

**T.C.  
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ  
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**“OYUN” KAVRAMI VE MİMARİ TASARIMA KATTIĞI FARKLI  
BOYUTLAR: OYUN ALANLARI VE OYUN MEKÂNLARI ÜZERİNE BİR  
İNCELEME**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ  
Mimar Gizem PİLAVCI**

**Mimarlık Anabilim Dalı**

**Mimari Tasarım Sorunları Programı**

**Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Ayşegül Kuruç**

**OCAK 2014**

**T.C.  
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ  
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**“OYUN” KAVRAMI VE MİMARİ TASARIMA KATTIĞI FARKLI  
BOYUTLAR: OYUN ALANLARI VE OYUN MEKÂNLARI ÜZERİNE BİR  
İNCELEME**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Mimar Gizem PİLAVCI**

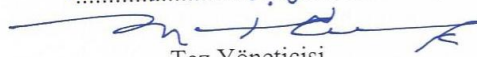
**Mimarlık Anabilim Dalı**

**Mimari Tasarım Sorunları Programı**

**Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Ayşegül Kuruç**


**OCAK 2014**

Gizem PİLAVCI tarafından hazırlanan "OYUN" KAVRAMI VE MİMARİ TASARIMA KATTIĞI FARKLI BOYUTLAR: OYUN ALANLARI VE OYUN MEKÂN LARI ÜZERİNE BİR İNCELEME adlı bu tezin Yüksek Lisans Tezi tezi olarak uygun olduğunu onaylarım.


Yrd. Doç. Dr. Ansegül KURUÇ  
  
Tez Yöneticisi


Bu çalışma, jürimiz tarafından MİMARLIK Anabilim Dalında Yüksek Lisans Tezi tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : : \_\_\_\_\_

Üye : Yrd. Doç. Dr. Ansegül KURUÇ 

Üye : Doç. Dr. Emel ARDAMAN 

Üye : Prof. Dr. Murat Cemal YALÇINTAN 

Üye : Yrd. Doç. Dr. Bahar AKSEL 

Bu tez, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına uygundur.

## TEŞEKKÜR

Öncelikle, gereğinden uzun süren bu çalışma süresi boyunca her ihtiyacım olduğunda yardımına koşan, çalışma amacıma ve fikirlerime saygı duyan, desteğini hiçbir zaman esirgemeyen tez danışmanım Ayşegül Kuruç'a sonsuz teşekkürler.

Çalışmamın bir türlü akademik olamayan Türkçesini düzeltmemde bana yardım ettikleri için dostum Hayati Çıtaklar'a ve sevgili annem Meral Pilavcı'ya; her konuda olduğu gibi bu konuda da bana yardımcı olmaya çalışan Erhan Akyüz'e, bitmeyen sorularımı büyük bir sakinlikle dinlerken beni de sakinleştiren Öncül Kırlangıç'a tez yazma sürecim boyunca güzel yemekleriyle beni doyuran Çiğdem Furtuna'ya, ve son olarak ürettiğim oyun alanı çalışmasında emeği geçen, çalışma içerisinde adlarını belirttiğim tüm güzel arkadaşlarıma ne kadar teşekkür etsem az kalır.

Ocak 2014

Gizem PİLAVCI  
(Mimar)

# İÇİNDEKİLER

<b>TEŞEKKÜR</b>	<b>ii</b>
<b>İÇİNDEKİLER</b>	<b>iii</b>
<b>ÇİZELGE LİSTESİ</b>	<b>v</b>
<b>ŞEKİL LİSTESİ</b>	<b>vi</b>
<b>ÖZET</b>	<b>viii</b>
<b>SUMMARY</b>	<b>x</b>
<b>1. GİRİŞ</b>	<b>1</b>
1.1. Giriş ve Çalışmanın Amacı	2
1.2. Araştırma Yöntemi	
<b>2. OYUN KAVRAMI</b>	<b>3</b>
2.1. Oyunun Tanımı	4
2.1.1. Oyunun Temel Özellikleri	8
2.2. Oyunun Sınıflandırılması	8
2.2.1. Yarışma Oyunları (Agon)	9
2.2.2. Şans Oyunları (Alea)	11
2.2.3. Taklit Oyunu (Mimicry)	13
2.2.4. Denge Oyunları (Ilinx)	14
2.3. Oyun ve Beden	16
2.4. Oyun , Ritüel ve Kültür	19
2.5. Bölüm Sonucu	24
<b>3. MEKÂN VE ALAN KAVRAMLARI</b>	<b>26</b>
3.1. Mekân Kavramı	26
3.1.1. Mekânın Tanımı	27
3.1.2. Mekân ve Beden	31
3.1.3. Oyun Mekânı	34
3.2. Alan Kavramı	36
3.2.1. Alanın Tanımı	38
3.2.2. Alan ve Beden	39
3.2.3. Oyun Alanı	40
3.3. Oyun Alanı - Oyun Mekânı Ayrımı	42
3.4. Bölüm Sonucu	46
<b>4. OYUN ALANI - OYUN MEKÂNI İLİŞKİSİNE BİR ÖRNEK: SAHNE VE TİYATRO İLİŞKİSİ</b>	<b>47</b>
4.1. Tiyatroda Mekânsal Kurgunun Değişimi	47
4.1.1. Tiyatroda Oyun Alanı - Oyun Mekânı İlişkisi	47
4.1.2.1. 20.yy öncesi tiyatrodaki Oyun Alanı - Oyun Mekânı İlişkisi	51
4.1.2.2. 20.yy Tiyatrosu'nda Oyun Alanı - Oyun Mekânı İlişkisi	56
4.1.2.3. Günümüz Tiyatrosu'nda Oyun Alanı - Oyun Mekânı İlişkisi	61
4.2. Bölüm Sonucu	62

<b>5. OYUN VE KAMUSAL ALAN</b>	<b>64</b>
5.1. Kamusal Alanın Tanımı	64
5.2. Kamusal Alan ve Oyun	68
5.2.1. Kamusal Alan ve Oyun Mekânı	68
5.2.2. Kamusal Alan ve Oyun Alanı	71
5.2.3. Kamusal Alanın Oyunla Dönüşümü	73
5.3. Kamusal Alanda Oyun Alanı Üretimi	74
5.3.1. Fiziksel Oyunlar (Physical Gaming)	77
5.3.2. Mekânsal Oyunlar (Locative Gaming)	79
5.3.3. Dış Mekân Oyunları (Outdoor Games)	81
5.3.4. Gerçek Zamanlı Oyunlar (Pervasive Games)	83
5.4. Kamusal Alanda Oyun Alanı Deneyimi "Eşitlikçi Kamu Alanı Yaratmada Oyun-Mekân-Alan İlişkilerinin Kullanılması" Başlıklı Oyun Alanı Çalışması	86
5.4.1. Çalışmanın Amacı, Kapsamı ve Yöntemi	86
5.4.2. Çalışma Kapsamında Üretilen Oyun Alanı Tasarımları	90
5.4.3. Seçilen Oyun Alanı	93
5.4.4. Çalışmanın Uygulanması	94
5.4.5. Çalışmanın Sonuçları	102
5.5. Bölüm Sonucu	103
<b>7. SONUÇ</b>	<b>106</b>
<b>KAYNAKÇA</b>	<b>110</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ</b>	<b>116</b>

## ÇİZELGE LİSTESİ

	<b>Sayfa No</b>
Çizelge 2.1. Henricks'in ritüel-topluluk-oyun-çalışma ilişkisini içeren tablosu (Henricks, 2011).....	21
Çizelge 3.1. Tuan'ın beden-mekân-zaman şeması (Tuan, 2001).....	33
Çizelge 3.2. Mekân ve alan sözcük anlamları karşılaştırma tablosu.....	37
Çizelge 3.3. Heidegger'in alan ve mekân ayrımı (Hisarlıgil, 2008).....	38
Çizelge 3.4. Oyun alanı-oyun mekânı ayrımı.....	45
Çizelge 5.1. 'Sonic City' projesi ses tasarım şeması.....	80

## ŞEKİL LİSTESİ

### Sayfa No

Şekil 2.1. Yarışma Oyunları (Agon)’na bir örnek-basketbol oyunu.....	10
Şekil 2.2. Şans Oyunları (Alea)’na bir örnek: Jack-pot makineleri.....	12
Şekil 2.3. Taklit Oyunu (Mimicry)’na bir örnek: Globe Tiyatrosu’nda bir tiyatro oyunu.....	14
Şekil 2.4. Denge Oyunları (Ilinx)’na bir örnek-Bir lunaparkta salıncak.....	15
Şekil 2.5. Bedenin hareketsiz kalarak dahil olduğu bilgisayar oyunu örneği.....	18
Şekil 2.6. Bedenin hareket sensörlü oyun konsolu ile oynanan bir bilgisayar oyunu	18
Şekil 3.1. Atatürk Olimpiyat Stadı-oyun mekânı.....	35
Şekil 3.2. A.K.M (İstanbul)-oyun mekânı.....	35
Şekil 3.3. Evcilik oyunu-oyun alanı.....	40
Şekil 3.4. Evcilik oyunu-oyun alanı.....	40
Şekil 3.5. Basketbol oyunu-oyun alanı.....	40
Şekil 3.6. Basketbol oyunu-oyun alanı.....	40
Şekil 3.7. Manchester’ın sokaklarına ait, 1943 tarihli fotoğraf.....	42
Şekil 3.8.25 Nisan 1930 tarihli, sokakta oynanan cricket oyunu, Londra.....	42
Şekil 3.9. Futbol oyunu-oyun alanı.....	43
Şekil 3.10. İnönü Stadı-oyun mekânı.....	43
Şekil 3.11. Tiyatro oyunu-oyun alanı.....	43
Şekil 3.12. Viyana Tiyatrosu-oyun mekânı.....	43
Şekil 3.13. Zar oyunu-oyun alanı.....	44
Şekil 3.14. Çin’in Macau kentinde bir kumarhane-oyun mekânı.....	44
Şekil 3.15. Denge oyunu-oyun alanı.....	44
Şekil 3.16. Grand Chapiteau, Cirque du Soleil-oyun mekânı.....	44
Şekil 3.17. Denge oyunu-oyun alanı.....	44
Şekil 3.18. Lunapark-oyun mekânı.....	44
Şekil 4.1. İ.Ö 4.yy başlarında inşa edilen Epidauros Tiyatrosu(Kuruyazıcı,2003)...	49
Şekil 4.2. Bir Roma Dönemi Tiyatrosu (Kuruyazıcı,2003).....	50
Şekil 4.3. Aspendos Tiyatrosu – Antalya.....	50
Şekil 4.4. Ortaçağ’da İsviçre’nin Luzern kentinde oynanan acı çekme oyunu (Kuruyazıcı,2003).....	51
Şekil 4.5. “Palanga” olarak adlandırılan orta oyununun oynandığı alan (Nutku,2000).....	52
Şekil 4.6. Shakespeare’in The Globe Tiyatrosu plan şeması (Nutku,2000).....	53
Şekil 4.7. 1616 yılında İtalya’nın Parma şehrinde inşa edilen Farnese Tiyatrosu plan şeması(Kuruyazıcı,2003).....	54
Şekil 4.8. Klasik Çin Tiyatrosu plan şeması (Nutku,2000).....	55
Şekil 4.9. Reinhardt’ın Salzburg Katedrali önünde sergilediği, Jederman’ın oyun yeri 1920(Nutku,2008).....	57
Şekil 4.10. Meyerhold’un yönetmenliğini yaptığı “Posta Havalesi” adlı oyundan bir Kare, 1925 (Berktaş,1997).....	57
Şekil 4.11. Meyerhold’ün yaptırdığı tiyatronun 1932’deki planı (Nutku,2008).....	57
Şekil 4.12. Walter Gropius’un Piscator için hazırladığı plan taslağında oyun alanının farklı konumları (Nutku,2008).....	58

Şekil 4.13. Grotowski'nin Kordian adlı oyununda yerleşim şeması (Kuruyazıcı,2003).....	59
Şekil 4.14. Wyly Tiyatrosu değişim şeması (Bostancı,2008).....	61
Şekil 4.15. Wyly Tiyatrosu kesit şeması.....	61
Şekil 4.16. Wyly Tiyatrosu iç mekân görünümü.....	61
Şekil 4.17. Wyly Tiyatrosu iç mekân görünümü.....	61
Şekil 5.1. Kamusal alanda oyun mekânı örneği.....	69
Şekil 5.2. Kamusal alanda oyun mekânı örneği.....	69
Şekil 5.3. Kamusal alanda oyun alanı örneği.....	72
Şekil 5.4. Kamusal alanda oyun alanı örneği.....	72
Şekil 5.5. 17.11.2012 tarihinde “Görünürlük Festivali 8” kapsamında gerçekleştirilen “Kamusal Alanda Katılımcı Sanat için Oyun Alanı Kullanımları” başlıklı Sunuma ait görsel.....	73
Şekil 5.6.-5.13. ‘Vertical Workshop 08’ kapsamında uygulanan oyun alanı çalışması.....	76-77
Şekil 5.14.-5.17. “Starry Heavens” adlı oyun alanı çalışması.....	78
Şekil 5.18-5.19. “Blinkenlights” adlı oyun alanı çalışması.....	79
Şekil 5.20-5.21. “Sonic City” adlı oyun alanı çalışması.....	81
Şekil 5.22.-5.23. “Great Street Games” adlı ses oyunu çalışması.....	82
Şekil 5.24-5.27. “Momentum” adlı oyun çalışması.....	85
Şekil 5.28.-5.29. “Sürpriz Kutular” başlıklı oyun alanı tasarımı.....	91
Şekil 5.30-5.31. “İçerde ne var?” başlıklı oyun alanı tasarımı kapalı form.....	91
Şekil 5.32-5.33. “İçerde ne var?” başlıklı oyun alanı tasarımı açık form.....	92
Şekil 5.34-5.35. “Yap-boz” başlıklı oyun alanı tasarımı.....	92
Şekil 5.36-5.37. Yap-bozun kamusal alan için yeniden düzenlenmesi.....	93
Şekil 5.38-5.39. Oyun alanı teknik çizimi, görünüş ve A-A kesiti.....	94
Şekil 5.40-5.41. Oyunağın kamusal alanda konumlandırılışı.....	95
Şekil 5.42-5.43. Yerleştirmenin 1.gününde katılımcılar (Nişantaşı).....	95
Şekil 5.44-5.45.Yerleştirmenin 1.gününde katılımcılar(Nişantaşı).....	96
Şekil 5.46-5.47. Yerleştirmenin 1.gününde katılımcılar(1.Levent).....	97
Şekil 5.48-5.49. Yerleştirmenin 2.gününde katılımcılar(1.Levent).....	97
Şekil 5.50-5.51. Yerleştirmenin 3.gününde katılımcılar(1.Levent).....	98
Şekil 5.52-5.55. Yerleştirmenin 1.gününde katılımcılar(Gülensu).....	100
Şekil 5.56-5.59. Yerleştirmenin 2.gününde katılımcılar(Gülensu).....	100

## “OYUN” KAVRAMI VE MİMARİ TASARIMA KATTIĞI FARKLI BOYUTLAR: OYUN ALANLARI VE OYUN MEKÂNLARI ÜZERİNE BİR İNCELEME

### ÖZET

Oyun oynama eyleminin tarihi, insanlık tarihi kadar eskidir. Oyun oynamak insan hayatında, yeme-içme, uyuma ve çalışma gibi hayati faaliyetler kadar yer tutmaktadır.

Oyun, yapısı gereği kurallıdır. Belirli bir zaman ve mekân diliminde gerçekleşen, o ana özgü olarak üretilip tüketilen bir eylemdir.

Oyunun en önemli özelliklerinden biri, gündelik hayattan mekân olarak ayrılmasıdır. Sınırlı bir mekânda gerçekleşen oyun oynama eyleminde oyuncu, oyunun bitimi ile gündelik yaşamına geri döner. Oyunun bir diğer önemli unsuru da, oyun alanına giren insanı tüm diğer kimlik, statü ya da cinsiyet ayrımlarından kurtararak ‘oyuncu’ ya indirgemesidir. Oyun alanında yer alan oyuncunun bedeni, oyunun kurallı yapısına uymakta ve mekândaki hareketini buna göre düzenlemektedir. Kısacası oyun, içine aldığı oyuncuya mantıklı bir kurallar bütünü içermeyen yeni bir düzen sunmaktadır. Bu düzenin gündelik hayattan farklı oluşu ve oyunun sonucu önceden kestirilemeyen belirsiz yapısı, kişide merak ve heyecan uyanmasına neden olur. Oyun oynama eylemi, bütün bu yapısal özellikleriyle insan hayatında yer eden içsel bir eylemdir.

R. Caillois’ e göre<sup>1</sup> oyun türleri; yarışma oyunları (*Agon*), şans oyunları (*Alea*), taklit etme oyunu (*Mimicry*) ve denge oyunları (*Ilinx*) olarak dört gurupta toplanabilir. Yarışma oyunları herhangi bir konuda karşılaşma içeren ve genellikle spor alanında örnekleri bulunan yarışma oyunlarını, şans oyunları zar, pul v.b gibi nesnelere oynanan ve sonucu şans faktörünün belirlediği oyunları, taklit etme oyunu basitçe –miş gibi yapma ve bir şeye ya da birine benzemek için onu taklit etme oyununu, denge oyunu ise fiziksel olanaklar dahilinde beden dengesini kaybedip yeniden bularak bir çeşit baş dönmesi yaratan oyunları ifade eder. Bu sınıflandırmada her bir gurubun oyunsal davranışı, kazanma yöntemi ve ulaşmaya çalıştığı sonuçlar farklıdır, ancak hepsi oyunun temel yapısından kaynaklanır ve insan hayatı içinde yer alırlar.

Oyunun ritüel ve kültürle kurduğu ilişki ise bir sıralama içerir. Buna göre bu ilişki, oyun-ritüel-kültür diye sıralanabilir.

---

<sup>1</sup> Caillois, R., 2005. The Definition of Play, The Classification of Games, in *The Game Design Reader*, pp.122-148, Eds.Zimmerman E. & Salen K, The MIT Press, London.

Oyunun gündelik hayattan mekân olarak ayrılması nedeniyle oyun oynanan yere oyun alanı ya da oyun mekânı denir. Tez çalışması kapsamında oyun alanı ve oyun mekânı tanımları, alan ve mekân kelimelerinin ayrıştığı noktaların bulunması ve mimariyle kurduğu ilişkinin sorgulanması nedeniyle, ayrı ayrı ele alınmıştır. Kelime anlamları ve kavramsal kökenleri arasındaki farkların belirlenip tespit edilmesiyle oyun alanı ve oyun mekânı tanımlarının mimari ile olan ilişkisi de tekrar sorgulanmıştır.

Buna göre oyun alanı basitçe oyunun oynandığı yer anlamına referans verirken, oyun mekânı, oyun için tasarlanmış özel bir alan olarak vurgulanmaktadır. Buradan hareketle oyun alanı ve oyun mekânı tanımlarının, mimari tasarımla ilişkilendirildiğinde farklı anlamlar içerdikleri görülebilmektedir.

Oyun alanı oyunun varlığı kadar yer tutan, sınırları soyut ya da somut olabilen bir alandır. Oyun mekânının sınırları ise belirli ve sabittir. Bu nedenle oyun mekânı, “oyun için özel olarak üretilmiş *alanlardan* oluşan bir *yer*” olarak tanımlanabilir.

Bu tanımlamaya açıklık getirebilmek için oyun alanı – oyun mekânı ilişkisi içinde bir oyun alanı olarak sahneyi, bir oyun mekânı olaraksa tiyatro yapısını barındıran tiyatro oyununun gelişimi üzerinden tekrar tanımlanmıştır. Tiyatroda üretilen farklı biçim ve üslupların yanı sıra toplumsal gelişmelerin de etkisiyle devamlı yeni mekânsal çözümler arayan tiyatro, oyun alanı – oyun mekânı ilişkisinin değerlendirilmesinde zengin veriler sunmaktadır. Bu sayede oyun alanı ile oyun mekânının mimari tasarımla kurduğu ilişki de daha kolay anlaşılır hale gelmiş, yapılan anlamsal ayrışmalar görünür kılınmıştır.

Oyun alanı ve oyun mekânının mimari tasarımla kurduğu ilişki incelendikten sonra, oyunun kamusal alandaki varlığı sorgulanmıştır. Bu amaçla önce kamusal alan kısaca tanımlanmış ve oyunun kamusal alandaki yeri incelenmiştir. Daha sonra kamusal alanda oyun alanı üretimi çalışmaları incelenmiş, bu çalışmalar üzerinden M.S.G.S.Ü Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi'nin desteği ile yeni bir oyun alanı tasarımı üretilmiştir. Üretilen tasarım İstanbul'da üç farklı bölgede yerleştirilmiş ve kullanıcı katılımı gözlemlenerek oyun alanının kentteki varlığı tekrar sorgulanmıştır.

Bütün bu çalışmalarla oyunun kentteki varlığının önemi ortaya çıkarılmış, mimari tasarımın oyun mekânında var olan etkisinin oyun alanı için de kullanılabilir olması için yeni yöntemler aranması gerekliliği savunulmuştur. Bu yöntemlerin, oyun alanını kentte mimari tasarımın hizmetine sunabilecek, oyun alanına yer açabilecek ve kullanıcı katılımının mekânı dönüştürmesine izin verecek yöntemler olmasının gerekliliği vurgulanmıştır.

Anahtar kelimeler: Oyun, mekân, alan, kamusal alan, mimari tasarım

# **THE“GAME” AS A CONCEPT AND THE DIFFERENT EFFECTS OF THE GAME IN ARCHITECTURAL DESIGN: AN INVESTIGATION ON THE GAME PLACES AND GAME SPACES**

## **SUMMARY**

The action of playing a game (playing) is old as the history of humanity. Play a game (playing) has an importance (takes (a place) an important place) as the other vital activities in human life like eating-drinking, sleeping and working.

Game has an order because of its structure. It is an action ,which happens in the specific time and space slice that is produced and consumed for this specific moment.

One of the most importance of the game is the separation as a space from the daily life.

The player who, is in the action of playing a game which happens in the restricted (limited) space, goes back to his/her daily life by the end of the game.

One of the most significant elements of the game is that degrading the human being, who enters into the game space, into a player separating him/her from the all other discriminations like identity, status, gender, etc.

The player’s body which is in the game space that puts in order its movement in the space its to the ordered structure of the game and fits to the ordered structure of the game. In short, the game ,which is not including rational body of rules, offers a new order to the player who is involved by a game.

This game’s order which is different from the daily life’s and the unpredictable, ambiguous structure of the ending of the game causes curiosity and excitement in the people’s life.

The play’s relationship of ritual and culture consists of putting an order. Accordingly to this relationship, this can be arranged as game- ritual- culture.

Because of the separation of the game from the daily life as a space, this space where the play is happening is called game area or game space. Within the scope of in this dissertation study, the definition of game place and game space and mining of the separation of the definition of the words: place and space, and investigating of this relationship between game and architecture will be addressed separately.

The relation between the definition of game space and game place with the architecture is reinvestigated by the identification of the differences between the definition of these two words and scientific conceptual roots.

According to this, while game place simply gives a reference to the place where the play happens, the game space is emphasized as a place which is specifically designed for a game. From this point of view, consisting of different meanings can be seen in the association with the definition of game place and game place with the architectural design.

Game space reserve a place as the presence of the game, its borders can be tangible and intangible but the borders of game place are definite and constant. From this perspective, game place can define as “a place which is produced some spaces specifically for the game”.

On the purpose of to clear this definition of game space, the connection of game and space redefined through the development of a theatre game under the theoretical circumstances of consisting of the stage as a game space and structure of the theatre as a game space. By the effect of not only inventing different styles and forms in the theatre but also the social developments, theatre constantly searches different spatial solutions, it presents different datas within the consideration of relationship between game space and game place. By this means, the relation of game space and game place with the architectural design is being become more meaningful and the pointed disintegrations are being more visible.

After pointing this visible relationship between the game space and game place with the architectural design, the presence of game space in public spaces has been investigated. By this reason, public space has shortly described and its situation in the public space has been analyzed. Afterwards, the researches of the production of the game spaces in the public space has been analyzed, through these researches a new design of game space design was created by the support of M.S.F.A.U. Department of Scientific Research Projects. This new design of game space model was installed in three different neighborhoods of Istanbul and by the observation of consumers participation, the presence of game space in the city was reinvestigated.

Along with all these researches, the importance of game spaces in the city was pointed, the requirements of searching through the impact of using practicable availability of new methods of architectural design on the game space was defended.

These methods has been emphasized as requirements of offering game spaces to the service of architectural design, recessing to game space and allowing user participation to transform the space.

Key Words:Game, space, place, public space, architectural design

# 1. GİRİŞ

## 1.1. GİRİŞ VE ÇALIŞMANIN AMACI

Oyun oynamak, her yaştan bireyin deneyimlediği ve hayatında yer verdiği bir eylemdir. Oyunun yerle kurduğu ilişki ise belirli ve tanımlıdır. Ancak oyunun mimari mekân ile kurduğu ilişki sorgulandığında, oyun oynama eylemi için düzenlenen mekânlardaki tasarım kriterleri tartışmaya açıktır.

Oyun oynama eylemi için üretilen bir mimari mekân, oyunu tanımlayabilmekte midir? Oyunun yerle kurduğu ilişki, mimari tasarımın oyun alanına dahil olmasına izin verir mi?

Bu noktada bu çalışma, oyunun mekânla kurduğu ilişkinin mimarlık temelinde incelenmesini amaçlamaktadır. Oyunun mimari mekân kurgusundaki yeri, *oyun alanı* ve *oyun mekânı* terimlerinin kavramsal açıdan irdelenmesiyle açıklanacak ve oyun alanı ile oyun mekânı arasındaki ilişkinin mimari tasarım ile kurduğu bağlantı değerlendirilecektir.

Bu değerlendirmeyi genişletmek için, oyunun kamusal alandaki yeri ve kamusal alanı oyunla dönüştürme ihtimali sorgulanacaktır. Kamusal alanda önceden tasarlanmaksızın var olan oyun alanları, mimari kurgu ile üretilmiş oyun alanlarıyla karşılaştırılarak, analiz edilecektir.

Bu çalışma kapsamında M.S.G.S.Ü Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi'nin desteği ile üretilen "Eşitlikçi Kamu Alanı Yaratmada Oyun-Mekân-Alan İlişkilerinin Kullanılması" başlıklı oyun alanı çalışmasının araştırmaya sunduğu katkı ve veriler paylaşılacak, oyunun mekânı dönüştürme ve mekâna farklı boyutlar kazandırabilme olasılıkları sorgulanacaktır.

Tüm bu veriler ışığında oyunun mimari mekân ile kurduğu ilişki tartışmaya açılarak, *oyun alanı* ve *oyun mekânı* terimlerinin mimarideki anlamının sorgulanmasına/bulunmasına çalışılacaktır.

## 1.2. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

Çalışma, tümevarım (kalitatif, niteliksel) inceleme yöntemi ile oluşturulmuştur. Tez kapsamında ele alınan *oyun*, *mekân* ve *alan* kavramları birbirinden bağımsız olarak incelenmiş, bu inceleme sonunda *oyun alanı* ve *oyun mekânı* terimlerinin kavramsal farkları açığa çıkartılmıştır. Sonrasında, bu terimlerin mimari tasarımdaki yeri, aralarındaki anlam farkları referans alınarak sorgulanmıştır.

Bu anlamsal farkı bir örnek üzerinden daha detaylıca açıklayabilmek için, tiyatro yapıları, oyun alanı-oyun mekânı ayrımı üzerinden incelenerek mekânsal boyutta tartışmaya açılmış, kronolojik sırayla oyunun tiyatro üzerindeki mekânsal dönüşümü gözlemlenmiştir.

Oyunun mekânı dönüştürücü etkisinin farklı ölçeklerde de belirtilebilmesi için, kamusal alan- oyun ilişkisi çalışmaya dahil edilmiştir. Burada yine kalitatif yöntem kullanımı ile kamusal alan kavramı oyundan bağımsız olarak ele alınmış, dünyadan örneklerle daha önce üretilen kamusal alanda oyun alanı tasarımları ve yeni oyun türleri tez kapsamında ele alınmıştır.

