukluk döneminde oyunun neden önemli olduğuna vurgu yapar ve çocuk gelişimi perspektifinden oyun parklarının tasarımına odaklanarak kamu yöneticilerine, karar vericilere ve tasarımcılara yeni fikirler üretmeleri için ilham verici fikirler ve öneriler sunar.

2. UNICEF'in 2012 yılında yayınlanan The State Of The World's Children raporunda, her yıl dünyanın kentsel nüfusunun 60 milyon arttığı ve 2050 yılına kadar her 10 kişiden 7'sinin şehir ve kasabalarda yaşayacağı belirtilmiştir. Bu kentsel nüfusun içinde doğan çocukların da kentsel büyümenin %60'ını oluşturacağı tahmin edilmektedir.

3. Bu çıkarım 2018-2019 yılları arasında Beyoğlu ilçesinde 57 oyun parkında gözleme dayalı gerçekleştirdiğim saha çalışması sonucunda edindiğim bulgulara ve çocukların oyun alanlarında geçirdikleri vakit üzerine yapılan çeşitli araştırmalara dayanarak oluşturulmuştur. Bu kapsamda Craig H. Hart'ın 1993 yılında yayınladığı ' Children on Playgrounds' ve Projects for Public Spaces (PPS)'in kurucusu Willian H. Whyte'ın 1980 yılında yayınladığı 'The Social Life of Small Urban Spaces' kitapları ve ayrıca 2006 yılında S. Herrington & C. Lesmeister tarafından yayınlanan 'The Design of Landscapes at Child-Care Centres: Seven Cs' araştırması incelenebilir.

4. Bernard van Leer Vakfı'nın desteği ile gerçekleştirilen Kent95 programı, sosyal ve ekonomik olarak dezavantajlı 0-3 yaş arası çocukların gelişimi konusunda farklı disiplinler ile işbirliği içinde dünyanın farklı kentlerinde çeşitli toplumsal çalışmalar yürütmektedir. Programın İstanbul ayağı 2016 yılından bu yana Boğaziçi ve Kadir Has üniversiteleri, ilçe ve büyükşehir belediyeleri, TESEV ve Superpool'un da içinde bulunduğu çok disiplinli bir işbirliği ile yürütülmektedir.

5. İyikul Kotan, Derya. ''Kentteki Oyun Alanları Üzerine Eleştirel Bir Okuma: Beyoğlu Örneği'', (Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniv. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul 2019)

6. TESEV'in Kent95 programı kapsamında çocuk konusunu merkeze alarak geliştirdiği 'Kent95: Veriye Dayalı Politika Aracı Projesi'nin deneyimlerinden ve projenin ürünü olan interaktif platform 'harita.kent95.org''un haritalarından da faydalanılmıştır. Proje, İstanbul'da erken çocukluk dönemindeki çocuk nüfusu ile yeşil alanlar ve oyun parkı hizmetleri üzerine veri toplama ve veriye dayalı politika üretme açısından büyük değer taşımaktadır.

7. Oyun kuruculuk, macera oyun parkı hareketinden doğmuştur. Oyun kurucular, öncelikle çocuklara güvenli ve açık uçlu bir mekan yaratır. Oyun kurucu, çocukların oyununa müdahale etmez, sadece onların üretecekleri oyunlarda gerektiğinde en az müdahaleyle destek olur, çocukların kendi seçtikleri ve oynadıkları oyunlara öncelik verir.

8. ''harita.kent95.org'' mahallelere göre çocuk sayılarını ve emlak rayiç bedelleri üzerinden gelir durumlarını göstermektedir. Haritada en dezavantajlı ve aynı zamanda en çok 0-4 yaş çocuk nüfusunun olduğu mahalleleri görebilir, ayrıca haritaların üzerine işlenen ilçe belediyelerine ait park, kreş ve sağlık hizmetleri gibi yerlerin bilgilerine de erişilebilir.

9. 1970'lerde heykeltıraş ve mimar Simon Nicholson, yaratıcılığı teşvik etmek için 'bağımsız parçalar' fikrini ortaya koyar. Bir tanım atfedilmemiş olan bu bağımsız parçalar hareket ettirilebilen, taşınabilen, birleştirilebilen, yeniden tasarlanabilen, parçalara ayrılıp tekrar bir araya getirilebilen her türlü malzemeden oluşabilir.