Edinilen teorik bilgiyi uygulama ile deneyimlemek için, “Eşitlikçi Kamu Alanı Yaratmada Oyun-Mekân-Alan İlişkilerinin Kullanılması” başlıklı bir uygulama çalışması üretilmiştir. M.S.G.S.Ü Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi’nin desteği ile üretilen oyun alanı tasarımı, İstanbul’da farklı sosyal ve ekonomik özellikleri bulunan üç farklı pilot bölgede uygulanmış, bu uygulama yerleştirme yolu ile yapılmıştır. Seçilen bölgelerin her birinde 2-3 gün süreyle yerleştirilen oyun alanının, kent mekânı kullanıcıları tarafından aldığı tepki, fotoğraf ve kamera ile kayıt altına alınmıştır. Bu gözlemler üzerinden oyun alanının kamusal alandaki dönüştürücü etkisi tekrar sorgulanmış, elde edilen veriler raporlama yolu ile M.S.G.S.Ü Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi’ne sunulmuştur. Elde edilen veriler, bu tez çalışmasında da paylaşılmıştır.

Yapılan tüm araştırmaların ortak sonuçları, tez çalışmasının sonuçları içeren son bölümünde açıklanmıştır.

## 2. OYUN KAVRAMI

Bu bölümde oyun kavramının anlamsal karşılığı, farklı dillerdeki anlamları ile birlikte araştırılarak incelenecek, buna göre oyunun tanımlaması yapılacaktır. Bu tanımlamaya oyunun sınıflandırılması ve temel yapısal özellikleri de eklenerek, öncelikle oyun kavramının net bir şekilde ifade edilmesine çalışılacaktır. Daha sonra oyunun beden, ritüel ve kültürle olan bağlantısı ortaya konularak, oyunun yapısal unsurlarının dönüştürücü etkisi açıklanmaya çalışılacaktır.

Bu noktada ilk olarak oyun kelimesinin anlamlarını ortaya koyulacak ve diğer diller ile ilişkisi kısaca değerlendirilecektir.

Oyun, herkesin hayatında yer eden bir faaliyettir. Oyun oynama eylemi, içsel bir eylem olarak adlandırılabilir. Önceden planlanması, düşünülmesi ve kararlaştırılması kesin ve ussal şartlara bağlı olmayan oyun oynama eylemi, içinde her zaman merak uyandıran bir belirsizlik barındırır. Eylemin içgüdüsel yapısı ve belirsiz doğası nedeniyle, oyunun genel olarak irrasyonel bir yapıda olduğu söylenebilir.

*Oyun* ve *oynamak* kelimelerinin kullanımı birçok dilde değişkenlik göstermekte ve oyunun algılanışına dair önemli ipuçları sunmaktadır. Farklı dillerde farklı ekler ve kullanımlarla yerleşen bu kelimeler, oyunun kültürle ilişkisini de açığa çıkarır.

*Oyun* ve *oynamak* kelimeleri, aynı anda birçok aktiviteyi kapsayabilmektedir. Çocukların oynadıkları oyunlar, dans, dramatik gösteriler, spor karşılaşmaları... Bunların hepsi oyun kelimesi ile anlatılır. (And, 1974). Aynı şekilde Türkçede, *oyuna gelmek* aldatılmak (T.D.K., 03.01.2014), *oyunbaz* düzenci ve hileci (T.D.K., 03.01.2014), *oynaşmak* karşılıklı sevişmek (T.D.K., 03.01.2014), *oyunbozan* ise mızıkçı ya da bir işten tek taraflı cayan kimse anlamlarına gelir (T.D.K., 03.01.2014). Türkçe, kelimenin bu geniş kapsamı açısından, oldukça zengin bir yapıya sahiptir.

Yunancada çocuk oyunları için son ek olarak *-inda* eki kullanılır. Örneğin; *sphairinda* topla oynama, *helkustinda* ise halat çekme oyunu anlamına gelmektedir. (And, 1974). Bunun dışında, Yunancada oyunu anlatmak için pek çok kelime kullanılır. Bunların ilki ve en geneli, *paidi*dir. Bu kelime, oyun çeşidini ayırmaksızın oyunların tümünü birden ifade eder.

Latince oyun, genel olarak *ludus* ya da *ludere* kelimeleri ile anlatılır. Ludus ve ludere, çocuk oyununu, gevşemeyi, yarışmayı, ayinsel temsilleri, genel olarak sahne temsillerini ve şans oyunlarını ifade eder (Huizinga, 1995).

İngilizcede ise, oyun için kullanılan iki sözcük vardır. Bunlar *game* ve *play*dir. *Game*, oyun anlamına gelirken (seslisozluk, 05.01.2014), *play* oynamak anlamına gelmektedir (seslisozluk, 05.01.2014). Bu nedenle, bir kimsenin bir oyun oynadığını anlatmak için *play*, oyunun kendisinden bahsetmek için ise *game* sözcüğü kullanılır. *Play* kelimesinin aynı zamanda bir enstrüman çalma anlamı da vardır.

Kısacası *oyun* ve *oynamak* kelimeleri, her dilde farklı şekillerde gelişim göstermiştir. Bu gelişimin izlenmesi, oyunun farklı boyutları ile düşünülmesini sağlamaktadır.

## 2.1. OYUNUN TANIMI

Oyunun tanımı ve yapısal özellikleri, oyun kavramını anlamak ve sonrasında oyunun mekân ve alan ile ilişkisini sorgulamak açısından önemlidir. Bu nedenle tez çalışmasında oyunun tanımına ve kavramsal karşılığına detaylı olarak yer verilmiştir.

Oyun konusunda bilinen ilk önemli kuramsal çalışmayı, Hollandalı tarihçi Johan Huizinga, 1938 yılında yayınlanan *Homo Ludens* adlı çalışmasıyla yapmıştır (Huizinga, 1995). Oyunu kültür ile ilişkilendirdiği bu çalışmasında Huizinga, insan için yapılan *Homo Sapiens* ve *Homo Faber* tanımlarına, *Homo Ludens* (oyun oynayan insan)'i eklemiştir.

Huizinga (1995), oyunun tanımını şöyle yapar :

“Oyun; özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizzat bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’ tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir”.

Bu tanımda geçen ‘alışılmış hayattan başka türlü olmak bilinci’, oyun oynama eyleminin amacını su yüzüne çıkarmaktadır. Çocuklukta bir öğrenme yolu olarak kullanıldığı düşünülen oyun, yetişkinlikte bir tür boş zaman aktivitesi olarak yer alır. Oyun oynamak, her yaşta kişinin alışılmış hayattan başka bir dünya yaratmasını ve o dünyada özgürce dolaşmasını sağlar. Bu nedenle her yaşta birey için bir eğlence aracıdır.

Oyunun bir diğerk temel unsuru da, kurallı olmasıdır. Her oyunun, oyuncular tarafından gönüllü bir şekilde oluşturulmuş kuralları vardır. Bu kurallar oyun süresince kesin ve zorunludur, aksi takdirde oyun bozulur. Kural, oyunun varlığını sağlayan zorunlu bir araçtır. Kuralların bozulması halinde, oyunun varlığından söz edilemez.

Filozof Bernard Suits (1995), oyunun tanımında, kuralların zorunluluğuna şöyle vurgu yapar:

“Oyun oynamak, sonuca götürmede daha yeterli olanı yasaklayıp daha az yeterli olanı serbest bırakan ve yalnızca bu tür bir etkinliğı olanaklı kıldığı için kabul edilen kuralların izin verdiği araç ve yöntemleri kullanarak, belli bir duruma ulaşmaya yönelik bir etkinliğe girmektir”.

Burada da belirtildiğı gibi, oyun kuralları ile oluşturulur ve şekillenir. Kurallar, oyunun bir sona erişebilmesi için gereklidir. Kurallara uymayan oyuncu, diğerkleri tarafından dışlanır ve oyun dışı bırakılır; çünkü diğerk oyuncuların oyundan alacağı hazzı engellemektedir.

Başka bir önemli unsur, oyun oynama eyleminin sınırlı bir mekân ve zaman diliminde gerçekleşiyor olmasıdır. Bu sınırların fiziksel olarak var olması zorunlu değildir, bir çocuk evcilik oynarken o sınırları zihninde yaratabilir. Önemli olan, o zaman dilimi ve o alanın oyun esnasında biricik bir alan olma zorunluluğudur. Oyun kuramcısı Roger Caillois; oyunun, bilinmeyenin doğasını yeniden oluşturmaya meyilli olduğunu belirtir (Caillois, 2005). Oyuncular bu bilinmeyi yaratmak ve yaşamak için sınırlı bir alana ve zaman dilimine ihtiyaç duyarlar.

Oyundaki gönüllük esası, tıpkı oyuna katılma sürecinde olduğu gibi, oyunu sonlandırma sürecinde de geçerlidir. Oyuncu, oyunu bırakmak istediğı noktada bırakabilir. Kuralların bozulması sonucu oyunun sonlanmasına da neden olsa, bu özgürlük her oyuncu için geçerlidir.

Oyunun önemli unsurlarından biri de, herhangi bir başka şeye dönüştürülemez olmasıdır. Oyun, gündelik hayat içinde kullanılabilecek herhangi bir üretim gerçekleştirmez, sınırlı bir zaman ve mekân diliminde yaşanan farklı bir deneyimden ibarettir. Bu nedenle bir tür boş zaman aktivitesi olarak tanımlanır. Bu açıdan bakıldığında oyun, genel olarak verimsiz bir eylemdir.

Oyuncu ve dramaturg Kerem Karaboğa (2005), bu durumu Őu Őekilde aıklar:

“Oyun gndelik hayattan ncelikle bu hayatın iinde iŐgal ettiĐi mekn ve sreyle ayrılır. Her oyun ister keyfe gre saptanmıŐ, isterse zorunlu olarak kurulmuŐ olsun, nceden belirlenmiŐ kendi meknsal alanının sınırları ierisinde ve kendine gre belirlediĐi srede cereyan eder. Bu alan kesin sınırlarla, gndelik hayatın geim ve retim alanından ayrılmıŐtır, ister katılımcı isterse izleyici olarak bu alana girildiĐinde gndelik hayatın yasalarının hakimiyeti altına girilir. Burada, sonuları itibarıyla gndelik olayları dnŐtrmek hedefi gtmeyen, yani ıkar gtmeksizin yapılan bir etkinliĐin parası olunur. Bu etkinliĐin yerine getirdiĐi iŐlev, yani eĐlendiricilik, hayatın pragmatist ynnden bakılınca, artık-deĐer retme ykmllĐ taŐımayan, fazladan bir iŐlevdir. Son kertede oyun, gndelik hayat iin bir fazlalıktır”.

KaraboĐa'nın da belirttiĐi gibi oyun, gndelik hayatın gerektirdiĐi biim ve davranıŐ kalıplarının dıŐına ıkılabilen yegane bir alan olup, yine gndelik hayatın gereksinimleri iin verimsiz olarak nitelendirilebilir. Oyun oynama eylemi sonucunda nesnel ya da znel, somut bir retim gerekleŐtirilmez.

Burada belirtilen “gndelik hayat” tanımını kısaca irdelemek gerekirse, KaraboĐa'nın yer verdiĐi gndelik hayat kavramının oyunu kapsadıĐı, ancak oyunun gerek beden kullanımı gerekse zihinsel aktivite aısından, gndelik hayatın kabul gren normlarına uymadıĐı sylenebilir. Sz gelimi gndelik hayat iinde sokakta yryen birey, bir yerden bir yere ulaŐmaya alıŐmaktadır; ancak sokakta sek sek oynayan birinin sokaĐı kullanma amacı tamamen farklıdır. Bu aıdan bakıldıĐında oyun gndelik hayatın iinde devamlı yer almakta, ancak mekn, beden ve zaman kullanımı aısından ondan ayrılmaktadır. Bu nedenle, oyun ile gndelik hayat arasındaki iliŐki birbirini kapsayan, ancak oyunun sınırlı zaman ve mekn kullanımı ile ayrıŐan bir yapıdadır denilebilir.

Oyun, sonucu nceden bilinemeyen bir eylemdir. Aynı zamanda oyundaki sre de oyunun kuralları dahilinde, ancak belirsiz bir yapıdadır. Oyunun belirsizliĐinden alınan keyif onu sonu odaklı deĐil, sre odaklı bir faaliyet olarak grmeyi olanaklı kılar. Oyun eŐitlerine gre farklılık gsterebilen bu durum, srecin iyi deĐerlendirilmesini gerektiren ve sonuca sre ile ulaŐılan tm oyunlarda geerlidir.

Oyun teorisini Brian Sutton-Smith (2001), oyunun belirsizlik ile olan ilişkisini şu şekilde sıralar:

- “1.Kaynağın belirsizliği (bu bir silah sesi taklidi mi, yoksa takozlarla mı oynuyorsun?)
- 2.İmlemin belirsizliği (bu bir nesne mi yoksa oyuncak mı?)
- 3.Niyetin belirsizliği (bunu mu demek istiyorsun yoksa –mış gibi mi yapıyorsun?)
- 4.Duyusal belirsizlik (bu ciddi bir eylem mi, yoksa saçmalıyor muyuz?)
- 5.Geçiş belirsizliği (sadece oyun oynadığını söylemiştin)
- 6.Çelişkinin belirsizliği (bir adam kadın olmayı oynuyor)
- 7.Anlamsal belirsizlik (oyun mu oynuyorlar yoksa kavga mı ediyorlar?)”.

Buna göre oyun içindeki kurallar hem oyuncular için hem de oyunu izleyenler için bir belirsizlik ortamı yaratır. Gündelik kullanıma ait bir nesne, oyun içinde ansızın bir oyuncuğa dönüşebilir. Oyunun ciddi bir şekilde emredici olan kuralları, içinde mantıksal bir neden aranmaya çalışıldığında bir tür saçmalık olarak görülebilir. Oyuncu istediği zaman oyunu bırakıp gündelik hayatına dönebilir, bu nedenle oyunun sonlanması da belirsiz bir yapıdadır. Oyun oynama eylemi ile kavga etme eylemi, birbirine çok benzeyebilir ve karıştırılabilir.

Oyun oynama dürtüsü, sadece insana özgü bir dürtü değildir. Hayvanlar da oyun oynarlar, üstelik onların da çeşitli oyunsal davranış biçimleri, birbirlerini oyuna davet etme yöntemleri ve kazanma yolları vardır. Hayvanların oyunlarından en sık görüleni, bir tür kavga etme oyunudur. Birbirlerine gerçekten zarar veriyorlarmış gibi algıladığımız bu oyunlar, aslında zararsız birer eğlencedir.

Örneğin farelerin kavga oyunu, rakibin ensesine erişmek için düzenlenen bir yarışmadır. (Pellis ve diğ.,2010) Aynı şekilde bir kedinin yumakla oynaması, köpeklerin kendilerine bir nesne fırlatıldığında hızla koşarak onu yakalamaya çalışması vs. gibi, tüm canlılar kendine has yöntemlerle oyunlar oynarlar. (Caillois, 2005)

Bu bölümde genel olarak açıklanmaya çalışılan oyun kavramına, günümüzde en çok oynanan oyun olan bilgisayar oyunları eklendiğinde, yukarıda yapılan tanımlamalar ve tartışmaların boyutu değişebilmektedir. Tez kapsamında ele alınan oyun-mekân- alan ilişkisi, oyunun mimari mekânı değiştirme ve dönüştürme süreci üzerine bir tartışma yaratmayı amaçlamaktadır. Bilgisayar ortamında oynanan oyunlar ise

yapısal olarak oyun kavramına dahil olmakla birlikte, oyunun mimari mekânı dönüştürücü etkisi burada, sanal ortamdaki mekânsal kurguya teslim olur. Yine sınırlı bir zaman ve mekân diliminde gerçekleşen bilgisayar oyunları, oyunun mimari mekân üzerindeki etkisinden yoksundur. Bu nedenle bu çalışmada üretilmek istenen tartışma ortamına ancak teknoloji kullanımı ile dahil edilebilmektedirler. Bu teknoloji kullanımı örnekleri, ilerleyen bölümlerde detaylı olarak ele alınacaktır.

### **2.1.1 Oyunun Temel Özellikleri**

Yukarıda tanımlanan ve yapısal unsurları açıklanan oyunun temel özellikleri, kısaca şu şekilde sıralabilir:

1. Keyfi: Oyun oynamak kesinlikle zorunlu bir eylem değildir. Oyuncunun kendi iradesine ve isteğine bağlı olarak gerçekleşir. Oyun, yapısı gereği özgürce oynanmak durumundadır. Aksi takdirde oyun bozulur.

2.Sınırlı: Oyun, mekân ve zaman açısından sınırlandırılmış bir eylemdir. Belirli bir mekân ve zaman diliminde gerçekleşerek gündelik hayattan ayrılır. Bu sınırlar, soyut ya da somut olabilir.

3.Kurallı: Kendi mekân ve zaman diliminde kendi kurallarını geçerli kılar. Mantıklı bir neden aranmaksızın belirlenebilen bu kurallar, oyun süresince gerçek birer zorunluluktur. Kurallara uymamak oyunun sonlanmasına neden olur.

4.Belirsiz: Sonucunun önceden bilinmesi mümkün değildir. Oyunun bu belirsiz yapısı, insanlarda merak uyandırarak oyun oynama eylemini seyirlik bir faaliyete dönüştürebilmektedir.

5.Gerçek: Özel bir farkındalık eşliğinde, gerçek hayattan başka türlü yaşanan yeni bir gerçeklik yaratır.

### **2.2. OYUNUN SINIFLANDIRILMASI**

Bu bölümde oyun türleri genel olarak kategorize edilecektir. Oyunun sınıflandırılmasına ilişkin yapılan çalışmalar genel olarak oyunun kurallarını, sonuca ulaşma yöntemlerini ve eylemin fiziki ya da zihinsel ortaklıklarını baz almaktadır. Bu sınıflandırma, oyun türlerinin birbirleri ile olan ilişkisini ortaya çıkarmak açısından gereklidir.

Tiyatro eleştirmeni ve sanat tarihi araştırmacısı Metin And'a göre oyun, ya bir şey için yarışma, karşılaşma, ya da bir şeyi yansılama, benzetme için oynanır. Ancak And (1974), şunu da ekler:

“İki işlevi birleştirecek, oyun, ya bir yarışmayı benzetir, ya da bir şeye en iyi benzemek için yarışır”.

Kısacası And'a göre oyun, yarışma üzerine kurulu oyunlar ve benzetme üzerine kurulu oyunlar olarak ikiye ayrılmaktadır. Caillois ise, bunlara ek olarak iki farklı grup daha oluşturur ve inceler. Caillois'in oyunun sınıflandırmasına dahil ettiği bu gruplar; *Agon*, *Alea*, *Mimicry* ve *Ilinx*'tir (Caillois, 2005). Kökenlerine ve anlamlarına göre oyunun sınıflandırılması için özel olarak seçilen bu kelimeler, farklı dillerden gelmektedir. Bu nedenle terimsel anlamları ile ele alınmışlardır.

Caillois'e göre *Agon* genel olarak yarışma içeren oyunları, *Alea* şans oyunlarını, *Mimicry* benzetme/yansılama oyunlarını ve *Ilinx* ise “vertigo” olarak adlandırılan ve bir nevi baş dönmesi ve sarhoşluk yaratan oyunları anlatır (Caillois, 2005). Ancak bu oyun tipleri birbirinin içine geçebilmektedir. Bir oyunda bu unsurların birkaçı aynı anda bulunabilir.

### 2.2.1. Yarışma Oyunları (*Agon*)

Grekçede (Antik Yunan dilinde) yer alan bir sözcük olan *Agon*'un kelime anlamı, yarışma ya da ödüllü yarışma olarak tanımlanır (Dictionary.com, 05.01.2014).

Agonal oyunlarda, rakiplerin ideal koşullarda yapabilirlikleri ile yüzleştirilebilmesi için, yapay bir şekilde eşit koşulları olan bir mücadele alanı yaratılır (Caillois, 2005). Müsabakanın sonunda, kazanan oyuncu ya da oyuncular, kimsenin inkâr edemeyeceği şekilde üstünlüklerini kanıtlamış olurlar. Futbol, basketbol, tenis ya da voleybol gibi herkesçe takip edilen spor oyunları, bu gruba girer. Aynı şekilde zihinsel üstünlük kanıtlamak üzere yarışılan satranç ya da dama gibi oyunlar da *Agon* kategorisine dahildir. Bunun yanı sıra bulmaca çözmek ve kelime oyunları gibi oyunlar, benzer şekilde, oyuncuların kendi üstünlüklerini kendilerine göstermelerini sağlar. Bu nedenle bir kez oynanıp bırakılmazlar, defalarca tekrar edilirler. Dolayısı ile bu tip oyunlar da *Agon*'a dahildirler.

Caillois'e göre, agonal oyunlarda sınıflandırmayı sağlayan asıl önemli unsur, fırsat eşitliğidir. Ona göre eşitlik; açıkça mücadelenin temelidir, farklı sınıflardan ve

statülerden gelen oyuncular için oluşturulmuş sabit bir handikaptır (Caillois, 2005). Eşitliğin bozulabileceği tek alan, katılımcıların oyun kabiliyetinin birbirine oranıdır.

Eşit koşullar, oyunun sonunda kazanan ve kaybeden tarafı belirlemeye yarar. Bu oyunlar, kuralları önceden belirlenen ve kendine ait fiziksel bir sınırı olan oyunlardır. Bahsedilen fiziksel sınır, bir satranç tahtasından ibaret de olabilir, büyük bir koşu parkurunu da ifade edebilir.

Bu nedenle *Agon*, daha iyi oynayabilmek için çok çalışmayı, disiplinli ve azimli olmayı teşvik eder. Kazanmada ya da kaybetmede şans faktörünün rolü pek azdır. Aynı şekilde, oyunu kuralları dahilinde oynamayı da zorunlu kılar.



**Şekil 2.1.** Yarışma Oyunları (*Agon*)'na bir örnek-basketbol oyunu

Oyuncular bu oyunları oynayarak, kendi üstünlüklerini herkese gösterme şansı bulurlar. Caillois'e göre, *Agon*'un ruhu diğer kültürel fenomenlerin oyunsal kodlarına uygundur. Bu açıdan bakıldığında, düello, turnuva gibi oyunlar, savaşın nazikleşmiş hali olarak adlandırılabilir (Caillois, 2005).

Huizinga da, oyunun savaşla ilişkisini bu tip oyunlar üzerinden, yani *Agon* üzerinden kurar. Elbette ki modern savaş yöntemleri, kitle imha silahları, yağmalama seferleri, katliamlar ya da pusular, *Agon*'a dahil değildir; ancak Huizinga'ya göre söz konusu taraflar birbirlerini karşılıklı olarak, üzerinde hak sahibi oldukları bir şey için

çarpışıyor olarak kabul ettikleri andan itibaren agonal unsur devreye girer. Burada mücadele kendini onlara kutsal bir ödev, şeref veya ödül biçiminde sunar. (Huizinga, 1995)

İnsanlar dışındaki canlılar da agonal oyunlar oynarlar. Bu konuda, çalıklarılarının dövüş oyunu ilginç bir örnektir. Yavru erkek çalığı, oyun alanı olarak seçilmiş çim kaplı bir alana gelir ve beklemeye başlar. Bir diğerkuş yavrusu alana geldiğinde ise dövüş başlar. Birbirlerini oyun alanından atmak için dövüşürler, ve oyunun sonunda biri kazanır, diğeri ise kaybeder. Bu oyun alanı dışında, hiçbir şekilde kavga etmez ve birbirlerine meydan okumazlar. Bu da, hayvanların da bir oyun alanı kullanımı olduğuna dair çarpıcı bir örnektir (Caillois, 2005).

Aynı zamanda seyirlik oyun olan agonal oyunlar, insan hayatındaki varlıklarını sürdürmektedirler. Bu oyunların seyredilmesi için oluşturulan stadyum, tenis kortu, basketbol salonu gibi yapılar, birer mimari tasarım ürünü olarak kent mekânına dahil edilmiştir.

### 2.2.2. Şans Oyunları (Alea)

Latince kökenli bir kelime olan Alea'nın Türkçedeki karşılığı, kumardır (cevirsozluk, 04.01.2014). Zar oyunları, rulet, yazı-tura gibi oyunlar bu gruba girer.

Bu tip oyunlarda, *Agon*'daki gibi fiziksel sınırları olan oyun alanları zorunlu değildir. Yazı-tura, her yerde oynanabilir. Oyun alanı o sırada oluşup kaybolabilir. Oyunun sonunda yine bir taraf kazanır ve diğerk taraf kaybeder; ancak bu kez kazanan oyuncu herhangi bir konudaki yeteneğini ya da becerisini değil, şansını üstün kılmaktadır. Bu açıdan bakıldığında *Alea*, oyuncuların herhangi bir konuda kendilerini geliştirmeleri ile ilgilenmez, çünkü şans faktörü geliştirilebilir bir yetenek değildir. Oyuncular kazanmak için, gayet pasif bir şekilde, şanslarını denerler.

Ancak, *Agon* ile *Alea*'nın aynı anda etkin olduğu birçok oyun da vardır. Tavla, briç ya da poker gibi kâğıt oyunları, ya da okey oyunu bunlara örnek olarak verilebilir. Belirli bir zaman ve alan kısıtlaması içinde oynanan bu oyunlar, hem geliştirilebilir bir oyun becerisini hem de o zaman dilimi içinde şansın yaver gitmesini gerekli kılar. Oyuncuların şartları arasındaki eşitliği, burada şans unsurunun kendisi bozar; ancak şans unsuru, oyunun sonucunu belirlemede tek unsur değildir. Bu nedenle kazanan oyuncu kaybedene zekâsını ya da oyun yeteneğini, şansın da yardımıyla kanıtlamış

olur. Caillois'e göre, kumar oyununda paranın rolü şanstın daha fazladır, bu nedenle daha çok parasız insanlar kumar oynar. Nedeni basittir: *Alea*'da para kazanmak için rakipten daha akıllı olmak gerekmez, *Alea* bunun yerine kişisel yetenekleri feshederek geriye sadece şans faktörünü bırakır (Caillois, 2005). Üretilen yüzlerce çeşit jack-pot makinesi ve bu şans oyuncaklarından oluşan kumarhaneler, bu oyunu ayrı bir ekonomik pazar haline getirerek sabitlemiştir.



Şekil 2.2. Şans Oyunları (*Alea*)'na bir örnek: Jack-pot makineleri

Şans oyunları, diğer sınıflandırmaların aksine, tamamen insana aittir. Yeryüzünde şans oyunları oynayan tek canlı, insandır. Caillois (2005), bunu şöyle açıklar:

“Hayvanlar, şansın vereceği karara edilgen bir şekilde razı olma becerisine sahip değildirler. Objektif olmayı ve risk hesaplamayı içeren öncesinden yoksundurlar, vizyonları ve tahmin yetenekleri bu şekilde gelişmemiştir”.

İlginç bir şekilde, bu konuda çocuklar ve hayvanlar birbirlerine benzerler. Şans oyunları, yetişkinler için daha önemlidir. Çocuklar ise bedensel hareket ve hayal gücü gerektiren diğer oyun guruplarıyla daha çok ilgilidirler. Bu noktada şans oyunlarının sonuç odaklı oyunlar olması nedeni ile çocukların ilgisini çekmemesi olasıdır. Çünkü hiçbir çaba göstermeden şans eseri kazanılan oyun, çocuklar ve hayvanlar için anlamsız kalmaktadır.

Kısacası *Alea*, salt şans faktörünün etkin olduğu oyunları tanımlar. *Alea*'nın mekândaki varlığı, oyunun legalleşmesi ile görünür olmaktadır. Büyük kumarhanelerdeki şans oyunlarının mekân ile ilişkisi gözlemlendiğinde, bu oyunun

belli bir mekân üretimine ihtiyacı olduğu düşünülebilir. Ancak sokakta oynanan zar oyunu ve çeşitli kağıt oyunları da *Alea* 'ya dahildir.

### 2.2.3. Taklit Oyunu (Mimicry)

Mimicry kelimesi İngilizce kökenli olup, “taklit etme” anlamına gelmektedir (seslisozluk, 02.01.2014). Basitçe bir şeyi ya da birini taklit etme yolu ile oynanan bu oyunlar, birer “-miş gibi yapma” oyunu olarak tanımlanabilir. Taklit Oyunu (Mimicry), Şans Oyunları (*Alea*) gibi sonradan edinilen bir oyun alışkanlığı değildir ve aynı zamanda çocuklar için en etkili öğrenme yoludur.

*Mimicry*, bir çocuğa içinde yaşayacağı topluma nasıl adapte olacağını en iyi aktaran oyun türüdür. Çünkü çocuk da, içsel olarak bu oyunu devamlı oynamaktadır. Yetişkinlerin, çocuklar için cinsiyetlerine göre oyuncak belirlemesi bundandır. Ebeveynler de içsel olarak, çocuklarını bu yolla eğitmek istediktedirler.

*Agon* ve *Alea* kişinin dış dünyadan soyutlanarak oyun aracılığı ile kendisine yeni bir dünya yaratması ise, *Mimicry* da, kişinin kendisinden soyutlanarak oyun sayesinde yeni bir kendi yaratmasıdır (Caillois, 2005). Burada oyun içerisinde gelişen ayrı bir farkındalık söz konusudur. Yine sınırlı bir zaman ve mekânda gerçekleşen bu oyunlarda, ne evcilik oynayan çocuk ne de kollarını iki yana açıp bağarmaya başlayarak uçak taklidi yapan çocuk, kendini gerçekte bir anne ya da bir uçak olarak görmez. O sırada bunun kendisi tarafından yaratılan bir gerçeklik olduğunun tamamen farkındadır. Bu nedenle istediği zaman oynamayı bırakabileceğinin de bilincindedir. Sadece buna inanmayı tercih eder ve bu tercihin tek sebebi, başka biri ya da başka bir şey olmaktan alınan keyiftir.

Bu noktada her tür dramatik gösteri, tiyatro, performans ve oyunculuk bu gruba girer. *Mimicry*, günümüz gösteri sanatlarının kaynağını oluşturan oyun biçimidir. Antik çağlardan günümüze kadar gelen tiyatro sanatının kökeninde, -miş gibi yapma isteği yatar. Bunu seyirlik yapan ise, Metin And'ın belirttiği gibi, oyunun “bir şeye en iyi benzemek için yarış” olmasıdır (And, 1974). Burada agonal unsurları da kendine dahil eden tiyatro oyunculuğu, bu yolla bir şeye en iyi benzemeye çalışırken tartışılmaz üstünlüğünü de seyirciye kanıtlamış olur. Çocukların *Mimicry* oyunlarında var olan özel farkındalık, tiyatro oyuncularını için de aynen geçerlidir. Sahnedeki ya da kamera karşısındaki oyuncu, gerçekte Hamlet olmadığının farkındadır. Ancak, sahne düzeninde gerçekleşen *Mimicry* ile gündelik hayatta

yaşanan *Mimicry* arasında bazı oyunsal unsur farklılıkları vardır. Bunlardan birincisi, sahnedeki aktörün oyunu kendi arzusuna göre sonlandıramaz durumda olmasıdır. Bu durumda, agonal unsur devreye girmekte ve zaman ile mekânı aynı anda sınırlandırmaktadır. İkincisi ise, kendisini izleyen seyirci için inandırıcı olmaya mecbur kalmasıdır. Burada da yine agonal unsur devreye girmekte ve oyuncunun sahne üzerinde iyi bir performans gösterebilmek için aylarca çalışmasını zorunlu kılmaktadır.



**Şekil 2.3.** Taklit Oyunu (*Mimicry*)’na bir örnek – The Globe Tiyatrosu’nda bir tiyatro oyunu  
*Mimicry* da, hem insanların hem de hayvanların sahip olduğu bir oyundur. Hayvanlar, özellikle de böcekler, diğerini taklit etme yeteneğine sahiptir (Caillois, 2005).

Eylem kökeninde ‘-miş gibi yapma’ amacını taşıyan bu oyunlar, günümüzde TV ya da sinema gibi medya kanallarının yanı sıra bu oyun için özel olarak tasarlanmış tiyatro ve gösteri sanatları yapılarında da devam etmektedir.

#### **2.2.4. Denge Oyunları (*Ilinx*)**

*Ilinx* kelimesi, Caillois tarafından *vertigo* kelimesiyle de eşleştirilir (Caillois, 2005). *Vertigo* kelimesi ise, Türkçede bir tıp terimi olarak “denge yitimi” anlamına gelmektedir (T.D.K., 04.01.2014). Caillois’in “bir tür baş dönmesi arayışı” olarak

tanımladığı bu oyunlar (Caillois, 2005), hayatın kaba saba gerçekliğini bir çeşit spazma, krize ya da şoka çevirerek dönüştürme eğilimindedir.

Bu oyunlara verilebilecek ilk örnek, tamamen bunun için özel olarak tasarlanmış oyun mekânları, yani lunaparklardır. Bir lunaparkta yer alan birçok oyuncak, dönme dolap, balerina, gondol ya da hızlı trenler, bunların hepsi, gerçekten de kişilere bir tür baş dönmesi hazzı sunmaktadırlar. İnsan bedeni, dengesini kaybedip yeniden bulmaktan ya da zorlayıcı koşullarda dengesini sınamaktan zevk almaktadır.



**Şekil 2.4.** Denge Oyunları (Ilinx)'na bir örnek – Bir lunaparkta salıncak

Burada yarışma içeren herhangi bir agonal unsur barınmaz, insanlar *Alea*'daki gibi şanslarına güvenmek yerine onu zorlamayı tercih ederler. *Mimicry*'da yer alan “mış gibi yapma” gayesine rastlanmaz. Burada birey, yine sınırlı bir zaman ve mekânda, bedeninin varlığını ve yeryüzü ile ilişkisini tekrar fark edebilmektedir.

Bu oyunlar da yine çocuklukta başlar. Her çocuk, kendi kendine hızlıca dönüp merkezkaç kuvvetinin etkisini hissetmeyi ve sonrasında tekrar dengesini bulmayı deneyimlemiştir. Körebe, birdirbir gibi oyunlar da bu kategoriye dahildir.

Aynı şekilde, semazenlerin ayinleri ve birçok dinsel törende de *Ilinx* etkisi olduğu söylenebilir. Amacı kutsal olan bu eylemler, aynı etkiyi yapmakta ve aynı tatmin duygusunu sağlamaktadır.

*Ilinx* de sadece insanlara ait bir oyun değildir. Köpekler, kendi kuyruklarını yakalamak için dakikalarca kendi etraflarında dönerler. Kuşlar, bu oyunları özellikle severler. Kendilerini yere bir taş gibi bırakır, yere çarpmak üzereyken kanatlarını açıp havalanırlar ve tekrar uçmaya başlarlar (Caillois, 2005).

Denge Oyunları (*Ilinx*), doğanın fiziki koşullarını oyunla yeniden keşfetmeyi sağlamaktadır. Bu oyunların oyun mekânı olan ve içinde *Ilinx* için tasarlanmış oyuncaklar barındıran lunaparklar, kişiye zihinsel değil bedensel bir haz yaşatmaktadır. Bu nedenle daha çok çocuklar ve gençler tarafından sıkça tercih edilmektedirler.

*Ilinx* oyunlarının mekân olarak sabitlendiği yapılar, lunaparklar ve sirklerdir. Lunaparklar bu oyun türünün deneyimlendiği, sirkler ise seyredildiği yerdir. Öncesinde çeşitli denge oyunlarının oynandığı ve izlendiği sirkleri barındıran gezici çadırların yerini, zamanla lunaparklar almış ve bu oyunu kent mekânında konumlandırmıştır. Bu oyunlarda sabit bir mekân üretimi zorunlu değilken, mekânsal ifade ve satış unsurları öne çıkararak, geçici mekânlar olan sirklerin sayısını giderek azaltmıştır.

### **2.3. OYUN VE BEDEN**

Oyunun bedenle kurduğu ilişki, oyunun mekânla kurduğu ilişki için bağlayıcı olması açısından önemlidir. Bedensel ve mekânsal algıyı tamamen değiştiren oyun, gündelik hayattan zaman ve mekân olarak ayrılmamızı sağlarken, bunu insan bedeni üzerinde sınırlı ve tanımlı bir hareket dizgesi oluşturarak yapar. Oyun alanına/mekânına girildiği andan itibaren kişinin bedenini kullanım şekli net bir şekilde değişir ve oyunun kurallarına göre tek bir amaca hizmet eder.

Örneğin, agonal unsurların devrede olduğu basketbol ya da futbol gibi oyunlarda, oyunun zamanı ve mekânı kadar oyuncunun hareket sınırları da belirli ve tanımlıdır. Oyuncu, bedenini oyunun hizmetine sokmak ve bu şartlarda kazanmak zorundadır. Aynı şekilde *Mimicry* diye adlandırılan –mış gibi yapma oyunlarının tümünde,

oyuncunun bedeni gündelik hayattan farklı şekilde hareket etmekte ve benzemeye çalıştığı şeye göre biçimlenip değişmektedir. *Ilinx* de aynı şekilde, tasarlanmış araçlar ya da deneysel hareket dizgeleri vasıtası ile bedene gündelik hayatın dışına çıkma hissini yaşatmaktadır. Kısacası oyun, içinde yer alan oyuncunun bedenini de kendi kurallarına göre biçimlendirmektedir.

Oyun tasarımcısı Eric Zimmermann (2012), oyunla insan bedeni arasındaki ilişkiyi şu şekilde açıklar:

“Eğer oyun bir bina olsaydı, oyunun kuralları binanın inşa malzemesi, yani gerçek fiziksel strüktürü olurdu. Fakat bir binanın içinde hangi fonksiyonları barındırdığı, nasıl görüldüğünden daha önemlidir. İnsan davranışı, bu noktada strüktürün malzemesi olarak karşımıza çıkar. ... Oyunlar, insan bedeni ve davranışı üzerinden oluşmuş ve tasarlanmıştır”.

Buna göre bir bina tasarımında strüktür nasıl temel bir unsur ise, bir oyun tasarımında insan bedeni de aynı şekilde temel alınmaktadır. Oyun, kendi zaman diliminde oyuncunun bedenini ele geçirir ve kendi kurallarıyla yönetir.

Oyun ve beden arasındaki ilişki, yüzyıllar boyunca teknolojiyle, oyunla ve kültürle beraber değişime uğramıştır. Örneğin ortaçağda yaşayan bedenin hareketleri ile günümüz dünyasında yaşayan bir bedenin hareket ve davranışları birbirinden oldukça farklıdır. Bedensel güç ve kuvvete verilen önemin yerini, günümüzde zihinsel güç ve yönetme becerisi almıştır. Bu noktada oyunun beden üzerindeki etkisinin eski çağlarda daha ağırlıklı olduğu söylenebilir.

Tarihçi ve sosyolog Georges Vigarello (2007), ‘Bedenin Tarihi’ adlı eserinde oyun ile beden arasındaki ilişkiyi şöyle açıklar:

“Beden oyunlar sırasında tutkuların ve toplumsal ilişkilerin nasıl işe karıştığını yansıtır: Yakınlaşmaları, gerilimleri, çatışmaları, yerel coşkuların nasıl boşaltıldığını ya da davranış biçimlerinin toplumsal olarak çok çeşitli kategorilere bölüldüğü bir toplumda farklılıkların nasıl sergilendiğini.

Oyundaki beden ayrıca organik varlıklara apayrı bir bakışı da yansıtır: Fiziksel hareket bedenin “bölümlerini” boşaltmaya, boşalmazsa tehlike yaratabilecek olan sıvıları dışarı atmaya yarar. Bu durumda oyuna bir egzersiz, yararlı bir faaliyet gözüyle de bakılabilir: Sürtünmeyi ve ısınmayı sağlayarak insanı temizler”.

Buna göre beden, oyun sırasında tükettiği enerji ile bir tür yenilenme ve temizlenme yaşamaktadır. Ayrıca oyun sırasındaki bedenin hareketi, sosyolojik yapıya ve toplumsal gerilim noktalarına referans vermektedir. Oyunun seyirlik olmasını

sağlayan merak unsurunun buradan kaynaklandığı söylenebilir. Eski çağlarda oyun, yetişkinlerin bir tür üstünlük sağlama aracı olarak karşımıza çıkmaktadır. Düzenlenen spor müsabakaları ya da dövüşler kazanan oyuncuya hem şöhret hem para, hem de mevki getirmiştir. Oyun yoluyla cesaretlerini kanıtlayan askerlerin ordudaki ya da toplumdaki konumu değişebilmiştir.

Günümüzde oyun ve beden ilişkisi, teknoloji, yeni olanaklar ve kültürel değişimler ile farklı boyutlara taşınmıştır. Bu durum, bedenin tamamen pasif görüldüğü bilgisayar oyunlarında da geçerlidir. Oyun süresince bilgisayar başında hareketsiz duran ve ekrandaki dünyaya hapsolan beden, oyun bitmeden gündelik hayatına geri dönememektedir. Ayrıca teknoloji desteği ile oyuncunun ekran karşısındaki bedeni hareketsizken, oyunda kendine seçtiği beden gerçeküstü bir dünyada gerçeküstü bir şekilde hareket edebilmektedir.

Günümüz teknolojisinde bilgisayar oyunlarının beden ile kurduğu ilişki, yavaş yavaş değişmektedir. Bedenin hareketini sensörlü oyun konsolları ile algılayabilen yeni sistemler, bilgisayar oyunlarına farklı bir boyut katmaktadır.



**Şekil 2.5. ve 2.6.** Bilgisayar oyunlarındaki beden kullanımına iki örnek. Solda bedenin hareketsiz kalarak oyuna dahil olduğu bir bilgisayar oyunu örneği, sağda ise hareket sensörlü oyun konsolları ile oynanan bir bilgisayar oyunu.

Şekil 2.5. ve Şekil 2.6.'da yer alan örneklerde de görülebildiği gibi, bilgisayar oyunları da bedenin hareketini değiştirmekte ve sınırlı bir zaman diliminde sınırlı bir oyun alanı üretebilmektedir. Bilgisayar oyunlarındaki teknolojik değişim, bu oyunların bedenle kurduğu ilişkiyi yeniden üretmiştir. Ancak oyunun mekânla kurduğu ilişki aynı kalmış, sanal ortamda oyuncu için önceden üretilen mekânsal kurgu, oyuncunun kendi fiziksel ya da zihinsel sınırları ile üretebileceği bir mekânsal deneyimin önüne geçmiştir.

Tüm bu nedenlerle, oyunun yapısından kaynaklanan kurallı doğasının, içine giren tüm bireylerin bedenleri ile kurdukları ilişkiyi değiştirip kişiyi oyuncuya dönüştürdüğü söylenebilir. Oyuncuya dönüşen bedenin hareketi sadece oyuna hizmet etmekte ve bedene irrasyonel bir faaliyet alanı açmaktadır. Beden, ancak oyunun sonlanması ile gündelik hareketine geri dönebilmektedir.

## 2.4. OYUN, RİTÜEL VE KÜLTÜR

Oyunun ritüel ve kültür ile olan bağlantısı yapısal benzerliklerde arandığında, ritüel ile oyun arasındaki bağlantının, oyunun kültürle kurduğu ilişkiye göre daha kuvvetli benzerlikler içerdiği söylenebilir. Ancak ritüelin kültürle kurduğu bağlantı, oyun-ritüel-kültür ilişkisinin üçlü bir yapı içinde sorgulanmasını gerektirmektedir. Bu nedenle oyun-ritüel ve oyun-kültür ilişkisi ayrı ayrı ele alındıktan sonra, bu değerlendirmenin tümsel bir sonucuna ulaşılabilecektir.

### Oyun ve Ritüel

Oyun ve ritüel, birçok araştırmacıya göre ciddi benzerlikler içermektedir. Bu benzerliklerin nedeni, ritüel yapısının R.Caillois'in sınıflandırmasında yer alan *Mimicry* (taklit oyunu) oyunları ile arasındaki yapısal bağlantılardır. Bu bağlantı, özellikle ilkel insanların ritüellerinde daha belirgin bir şekilde görülebilmektedir.

Tiyatrobilimci Ö.Nutku (2000), oyun ve ritüel bağlantısını şu şekilde açıklamaktadır:

“İlkel insanın av oyunlarında, üç temel ilke buluruz: Taklit, eylem ve topluca katılma. Avcı, avını avlamak için önce bir hayvan postuna bürünür ve hayvanın hareketlerini taklit ederek yakınına gider, avını öldürürdü. Sonra köyüne döner, nasıl avlandığını ötekilere anlatacak bir hareketler düzenine girerdi. Bu, eylemdir. Avcı ya da avcılar dans, ezgi ve hareketle oyunlarını sürdürürken ateşin çevresinde seyredenler bazen el çırparak, bazen doğrudan doğruya ortadaki oyuna girerek avın uğurlu olmasını sağlamak için dans ederlerdi. Bu da, topluca katılmadır”.

Birçok tiyatro araştırmacısına göre ritüel, tiyatroyu oluşturan en önemli etmenlerden biridir (Schecner, 2005). Çünkü ilkel ritüel ve ayinlerde de, oluşturulan özel bir alanda yapılan eylem, basitçe taklit ve –miş gibi yapma halidir. Bunu izlenir kılan ise, ritüele verilen kutsal önemdir.

Richard Schecner (2005), ‘Performance Theory (Performans Teorisi)’ adlı eserinde, performansın oyun ve ritüel ile ilişkisini sorgular.

Schecner'e göre ritüelde;

“ 1.Davranış fonksiyonu değiştirir.

2.Bedenin hareketi bağımsızlaşır ve hareket ritüelin kendi yapısı içinde gelişir.

3.Bu hareketler hem abartılı, hem de basittir. Sıklıkla belirli hareketlerin ve duruşların donmuş şeklidir, bunlar ritüel içinde ritmik ve tekrarlanan hareketler olurlar.

4.Bedenin belirli parçaları bir tavuskuşunun kuyruğunu ya da geyiğin boynuzunu taklit eder. Bu parçalar ritüelistik davranışların sergilenmesinde önemli unsurlardır”.

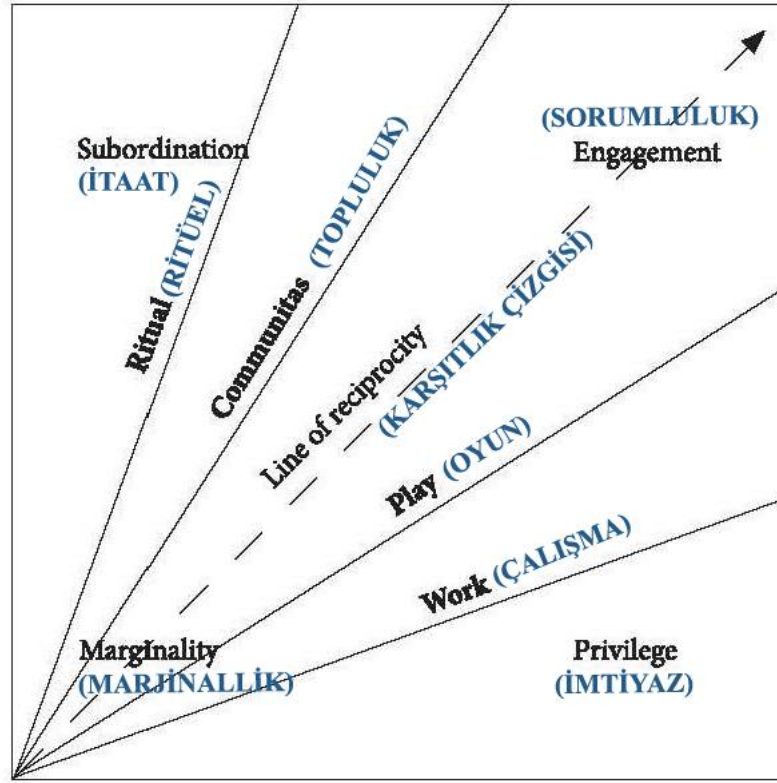
Bu maddelerde, ritüel ile oyun arasındaki yapısal benzerlik görülebilmektedir. Buna göre ritüel de tıpkı oyun gibi, beden hareketini kendi alanı içinde sınırlar ve özelleştirir. Davranış biçimlerini değiştirir ve o ana özgü olarak yeniden düzenler.

Ritüel ile oyun arasındaki önemli ortaklaşmalardan birisi de, ritüelin, gündelik hayattan mekânsal olarak ayrışmasıdır. Ritüel de tıpkı oyun gibi, sınırlı bir mekân ve zamanda, tamamen gönüllü olarak gerçekleştirilen ve kişiye gündelik olanın dışına çıkma şansı tanıyan bir eylemdir.

Sosyolog Thomas S. Henricks, “Bir Davranış Modeli Olarak Oyun (Play as a Pathway of Behavior)” adlı makalesinde, insan davranışını ritüel, topluluk, oyun ve çalışma olmak üzere dört farklı guruba ayırır. Buna göre ritüel, topluluk, oyun ve çalışma, davranış deneyimine ulaşmamızı sağlayan dört farklı yoldur. (Henricks, 2011)

Henricks'e göre insan davranışı, bu dört unsur arasında şekillenir ve kendi dengesine ulaşır. Burada ritüel ile oyun arasındaki ilişki, çevresel etkenlere kolaylıkla teslim olabilme ve reel dünyanın içinde her koşulda varlığını sürdürebilme yönünden birbirine benzerdir. Ritüel, burada çalışma eyleminin gerektirdiği davranışsal yapabilirliklerin tam tersi yönde ilerler. Oyun ise bu gerekliliklerle çatışması açısından ritüele benzer bir yapıdadır.

**Çizelge 2.1.** Henricks'in ritüel-topluluk-oyun-çalışma ilişkisini içeren tablosu.



Henricks (2011), ürettiği çizelgedeki denge unsurunu şu şekilde açıklar:

“Çizelge 2.1.’de görülen ilk iki form, yani çalışma ve oyun, yükselen bir fiziksel aktiviteye işaret eder. Son iki form olan topluluk ve ritüel ise, azalan aktiviteyi göstermektedir. Bu dört unsur, kendisi ve diğerleri arasındaki dengeyi işaret eder. Bu nedenle bu şemadaki ayıraçlar, insanların kendi bakış açılarını, uyumlu bir şekilde nesnel dünyaya yükleyebilmeleri için gereken iletişimsel kabiliyeti belirtir. Çalışma burada, çevreyi kontrol eden kişisel etkileşimi gösterir; ritüel ise çevresel etkenlere en kolay teslim olan unsurdur. Oyun ve topluluk, bu ikisinin arasında yer alır”.

Denge unsurunu bu dört başlık altında inceleyen Henricks’in yaptığı çalışma, oyunun ritüel, topluluk ve çalışma kavramları ile arasındaki ilişkiyi sorgulamak açısından önemlidir. İnsan davranışına referans veren çalışma, oyunun gündelik hayatla olan yapısal çatışmalarını da gün yüzüne çıkarmaktadır.

Ritüelin oyunla ilişkisinde, yapısal olarak birbirine benzeyen ve ayrılan özellikler bulunmaktadır. Ritüelde, oyunun yapısından kaynaklanan, istenildiği zaman oyunun bırakılabilmesini sağlayan özgürlük alanları yoktur. Ritüel, toplumsal yapı ile şekillenerek yerleşir. Oyun ise toplumsal yapıdan etkilenmekle beraber, kişiye gönüllü olarak girilebilecek bir alan yaratmaktadır. Ritüel, bu noktada geleneğin

getirdiđi bir zorunluluk olarak oyunun yapısından ayrılır. Aynı şekilde oyunda yer alan istenildiđi zaman oynamama (katılım göstermeme) imkânı, ritüel için geçerli deđildir. Ritüel, varlıđı zamanla sabitlenmiř ve gündelik hayat içinde belirli zamanlarda yer eden bir eylemdir. Ritüelin gerçekleştirilmesi, genellikle belirli zaman dilimlerinde ve topluca katılma ile olur. Oyun ise bunun gibi özel kurallara sahip deđildir.

Buna karřılık oyun ile ritüel arasındaki en dikkat çekici benzerlik, ritüelin de gündelik hayattan mekân olarak ayrılmasıdır. Ritüel de tıpkı oyun gibi, kendisi için özel bir alan yaratır. Bunun yanında ritüel alanı da tıpkı oyun alanı gibi, içindeki bireyin beden hareketlerini ve davranıřlarını ritüelin kurallarına göre yeniden düzenler. Beden ancak ritüelin bitimi ile gündelik kullanımına geri döner.

Genel olarak denilebilir ki ritüel, yapısal olarak oyundan oldukça farklıdır. Ancak ritüelin oyunsal davranıř ile oluşturulduđunu ve varlıđının geri planında oyunu barındırdıđını söylemek, yapılan deđerlendirmelere göre, mümkündür.

### Oyun ve Kültür

Oyunun kültürle iliřkisinin incelenmesi, tez çalıřmasının ilerleyen bölümlerinde oyunun mekânsal boyutunu kavramak ve yönetmek açısından yararlı olacaktır. Çünkü oyunun ve kültürün mimari tasarımdaki karřılıđı, farklı bir mekân algısı üretmede besleyici bir rol oynayabilir.

Huizinga'ya göre, oyun kültürden kaynaklanmaz; ondan “önce” gelir (Huizinga, 1995) Uygarlıđımızın kültürel geliřiminin temelinde, oyun oynama dürtüsü yatmaktadır.

Huizinga (1995), bu görüşünü řu şekilde açıklar:

“Oyun alanlarındaki mekân sınırlanması ister kutsal amaçlarla, isterse düpedüz oyuna yönelik olsun, biçimsel olarak hep aynı işleve sahiptir. Kořu alanı, tenis kortu, kaydırak oynanan alan ve satranç tahtası, biçimsel olarak tapınaktan veya sihirli çemberden farklı deđildir. Kutsal törenler için sınırlandırılmıř alanların bütün dünyada birbirine çarpıcı bir şekilde benzer olmaları, bu cins uygulamaların köklerinin, insan zihninin kökensel ve temel bir özelliđe bađlı olduđunu doğrulamaktadır”.

Bu açıklama, oyunun kültürün temelindeki varlıđını ispatlamaktadır. Ancak kültür, tıpkı ritüel gibi, bařlı başına bir oyun olamayacak kadar eski, köklü ve keskindir. Bir

kültürün oluşumunda, toplumsal değişkenler ve üretim biçimlerinin örgütlenmesi önemli bir yer tutar. Bu nedenle kültür de sabit değil, kuşaklar boyu değişen ve gelişen bir yapıya sahiptir.

Filozof H.Lefebvre (1998), kültür tanımını şu şekilde yapar:

“...Bilgiler, ideolojilerle ilişki içinde, üstyapılar düzeyinde doğarlar. Bilgi belli bir etkiye de sahiptir: Bilim, maddi üretime dahil olur. Bilgilerden, dünyaya ve bilmeye ilişkin yorumlardan ve son olarak yanlısamlardan oluşan karışım, yani ideoloji, ‘kültür’ olarak da adlandırılabilir. Bir kültür nedir? O da bir praxis tir. Toplumun kaynaklarını bölüştürmenin ve dolayısıyla üretime yön vermenin bir yoludur. Terimin en geniş anlamıyla bir üretme tarzıdır. İdeolojik olarak güdülenmiş bir edimler ve etkinlikler kaynağıdır”.

Bu tanım, kültürün toplumsal gelişmeler ile olan bağı net bir şekilde açıklamaktadır. Buradan da anlaşılacağı üzere kültür, ideoloji ve toplumsal dönüşümlerle devamlı değişip dönüşmektedir.

Huizinga (1995), bu noktada oyun-kültür bağlantısına ilişkin önemli bir saptamada bulunur:

“Bir kültürün gelişiminde, oyun ile ‘oyun-olmayan’ arasında kökenden beri olduğu varsayılan ilişki değişime uğrar. Kültür, doğal olarak, oyunsal unsuru yavaş yavaş arka plana iter. Bu unsur büyük bir bölümü itibarıyla kutsal alan tarafından özümleir, bilgelik ve şiir halinde, hukuki ve siyasal hayat biçimleri içinde billurlaşır. Böylece oyunsal nitelik artık tamamen kültürel olgular tarafından gizlenmektedir. Ancak oyunsal dürtü, gene de, -çok evrilmiş kültürel biçimler içinde bile-her an bütün olarak yeniden geçerli hale gelebilir ve bireyi de, kitleyi de devasa bir oyunun sarhoşluğuna sürükleyebilir”.