10. Rasmussen (2004), çocukların oynaması için tasarlanmış ve yaratılmış oyun alanlarının en azından bir bölümünde, çocuklara keşfetme imkanı verilmesinin, çocukların bu alanları kendi yerleri olarak kabul etmelerini sağlayacağını savunmaktadır. Benzer şekilde çocukların yere bağlılığı (aidiyet duygusu), çok sevdikleri veya sık kullandıkları mekanlarda kuvvetli hale gelme eğilimindedir (Chawla, 1992). Çocuklar, pek çok ilişkinin gerçekleşebileceği, kullanımın tekrarlanabileceği, yaratıcılık ve bağımsızlığın ifade edilebileceği ve bu faaliyetlerin tehlikelerden korunacağı yerleri kolaylıkla oyun alanı olarak benimseyebilirler.

Notlar

11. Seyyar oyun parkı, herhangi bi yeri kısa süreliğine bir oyun alanına dönüştürür. Bu bir orman kenarı, bir saha, küçük bir yeşillik, bir sokak ya da kapalı bir alan olabilir. Kolay taşınabilir, kolay bulunabilir, ucuza temin edilebilir malzemelerle kurulması esastır. Bkz: SUPERPOOL (2020), Seyyar Oyun Parkı Düzenleme Kılavuzu.

12. Bir seferde bir sokağın iki ila üç saat boyunca geçici olarak trafiğe kapatılması ve bu süreç içerisinde çocuklar ve yetişkinlerle birlikte çeşitli oyun etkinliklerinin düzenlenmesi.

Referanslar

Chawla L. (1992) Childhood Place Attachments. In: Altman I., Low S.M. (eds) Place Attachment. Human Behavior and Environment (Advances in Theory and Research), vol 12. Springer, Boston, MA. https://doi.org/10.1007/978-1-4684-8753-4_4

Güvenç. M., Tülek, M.. vd., 2018. İstanbul Geneli ve İlçeleri: Yaş ve Rayiç Bedel İtibariyle Katmanlaştırma Haritaları, İstanbul İlçe Belediyelerinde Çocuğa ve Aileye Yönelik Hizmetler, (yaz.) Bürge Elvan Erginli, İstanbul. Tesev Yayınları.

Jacobs, J. (2009). Büyük Amerikan Şehirlerinin Ölümü ve Yaşamı. Metis Yayınları, İstanbul.

Nebelong, H., 2014. Design In Urban Settings With Children and Nature In Mind. Play for Wales, Issue 43.

Oates, J.; Karmiloff-Smith, A., Johnson, M., 2012. Developing Brains. Early Childhood in Focus, 7. Milton Keynes: The Open University.

Rasmussen, K., 2004. Places for Children–Children's Places. Childhood; 11(2):155-173. doi:10.1177/0907568204043053

Shaw, B., Bicket, M., Elliott, B., Fagan-Watson, B., Mocca, E., Hillman, M. and Fagan-Watson, B. 2015. Children's Independent Mobility: an international comparison and recommendations for action. London Policy Studies Institute.

Solomon, S. G., 2014. The science Of Play: How To Build Playgrounds That Enhance Children's Development. University Press of New England.

Atıf Önerisi:

İyikul, Derya. 2021. "Kentte Çocukların Oyunu için Veriye Dayalı Strateji Geliştirme" *TESEV Değerlendirme Notları* 2021/2. https://www.tesev.org.tr/tr/research/kentte-cocuklarin-oyunu-icin-veriye-dayali-strateji-gelistirme/

Copyright © Mart 2021
Tüm hakları saklıdır. Türkiye Ekonomik ve Sosyal Etüdler Vakfı'nın (TESEV) izni olmadan bu yayının hiçbir kısmı elektronik ya da mekanik yollarla (fotokopi, kayıtların ya da bilgilerin arşivlenmesi, vs.) çoğaltılamaz.

Bu yayında belirtilen görüşlerin tümü yazarlara aittir ve TESEV'in kurumsal görüşleri ile kısmen ya da tamamen örtüşmeyebilir.

TESEV, bu projeye katkılarından ötürü Bernard van Leer Vakfı'na teşekkür eder.