Bu tanımlardan da anlaşılacağı gibi kültür, oyunun ritüelleşmesi ve ritüelin de yaygınlaşması ile uzun zaman dilimlerinde kuşaklar boyu oluşan ve geliştirilen bir yapıdadır. Oluşurken değişmekte, değişirken dönüşmektedir. Kültür “zorunluluk” unsuru ile, kaynaklandığı bir çok oyunsal temeli gizlemektedir. Belli bir kültürde yaşayan insanlar, belli ritüelleri gerçekleştirmek durumundadırlar. Çünkü bir toplumun değerler sistemini tanımlayan en önemli unsur kültürdür ve bu toplum büyük oranda aksini istemediği müddetçe bireyler hakim kültürün etkisi altında yaşamaya devam edeceklerdir. Bu noktada kültürel değerler üzerindeki bazı zorunlu kural ve ritüeller, oyunsal olanın keyfekerliğine ve gönüllü bir eylem olma özelliğine ters düşmektedir.

Bu noktada bu ilişkiyi kronolojik olarak oyun-ritüel-kültür diye sıralayabiliriz. Ritüel oyunsal eylem içermekte ve toplumca benimsenerek yayılmaktadır, yayıldıkça gelişim gösteren bir yapıdadır. Kültür ise oyun temelinden türemiş ritüellerin kuşaklar boyu bir araya gelirken toplumsal gelişmelerden, üretim biçimlerinden ve inanç sistemlerinden de etkilenmesi ile bir toplumun hayat tarzını bir diğerine olumlatan, birçok noktada aynılaştıran bir değerler sistemidir.

## 2.5. BÖLÜM SONUCU

Bu bölümde yapısal olarak analiz edilen oyunun, uygarlığımızın temelinde yatan unsurlardan biri olduğunu söylemek mümkündür. Bu nedenle bir boş zaman aktivitesinden çok daha fazlasıdır. Oyun oynamak yolu ile bir çocuk mevcut davranış kalıplarını öğrenebilirken, bir yetişkin de kendine yeni ve öğrenilmiş davranış kalıplarına uymayan bir alan açabilmektedir. Bu sınırlı alanda gerçekleşen her şey sınırlı bir zaman dilimine özgüdür ve sonrasında gündelik hayatımızda bu unsurlara yer vermemiz gerekmemektedir. Oyunun dürtüsel keyfi buradan gelir.

Oyunun herhangi bir değer ya da yeni bir nesne üretmiyor oluşu, varlığını keyfi olarak sürdürebilmesini sağlar. Bu sayede oyun, toplumsal üretim biçimlerinin değişiminden içerik olarak etkilenmez. Her yaştan bireyin hayatında yer almaya devam eder.

Bu açıdan bakıldığında oyunun tarihi, insanlık tarihi kadar eskidir. Oyun, bir toplulukta diğerlerine üstünlük kanıtlamayı sağlayan ve bu yolla kişinin toplumdaki yerini değiştirebilen bir eylemdir. Eski çağlardan beri oyun, iddianın ve bahisin temelinde durmuştur. Oyunun belirsiz yapısı her zaman merak uyandırmıştır. Oyun oynama eylemini seyirlik hale getiren en önemli unsur, belirsizliktir. Oyunun sonucu önceden kestirilememekte ve ortaya çıkan sonuçlar tartışılmamaktadır. Böylelikle oyuncunun rakiplerine karşı edindiği üstünlük de tartışılmaz olur.

Oyunun sınıflandırılmasında en önemli etken, oyunun sürecini şekillendiren unsurlardır. Her oyun bir çeşit bulmaca ve bir çeşit yarışma gibi görülebilir, ancak oyun sürecinin yapısal değerlendirmesi tüm sınıflandırmalarda farklıdır. Taklit ve benzetme oyunları aynı zamanda bir şeye en iyi benzetmek için oynanan bir yarışma oyunudur, ancak kullandıkları fiziki yöntemler ile birbirlerinden ayrılırlar. Şans oyunları, kişinin talihini denemesine olanak tanırken bir lunaparktaki hızlı tren,

oyuncunun yeryüzündeki fiziki varlığını hissetmesini sağlar. Oyuncu, dengesini kaybedip tekrar bularak, bedeninin yeryüzündeki varlığını tekrar fark eder.

Oyunun ritüel ve kültür ile kurduğu ilişki onu değiştirip dönüştürmez, ancak yapısal anlamdaki bazı benzerlikler, oyun oynama eyleminin ritüel ve kültür yaratımında rol aldığını düşündürür. Matematiksel olarak kanıtlanması mümkün olmayan bu düşünce, kavramsal olarak sıkça tartışılmıştır.

Kısacası oyun oynamak, herhangi bir boş zaman aktivitesi olmaktan çok daha nitelikli ve içsel bir eylemdir. Nedeni tam olarak bilinmemekle beraber tüm canlılar, gündelik hayatlarının içinde oyuna yer verme ihtiyacı duyarlar. Bu ihtiyacın varlığı ise somut ve anlaşılabilir nedenlere dayanmamaktadır. Oyunun kendisi gibi insan hayatındaki yeri de belirsiz bir yapıya sahiptir.

Bu açıdan değerlendirildiğinde oyunun önemi, mimari mekân ile olan ilişkisinin incelenmesini gerekli kılmaktadır. Ancak bu incelemenin bir tümavarım yolu ile gerçekleştirilebilmesi için öncelikle, oyunun oynandığı yere referans veren *oyun alanı* ve *oyun mekânı* terimleri, mekân ve alan kavramlarının anlamsal karşılığı içinde aranmalı ve incelenmelidir.

### 3. MEKÂN VE ALAN KAVRAMLARI

Mekân ve alan kavramlarının tanımlanması, sonrasında oyunun mekân ve mimari mekânla kurduğu ilişkiyi sorgulayabilmek için gereklidir. Bunun için, öncelikle mekân kavramının anlamsal karşılığı aranacak, oyun mekânının anlamı bulunacak ve sonrasında alan kavramı aynı bakış açısı üzerinden incelenerek oyun alanı ile oyun mekânı terimlerinin mimari dildeki yeri birbiri ile kıyaslanabilecektir.

#### 3.1. MEKÂN KAVRAMI

Bu bölümde, mekân kavramının epistemolojik ve felsefi kökeni, farklı bakış açıları ile irdelenerek araştırılacaktır.

Mekân, kelime anlamı ile T.D.K. Sözlüğü'nde (T.D.K., 05.07.2012) şu şekilde yer almaktadır:

“-Yer, bulunulan yer  
-Ev, yurt  
-Gök bilimi, uzay”.

Bu tanımlar mekân sözcüğünü açıklar, ancak hem Türkçede hem diğer dillerde, mekân, yer ve uzay sözcükleri birbiri ile devamlı iç içe kullanılmış ve geliştirilmiştir.

Örneğin yer sözcüğü, mekânı tam olarak tanımlamaya yetmez ama kimi kullanımlarda, mekânın içinde bulunduğu diğer mekânı da kapsayabilmektedir. Bu anlamda daha geniş bir anlamı olan yer kelimesini, mekân sözcüğü daraltır ve özelleştirir. Yer sözcüğü bir imleme anlamı da taşıyabilmekte iken mekân sözcüğü fiziksel sınırları olan bir yeri belirtebilmektedir. Bu nedenle, *bulunulan yer*, *ev* ya da *yurt* gibi tanımlara da karşılık gelir.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> İngilizcede mekânı anlatmak için *location*, *space* ya da *place* sözcükleri kullanılabilir; ancak bunların hepsi mekânın farklı bir özelliğine vurgu yapar. *Location*, Türkçede de kullanılan şekli ile lokasyona, yani *bulunulan yer* anlamına vurgu yapar. *Space*, mekânın içerdiği boşluğa vurgu yapıp *uzay* anlamında kullanılırken, *place* genel olarak yer, mekân ve ev anlamlarında kullanılabilir. Burada da sınırlandırılmış bir yer olarak anlaşılabilir olan *place* sözcüğü, mekânın *ev*, *yurt* olarak belirtilen tanımına uygun düşmektedir.

### 3.1.1. Mekânın Tanımı

Bu bölümde mekânın tanımı, üzerine üretilen ve geliştirilen kuramlar üzerinden incelenmiştir. Mekân üzerine üretilen çok fazla kuram ve düşünce olmasının yanı sıra, bu konuda birbirinden farklı görüşleri olan düşünürlere yer verilerek incelemenin çok yönlü olmasına çalışılmıştır. Mekân tanımı ile ilgili ilk ve temel görüşleri ortaya koyan Platon ve Aristoteles'ten başlanmış, sonrasında bu konuda çok sayıda farklı bakış açılarının ortaya çıktığı 20.yy düşünürleri incelemeye alınmıştır. Bu noktada mekâna ait kavramsal tartışmaların ve yeni bakış açılarının sıklıkla görüldüğü Avrupa kuramcılarına yer verilmiştir. Bunun amacı, mekân kuramının toplumsal değişimler ile birlikte geçirdiği büyük dönüşümlerin farklı ve ortak noktalarını açığa çıkarmaktır.

Mekânın tanımlanmasına dair yer, mekân ve uzay sözcüklerinin tümünü birden kapsayan tanımlama çalışmaları, Platon ve Aristoteles'in önermeleri ile günümüzde temel olarak kabul edilen bir yapıya ulaşmıştır. Aristoteles ve Platon'un mekânla ilgili görüşlerinin felsefede önemli bir yer tutmasının sebebi; yer, boşluk ve mekân kavramlarını ayırmaları olmuştur (Kılıç, 2011).

Platon, mekân kavramını açıklamak için *khora* sözcüğünü kullanır. Platon'a göre mekân, varlık ve oluş ile birlikte temel ilkelere biridir. Çünkü ancak mekânda oluş meydana gelmektedir. Mekân, şekilsiz olup her biçimi almaya da hazırdır (Kılıç, 2011). Bir mekân diğer mekânı içermekte ve diğer mekân da başka bir mekân tarafından içerilmektedir.

Aristoteles ise mekânı Platon gibi metaforlarla açıklamak yerine fiziksel sınırların varlığı ile ilgilenir. Mekânı açıklamak için *topos* sözcüğünü kullanır. Bunun sebebi, Aristoteles'in fiziğinde boş mekân kavrayışını kabul etmemesidir (Kılıç, 2011, s. 25). Aristoteles'te mekân içi boş bir yer değil, bir şeyin etrafının başka bir şeyle sarılması, çevrenmesi anlamındadır (Hisarlıgil, 2008). Aristoteles mekânı, nesnelere içinde bulunduran bir kap olarak tanımlamıştır. Mekân dıştan sınırlı, içte doldurulmuş bir boşluktur (Köseoğlu, 2004).

Farabi, mekân tanımını şöyle yapar (Kılıç, 2011) :

“Duyulur nesnenin yerini bildiren türlerin tamamını kuşatan en yüce cinse mekân denir”.

Farabi’ye göre mekân, bir şeyi kuşatmaktadır. Şey ise mekân tarafından kuşatılmaktadır. Bu noktada Farabi’nin mekân anlayışı, Aristoteles ile benzerlik gösterir. Ancak yine de ufak bir fark vardır. Mekân tanımı yapılırken, Aristoteles kuşatan ile kuşatılan arasındaki sınırı tarif eder. Farabi ise bu tanımı sınır kelimesini kullanmadan, “şeyi kuşatan” olarak yapar (Haklı, 2007).

20.yy’a gelindiğinde mekânın anlaşılmasına ilişkin yapılan çalışmalar; sembolik ve yapısalcı, Marksist, psikolojik ve fenomelojik (hermeneutik) çalışmalar olarak sıralanabilir. (Hisarlıgil, 2008)

Mekân tanımına psikolojik ve fenomelojik (hermeneutik) açıdan yaklaşan Heidegger (aktaran) - (Sharr, 2010), mekânı şu şekilde tanımlar:

“...Mekân yer açılmış bir şey, açılmış ve serbest, yani bir sınır, Grekçe *peras* içinde bir şeydir. Sınır, bir şeyin durduğu (stop) (yer) değildir; (...) sınır, bir şeyin *bulunuşunun* (presencing) *başladığı* (yerdir). (...) Mekân özünde kendisi için yer açılmış olan, sınırları içine alınmış olandır. (...) O *halde mekânlar varlıklarını* (being) *mahallerden alırlar, ‘mekân’ dan değil*”.

Bu tanımdan da anlaşıldığı üzere, Heidegger mekân ve yeri ayrı olarak ele almakta ve mekân ve yerin sınırlarına vurgu yapmaktadır. Heidegger’e göre mekân, yerler halinde derlenip toparlanmıştır. Ona göre, insanların mekân anlayışı, çevremizi kuşatan genel “mekân” ın geniş bağlamı içinde kendileri için tanımladıkları yerleri deneyimleyişlerine bağlıdır. Bir yeri tanımlamak mekânda bir yerin çevresine bir tür sınır çekmeyi gerektirir (Sharr, 2010).

Heidegger, mekânın insan davranışı ve duyguları ile oluşturulup geliştirilmesini savunur. Bu nedenle mekânı içi boş bir kap ya da içi şeylerle doldurulabilir bir şey olarak düşünmez. İnsan ve mekânın birbirinden ayıramayacağını, çünkü mekânın duygular ve duyular ile algılanabilir bir kavram olduğunu öne sürer.

Gaston Bachelard Uzamın Poetikası’nda, mekânın deneyimle algılanışını, şiir üzerinden anlatır. Bu noktada görüşleri Heidegger ile benzeşen Bachelard (2008), şöyle der:

“İçinde yaşanmış bir ev, hareketsiz bir kutu değildir. İçinde oturlan uzam (mekân), geometrik uzamı (mekânı) aşar”.

Bachelard için, en çok özümşenen mekân olan ev, tamamen içinde yaşayan insanların duyuları ile tanımlanır ve oluşturulur. Bu anlamı ile mekân, matematiksel olarak hesaplanan ve inşa edilen bir nesne değil, içindeki insanı özne olarak kabul edip her özne için farklı anılar ve düşünceler barındıran bir kavramdır.

Lefebvre ise, mekân kavramına Marksist açıdan yaklaşır. Ona göre, mekân toplumsal olarak üretilen bir şeydir (Avar, 2009). Lefebvre (2011), mekân bilimini şu şekilde açıklar:

“Mekân bilimi;

1. Bilginin politik kullanımını açığa çıkarır. Ancak burada bu sistemdeki bilginin, üretim güçlerinin hızlıca entegre olabildiği bir yol, üretimin sosyal ilişkilerini ise yavaşça yönlendiren bir yol olduğunu unutmamak gerekmektedir.

2. İçinde, sözümona objektif bilginin istihdama yansıyan çelişmesini gizleyen bir ideoloji barındırır. Bu ideolojinin bir etiketi ya da göstergesi yoktur ve bu pratiği kabul edenler için gerçek bilgiden farksızdır.

3. Bir teknolojik Ütopya’yı somutlaştırır. Bilgisayar ortamında geleceğin simülasyonunu hazırlar ya da mümkünse gerçeğin çerçevesini çizmeden var olan üretimin çerçevesini çizer. Başlangıç noktası, üretimin çeşididir”.

Bu tespitlerden de anlaşılacağı üzere, Lefebvre için mekân ideolojiktir. Bu anlamıyla mekân, toplumsal üretim biçimlerinin, ekonominin ve yönetim sistemlerinin gündelik hayatta yer etme yoludur.

Bu noktadan sonra, Lefebvre mekânı üçlü bir diyalektik kurarak ayrıştırır ve birbirleri ile olan ilişkilerini irdeler. Bunlar; “yaşanan mekân”, “algılanan mekân” ve “tasarlanan mekân”dır (Avar, 2009). Bu üç unsur, mekânsal üretimin birbirinden ayrılamaz üç parçasıdır.

Şehir ve Bölge plancısı Adile A. Avar (2009), Lefebvre’nin kurduğu bu üçlü diyalektiği şu şekilde açıklamaktadır:

“Lefebvre mekânın üretimini, farklı, ancak ayrılmaz üç kurucu boyutuyla, bir üçlü diyalektik süreç olarak tanımlar. Üçlü diyalektik aynı zamanda, mekân üretiminin üç anının bütün karmaşıklığı ile, toplumsal alana bütün düzeylerinden-maddi üretim, bilgi üretimi, anlamın üretimi-nasıl nüfuz ettiğini de gösterir. Bu yüzden Lefebvre, ‘algılanan, tasarlanan ve yaşanan mekân’ üçlüsünü, mekânın üretiminin üç anını

içerecek şekilde, yeniden kavramlaştırır. Mekânsal pratik (la pratique spatiale; spatial practice), mekân temsilleri (les représentations de l'espace; representations of space) ve temsil mekânları (les espaces de représentation; spaces of representation). Mekân diyalektik olarak bağlı bu üç boyutuyla bir (toplumsal) üretilir”.

Kısacası Lefebvre'ye göre mekân bu üç farklı boyutu ile kavrandığında; mevcut üretim sistemlerine hizmet eden, toplumsal olarak üretilerek toplumsal bir ürün olarak tüketilen, Heidegger'e benzer şekilde yine insan deneyimi ile kavranan ancak kavranışına mekân üreticileri ile müdahale edilebilen bir olgudur. Bu müdahaleyi oluşturan da mevcut üretim sistemi olan kapitalizmdir. Bu noktada Lefebvre, mimarların, kent plancılarının ve kent tasarımcılarının bu müdahaleyi kâğıt üzerinde hazırlamakla görevlendirildiğini düşünür ve bu çizimlerin, sadece çizgisel boyutta algılanmasına karşı çıkar.

Mekânla ilgili oldukça farklı görüşleri olan Michel Foucault ise, modern dönemden itibaren mekânın bir iktidar alanını ifade ettiğini söyler. Ona göre mekân, toplumsal sistemin kişiye hükmetmek için oluşturduğu disiplin alanıdır. Bu alanların konumlanması, düzenlenmesi ve uygulaması tamamen insanı disipline etmeye yöneliktir ve bu nedenle mevcut iktidarın baskısını yansıtır. Toplumsal düzen; varlığını ve sistemin korunmasını, mekân üzerinden yaratır ve kendisi ile uyumlu bireyler oluşturmaya çalışır.

Hapishanenin Doğuşu adlı çalışmasında Foucault (1992), bu fikirlerini şu şekilde açıklamaktadır:

“ ...Disiplin bazen *çitlemeyi*; diğer hepsine nazaran türdeş olmayan ve kendi üzerine kapalı olan bir alanın özelleştirilmesini talep eder. Disipline yönelik monotonluktan korunmuş olan yer... Serserilerin ve sefillerin büyük 'kapatılmaları' olmuştur; bu kapatılmalardan daha gizli ama daha kurnazca ve daha etkili oyunları da olmuştur. Kolejler: Manastır modeli kendini buralarda yavaş yavaş dayatmıştır; yalıtıklık en sık rastlanan değilse bile, en mükemmelen eğitim yöntemi olarak gözükmektedir... Her kişiye kendi yeri; her yere bir kişi... Gruplar halindeki dağıtımdan kaçınmak; ortaklaşa yerleşimleri çözmek; karmaşık, kitlesel veya elden kaçan çoğulları çözümlenmek... Disiplin mekânı, dağıtıma tabi tutulacak ne kadar beden veya unsur varsa o kadar parsele ayrılmaya yönelmektedir”.

Buna göre hapishaneler, askeri kışlalar, okullar, hastaneler ve tüm diğer kurumsal yapılar; mevcut iktidarı korumak ve bireyleri bunun için eğitmek üzere oluşturulmuşlardır. Bu nedenle Foucault için mekân Lefebvre'ye benzer şekilde,

toplumsal olarak üretilen bir şeydir. Ancak Foucault bu toplumsal üretimde baskın olan iktidar ve disiplin olgularını açığa çıkarmakta ve mekânı bu baskın unsurlar üzerinden tanımlamaktadır.

Tüm bu tanımlardan ve kavramsal tartışmalardan anlaşılabilceği gibi mekân, fiziksel sınırları olan bir yer parçasından çok daha fazlasıdır. İnsan algısıyla ve kavrayışıyla somutlaşır ve gündelik hayatın organize edildiği, üretildiği ve tüketildiği yegâne bir yere dönüşür. Bu üretimin her unsuru mekâna yansımakta ve onu dönüştürmektedir. Bu nedenle, Lefebvre'nin mekânın toplumsal olarak üretilen bir yer olduğu düşüncesi esas alınabilir. Üretim biçimleri, gündelik hayatın organizasyonu ve teknik olanaklar mekânın fiziksel özelliklerini değiştirirken, mekân içindeki insan bedeni algısı da buna göre farklılaşmaktadır. Çünkü mekânın insan tarafından algılanma aracı bedendir. Kişi, mekânı bedeni ile duyumsar, özümser ve sorgular. Bu sorgulamalar sonucunda beden ile mekân arasındaki ilişki düzenli bir devinimi olan bir bağ içerir. Bu açıdan bakıldığında mekân, var olan yapıyı çevreyi oluşturan yapı taşıdır denilebilir.

### 3.1.2. Mekân ve Beden

Mekân ve beden arasındaki ilişki, mekânın tanımlanmasına etki etmiştir. Mekân, bedeninin içinde bulunduğu yer olmanın çok daha ötesinde bir anlam içerir. Mekânla kurulan ilişki bedensel hareket, devinim ve farkındalık üzerinden okunduğunda mekânın tanımlanması hem kavramsal, hem de işlevsel olarak yeni bir boyut kazanır.

Filozof Merleau-Ponty(2004), beden-mekân ilişkisine şöyle bir açıklama getirmiştir:

“Geometride geçerli olduğu üzere psikolojide de, mekânın farklı bölgelerden oluşan ve kesin direktifleri olan bir yer olduğu fikri, mekânın tümüyle bedenden kurtulmuş birleşik bir alan olduğu fikrinin yerini almıştır. Bu fikir, üstü kapalı bir biçimde bizim bedensel özelliklerimizi ve dünyaya fırlatılmış varlıklar olma durumumuzu içerir. Burada ilk defa, insanın akıl ve bedenden değil, akıl ile birlikte bedenden oluştuğu fikrine geliriz. İnsanın gerçekliği yalnızca nesnelere üzerinden kavradığı, çünkü bedenin tek başına bir gerçeklik olduğu fikrine varabiliriz”.

Ponty'e göre mekânın bedenle olan ilişkisi, insanın bedeni ile olan ilişkisine benzerdir. Mekânın bedensel deneyim ile algılanması fikri, bedenin tek başına bir gerçeklik olarak görülebilmesini sağlamakta, bu sayede insanın zihinsel deneyim ile

bedensel deneyimi birlikte yaşayıp üretebilen bir varlık olduğu bir nevi açığa çıkmaktadır. Mekânın algılanmasında bedenın nesnel varlığı aklın üzerine çıkmaktadır.

Filozof David Morris'e göre mekân ile beden ilişkisi, hareket üzerinden kurulur. Morris (1997), şöyle der:

“ Benim ‘burada’ olan varlığım, ‘orada’ olan varlığımı dışlar. Bu nedenle ‘burada’ ya da ‘orada’ olmak benim varolma halime göre değişir. Buradan oraya gitme halim, benim bedensel varoluşumla ilgilidir. Bu nedenle bedenim, yayılan ve etrafımda hissedilen mekânın içindedir. Şu doğrudur ki; bedensel varlığımın fark edildiği yer, fiziksel olarak içinde durduğum mekândır. Ancak bedensel varlığımın öncesi, sonrasına indirgenebilir. Bedenimizi, fiziksel mekânda hareket eden, hareketleri bir ölçülendirme sistemiyle kayda geçirilen bir şey olarak deneyimlemeyiz. Yaşayan bir bedeni, mekânın içindeki mevcut varlığı ile, halihazırda yeryüzündeki yeri ve ağır ağır hareket etmekte oluşu ile deneyimleriz”.

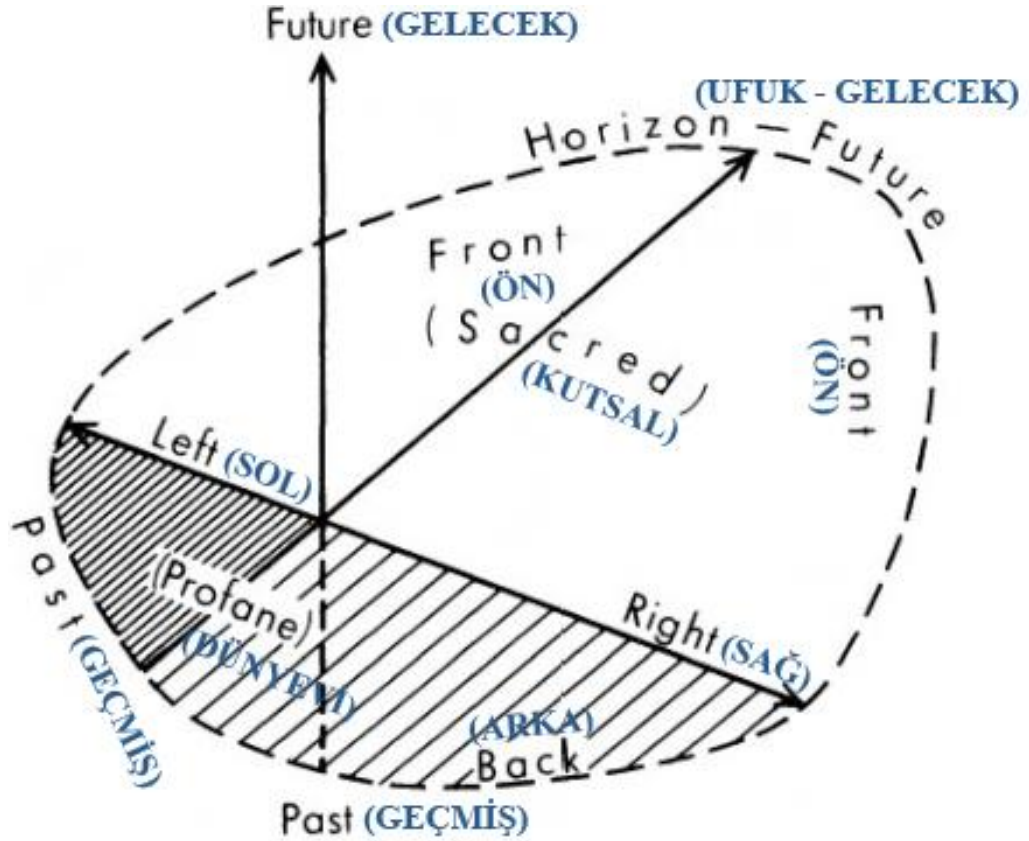
Morris'e göre, mekân algısı salt fiziksel varlıkla değil, mekânın içindeki bedenın hareketi ile oluşur. Mekânın hissedilmesini ve duyumsanmasını sağlayan araç akıl ya da fiziksel varlık değil, mekân içinde hareket eden bedendir. Çünkü beden mekânda bir nesne değil, devamlı olarak hareket eden, yaşayan bir varlıktır.

Yi-fu Tuan (2001) ise *Space and Place* adlı eserinde, beden kelimesini yeniden tanımlar ve yer ile ilişkilendirir. Şöyle söyler:

“*Beden* deyince akla gelen ilk şey canlı bir varlık değil, bir tür nesnedir. Beden bir nesnedir veya mekânın içindedir, ya da mekânı işgal etmektedir. Bunun karşıtı olarak insan ve yeryüzü kelimelerini kullandığımızda; insanın dünyada bir obje olduğunu düşünmeyiz, yeryüzündeki alanda küçük bir yer işgal etmektedir ama insan aynı zamanda yeryüzünde yaşayan varlıktır, onu yönetmekte ve yaratmaktadır. Gerçekte yeryüzü kelimesi, insan ve çevre kelimelerinin anlamlarını birleştirmektedir”.

Tuan'ın yorumuna göre mekân , yeryüzü, beden ve insan kelimelerine yüklediğimiz anlamlar, içindeki bedenın algılanışını ve yorumlanışını değiştirmektedir. Mekânın içindeki bedeni düşündüğümüzde bedeni nesneleştirmeye yönelirken, yeryüzü içindeki insandan bahsettiğimizde, yaşayan bir varlığı ima ettiğimiz bilincindeyizdir. Bu nedenle, aynı varlığa ya da mekâna referans verirken farklı anlamlar üretilebilmektedir

Çizelge 3.1. Tuan'ın beden-mekân-zaman şeması (Tuan, 2001)



Beden ile mekân arasında, sürekli birbirini değiştiren bir bağ bulunur (Bostancı, 2008). Bedenin mekânı algılayışı onu şekillendirmesine olanak sağlarken, mekân da bedensel harekete yön veren bir fiziksel sınırlar bütünü yaratır. Bu ilişkiyi sağlayan temel unsur, harekettir.

Bedensel hareket mekânın algılanmasını sağladığı gibi, mekân içindeki bireylerin birbirlerini algılamasını da sağlar. Bu açıdan bakıldığında mekândaki hareket, bir iletişim yolu olarak karşımıza çıkmaktadır. Alberto Melluci (2013), bu durumu şu şekilde açıklar:

“İletişimin bir sembolü ve aracı olarak beden, bizim duygulanımımız için bir kanal olarak hareket eder. Kişilerarası ilişkiler, yalnızca duygular ve düşünceler tarafından kurulmaz; bedenler arasında fiziksel karşılaşmayı da içerir. Bu farkındalık, bedenin yalnızca cinsiyetler arasındaki ilişkilerde değil toplumsal yaşamın tüm detaylarında yaşamsal bir rol oynadığı geleneksel kültürlerde de çok temeldir”.

Bir iletişim aracı olan beden ve hareket, hem diğer bedenlerle hem de mekânla kurduğu ilişkiyi yine bedeni sayesinde kurmaktadır. Bu açıdan bakıldığında bedensel hareketin mekândaki varlığının, hareket sayesinde oluştuğu söylenebilir.

Bedenin mekân içindeki hareketi, mekânın kullanımını şekillendirirken algılanışını da değiştirebilmektedir. Bedenin mekânla kurduğu ilişki net ve tanımlı bir fiziksel görünürlüğe sahip olmamakla beraber, bedenin mekân içindeki varlığının salt nesnel bir varlık olduğunu iddia etmek de mümkün değildir. Mekân içinde devamlı hareket eden insan, mekânı bedeni ile duyumsamakta ve kullanmaktadır. Bu nedenle beden, mekânın algılanmasında en önemli unsurlardan biridir.

### **3.1.3. Oyun Mekânı**

Oyun mekânının tanımı, üretilen tez çalışması için, oyunun yapısal gereklilikleri ile mekânın fiziksel koşullarının mimari mekân üzerinden sorgulanabilmesi noktasında önemlidir. Ayrıca tez kapsamında ele alınan oyun – mekân ilişkisini, oyunun mekânsal pratikleri üzerinden açıklamak, mimari mekânda yer kaplayan oyunun durumunu incelemek için de gereklidir.

Oyunun gerçek hayattan mekân olarak ayrılması, onun mekânla ilişkisini başlatan en önemli etmendir. Oyun; kendine ait sınırları olan bir yerde oynanır. Bu mekân bir basketbol sahası, bir tenis kortu ya da tiyatro yapısı olabilir. Burada oyun mekân ilişkisini sabitleyen unsur, oyunun kendisidir. Söz gelimi futbol sahasının standardize edilmiş bir eni, boyu ve zemin kaplaması vardır; ancak bu standardizasyon, futbol oyununun oynanmasından sonra ortaya çıkmıştır. Oyun, mekân tasarımından önce oluşmuş ve gelişmiştir. Bu ilişki, oyunun gündelik hayattan ayrı bir mekân yaratma zorunluluğunun ne kadar açık olduğunu gösterir. Burada oyunu şekillendiren mekân değil, mekânı şekillendiren oyundur.

Bu açıdan bakıldığında, genel mekân tanımının söz konusu oyun olduğunda daha istisna bir oluşum içine girdiğini görürüz. Oyun mekânı, insan kavrayışıyla algılanır. Ancak bu kavrayışın temelinde oyunun kurallı yapısı yatmaktadır. Bu yapının her birey için farklı anlamlar içermesi ya da anlamının sürekli değişmesi daha az bir olasılıktır; çünkü oyun mekânında insanın mekânı kavrayışı değil, insanın oyunu kavrayışı ön plandadır.

Aynı şekilde, mekânın toplumsal olarak üretildiğini savunan Lefebvre'nin kurduğu algılanan/tasarlanan/yaşanan mekân diyalektiğinde de (Avar, 2009), söz konusu oyun mekânı olunca farklı açılarda bulunabiliriz. Çünkü oyun mekânı, toplumsal olarak üretilebilir olmakla beraber üretimi oluşturan yegâne unsur oyunun kendisidir. Burada oyun; toplumsal olarak üretilen mekânın, içinde saklı olan ideolojiden kısmen kurtulmasını sağlar. Oyunun emredici kuralları, mekân oluşumunda ideolojik, ekonomik ve toplumsal değişkenleri ikinci plana iter.

Foucault'un mekâna bakışı da, bu açıdan bakıldığında tekrar yorumlanabilir (Foucault, 1992). Çünkü bir oyun mekânında, mekânın örgütlenmesindeki en büyük iktidar alanı bizzat oyunun kendisidir. Oyunun oluşturduğu mekânda oyun düzeninin emredici kuralları hakimdir.



Şekil 3.1. Atatürk Olimpiyat Stadi – oyun mekânı



Şekil 3.2. A.K.M (İstanbul)-oyun mekânı

Oyun mekânında en önemli unsur, mekânın salt oyun kurallarına göre düzenleniyor olmasıdır. Oyuna hizmet etmeyen bir yeri oyun mekânı diye adlandırmamız mümkün değildir. Oyun mekânı, oyun için özel olarak düzenlenmiş ve ayrıntılandırılmış, spesifik bir yeri tanımlar.

Bu nedenle bir oyun mekânının tanımlanmasında belirleyici unsur mekânsal özellikler değil, oyunsal özelliklerdir. Bu noktada, oyunun mimari tasarım ile ilişkisi devreye girer. Bir mimari tasarım ürünü olarak oyun mekânı, oyuna ve oyunu seyreden insanlara hitap etmektedir. Bir stadyum, tenis kortu ya da tiyatro binası tasarımında oyunun kurallarını değiştirmek ya da yok saymak, tasarımı anlamsız kılar. Oyunun yapısal özellikleri, yer aldığı mekânda ve o mekânın tasarımında en önemli belirleyici unsur olarak karşımıza çıkar.

Bu noktada oyunun kuralları, mimari tasarımı da etkilemekte ve şekillendirmektedir. Bu ilişki, oyunun dönüştürücü etkisini vurgulamaktadır. Oyunun dönüştürücü etkisi, mimari tasarımı da oyun ile mekân arasındaki ilişki üzerinden şekillendirmektedir.

### 3.2. ALAN KAVRAMI

Bu bölümde açıklanmaya çalışılacak olan alan kavramı, oyunun mekân ile kurduğu ilişkiye alanı dahil edecek ve oyunun mimari dildeki karşılığı oyun alanı – oyun mekânı ilişkisi üzerinden sorgulanacaktır.

*Alan* kelimesi, somut ve soyut birçok sınırı kapsayabilmesi ile özelleşen bir kelimedir. T.D.K. sözlüğünde (T.D.K, 12.07.2012) şu şekilde açıklanmaktadır:

“-*isim* Düz, açık ve geniş yer, meydan, saha

-Orman içinde düz ve ağaçsız yer, düzlük, kayran

-Yüz ölçümü

-Eski Roma’da açık hava gösterisi yapılan geniş yer

-Bir çalışma çevresi

-*fizik* İçinde birtakım kuvvet çizgilerinin yayılmış bulunduğu varsayılan uzay parçası

-*sinema,TV(\*\*\*)* Bir alıcı merceğinin net bir görüntü sağlayabildiği derinlik ve genişliğin bütünü

-*spor* Yarışmaların, karşılaşmaların ve oyunların yapıldığı yer, saha”.

Tüm bu farklı tanımlardan da anlaşılacağı gibi, *alan* kelimesi birçok farklı durum ve koşulda kullanılabilir. Ancak tüm bu tanımların ortak noktasının, bir yerin veya bir şeyin “sınırlı olduğunu” ifade etmek olduğu düşünülebilir. *Alan* kelimesi, özel bir iş kolunu anlatmak için, özel bir yeri tanımlamak için, gösteri alanları ya da spor karşılaşmalarının yapıldığı sınırları belirtmek için kullanılabilir.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> İngilizce’de *alan* kelimesi, *area*, *field* ya da *space* sözcükleri ile karşılanmaktadır. Burada *area* sözcüğü alanın yüz ölçümü özelliğini ifade etmektedir. *Field* daha çok *saha*, *arazi* anlamları ile eşdeğer anlamlara gelirken, *space* kelimesi kullanım olarak *alan* kelimesine *place* sözcüğü ise *mekân* sözcüğüne karşılık gelebilir.

Bu noktada *alan* tanımı ile *mekân* tanımı birçok noktada benzeşmekle beraber aynı şekilde ayrılmaktadır. Tıpkı *yer* ile *mekân* arasındaki ilişki gibi, *mekân* kelimesi de *alan* kelimesini kapsayabilir. *Alan* kelimesi, *mekân*'ın daraltılmış halini vurgular.

**Çizelge 3.2.** Mekân ve alan sözcük anlamları karşılaştırma tablosu.

MEKÂN	1.Yer, bulunulan yer (Location)	2.Ev, yurt (Place)	3.Uzay (Space)
ALAN	1.Düz, açık ve geniş yer, meydan (Field)	2.Yarışmaların, spor karşılaşmalarının yapıldığı yer, saha (Area)	3.İçinde birtakım kuvvet çizgilerinin yayılmış bulunduğu varsayılan uzay parçası (Space)

Tabloda görüldüğü gibi, *mekân* kelimesinin anlamı, *alan* kelimesine göre daha genel bir ifade oluşturmaktadır. *Mekân* sözcüğü *uzay* olarak tanımlanırken, *alan* sözcüğü *uzay parçası* olarak tanımlanmaktadır. Benzer şekilde *mekân* kelimesi *bulunulan yeri* ifade eder, *alan* kelimesi bulunulan yere dair spesifik özellikler içerir. *Mekân* sözcüğünün *ev, yurt* tanımı da *alan* sözcüğünde yer alan *spor karşılaşmalarının yapıldığı yer* tanımına göre daha genel bir anlam içermektedir. *Alan* buradaki ifadesiyle oyun alanı tanımını da içermektedir.

Buradan hareketle *alan* kavramının *mekân* kavramından daha sınırlı bir anlamı olduğu söylenebilir. *Mekân* sözcüğü *yer* sözcüğü ile ilişkilendirilebilirken, *alan* kelimesinin *yer* ile ilişkisi daha sınırlıdır. *Alan* kavramı, sıklıkla, bir işleve ve fonksiyona ayrılmış yer ya da *mekân* anlamında kullanılmaktadır. Bu işlev ya da fonksiyon, *alan* kelimesini daraltan ve özelleştiren temel unsurdur.

Tüm bunların ötesinde, *mekân* ve *alan* sözcükleri, birbirlerinin yerine kullanılabilmekte ve benzer anlamlara gelebilmektedir. Ancak konuya *oyun alanı-oyun mekânı* ilişkisi üzerinden yaklaşıldığında, aralarında bazı ayrımlar yapmak mümkün olacaktır.

### 3.2.1 Alanın Tanımı

Alan kavramının tanımını, Türkçenin olanakları içinde mekân kavramından ayırmak, alan ve mekân kelimelerinin anlamlarının karşılaştırılmasını gerektirmiştir. Ancak aynı kavramsal ayırım başka dillerde aranmak istendiğinde, dillerin yapısal farklılıklarından kaynaklanan bir anlam karmaşası ile karşılaşılır. Bu nedenle alan kavramı ile mekân kavramı arasında keskin ayrımlar bulunduğu söylenemez.

Bu noktada tez kapsamında ele alınan, oyunun alan ve mekânla kurduğu ilişkiyi açıklamak için, alan kavramını mekân tanımına dahil eden Heidegger'e başvurulacaktır.

Mimar ve eğitimci B. Hisarlıgil (2008), Martin Heidegger'in mekân düşüncesini açıklarken, Heidegger'in Varlık ve Zaman adlı eserinde yer alan *alan- mekân* ayırımına da yer vermiştir. Buna göre:

“Martin Heidegger, Varlık ve Zaman adlı eserinde zamansallıkla birlikte düşündüğü üç farklı mekândan bahsetmektedir: Dünya mekânı (fiziksel mekân), alanlar (die Gegend ve Dasein'in mekânsallığı”.

**Çizelge 3.3.** Heidegger'in alan ve mekân ayırımı (Hisarlıgil, 2008)

Dünya-mekânı	⇒	Önümüzde-hazır-varlık
Alan	⇒	El altında-kullanıma-hazır-varlık
Dasein'in mekânsallığı	⇒	Varoluşsal mekân

Buna göre Heidegger için dünya-mekânı daha geniş ve fiziksel bir alanı tarif ederken, Dasein'in mekânsallığı varoluşsal mekânı anlatır.

Heidegger (2004), Varlık ve Zaman adlı eserinde, “içinde varlık” ile “elönünde varlık” olarak tanımladığı mekân – alan ilişkisini şu şekilde açıklar:

“Anlatımı ilk olarak ‘dünyadaki’ içinde-Varlığa bütünleriz ve bu içinde-Varlığı ‘...de Olma’ olarak anlama eğilimindeyizdir. Bu terim ile, tıpkı suyun bardak'ta, ‘giysinin dolap’ ta olması gibi, bir başkasın ‘da’ olan varolan-şeyin Varlık-türü denmek istenir. ‘İçinde’ ile ‘uzayda’ uzamlı iki varolan-şeyin bu uzaydaki yerleri açısından birbirleri ile Varlık-ilişkilerini demek isteriz. Su ve bardak, giysi ve dolap her ikisi de aynı yolda uzay'da bir yer'dedirler. Bu Varlık-ilişkisi genişletilebilir, örneğin derslikteki sıra, üniversitedeki derslik, kentteki üniversite vb., ta ki ‘dünya-

uzaydaki' sıraya dek. Birbirleri 'içinde'-Varlıkları böyle belirlenebilen bu varolan-şeyler, dünyanın 'içerisinde' yer alan Şeyler olarak, tümü de elönünde-Varlığın aynı varlık türünü taşırlar. Elönünde-bulunan bir şey'de elönünde-Varlık, ve aynı Varlık-türünden bir şey ile belirli bir yer-ilişkisi anlamında birlikte –elönünde-Varlık *kategoriseller* dediğimiz varlıkbilimsel karakterlerdir ki, oradaki-Varlık karakterinde olmayan Varlık-türündeki varolan şeylere aittirler”.

Buna göre Heidegger alanı, el altında olan nesnelere/şeylerle mekânın/varlığın bağlantısı üzerinden tanımlamaktadır. Bu bağlantıda varlık devamlı yer değiştirirken mekân içinde alanı oluşturur ve aynı anda mekân da alan tarafından kuşatılır. Alan, şeyler tarafından mekânda devamlı olarak üretilebilir ve tüketilebilir.

Bu durumda *alan* kavramı *mekân* ile kıyaslandığında, 'daha sınırlı ve özel bir eylem için tanımlı olan bir yeri kasteder' diyebiliriz. Yemek alanı, oturma alanı, yatma alanı, oyun alanı v.s. gibi tanımlamaların hepsi, belirli bir eyleme özgü bir yer anlatmaktadır. Yemek mekânı dediğimizde ise bir restoran, lokanta v.s. gibi yemek yeme işlevi için tasarlanmış daha büyük ve geniş bir yerden bahsetmemiz mümkündür.

Sonuç olarak alan kavramı ile mekân kavramı arasındaki ayrım net bir anlam farkı üretmezken, farklı unsurlara vurgu yapan bir kavramsal yapıya hizmet ederler. Bu ayrım, oyun alanı ve oyun mekânı tanımları üzerinden yapıldığında, daha açıklayıcı ve geniş bir anlamsal karşılık bulmak mümkün olacaktır.

### **3.2.2. Alan ve Beden**

Alan kelimesinin tanımından ve mekânla arasındaki ilişkiden yola çıkıldığında, alanın algılanışının mekândakinden büyük farklarla ayrılmadığı düşünülebilir. Ancak alan kelimesi nasıl mekânı daraltan ve spesifik mekânlara gönderme yapan anlamlara sahipse, alandaki bedensel hareket de mekândaki bedensel harekete göre spesifik bir hal alır.

Alandaki bedensel hareket, alanın gerektirdiği davranış kurallarına göre değişmektedir. Bir spor sahasına/alanına girildiğinde, beden belli hareket kuralları vardır. Bir bina içindeki her odanın davranış kuralları, kullanım alanına göre değişkenlik gösterebilir. Örneğin yemek odası/alanı, çalışma odası/alanı ya da uyuma odası/alanı gibi mekâna yüklenen işlevler, alanların nasıl kullanılacağını tanımlar. Bu noktada beden-alan ilişkisi, net ve tanımlıdır. Beden, girdiği alanda bir amaca hizmet eden hareket dizgeleri ve davranış kalıpları kullanır.

Mekânın işlevlerine parçalanıp ayrı birer amaca hizmet eden birimlere dönüştürülmesiyle, kullanıma hazır alanlar oluşturulmaktadır. Her bir alan, farklı bir eylem için kullanılmak üzere yaratılır. Ya da birçok farklı eylemin aynı anda yapılması için düzenlenir. Bu düzenleme, büyük ölçekte bakıldığında mimarlar ve plancılar tarafından yapılmakta, ancak kullanıcı tercihi ile değiştirilebilmekte ve dönüştürülebilmektedir. Alanın varlığını belirleyen ve oluşturan yapı taşı, eylemin ve bedensel hareketin bizzat kendisidir.

Alan içindeki beden de tıpkı mekân içindeki beden gibi, bulunduğu yeri hem akıl hem de beden yolu ile kavramakta ve algılamaktadır. Alan içindeki bedenin hareketi, alana yüklenen fonksiyonun gerekliliklerine göre değişmektedir. Örneğin bir çalışma alanında futbol oynamak, alanın fonksiyonuna ve gerekliliklerine ters düşeceği için, genellikle bunu yapmayız. Çocukların burayı oyun alanı olarak görmelerine de karşı çıkar ve onları alanın fonksiyonuna zarar vermeyecek yerlere yönlendirmeye çalışırız.

### 3.2.3. Oyun Alanı

Oyun alanı, “oyun oynanan yer” ya da “oyun oynanan mekân” anlamlarında kullanılmaktadır. Türkçede oyunun sınırlı mekânsallığı, alan sözcüğü ile ifade edilir. Oyun alanı, oyuna dair tüm unsurları içeren ve kapsayan bir tanımlamadır.



Şekil 3.3. Evcilik oyunu-oyun alanı



Şekil 3.4. Evcilik oyunu-oyun alanı



Şekil 3.5. Basketbol oyunu-oyun alanı



Şekil 3.6. Basketbol oyunu-oyun alanı

Bu nedenle bir oyun, kendisi için mimari olarak hazırlanmış özel bir mekânda da, kentin tam ortasında da meydana gelebilir. Burada önemli olan, oyunun kendisidir.

Sosyolog Richard Sennett (1999), oyun alanının kentteki varlığını şu şekilde açıklar:

“Kentteki bir oyun alanı, bir ‘kurtularak başlama’ yeridir; tıpkı *Gösteriş Dünyası* gibi. Ve gerçekten de, Edward Said’in sözünü ettiği eksiklik duygusunu açığa çıkarır. Her yazının başlangıcında yazar da okuyucu da bir uzlaşmayı gözetir: Yazar olup bitenleri hemen açıklayacak bilgiyi gizler, oyuncu da bunun eksikliğini kabul eder. Gereğinden fazla şeyin bilinmesi ondan sonra ne olacağını öğrenme merakını zayıflatır. Başka bir deyişle, zaman beklenmedik olasılıklarla, değişik olanaklarla donatılmıştır; her başlangıç, ileriye doğru hareketini böyle oluşturur. Bir mekânda, ne olacak merakının başlangıcı aynı şekilde yaratılır. Yük limanlarının arasında yapılan bir basketbol maçı, ev bahçesinde yapılandır farklıdır. Kentteki bir oyun alanında çocuklar kendilerini evin ve ailenin bağlarından koparırlar; büyüklerin onlar için hazırladığı güzel yemeklerden uzak dururlar. Bu tür yerlerde bilinçli bir kurgu işlemektedir. ‘Kaçak’ oyun alanlarındaki çocuklar sanki ana babasız, tümüyle özgür bireylermiş gibi davranırlar. Aslında tüm çocuklar birbirleriyle bir dereceye kadar bu tavırla oynar; ama kentli çocuklar, oranın ve o anın öncesinde başka hiçbir şeyin olmadığı kurgusu sanki gerçekmiş gibi davranmalarına karşı çıkacak hiçbir şeyin olmadığı yerleri bulurlar”.

Sennett’e göre oyun alanı, bilinmeyen dinamikler içermektedir. Kentli çocukların oyun oynamak için tasarlanmış parklar yerine gündelik hayatın tam da ortasını seçmeye çalışmaları bundandır. Oyun oynamak için özel olarak üretilmiş ve etrafi trafikle çevrelenmiş parklarda oynanması olası oyunlar belirlidir. Bu noktada hiçbir sürprize yer yoktur. Halbuki oyun, kendi varlığını insan edimiyle her yerde sürdürebilir. Çocukların kendileri için tasarlanan park ya da oyun alanlarında değil de başka işlevler için üretilmiş mekânlarda oyun oynamaktan keyif almalarının nedeni, oyunun yapısında yer alan belirsizliğin, başka işlevler için tasarlanmış alanlarda daha kolay görünür olmasıdır. Bu, oyunun yaratıcı doğasında halihazırda var olan bir unsurdur.

Oyun alanı, herhangi bir mekânda anlık olarak üretilen, belirsiz ve spontan bir yapıdadır. Bu nedenle varlığın tek koşulu, oyun oynamak isteyen insanların varlığıdır. Oyun alanında gerek beden kullanımı, gerekse dikkat ve heyecan unsurları oyuna hizmet edecek şekilde değişmekte ve oyun süresince gündelik kullanımına geri dönmemektedir.



Şekil 3.7. Manchester'ın sokaklarına ait, 1943 tarihli fotoğraf



Şekil 3.8. 25 Nisan 1930 tarihli, sokakta oynanan cricket oyunu, Londra.

Şekil 3.7 ve 3.8'deki görsellerde de görülebildiği gibi, kentleşmenin başlarında, otomobillerle henüz tanışan şehirlerde, kentin herhangi bir parçası çocukların oyun alanına dönüşebilmiştir. Burada oyunun yaratıcı ve mekânı dönüştürücü etkisi net bir şekilde görülebilmektedir. Bu durum günümüzde halen geçerlidir.

Oyunun yaratıcı doğası, bir elektrik direğini salıncağa dönüştürebilir, bir kent duvarına asılan basket potası sokağı oyuna çağırabilir, bir kamusal alanın zemin kaplaması oyun alanı olarak kullanılabilir. Bunun yanında oyun oynamak ya da bir oyunu izlemek üzere tasarlanmış dev stadyumlar, tiyatro yapıları ya da spor sahaları da, seyirlik oyunlar için hazırlanmıştır ve tasarımın merkezinde oyun alanı durmaktadır.

Bu nedenle oyun, tam da kentin ve kamusal alanın içinde, yani hayatın ortasındadır. Kısacası oyun alanı, oyun için özel olarak üretilmek zorunda olan bir yer parçası değil, oyunla birlikte dönüşen ve değişen bir yer parçasıdır.

### 3.3. OYUN ALANI - OYUN MEKÂNİ AYRIMI

Bu bölümde açıklanacak olan oyun alanı – oyun mekânı ayrımı, oyunun mimari dil ve mimari tasarım içindeki yerini sorgulamak için kullanılacak bir yapı taşı olacaktır. Çalışma kapsamında ve oyuna özel olarak üretilen bu ayrım, oyunun mekânla kurduğu ilişkiyi kavramak adına önemlidir.

Oyun alanı/ oyun mekânı tabirlerinin anlamları ayrıştırıldığına, alan ve mekân kelimeleri arasındakine benzer bir ayrışma ile karşılaşılr. Oyun mekânı genel anlama, oyun alanı ise spesifik olan, özel anlama vurgu yapar. Örneğin bir tiyatro binasında oyun alanı sahnedir, ancak tiyatro binasının kendisi aynı zamanda bir oyun mekânıdır. Bir lunaparkta dönme dolap oyun alanıdır, ancak lunaparkın kendisi bir oyun mekânıdır. Bir futbol sahası oyun alanıdır, ancak stadyum bir oyun mekânıdır.

Aynı zamanda oyun alanı, gündelik hayatın içinde yer eden oyun aktivitelerini de anlamsal olarak karşılar. Bir çocuğun evcilik oynadığı yerin sınırları, oyun süresince oyun alanı olarak tabir edilir. Ancak oyun bittikten sonra kaybolur ve gündelik kullanımına geri döner. Oyun alanı, oyunun kendisi ile oluşup yok olabilir. Oyun alanının fiziki sınırlarını, oyunun kuralları belirlemektedir. Bir oyun mekânı ise, belirli bir oyun ya da oyunların oynanabilmesi için özel olarak hazırlanmış oyun alanları topluluğunu ifade eder. Bu açıdan bakıldığında çocuk parkları birer oyun mekânıdır. İçlerinde çeşitli oyun alanları barındırır ve hangi oyunun nerede oynanacağını da tanımlamış olurlar. Bu nedenle oyun mekânı, “oyun için özel olarak üretilmiş alanlardan oluşan bir yer” olarak tanımlanabilir.



Şekil 3.9. Futbol oyunu – oyun alanı



Şekil 3.10. İnönü Stadı -oyun mekânı



Şekil 3.11. Tiyatro oyunu – oyun alanı



Şekil 3.12. Viyana Tiyatrosu-oyun mekânı



Şekil 3.13. Zar oyunu – oyun alanı



Şekil 3.14. Çin'in Macau kentinde bir

Kumarhane – oyun mekânı



Şekil 3.15. Denge oyunu – oyun alanı



Şekil 3.16. Grand Chapiteau (büyük sirk çadırı)

Cirque du Soleil – oyun mekânı



Şekil 3.17. Denge oyunu – oyun alanı



Şekil 3.18. Lunapark – oyun mekânı

Oyun mekânının fiziksel sınırları belirli ve tanımlıdır. Oyun alanı ise spontan kullanıma ve hayal gücüne açıktır. Kullanım açısından ele alındığında oyun alanının irrasyonel, oyun mekânının ise rasyonel olduğu söylenebilir.

Ancak oyun ve dolayısı ile oyun alanı, irrasyoneldir. Bir oyun mekânı ise, oyunun tesadüfi ve keyfekeder olma özelliklerini yok ederek belirli bir zaman ve mekân

dilimine sıkıştırır. Gündelik olan içinde oyun yeri olarak sabitlenir. Bu nedenle rasyonel bir yapıdadır.

Oyun alanı-oyun mekânı arasındaki ayrım, genel olarak şu şekilde şematize edilebilir:

**Çizelge 3.4.** Oyun alanı – oyun mekânı ayrımı.

<u>OYUN ALANI</u>	<u>OYUN MEKÂNI</u>
Belirsiz	Belirli
Değişken-spontan	Sabit
Anlık fiziksel sınırlar	Zorunlu fiziksel sınırlar
İrrasyonel	Rasyonel

Hazırlanan çizelgede de görülebileceği gibi oyun alanının yapısı, oyunun yapısal unsurlarına daha yakındır. Bu nedenle oyun alanı ile oyun mekânı arasında bir anlam farkı aradığımızda, alan ve mekân kelimelerindeki anlamsal ayrışmaya benzer bir ayrışma görmek mümkündür. Elbette gündelik kullanımda bu iki kavram birbirinin yerine geçebilmektedir. Ancak kelimelerin anlamları üzerinden sorgulandığında oyun alanı, *oyunun oynandığı yer* kadar basit bir anlama sahipken, oyun mekânı daha fazlasına referans verebilir. Bu nedenle oyun alanı – oyun mekânı ayrımı, mimari tasarımda da önemli bir yer tutmaktadır. Bir oyun alanı tasarlamak için öncelikle bir oyun tasarlamak gerekmektedir. Ancak bir oyun mekânı tasarlamak için bilinen oyunlar ve bilinen oyun alanları kullanılabilir.

Bu noktada, oyun alanının oyun mekânını oluşturan temel unsur olduğu düşünülebilir. Oyun mekânı, oyun alanını kapsamaktadır. Oyun mekânı, oyun alanını kapsayarak, oyun için gerekli olan ek hacimleri, seyir yerini ve oyuna yardımcı olması için gerekli olan teknolojik donanımı yerleştirip, bunu belirli ve tanımlı bir kent parçasında düzenleyerek sabitler. Bu yolla, oyun alanı sabitlenmiş ve tanımlanmış olur. Oyun mekânının tanımı, *oyun alanının sabitlendiği yer* olarak ele alındığında daha anlaşılır ve tasarım kriterleri açısından daha kolay okunabilir bir hale gelir.

### 3.4. BÖLÜM SONUCU

Bu bölümde öncelikle mekân ve alan kavramları birbirinden bağımsız olarak incelenmiş, kelime anlamları ve kavramsal karşılıkları sorgulanmıştır. Sonrasında bu kavramların birbirleri ile olan ilişkisi şematize edilerek açıklanmış ve bir önceki bölümde incelen oyun yapısı ile birlikte tekrar ele alınmıştır. Elde edilen bulgular ile, *oyun alanı* ve *oyun mekânı* terimlerinin kavramsal açıklaması üretilmiştir.

Mekân ve alan kavramlarının anlamları karşılaştırıldığında, bu kavramların yerle ilişkisinin birbirini kapsayan, ancak aynı zamanda ayrışan bir yapıda olduğu açıktır. Mekân ve alan kavramları oyunla ilişkilendirildiğinde ise, aynı yapısal farklılıkların oyun alanı ve oyun mekânı terimleri için de geçerli olduğu görülmüştür.

Buna göre oyun alanının terimsel anlamı, *oyunun oynandığı yere* vurgu yaparken, oyun mekânı, *oyun oynanmak üzere üretilmiş olan yere* vurgu yapmaktadır. Bir oyun mekânı çeşitli oyun alanlarını kapsayabilmekte, ancak bir oyun alanı oyun oynama eyleminin varlığı ile sınırlı kalmaktadır.

Burdan hareketle ayrıştırılan oyun alanı ve oyun mekânı kavramları, mimari mekân ile ilişkilendirilmiştir. Mimari mekân tasarımı, oyun mekânının oluşumunda yönlendirici bir unsur olarak yer almaktadır, ancak bir oyun alanı söz konusu olduğunda mimari mekân, oyunun yapısal gereklilikleri ve kendine özgü kuralları ile sınırlıdır.

Tüm bu değerlendirmeler sonucunda mimari mekân ve mimari tasarımla ilişkilendirilen oyun alanı ve oyun mekânı kavramları, aynı zamanda oyunun mimari tasarım ile olan ilişkisini de açığa çıkaracaktır.

Bu anlamsal farkın daha iyi açıklanabilmesi ve detaylıca incelenebilmesi için, seçilen bir oyun alanı-oyun mekânı örneği detaylıca incelenecek, oyun alanı – oyun mekânı tartışmasına daha somut bir tartışma zemini yaratılmaya çalışılacaktır.

## **4. OYUN ALANI VE OYUN MEKÂNI İLİŞKİSİNE BİR ÖRNEK: SAHNE VE TİYATRO İLİŞKİSİ**

Bu bölümde oyun alanı ile oyun mekânı arasındaki ilişki, uygarlığımızın ilk çağlarından beri var olan tiyatro sanatının oyun alanı ve oyun mekânı ile kurduğu ilişki üzerinden incelenecektir. Bir tiyatro yapısında, oyun alanı ‘sahne’ olarak adlandırılmakta iken tiyatronun kendisi bir oyun mekânıdır. Ayrıca tiyatro sanatı, geçirdiği tüm kuramsal ve biçimsel değişimler ile oyun alanı ve oyun mekânı arasındaki ilişki üzerinde farklı bakış açıları üretmiş, farklı yollar denemiştir. Bazıları deneysel türlere hizmet eden bu değişkenler, oyun alanı – oyun mekânı ayrımını incelemeye ve oyunun mimari kurgudaki yerini sorgulamada zengin birer malzeme olarak karşımıza çıkmaktadır.

### **4.1. TİYATRODA MEKÂNSAL KURGUNUN DEĞİŞİMİ**

Tiyatro yapılarındaki mekân kurgusunun değişim nedenleri genel olarak coğrafi, kültürel ve biçimsel nedenlerdir. Ancak bu bölümde incelenecek olan gelişim bu nedenlere dayandırılmak yerine, tiyatrodaki oyunun ve oyun alanının gelişimine odaklanmıştır. Çünkü oyun alanının kuramsal ve biçimsel yorumları da bir oyun mekânı olan tiyatroyu dönüştürmüş ve tiyatro yapılarındaki mimari tasarım kriterlerini şekillendirmiştir.

Bir oyun alanı olarak ‘sahne’nin varlığı, tiyatro oyununun mekânsallaşması ile başlamıştır. Bir oyun mekânı olarak tiyatro yapıları üretilmeye başlandığında, oyun alanı da mekân donanımının merkezinde yer almıştır.

#### **4.1.1. Tiyatrodaki Oyun Alanı – Oyun Mekânı İlişkisi**

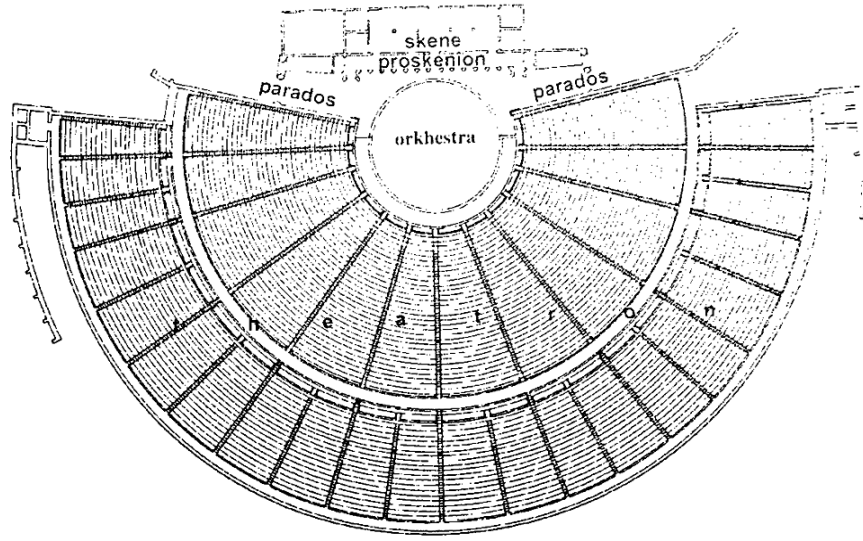
Bu bölümde, tiyatrodaki oyun alanı – oyun mekânı ilişkisi, tiyatronun geçirdiği yapısal ve biçimsel değişiklikler üzerinden sorgulanacaktır. Bu nedenle gelişim, kronolojik sıralama ile ilerlemektedir.

Bilinen ilk oyun mekânı yapılarından biri, şüphesiz ki tiyatrodur. İlk olarak İ.Ö VI. ve V.yy’da, Antik Yunan Uygarlığı’nın baş şehirlerinden biri olan Atina’da gelişmeye başlayan tiyatro sanatı, tiyatro yapılarının kaynağını oluşturmuştur.

Tiyatronun doğuşu, İ.Ö 6.yy'da yaşayan bir oyuncu olan Thespis ile anılır. Antik Yunan döneminde her yıl düzenlenen Dionysos Şenlikleri kapsamında oynanan Satir oyunlarında, kalabalık bir koro ile Dionysos'a şarkılar söylenir ve dans edilirdi. (Kuruyazıcı, 2003) Bu koro ekibine ilk oyuncuyu ve dolayısı ile ilk diyalogu getiren, Thespis'tir. Thespis, oyuna korobaşı ile konuşan oyuncuyu dahil ederek bugünkü sahne sanatlarının temeli olan diyalogu ilk kez oyun alanına taşımıştır. İlk zamanlarda herhangi bir düz alanda, oyun alanı kullanımıyla başlayan tiyatronun mekânsallığı, sonrasında tiyatro sanatının dini bir unsur olarak kullanılması nedeni ile daha çok kişiye aynı anda hitap edebilmek üzere değişime uğramıştır. Bu değişim, coğrafi koşullardan faydalanarak oluşturulmuştur. Bir dağın eteklerindeki düzlükte kurulan bu yeni oyun mekânı, daha çok sayıda kişinin oyunu izlemesini olanaklı kılmıştır. Ayrıca bu coğrafi seçim oyuncuların hem sesinin hem de görünüşünün çok uzaklardan bile izlenebilmesine olanak sağlamıştır. Bilinen ilk tiyatro mekânları, bu nedenlerle oluşturulmuştur.

Bu yapı türünün mimari tasarımı, oyun alanı ile seyir yerini net bir şekilde birbirinden ayırarak sabitler. İlk zamanlarda dağ yamacına ahşap plakalar çakılarak oluşturulan seyir yeri, İ.Ö. 499 yılında meydana gelen ve tahta sıraların çökmesi ile sonuçlanan kazadan sonra taş malzeme kullanılarak yapılmaya başlanmıştır (Nutku, 2000).

Topoğrafik nedenlerle yarım daire formunda olan seyir alanının eteğine, daire şeklinde bir *orquestra* alanı konumlandırılmış ve hemen arkasına da dikdörtgen formundaki *proskenion* adı verilen yükselti eklenmiştir. *Orchestra* adı verilen birimde koro, *proskenion* adı verilen düzlükte ise oyuncular konumlandırılır. *Proskenionun* arkasında ise, oyuncuların ve koronun girip çıkabilmesi için *skene* adı verilen bir arka duvar düzenlenmiştir. Oyuncular sahneye bu birimden çıkarlar. Seyir yerine ise *theatron* adı verilmiştir. *Theatron* kelimesi, bugün tiyatro olarak adlandırdığımız yapı türünün temelinde yer almaktadır. Seyir yeri anlamına gelen *theatron* kelimesi, tiyatrodaki oyun alanı-oyun ilişkisinin mekânsallığını açıklamaktadır.

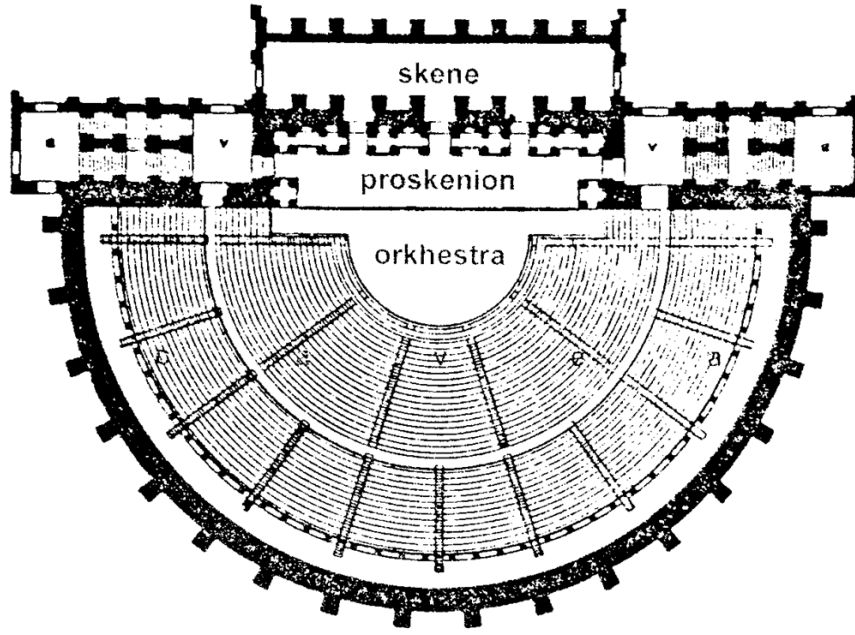


Şekil 4.1. İ.Ö IV. yy başlarında inşa edilen Epidauros Tiyatrosu (Kuruyazıcı, 2003)

Bu dönemde inşa edilen tüm tiyatro yapıları, benzer bir plan şemasına sahiptir. Buna göre tasarlanan ilk tiyatro mekânlarının en belirgin özelliği, oyun alanı ile seyir yerini birbirinden net bir şekilde ayırmasıdır. Aynı zamanda *skene* adı verilen ve oyuncuların sahneye çıkışını sağlayan arka birim, oyuncu-seyirci ilişkisinin kopartılması, yani oyun alanının oyun mekânına dönüşmesi anlamına gelmektedir. Buna göre oyuncunun oyun öncesinde seyirci tarafından görülmesi engellenmiştir.

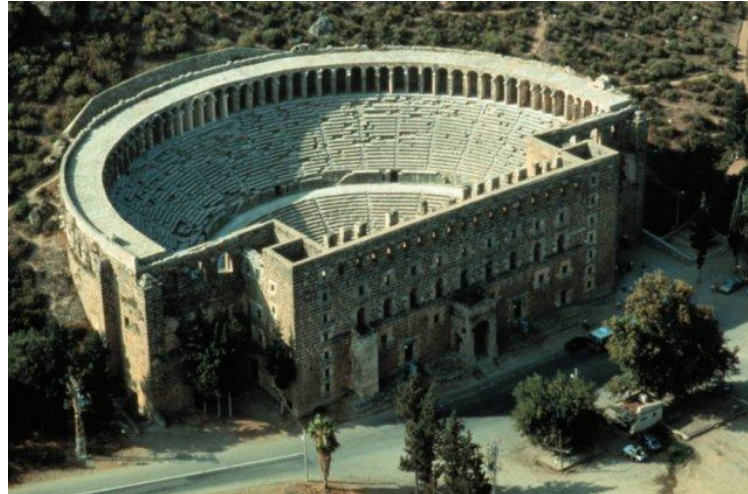
Roma döneminde ise tiyatro hem mekânsal olarak, hem de oyuncu-seyirci ilişkisi açısından değişime uğrar. Bu dönemde tiyatro dinsel bir unsur olmaktan çıkıp eğlenceye hizmet eden bir faaliyete dönüşmüştür. Antik Yunan kültüründe yer eden tiyatro anlayışından farklı olarak, bu dönemde sahnede gladyatör dövüşleri ya da birbirini öldüren köleler seyircinin ilgisini daha çok çekmiştir. Sonucu trajik bir biçimde gerçek olan bu oyunlar, Antik Yunan Uygarlığı'ndaki tiyatro unsurlarından farklı bir boyutta yer almaktadırlar.

Antik Yunan kültüründe dağ yamaçlarına kurulan tiyatro yapıları, bu dönemde düz alanlarda konumlandırılmıştır. Düz bir alanda inşa edilen bir yarım daireden oluşur. Bu yarım dairenin çeperleri düşeyde yükselerek seyir yerini oluşturur. Ortadaki boşluk ise oyun alanı (arena) olarak tanımlanır. Orkestranın oyun alanındaki yeri azaltılmış ve proskenion bölümü duvarları, yarım daire formunda olan yapı ile birlikte yükselmiştir.



Şekil 4.2. Bir Roma dönemi tiyatrosu. (Kuruyazıcı, 2003)

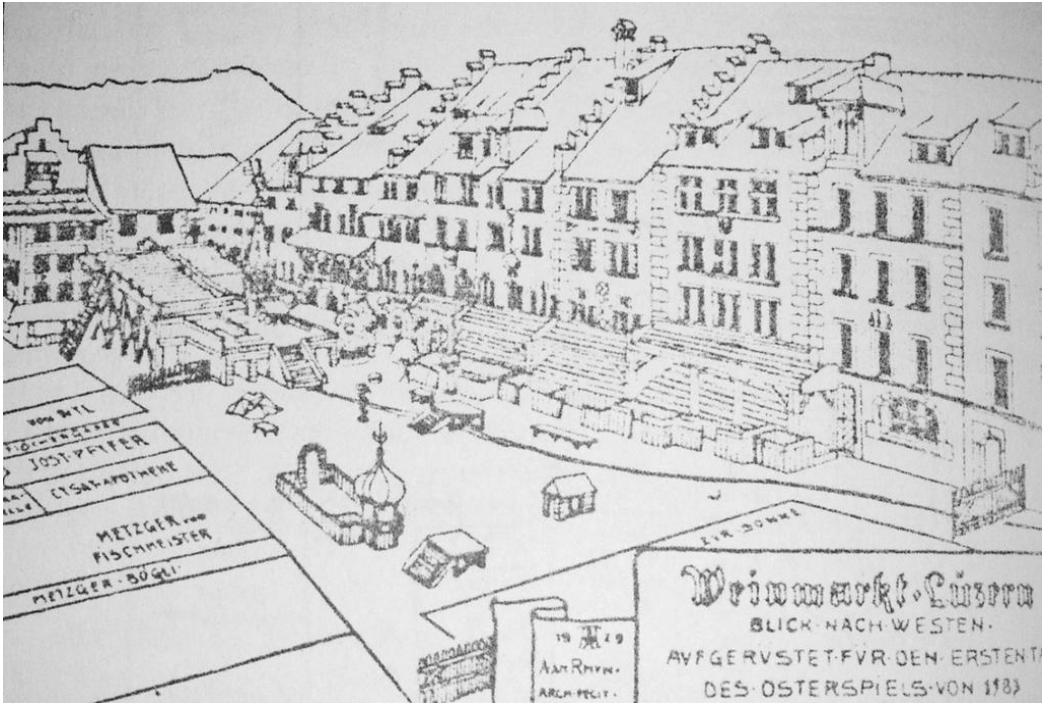
Roma dönemi tiyatro yapıları, dışardan bakıldığında çok süslü ve gösterişli bir görünüme sahiptir. Bu dönemin tiyatro yapılarında da oyun alanı ve oyun mekânı ilişkisi Antik Yunan Uygarlığı ile benzerlik gösterir. Oyun mekânı, oyun alanını merkeze alarak seyir yerini etrafında yarım daire formunda çevreler ve sabitler. Bu dönemde, çok sayıda oyun mekânı benzer özelliklerde inşa edilmiş ve uygulanmıştır. Oyun alanı ise özel olarak boyutlandırılıp tasarlanan bir alan değil, oyuncuların yer aldığı alandır.



Şekil 4.3. Aspendos Tiyatrosu – Antalya

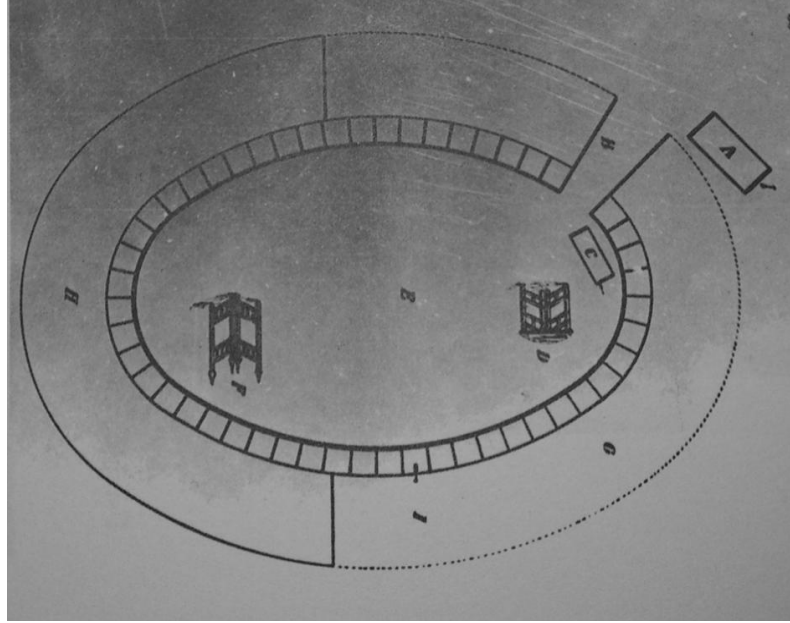
#### 4.1.1.2 20.yy öncesi tiyatrodaki Oyun Alanı-Oyun Mekânı İlişkisi

Roma Dönemi ile 20.yy arası zaman dilimindeki tiyatrunun, önceki dönemlere göre daha etkisiz bir faaliyet olarak yer aldığı söylenmektedir. Ancak bu durum, varlığını engellememiştir. Bu dönemde pazar yerlerinde hazırlanan oyun alanları, oyun alanı – oyun mekânı açısından farklı özellikler göstermektedir. Şehrin, yani kamusal alanın ortasına kurulan küçüklü büyüklü platformlardan oluşan sahnelerde üretilen oyun, tiyatro faaliyetinin bitimiyle kaldırılmış ve şehir, gündelik hayatına geri dönmüştür. Bir mimari tasarım ürünü olarak oyun mekânının hızlı bir gelişim ve yayılma göstermediği bu yıllar, bir oyun alanı olarak tiyatro faaliyetinin yeniden görünür olması ve kamusal alandaki varlığı açısından ilginçtir.



**Şekil 4.4.** Ortaçağ'da İsviçre'nin Luzern kentinde oynanan acı çekme oyunu. (Kuruyazıcı, 2003)

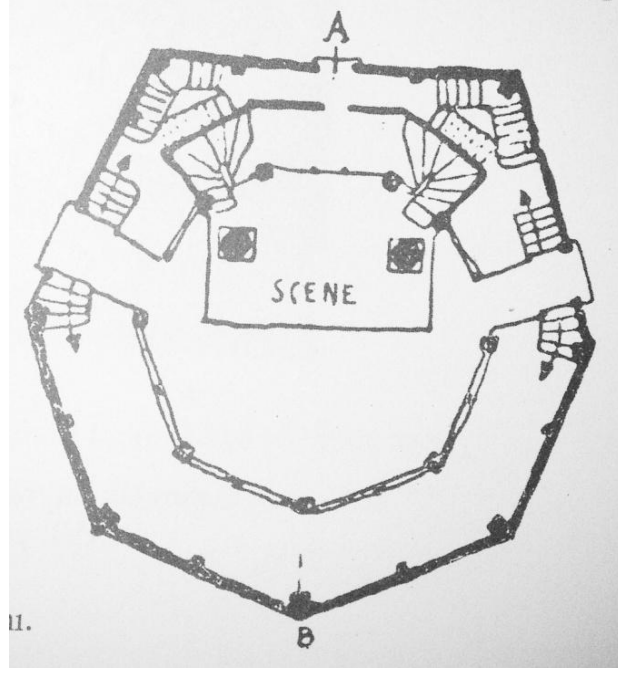
Şekil 4.5'te görüldüğü üzere, kentin ortasındaki pazar yeri farklı oyun alanlarına bölünmüştür. Oyunun her parçasının kendine has bir oyun alanı vardır. Burada Antik Yunan ve Roma uygarlıklarının tersine, oyuncuların sahneye girişi ve çıkışı seyirciler tarafından görülebilmektedir. Oyun alanının mekânsallaşmadan var olduğu bu kent parçası, oyunun varlığı kadar alan kaplamaktadır. Bu nedenle burada bir oyun mekânının varlığından söz edilemez.



Şekil 4.5. “Palanga” olarak adlandırılan orta oyununun oynandığı alan. Ortada yer alan elips şeklindeki boşluk oyun alanını göstermektedir. (Nutku, 2000)

Aynı zaman diliminde Osmanlı devletinde oyunun gelişimi benzer şekilde olmuştur. Meddahlık, kukla tiyatrosu, Hacivat-Karagöz ve orta oyunu Osmanlı devletinde yer eden faaliyetlerdir. Bunlar da özel ve sabit bir alan kullanmadan, sadece oyun alanı kurgusuyla oluşturulan seyirlik oyunlardır. Gündelik hayat içerisinde ve genellikle kamusal alanda oyun süresince yer kaplar ve sonrasında yok olurlar. Oyun oynamak üzere sabitlenmiş bir oyun mekânı oluşturmazlar.

1599 yılında Richard Burbage tarafından İngiltere’de inşa edilen The Globe Theatre, (Kuruyazıcı, 2003) bu tiyatrodaki oyuncu ve yazar olarak çalışan Shakespeare ile ünlenmiştir. Bu nedenle, bu dönemde yapılan tiyatrolar genel olarak Shakespeare Dönemi Tiyatrosu olarak adlandırılırlar. Özgün haliyle günümüze kadar ulaşmayı başaramamış olan bu yapı türünde, koro için özel olarak ayrılan *orchestra* bölümü yer almamaktadır. Koronun tiyatrodaki varlığının azalmasıyla, biçimsel olarak bu bölüm de kaybolmuştur. Proskenion adı verilen, oyuncuların yer aldığı bölüm zamanla genişlemiş, arkasında yükselen *skene* duvarı oyun dekoru olarak özelleşmiş ve bugünkü adıyla sahne(scene) olarak adlandırılmaya başlanmıştır.



**Şekil 4.6.** Shakespeare'in The Globe Tiyatrosu plan şeması. (Nutku, 2000)

Bu dönemden itibaren, oyun alanının tasarım kurgusuna farklı bir bakış açısı geliştirilmeye başlanmıştır. Oyun için özel olarak konumlandırılan eşyalar, objeler ve kumaşlarla oyun alanı, mimari olarak da tasarlanan bir alana dönüşmüştür. Bu noktada bu dönemden itibaren, sahnenin de bir oyun mekânı tasarımındaki mimari kurguya dahil olduğu söylenebilir. Bugün dekor adı verilen bu unsurlar, sonrasında oyun alanının tasarım boyutuyla tekrar ele alınmasını gerektirmiştir. Shakespeare Dönemi'nden itibaren oyun alanı, oyunda geçen hikayeye göre her seferinde tekrar tasarlanan mekânsal bir yapıya bürünmüştür. Oyuncunun bir başka karakteri canlandırırken yaptığı gibi, oyun alanı da canlandırılan mekâna benzetilmek için özel olarak kurgulanmıştır.

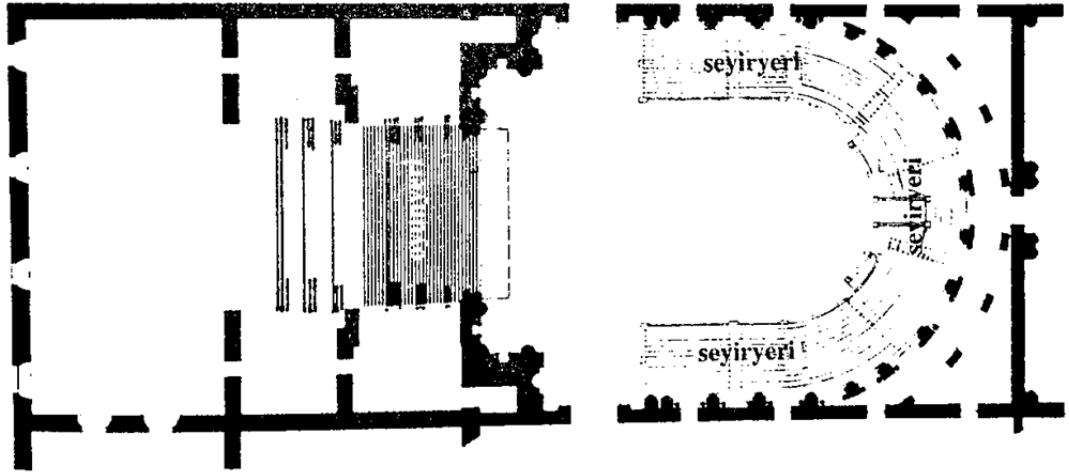
Shakespeare Dönemi'nden sonra Rönesans'ın da etkisiyle yeniden gelişmeye başlayan tiyatro mekânları, oyun alanı-oyun mekânı açısından değerlendirildiğinde, oyun mekânlarının mimari tasarımının hızla geliştiği görülür. Bu dönemde dini unsurlar tarafından değil, daha çok devlet tarafından desteklenen tiyatro sanatı, zamanla kültürel açıdan da yerleşmiş ve neredeyse Avrupa'nın bütün şehirlerinde tiyatro yapıları inşa edilmeye başlanmıştır.

Bu yapılaşma tiyatronun mekânsallığının yayılmasını sağladığı gibi, kültürel bir unsur olarak varlığının sürmesine de etki etmiştir. Bu sırada tiyatronun mekânsallığı

da giderek gelişmiş ve oyun alanında yer etmeye başlayan mekânsal dönüşüm giderek daha gerçekçi bir boyut kazanmaya başlamıştır.

20. yy'a kadar temel ilkelerini değiştirmeyen bu mekânsal kurguda bir tiyatro binası, son derece ihtişamlı ve gösterişlidir. Bir oyun izlemek üzere tiyatroya gitmek gündelik hayat içinde yer etmiş ve kültürel bir unsur olarak varlığını yerleştirmiştir. Bu dönemde sahne (oyun alanı), gerçekçi perspektif gereği geriye doğru giderek derinleşmiştir. Farklı mekânlarda geçen farklı hikâyeleri anlatabilmek için giderek büyüyen oyun alanı aynı zamanda yükselerek, bugün çerçeve sahne olarak adlandırılan oyun alanını yaratmıştır. Bu sahneyi seyirciden ayıran, kalın bir perde ile oluşturulan düz bir çizgidir. Seyir yeri ise giderek oyun alanından uzaklaştırılmıştır. Bu durum, oyuncu-seyirci ilişkisinin yavaş yavaş kopmasına neden olmuştur.

Oyun alanı-oyun mekânı ilişkisi açısından ele alındığında bu yapı türünde, oyun alanı mekânsallaşmasına devam etmiştir. Bu dönemde sahnelenen oyunlarda oyun alanının tiyatro metninde yer eden mekânlara birebir benzemesine çalışılmış, hatta oyun alanı başka başka mekânlar olarak her seferinde yeniden düzenlenmiştir. Oyun alanının bu şekilde mekânlaşması, çerçeve sahne içinde fiziksel olarak iki boyutlu bir hale gelmesine neden olmuştur.

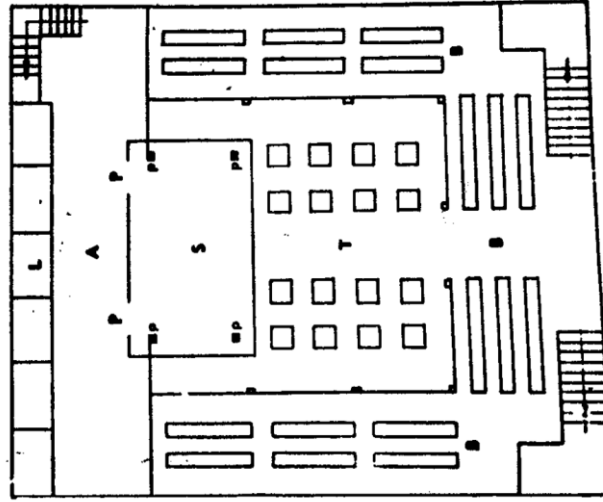


Şekil 4.7. 1616 yılında İtalya'nın Parma şehrinde inşa edilen Farnese Tiyatrosu, plan şeması (Kuruyazıcı, 2003)

Tiyatro sanatının geçirdiği bu dönüşüm, oyun mekânı tasarımlarını da hem hacimsel hem de üslupsal olarak değiştirmiştir. Bu dönemde tiyatro yapılarında hem oyun alanı, hem de oyun mekânı üslup olarak çok süslü ve gösterişlidir. Seyir yerinin

giderek oyun alanından uzaklaşması, oyunun hem biçimsel özelliklerini hem de seyirci ile olan ilişkisini etkileyerek, tiyatroyu farklı bir mekânsallığa sürüklemiştir.

Aynı zaman diliminde dünyanın her yerinde gelişen tiyatro yapılarının farklı bir örneği de, Çin tiyatrosunda görülebilir. Avrupa'ya göre daha sade ve oyun alanı kurgusuyla oluşturulan bu oyun mekânlarında, genel olarak üç tarafı seyirci ile çevrelenmiş sade bir oyun alanı yer almaktadır. Sahnenin hemen önünde yer alan boşlukta soylular oturtulurken, yan ve arka taraflar seyirci için düzenlenmiştir. Bu tiyatro yapıları daha sade ve daha gösterişsiz olup oyuncu ile seyirci arasında daha yakın bir ilişki kurmaktadırlar. Mimari tasarımın mekânsal kurgusunda hakim unsur oyun alanıdır.



Şekil 4.8. Klasik Çin Tiyatrosu plan şeması (Nutku, 2000)

19.yy'a gelindiğinde tiyatro yapılarının mekânsal kurgusu çok fazla değişmemekle beraber, oyun alanı genel olarak sadeleşmiştir. Bunun nedeni, 19.yy sonları ile 20.yy başlarında yerleşmiş olan gerçekçi akım olarak gösterilebilir. Anton Çehov, Henrik Ibsen, George Bernard Shaw gibi önemli gerçekçi yazarların yaşadığı bu dönemde tiyatro anlayışı, gerçekçi bir oyun alanı yaratmakla ilgilenmek yerine gerçekçi bir metinsel üslup geliştirmekle ilgilenmiştir. Oyun mekânı, abartılı ve gösterişli olandan uzaklaşarak gerçekçi olana yönelmeye başlamıştır. Bu nedenle oyun alanı kurgusu daha gösterişsiz ve doğal bir atmosfer oluşturmaya çalışır. Ancak hakim unsur yine çerçeve sahnedir ve oyun alanının seyir yeri ile kurduğu bağlantı zayıftır.

#### 4.1.1.2. 20.yy Tiyatrosu 'nda Oyun Alanı-Oyun Mekânı İlişkisi

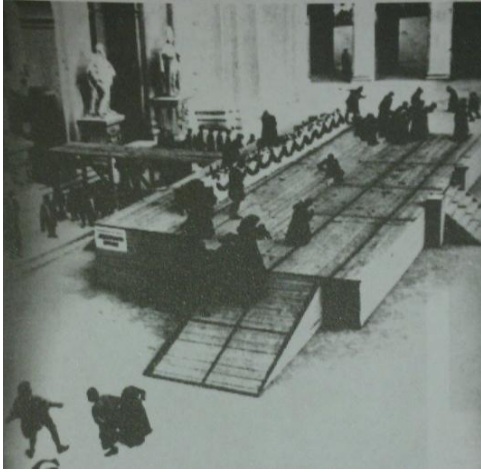
20.yy'da yaşanan büyük toplumsal değişimler, tiyatro sanatını ve mekânla kurulan bağı da derinden etkilemiştir. İki büyük dünya savaşının getirdiği yıkım ve çaresizlik sonrasında üretilen eserler, bir önceki çağın abartılı gösterişçiliğine bir tür karşı çıkıştır. Bu karşı çıkış, oyun alanı ile oyun mekânı arasındaki bağlantıyı ve mimari tasarım sorunlarını da kapsamaktadır.

Tiyatronun temel unsurunun hareket olduğunu düşünen Meiningen Dükü ve ondan etkilenecek bilinen en önemli tiyatro kuramını yaratan Stanislavski, görünüşteki gerçekliğin ötesine geçebilmeyi amaçlamıştır. (Kuruyazıcı, 2003) Adolphe Appia ve Gordon Craig ise sahnede hareket ile ışığın iç içe geçerek yarattığı yeni atmosfer üzerinde çalışmalar yapmıştır. Bu arayışlar, oyun alanının da yeniden değerlendirilmesini sağlamıştır.

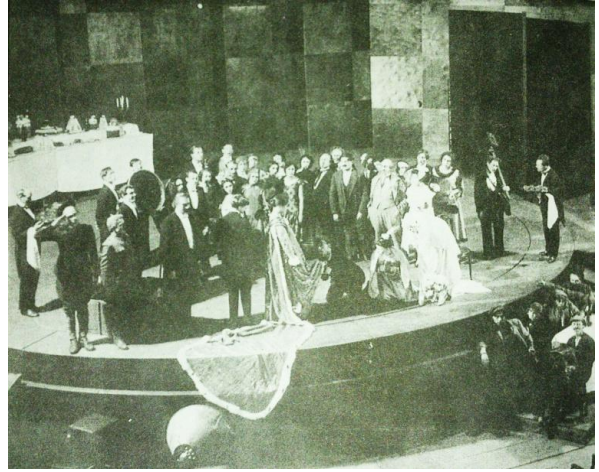
Max Reinhardt, oyun alanı ile seyir yeri arasındaki bağlantıyı tekrar keşfetmek adına önemli çalışmalar yapmıştır. Gösterilerini tiyatro binasından çıkararak bir sirk içinde, saray önünde ya da büyük kent salonlarında yeni oyun alanları yaratmış, yüzlerce oyuncunun rol aldığı ve binlerce kişi tarafından izlenebilen büyük yapımlar üretmiştir. Bu yapımlar, ilkesel olarak Orta Çağ pazar yeri oyunları ile benzerlik göstermektedir.

1874-1940 yılları arasında yaşamış olan Meyerhold ise tiyatro dünyasında her açıdan devrimci düşünceler tasarlamış ve geliştirmiştir. Stilizasyon ve hareket tasarımı adına kendi kuramını yaratan Meyerhold, oyun alanı-oyun mekânı ilişkisine de müdahale etmiştir. Perdeyi ve ön sahneyi kaldırarak oyun alanını seyir yerinin içine kadar getirmeye çalışmıştır. Aynı zamanda sokaklarda, alanlarda yükselen alçalan ve dönen platformlar kullanarak seyircinin arasına uzanmış yeni oyun alanları üretmiş, bu sayede oyuncu-seyirci ilişkisini yeniden tanımlamış ve oyun alanı kurgusunda temel değişimlere neden olmuştur. (Kuruyazıcı, 2003)

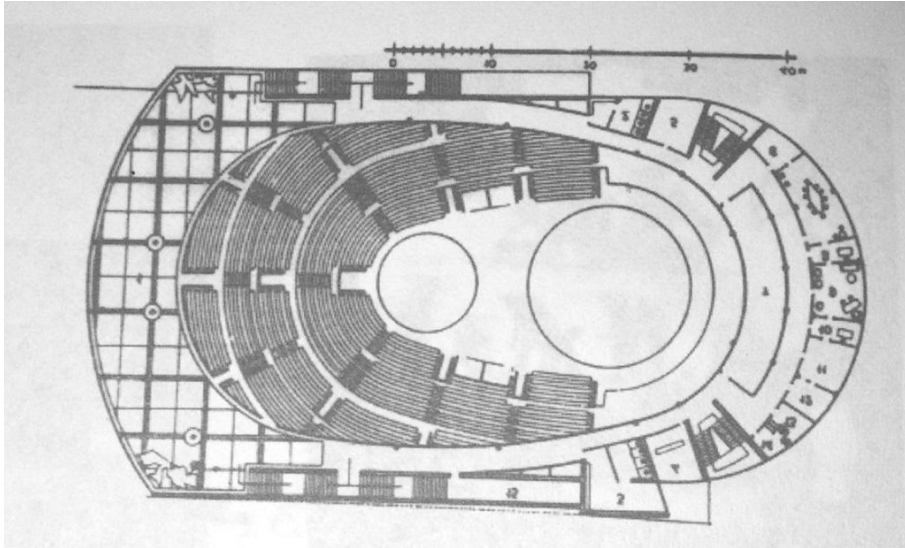
Bu değişim, yine Orta Çağ'da görülen pazar yeri oyunlarına benzerlik göstermektedir. Bu noktada oyunun mekânsallığı ve mimari tasarım ile kurduğu ilişki tekrar geri plana itilmeye başlanmış, oyun alanının seyirci ile kurduğu bağ tekrar yakınlaştırılmıştır.



**Şekil 4.9.** Reinhardt'ın Salzburg Katedrali Katedrali önünde sergilediği Jederman'ın oyun yeri,1920. (Nutku, 2008)



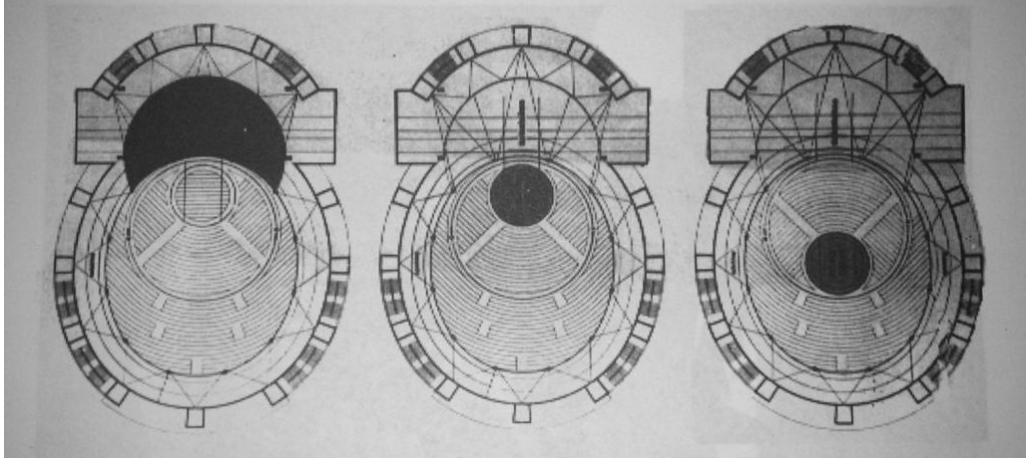
**Şekil 4.10.** Meyerhold'un yönetmenliğini yaptığı "Posta Havalesi" adlı oyundan bir kare, 1925. (Berktaş, 1997)



**Şekil 4.11.** Meyerhold'un yaptırdığı tiyatronun 1932'deki planı. (Nutku, 2008)

1919 yılında Almanya'da kurulan Bauhaus Sanat Okulu bilindiği üzere, her alanda devrimci nitelikte eserlerin üretildiği bir yer olmuştur. Walter Gropius'un Erwin Piscator için hazırladığı "Total Theatre" adlı proje ve bunu ifade eden total tiyatro anlayışı her ne kadar Hitler'in 1933 yılında Bauhaus Okulu'nu kapattırmasıyla gerçekleştirilememiş olsa da oyun alanı açısından çağının en yenilikçi tasarımlarından biridir.

Erwin Piscator ‘Politik Tiyatro’ adı verilen üslupta eserler ortaya koyan bir yönetmendir. Buna göre oyunların bir bilgilendirme işlevi ve seyirciden edinmesini istediği siyasal bir tutum vardır. Bu tutum ve öneriler, oyun içerisinde detaylıca açıklanır ve savunulur. Bir hayal dünyası yaratılmaz, var olan gerçekler oyun yoluyla görsel olarak sahnede belgelenir.



**Şekil 4.12.** Walter Gropius’un Piscator için hazırladığı plan taslağında oyun alanının farklı konumları. (Nutku, 2008)

Gropius, Piscator için hazırladığı bu çalışmasında oyun alanının oyun mekânı içinde yer değiştirebilmesini sağlayan bir proje hazırlamıştır. O güne kadar kullanılan sahne formlarını tek bir oyun mekânında üreten bu yeni bakış açısı, oyun alanını oyun mekânı içinde her seferinde yeniden tanımlayıp üretebilmektedir. Bu yolla seyircinin oyun alanına, oyuna ve dolayısı ile önerilen siyasi tutum ve görüşe yaklaşması sağlanmak istenmektedir.

Sevda Şener (2008), politik tiyatro ile total tiyatro arasındaki bağıntıyı şu şekilde açıklar:

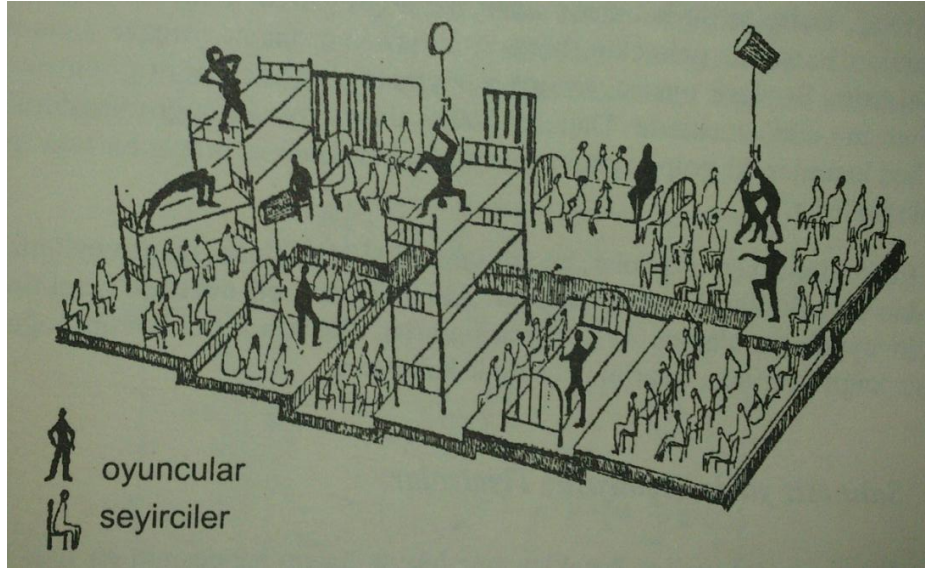
“Siyasal amaçlı tiyatronun, ilgisini oyundan çok seyirciye yöneltmiş olduğunu biliyoruz. Sahnenin tüm teknik olanakları, seyircide istenen etkiyi uyandıracak biçimde kullanılmaktadır. Bu görüş *Bütüncül (Total) Tiyatro* kavramının gelişmesini sağlamıştır: Seyircinin, amaçlanan siyasal görüşe katılması için sahne ile bütünleşmesi gerekli görülmüştür. Oyuncu ile seyirci, sahne ile seyir yeri arasında yeni bir ilişki kurulmuştur. Tüm iletişim araçları bu bütünleşmeyi sağlamak için kullanılır. Işık, ses, görüntü, müzik, seyirciyi sahnedeki olayla bütünler. Bu bütünleme olayında estetik kaygıların yeri yoktur”.

Epik tiyatronun yaratıcısı Bertolt Brecht ise Meyerhold ve Reinhardt’a benzer bir oyun alanı çerçevesi çizer. Brecht’in tasarladığı oyun alanlarında dekor, ışık ve benzeri yardımcı unsurlar bulunmaz. Bir platform üzerinde duran oyuncular ve

ihtiyaç duydukları basit nesnelere dışında, oyun için fazladan bir atmosfer yaratılmaz. Yine Brecht tarafından tasarlanıp geliştirilen yabancılaştırma unsuru her oyunda ön plandadır. Bu nedenle oyuncular oyun alanına girerken ve çıkarken izlenebilmekte, sahne aralarında dekor değiştirirken açıkça görülmektedir.

Brecht, yabancılaştırma efekti ile bir bakıma oyun alanı ve seyir yeri arasındaki ayrımı tümüyle yok etmektedir. Oyunun sınırları açısından ancak soyut olarak gözlemlenen bu üslup, oyuncu ile seyircinin birbiri ile yüzleşmesini sağlar. Bu sayede oyuncu, oyun alanında seyirci ile iletişim kurabilir hale gelir.

1960'lara gelindiğinde, oyuncu alanı ile seyir yeri arasındaki bölünmeye, ve dolayısıyla oyun alanının mekânlaşmasına tümenden karşı çıkan yeni tiyatro anlayışları gelişmiştir. Jerzy Grotowski, yoksul tiyatro anlayışıyla geleneksel tiyatrodaki birçok unsurun yanı sıra, oyun alanı-seyir alanı ayrımını da somut olarak ortadan kaldırmayı dener.



**Şekil 4.13.** Grotowski'nin Kordian adlı oyununda yerleşim şeması. Tüm alan bir hastane koğuşu olarak düzenlenmiş ve seyirci, oyun alanına fiziksel olarak ortak edilmiştir. (Kuryazıcı, 2003)

Peter Brook (2010) ise 'Boş Mekân' adlı eserinde, tiyatro yapmak için bir tiyatro binasına ihtiyaç olmadığını savunur. Bu görüşünü şu şekilde açıklar:

“Herhangi bir boş mekânı alır, işte burası bir sahnedir diyebilirim. Bir adam bu boş mekânın ortasından yürüyerek geçer ve bir başkası da bu adamı gözleriyle izler, işte tiyatro etkinliği için bize gereken şey bu kadardır. Oysa tiyatro dediğimizde aklımıza neler gelmez! Kırmızı perdeler, spot ışıkları, serbest koşuk, gülüşmeler, karanlık;

bütün bunlar her derde deva tek bir sözcüğün şemsiyesi altında birleşip üstüste binerek karışık bir imge oluşturur”.

Brook’un burada karşı çıktığı tiyatro anlayışı bir üslup ya da biçim karşılaştırması değil, alan ve mekân karşılaştırmasıdır. Brook, tiyatronun bir oyun mekânında oynanma zorunluluğuna karşı çıkarken, oyun alanının (sahnenin) varlığına vurgu yapmakta ve öne çıkarmaktadır. Bahsettiğimiz oyun alanı – oyun mekânı ayrımı, burada net bir şekilde görülebilir. Peter Brook, oyun alanı varlığının oyun için yeterli olduğunu söyler ve oyunu tek bir mekâna sıkıştırıp varlığını sabitlemenin ve sınırlamanın gereksizliğini anlatır. Sadece oyun alanı, tiyatro sanatının gerçekleşmesi için tek başına yeterlidir. Bu bakış açısı oyunun mimari tasarımdaki mekân kurgusu ile kurduğu ilişkiyi tekrar oyun alanına indirgemektedir.

20.yy sonunda tiyatrodaki yer alan farklı bakış açıları, oyun alanı kurgusunun yeniden tartışılmasına neden olmuştur. Buna göre tiyatro sanatı icrası için bir tiyatro mekânı inşa etmek zorunlu değildir. Bu sanat, tıpkı Orta Çağ’da olduğu gibi, insan hayatının her zamanında var olup kaybolabilir.

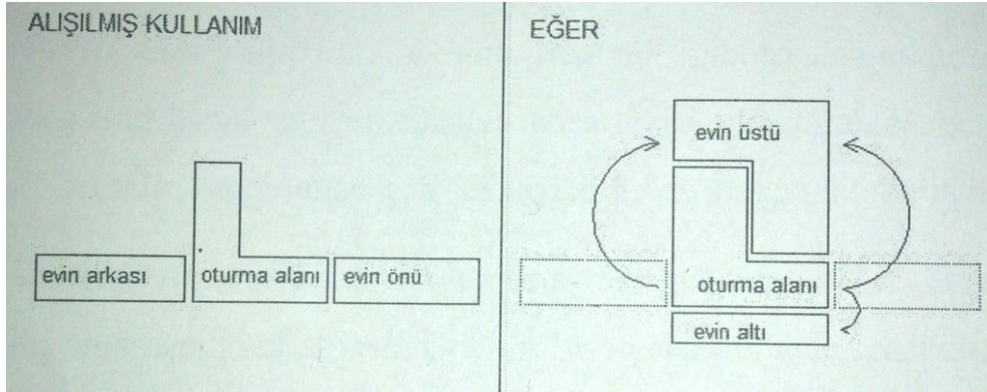
Bu anlayış, tiyatro yapılarının mimari tasarım kriterlerini de yeniden tartışmayı olanaklı kılar. Bu noktada oyun, mekânsallığını yitirebilmekte, ya da oyun alanı ile farklı mimari tasarım kriterleri oluşturabilmektedir. Büyük tiyatrolardaki ihtişamlı gösteriler üslup olarak reddedildiğinde, tiyatro yapılarının mekânsal kurgusu da bir dönüşüme girmiştir. Teknolojik olanakların gelişimi de eklendiğinde mimari tasarım oyun alanına ve oyun mekânına farklı bakış açıları üretebilecek bir alan elde etmiş ve bunu kullanmıştır.

Bu noktada oyun alanı – oyun mekânı üzerinden gelişen çeşitlemenin tiyatro sanatındaki üslupsal gelişmelerle paralel ilerlediğini söylemek mümkündür. Farklı biçim ve üslup arayışları, oyun mekânının mimari tasarımının da çeşitlenmesine neden olmuştur. Değişen tasarım kriterleri ile farklı üsluplara hitap eden farklı mekânlar üretilebilmeye başlanmıştır. Bu durum, tez çalışması kapsamında ele alınan oyun-mekân-alan ilişkisinin mimari tasarım ile kurduğu bağı görünür kılmaktadır.

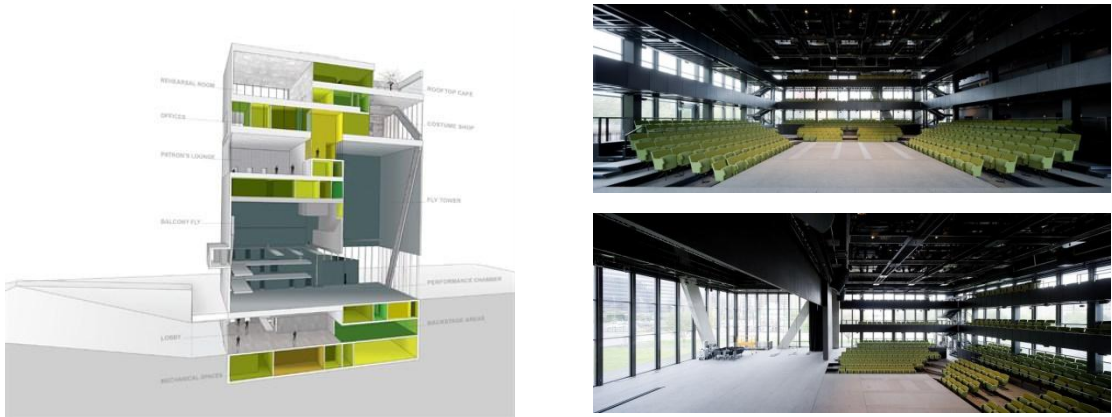
#### 4.1.1.3. Günümüz Tiyatrosu'nda Oyun Alanı-Oyun Mekânı İlişkisi

Henüz başlarında olduğumuz 21.yy'da tiyatro yapıları, mimari tasarım bazında büyük değişimler geçirmemiştir. Bir tiyatro binasının (mekânının) tasarım kriterleri, oyun alanı – oyun mekânı ilişkisi açısından bakıldığında, genel olarak 20.yy ile benzerlik göstermektedir. 20.yy'da üretilen farklı biçim ve üslupların mekân anlayışına kattığı boyutlar ise halen üretilip kullanılabilir.

Oyun alanı – oyun mekânı ilişkisine farklı bir boyut kazandıran günümüz tasarımlarından biri, Teksas'ın Dallas kentinde 2009 yılında inşa edilen Wyly Tiyatrosudur (REX, 06.01.2014). İlkel olarak Gropius'un Piscator için tasarladığı tiyatro yapısına benzeyen Wyly Tiyatrosu'nda, oyun alanı binanın taban alanı olup, oyuna göre mekândaki yeri değiştirilebilmektedir. Teknolojik donanımla seyir yeri ve arka sahne unsurları oyun alanının üstüne asılarak yerleştirilmiş ve mekân içindeki oyun alanının her seferinde yeniden üretilebilmesi sağlanmıştır. Ayrıca bu sayede oyun alanı zeminle ve dış mekânla birleştirilebilir hale gelmiş, oyunun alanının mekânsal olasılıkları maksimum seviyeye çıkartılmıştır.



Şekil 4.14. Wyly Tiyatrosu değişim şeması (Bostancı, 2008)



Şekil 4.15-17. Wyly Tiyatrosu kesit şeması ve iç mekân görünümü.

Bunun yanında, tiyatro alanında Peter Brook'un bahsettiği boş mekân teorisi (Brook, 2010), beraberindeki kuramsal gelişim ile karşılık bulmuş ve sıkça kullanılır olmuştur. Gerçekten de tiyatro günümüzde eski ve yeni tiyatro mekânlarında devam etmekle beraber; bir apartman dairesinde, bir garajda ya da kamusal alanda da devam etmektedir. Aynı şekilde bir şehrin sokakları da tıpkı Orta Çağ'da olduğu gibi, oyun alanı olarak kullanılabilir. Özel olarak tasarlanan platform ya da yükseklikler olmaksızın, oyunun kendisi kadar bir alan kapsayan tiyatro gösterilerine rastlanmaktadır.

Tiyatronun kendisi için özel olarak tasarlanmayan mekânlarda da devam edebilmesinin bir diğer nedeni, toplumsal ve ekonomik değişkenlerdir. Tiyatro üretiminin günümüzdeki maddi boyutu göz önüne alındığında, üretilen birçok üslup ve biçimin maddiyatla olan ilişkisinin birbirine paralel ilerlediği söylenebilir. Bunun yanında kent mekânındaki tüm yapısal değişimler, tiyatrodaki oyun alanı- oyun mekânı ilişkisini etkilemiştir.

Ayrıca gelişen farklı bir tür de, mekân tiyatrosudur. Bu üslupta üretilen eserlerde herhangi bir boş mekân değil, var olan mekânın ya da kent parçasının kendisi bir oyun malzemesi olarak kullanılır. Bir mimari ofis, bir spor salonu ya da bir çıkmaz sokak oyun mekânı olarak seçilir ve oyun burada, bu mekâna özgü olarak üretilir. (Pilavcı, "Mekan Tiyatrosu": Bir Oyuncu Olarak Mekan, 2012)

Mekâna bunun gibi farklı bakış açılarıyla yaklaşan oyun çalışmaları, mimari mekânın algılanışını oyun yararına dönüştürebilmektedirler. Aynı zamanda bu yolla, mimari tasarımdaki mekânsal kurgunun bizzat kendisi bir oyun alanı gibi kullanılabilir.

#### **4.2. BÖLÜM SONUCU**

Bütün bu çalışmalardan da anlaşılacağı gibi tiyatro sanatının geçirdiği üslupsal ve biçimsel değişimler, oyun alanı-oyun mekânı ilişkisini her seferinde değiştirip yeniden üretmiştir.

Başlangıçta oyun alanını mekânlaştıran ve bir mimari tasarım ürünü olarak sabitleyen tiyatro sanatı zamanla bu sabitlemeyi kırmış ve oyunun temel unsurlarından biri olan zorunlu bir alan sınırı çizme kuralının oyun için yeterli

olabildiğini iddia etmiştir. Tiyatroda gerek sahneleme teknikleri, gerekse seyirci ile kurulan ilişki açısından değişen biçim ve üslup, tiyatro mekânının da buna göre değişip şekillenmesine neden olmuştur. Bu değişimler, oyunun mimari mekândaki varlığının yeniden sorgulanmasını sağlamış, oyun alanının oyun oynama eylemi için sahip olduğu zorunlu-yeterliliği görünür kılmıştır.

Bu sonuç, kamusal alanda oyun oynamanın olasılığını da tekrar arttırmaktadır. 20. ve 21.yy'da üretilen modernist mimari kurgunun oluşturduğu kentler, her ihtiyaca cevap verecek birimlerin ayrı ayrı kodlanarak bir araya getirilmesi yoluyla planlanmaktadır. Bu nedenle uyuma mekânı, yemek mekânı, çalışma mekânları ve buna ek olarak oyun mekânları da aynı şekilde planlanmakta ve sabitlenmektedir. Bu planlama anlayışı, zamanla oyunun mekânsallığını da zorunlu kılmıştır. Bunu sadece tiyatro yapıları üzerinden değil, oyun alanlarının tümü üzerinden okumak mümkündür.

Örneğin bir stadyum, bu açıdan bakıldığında futbol oyununun oynandığı ve seyredildiği bir oyun mekânı olarak nitelendirilebilir. Halbuki futbol oyununun oynanabilmesi ve izlenebilmesi için herhangi bir açık alan ve bir adet futbol topu yeterli olabilmektedir. Hayali olarak çizilmiş bir oyun alanının varlığı bile, oyunun sürmesini sağlamaktadır. Mimari tasarım kriterleri ile standardize edilerek inşa edilmiş dev stadyumlar ise sadece profesyonel olarak çalışan ve hayatını bu yolla geçindiren oyunculara hizmet eder. Bu noktada herhangi bir kuramsal ya da biçimsel tartışmaya yer vermeksizin, futbol oynamak için bir stadyumun zorunlu varlığından söz edilemez. Stadyum, oyunun standardize edilebilmesi ve geniş kitleler tarafından rahatlıkla izlenebilmesi için üretilmiş bir mimari tasarım ürünüdür.

Bu noktada denilebilir ki mimari tasarım bir oyun mekânı ürettiğinde, oyunun kurallarıyla tanımlı ve sınırlı olup, aynı zamanda oyunun geçirdiği değişimlerden de etkilenmektedir. Tiyatro yapıları örneğinde görünür olan bu değişimler, tiyatroya bakış açısının oyun alanı özelinde gelişmesine ve oyunun toplumsal yaşama daha aktif olarak katılıp kamusal alana yayılmasına olanak tanımıştır. Bu yayılım, oyunun mimari mekândaki yerini yeniden üretirken, mimari mekânın da oyunla yeniden üretiminin önünü açmıştır.

## 5. OYUN VE KAMUSAL ALAN

Bu bölümde oyunun anlık ve sonucu önceden kestirilemeyen yapısı, kamusal alanın yapısı ile karşılaştırılarak analiz edilecektir. Çünkü kamusal alanda konumlandırılan oyun mekânları, oyunun doğasından kaynaklanan belirsiz ve anlık olma özelliklerini geri plana itebilmekte ve değiştirebilmektedir. Buna rağmen kamusal alanda oyun, her koşulda varlığını sürdürmektedir.

Bu ilişki, oyun alanı ile oyun mekânı arasındaki ayrımı gözlemlemek için önemlidir. Planlama ve sabitleme yolu ile üretilen oyun mekânları, tıpkı tiyatro sanatı örneğinde olduğu gibi oyun alanını da etkilemektedir. Bu nedenle bu bölümde, bir kamusal alandaki oyun oynama olasılığı oyun mekânlarının niceliğine göre değil, oyun alanlarının niteliğine göre incelenecektir.

Bu inceleme yapılırken kamusal alandaki oyun alanı kullanımına örnekler de verilerek, günümüz kamusal alanlarında oyun alanının yeri sorgulanacaktır. Son olarak, MSGSÜ Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi'nin desteği ile üretilen oyun alanı çalışması tez kapsamında anlatılacak, çalışma sırasında ulaşılan bulgular paylaşılacaktır.

### 5.1. KAMUSAL ALANIN TANIMI

Kamusal alanların varlığı kentlerin tarihi kadar eski olmakla birlikte, kamusal alan teriminin kendisi modernleşmenin bir ürünüdür. İlk kez 1962 yılında Jürgen Habermas'ın “Kamusal Alanın Yapısal Dönüşümü” adlı eserinde yer alan kamusal alan tanımı, modernleşmenin planlama yolu ile oluşturduğu şehirlerde ortak ve herkesin kullanımına açık alanlara vurgu yapar. Buna göre Habermas kamusal alanı, “toplumun ortak bir düşünce, söylem ya da eylem geliştirmek için kullandığı bir etkinlik alanı olarak tanımlamaktadır (Güney, 2007)”.

Habermas' a (2010) göre kamusal alan, sivil toplum ile liberalizm ve burjuvazi arasındaki sıkışmanın devlet yararına değiştirildiği bir alandır. Habermas, bu görüşünü şu şekilde açıklamaktadır:

“İlk modern anayasalardaki temel haklar kataloğu, liberal kamusal alanın mükemmel bir imajını verir: Bu haklar, özel bir alan olarak toplumun özerkliğinin sönümlenmesini ve kamusal otoritenin birkaç işlevle sınırlandırılmasını garanti altına

alır. Anayasalar, bundan öte, sivil toplum ile devlet arasında, özel bireylerin kamusal bir gövde olarak toplandığı, yurttaşlara ait bir kamusal alanın varlığını temin ediyordu. Bu kamusal alan aracılığıyla yurttaşlar topluluğu, politik otoriteyi ‘rasyonel’ bir otorite haline dönüştürmek idealine dayanan bir amaçla, burjuva toplumunun ihtiyaçlarını devlete ileteceklerdi. Bu tür bir rasyonelliğin ölçümü serbest meta piyasasına dayanan bir toplumun öngereklerine uygun olan bir işe yarardı (general interest). Böylece, özel bireylerin piyasadaki etkinlikleri toplumsal zorlanmadan, kamusal alan da politik baskıdan azat olunca, genel yarar garantilenmiş oldu”.

Buna göre kamusal alan, burjuvazinin şekillendirdiği toplum yapısının bir aracı olarak kullanıldığında, liberal kamusal alanın bir imajını oluşturur. Habermas burada, kamusal alanın siyaset, devlet, liberalizm ve ekonomik etkenlerin kamusal alan üzerindeki etkisini açığa çıkarmaktadır.

Günümüz şehirlerindeki bir sokak, bir cadde, meydan ya da parkların her biri birer kamusal alan örneğidir. Bu alanlarda üretilen eylem ve davranışlar toplumsal ve ortak olana vurgu yapmakta, onu değiştirip dönüştürebilmektedir. Bu nedenle, toplumsal yaşama biçimlerinin, kullanım şekillerinin ve genel ahlak kurallarının benimsenmesinde ve görünürliğünde kamusal alanın rolü büyüktür.

Sosyolog Meral Özbek (2010), “Kamusal Alan” adlı çalışmasında, kamusal alanı şu şekilde tanımlar:

“Demokratik ilke olarak kamusal alan, yurttaşların ortak meselelerini, eşit ve özgür katılımı (söz, irade ve eylemle) halletmeye çalıştığı yerdir. O yüzden bir toplumda varolan kamusal alanın genişliğini ve sınırlarını; düşünce, ifade, bilgiye erişme, tartışma, toplanma, örgütlenme ve tanınma özgürlüklerinin gelişmişliği ve ayırdetmeksizin herkesi kapsayıcılığı (eşitlik, çokluk ve farklılık) belirler”.

Buna göre kamusal alan, herkesin kullanımına açık belirli sınırlar taşıyan, bu sınırlar içinde toplumsal yaşantının değişip dönüştüğü ve yeniden üretilebildiği alanlardır. Bu sınır yine bir sokak, meydan, park ya da bir sahil şeridi olabilir. Bu nedenle sosyolojik açıdan tartışmalı soyut sınırları vardır. Kamusal alan, sosyal statü, ırk ya da cinsiyet ayrımı gözetmeksizin herkesin kullanımına açık bir ortak alan olarak nitelendirilebilir. Bu alandaki bireylerin tutum ve davranışlarının açık ve özgür olabilmesi, eleştiriye açık olmasını da beraberinde getirir. Bir toplumun yapısına göre değişkenlik gösteren ahlaki ve kültürel kodlar, kamusal alandaki insan davranışı üzerinde görünür olur.

İletişim profesörü Eric Dacheux (2012), kamusal alanın temel özelliklerini şu şekilde sıralar:

1. Politikanın meşrulaştırılma yeri. Yurttaşlar tartışabilmek, bir fikir sahibi olabilmek ve politik iktidarı uygulayacak olan kişileri seçmek için, politik enfomasyona kamusal alan aracılığıyla erişir. Yine kamusal alan aracılığıyla ki kendilerini, sadece yasaya maruz kalan kişiler olarak değil, aynı zamanda bu yasanın yapıcıları olarak hissederler.
2. Politik cemaatin temeli. Kamusal alan, farklı etnik dinsel cemaatlere ait olan bireylerin ortak politik bir topluluk oluşturmak amacıyla kendi aralarında ilişki kurmalarına olanak sağlayan simgesel bir alandır.
3. Politikanın görünürlük kazandığı bir sahne. Kamusal alan, politik aktörlerin sahne aldıkları ve kamusal sorunların görünür ve algılanabilir hale geldiği yerdir”.

Dacheux’a göre kamusal alanın en belirgin özelliklerinden biri, politik alanda söz sahibi olması, politik alanı değiştirebilme kapasitesidir. Kamusal alan, politik sorunların hem açığa çıktığı, hem de çözüm bulduğu alandır. Bu nedenle toplumsal yapının dönüşümlerini incelemede önemli bir yapı taşı olarak karşımıza çıkar.

Kamusal alan, aynı zamanda gündelik hayatın ve gündelik olanın toplumsal olarak üretilip tüketildiği yerdir. Bu nedenle kamusal alanın planlanması, bir mimari düzenlemeler bütünü olmaktan çok daha fazlasıdır. Siyasi kararlar ve hukuksal yaptırımlar içerir. Kamusal alan bu yolla, bireyin davranışlarını toplum yararına düzenleyebilmektedir. Bu düzenlemenin araçlarından biri de bürokrasidir. Henri Lefebvre (1998), bu durumu şu şekilde açıklar:

“Her bürokrasi kendi alanını düzenler; kendisine bir alan açar. Bu alanın çevresine çit çeker, işaretler koyar. Birbirinden farklı birer mali alan, idari alan, hukuksal alan vardır. Her alanı gösterebilim açısından, bir *corpus*’a (yönetmelikler, kararlar, tüzükler) bağlı bir alt sistem olarak incelemek mümkün olabilir. Kuşkusuz, böyle bir inceleme pek faydalı olmayacaktır. Çünkü bu alanların toplamı (ya da bütünü) sınırları belirlenmiş bir akılcılığın alanını, bürokrasinin alanını oluşturur. Bu alan, kendisinden değil toplumsal bir patolojiden kaynaklanan, akılcılık ile saçmalığın nihai birleşimini yansıtan patolojik (şizoid) belirtiler taşır. Zaten alanlar, bir yapbozun parçaları gibi birleşmezler. Aralarında boşluklar vardır. Ayrışmış bürokrasiler, yani hiçbir zaman gerçekleştirilmemiş olan toptan bir bürokratikleşmenin parçaları birbirleriyle uyuşmazlar. Ancak zamana karşı birleşirler. Zaman, kuşatılması, çevrelenmesi, zararsız kılınması gereken düşmandır; zaman mevzuları eskitir, bürokratik alan içine yerleştirilmiş ‘nesnelere’ in hilelerine izin verir. Bürokrasi zamanın kullanımını buyurur ve kendi buyrukları içine girmeyen şeyi yasaklar”.

Buna göre bürokrasinin varlığı, bir kurallar listesi ve davranış biçimi olarak kendisini somutlamaktadır. Bu somutlaşmanın görülebildiği yer, elbette ki kamusal alandır. Bu noktada zaman faktörü önemli bir yer tutar. Zamanın kullanımı bürokrasinin denetimine tabidir. Kamusal alan planlamasında da Lefebvre'nin bahsettiği bürokrasi görülebilmektedir. Tüm gündelik faaliyetler belirli saatler içinde gerçekleştirilmek üzere sınırlanıp sabitlenmekte ve mekânlar buna göre kullanılmaktadır.

Bu noktada kamusal alanın, üretim sistemleri, politik ortam ve ekonomik değişkenler ile sıkı bir bağ kurduğu görülmektedir. Belli bir mekân türü olarak değil, mevcut üretim ve yönetim sistemlerinin göstergesi olarak ele alınan kamusal alan, ortak ve farklı noktaların bir araya geldiği, toplumsal olarak üretilip tüketilen bir alan olması açısından önem taşımaktadır. Bu noktada kamusal alanın yönetim sistemleri ve bürokrasiyle olan ilişkisi, insan bedeninin mevcut toplumsal sistemde üretilen kent mekânı ile ilişkisi üzerinden yeniden değerlendirildiğinde, kamusal alanda oyunun yeri üzerine çıkarımlar yapmak mümkün olacaktır.

Richard Sennett (2008), "Ten ve Taş" adlı eserinde, insan bedeninin kent mekânı ile olan ilişkisini ilk uygarlıklardan bugüne analiz etmiştir. Sennett bu analizde modernizmin getirdiği hız faktörünün kent mekânına etkisini şu şekilde açıklar:

"İnsanlar bugün atalarımızın hayal bile edemeyeceği hızlarda seyahat ederler. Otomobillerden kesintisiz uzayıp giden dökme beton otoyollara kadar uzanan hareket teknolojileri insan yerleşimlerinin sıkışık merkezlerden çevre mekânlara genişlemesini mümkün kılmıştır. Böylece mekân salt hareket amacının aracı haline gelmiştir – artık kent mekânlarını onların içinde araba kullanmanın, onlardan çıkmanın ne kadar kolay olduğuna bakarak değerlendiriyoruz. Bu hareket güçlerine esir olmuş kent mekânının görünüşü zorunlu olarak nötrdür: Sürücü arabasını, ancak kente özgü dikkat dağıtıcı özelliklerin asgariye inmesi sayesinde güvenle sürebilir; iyi araba kullanmak standart işaretler, ayırım çizgileri, drenajlar ve ayrıca diğer sürücüler dışında sokak hayatı olmayan sokaklar gerektirir. Kent mekânı salt hareketin bir işlevi haline geldikçe, kendi içindeki uyarım kapasitesini de yitirir; sürücü mekânın içinden geçip gitmeyi ister, onun tarafından uyarılmayı değil".

Kamusal alanı bu faktörler üzerinden yeniden düşündüğümüzde, günümüz şehirlerindeki kamusal alanlar da tüm diğer parçalar gibi planlanarak oluşturulmuş birer kent parçasıdır diyebiliriz. Bu planlamada ön koşul konfor ve hız faktörü olarak değerlendirildiğinde Sennett'in bahsettiği sürücünün mekânın içinden geçip gitmesi gibi, bir yayanın da kent sokaklarını bir yerden bir yere ulaşmak üzere yürümesi mümkündür.

Bu noktada oyun alanının kamusal alan içindeki varlığı, mekânın ya da kent parçasının bireyi bu anlamda uyarması ile doğru orantılıdır. Çünkü birey oyun alanına girdiğinde kamusal alanda ürettiği kültürel ve bürokratik davranış biçimleri, bedeni ile olan ilişkisi ve kimliği oyun süresince değişmektedir. Oyun alanına girdiğinde toplumsal yaşamdaki ve kamusal alandaki tüm kurallardan arınan bireyin kimliği, “oyuncu”ya indirgenir. Bu nedenle oyun alanı, kamusal alan içinde “durulacak” bir yer, bir “boşluk” arar. Bulamadığı durumlarda ise oyunun yaratıcılığına başvurarak bunu elde etmeye çalışır.

Oyunun yaratıcılığının aktif hale gelmesi için, kentteki bireyi oyuna çağırabilecek çok ufak müdahaleler yeterli olmaktadır. Sözelimi sokaktaki bir duvara takılan basket potası, mekânın algılanışını ve kullanımını baş döndürücü bir hızla değiştirebilir. Sokak, içinden geçilerek bir yerden başka bir yere ulaşılan bir koridor olmaktan çıkıp, isteğe göre durulan, kalınan ve vakit geçirilen bir yer haline gelebilir.

Bu anlamda oyun, kamusal alanda üretilen toplumsal yaşamın, düşüncelerin ve paylaşımların bir parçası olarak görülebilir. Kamusal alanı tanımlayan toplumsal, politik ve sosyolojik etmenlere dahil olup, kent mekânı üretiminin bir başka yolu olarak kullanılabilir.

## **5.2. KAMUSAL ALAN VE OYUN**

Kamusal alanda oyun oynama eylemi, oyun alanı tanımının yapılması ve kamusal alan tanımının geliştirilmesinden çok daha öncesine dayanır. Oyunun varlığına temel teşkil eden ilkel oyun ve ritüeller, bugün kamusal alan olarak adlandırdığımız ortak alanlarda da, özel alanlarda da farklı şekillerde yer almıştır.

Bu noktada kamusal alandaki oyunun varlığını, oyun alanları ve oyun mekânları üzerinden ayrı ayrı ele almak daha açıklayıcı olacaktır. Çünkü oyun mekânları, kamusal alanda oyun eylemini sabitleyen, örneğin spor tesisleri ya da tiyatro yapıları olarak ilk çağlardan beri varlığını sürdürmekte iken, oyun alanlarının varlığı farklı bir şekilde gelişmiştir.

### **5.2.1. Kamusal Alan ve Oyun Mekânı**

Oyun mekânı 3.3.Bölüm’ de açıklandığı üzere “oyun için özel olarak üretilmiş *alanlardan* oluşan bir yer” olarak tanımlandığında; kamusal alan içinde ayrı bir alan

olarak değil, ancak kent parçası içinde planlanmış bir alan, bir mimari tasarım ürünü olarak görülebilir.

Bu bakış açısıyla bir tiyatro yapısı, stadyum, lunapark ya da çocuk parkı birer oyun mekânı olarak açıklandığında, modern kentleşmenin planlı yapısına uyum sağlar. Oyun mekânının kamusallığı ise oyunun seyirlik olma durumuna ya da kamusal alan içinde belirlenebilir ve tanımlanabilir olmasına göre değişkenlik gösterir.

Bir kamusal alan içinde yer alan bir çocuk parkı da nicelik olarak kamusal alan diye tanımlanabilir. Ancak bu alanın oyun oynamak ya da oynayanları izlemek üzere sınırlandırılmış sabit yapısı onu mekânsallığa itmektedir; çünkü bu sabit unsur oyunun belirsiz, spontan ve irrasyonel yapısına terstir.



Şekil 5.1. ve 5.2. Kamusal alanda oyun mekânı örnekleri

Bu noktada planlanarak oluşturulmuş kentlerde oyunun mekânsallığı hakimdir. Belirli fiziksel sınır ve koşullar içinde planlanarak yer alan oyun mekânları, kamusal alanın bugünkü tanımında görünür ve erişilebilir değildir. Bu oyun mekânları kamusal alana değil, ortak özel alana vurgu yapar. Herkese açık bir alanda değil, oyun oynamak ya da oynanan oyunu seyretmek üzere konumlanmış mekânlarda gerçekleşir.

Bu nedenle titizlikle planlanan, işlevlendirilen ve detaylandırılan kentsel tasarım çalışmaları ve planlama ilkeleri, oyunun temel unsurlarını fark etmeden yok eder.

Oyun alanı araştırmacısı Joe L. Frost 'American Journal of Play' dergisine verdiği bir röportajında, Amerika'da çocuklar için son 30 yılda tasarlanan oyun alanlarının işlevsizliğini vurgular. Özel olarak çocukların oynaması için üretilen oyuncakların konumlandırıldığı bu oyun mekânları, Frost'a göre bir çocuğun fiziksel ve zihinsel gelişimini arttırmak için yeterli olmamaktadır. Frost (2008), bu görüşünü şu şekilde açıklar:

“Büyük bir deęişim kasırgası, çocukların oyun alanlarının kullanımını, fonksiyonunu ve strüktürünü deęiştiriyor. Bunu söylerken bahsettiğim, dış mekândaki tüm oyun alanları, yapılı ya da doğal oyun alanları, hepsi buna dahil. Son otuz yılda, çocuklara ait spontan dış mekân oyun alanları hem canlılık, hem de kalite açısından giderek azaldı. Oyun alanlarının ve oyuna yer açacak ara mekânların mahallelerde ve okullardaki yeri azaldı. Bundan önceki tarih boyunca, oyun alanlarının okullardaki varlığından bile önce, kentteki ara mekânlar ve yerler oyun alanı olarak kullanılmaktaydı, çocukların soluk alabileceęi, ara verebileceęi, tenefüs vakitleri ya da rahatça sokakta nefes alıp, baęırıp çağırarak spontan bir şekilde oynayabileceęi oyun alanları vardı. Şimdi ilk defa, çocuklar bir mekândan dięerine, bir aktiviteden dięerine adeta taşıyorlar ve bu nedenle saęlıksal ve kişisel gelişimleri temelden sarsılıyor”.

Frost’un bahsettięi bu sorunlar, sadece Amerika’da yaşıyan çocuklara özgü sorunlar deęildir. Çocuklar için özel olarak tasarlanan oyuncaklar, açık ya da kapalı oyun alanları ve etkinlikler, onları gerçek kent mekânından ve kamusal alandan uzaklaştırmaktadır. Oyunun mekânsallığı bu şekilde kullanıldığında, çocukların fiziksel ve ruhsal gelişimini olumsuz anlamda etkileyebilmektedir. Oyunun bir çocuk için en etkili öğrenme yollarından biri olduęu tespiti bilinen bir gerçektir. Ancak oyunun kent içinde sınırlanan ve mekân tarafından emredilen kurullarla oynanması, çocuęu oyunun dönüştürücü etkisinden mahrum bırakmaktadır. Kamusal alandaki oyun mekânlarının nicelięi gerek çocuk saęlığı, gerekse kent mekânının dönüşümü açısından faydalı bir unsurdur. Ancak oyun alanlarının nitelięi açısından bakıldığında, Frost’un deęerlendirdięi bazı sorunlar görünür olmaktadır.

Bir kamusal alanın nitelięi, içindeki oyun olasılıklarına göre deęişmekte, farklı kullanımlara yer açabildięi oranda hikâyeleşerek kendini gerçekleştirebilmektedir. Bu durumu Lefebvre (1998) şu şekilde açıklar:

“Kentsel olan kendi yapıtını (biçimlenme, çerçeve, biçimlendirilmiş ve kalıba dökülmüş yerler, uygun mekân veya mekânlar) yaratarak gerçekleştirdięi ölçüde, *uyarlama* eski durumuna getirilecek, zorlamalara üstün gelecek ve imgesel olanı anıtlar ve şenlik sayesinde üsluba ve yapıta baęımlı kılacaktır. Bundan sonra, kent hayatı, oyun etkinlięine (oyuna) kaybolan önemini, gerçekleşme koşullarını geri verecektir. Kent toplumunda, şenliğin yeniden canlandırılmasına doğru bir eğilim vardır. Paradoksal olarak, oyunsal olan ve oyun kendini toparlayarak, kullanım deęerinin, yerlerin ve zamanların kullanımının yeniden canlandırılmasına katkıda bulunur, kullanım deęerini deęişim deęerinin üstüne yerleştirir”.

Burada Lefebvre’nin bahsettięi “şenlik”, ilkel uygarlıkların ritüelleri ile benzerlik göstermektedir. Lefebvre, kent toplumunun şenliğe ve şenlięi çağırın oyun

mekânlarına ihtiyacı olduğunu düşünmektedir. Ancak her fonksiyonun önceden planlanması ve sabitlenmesi yolu ile oluşturulan oyun mekânlarında mimari tasarım, şenliğin dönüştürücü etkisini ancak sınırlı kamusal alanlarda görünür kılabilmektedir.

Buna göre kamusal alandaki oyun mekânı, oyuna hizmet etmek üzere sınırlandırılmış ve konumlandırılmış bir yer parçasıdır. Bir kent içindeki oyun mekânının niceliği arttıkça, kentin oyunla olan ilişkisi güçlenir. Ancak burada asıl değerlendirilmesi gereken unsur, oyun mekânının niteliğidir. Oyunla dönüştürülebilecek bir kent parçası yaratarak oyunu mekânlaştırmak, ya da mevcut alanlar içinde bir oyun alanı üretimine izin vermek, şenliğin yeniden üretilmesine yardımcı olabilir ve planlı mekânlaşmanın oyun üzerinde kurduğu yapısal baskıyı azaltabilir.

### **5.2.2. Kamusal Alan ve Oyun Alanı**

Kamusal alanın oyun alanı olarak kullanılması ve dönüştürülmesi olasılığı, bütünüyle kullanıcıya aittir. Oyuna ait sürprizler ve belirsizlikler içerir, oyun süresince var olup sonrasında yok olabilir. Kamusal alanın oyuna yönelik bu tür kullanımlarında en yaratıcı katılımcılar, şüphesiz ki çocuklardır. Bir çocuk herhangi bir kent parçasını kendisi için oyun alanına dönüştürecek hayal gücüne sahiptir.

Oyun oynama eylemi, bir kamusal alanın farklı fonksiyonlar ve ihtiyaçlar için tasarlanmış farklı noktalarında devam edebilir. Bu, oyunun yaratma edimidir. Oyunun mekânı dönüştürücü etkisi olarak tanımlanabilecek bu yapısı, dahil olduğu kent parçasında yeni bir gerçeklik yaratarak kağıt üzerinde tasarlanmış olanın dışına çıkar.

Sennett (1999) oyunun kamusal alanda bıraktığı izi, “öyküsel mekânlar” olarak adlandırır. Şöyle söyler:

“...Çizgisel mekânlar, biçimin fonksiyonu izlediği yerler olarak tanımlanabilir. Buna karşılık, öyküsel mekânlarsa, bu oyun alanı gibi, boşluğa çıkma yerleridir”.

Buradan da anlaşılacağı gibi bahsedilen öyküsel mekânlar, aslında planlanan dışında gelişen ve kullanıcılar tarafından dönüştürülebilen kent parçalarıdır. Böylelikle mekâna özgü bir deneyim yaşanır ve paylaşılır. Öyküsel mekânlar bu anlamıyla belirsiz, spontan ve irrasyonel olana olanak tanıyan mekânlardır. Bu

noktadan bakıldığında oyun, öyküsel mekânın oluşumu ve gelişimi için yegane bir araçtır.

Bir kentin kamusal alanlarındaki oyun olasılığının varlığı, Sennett'in belirttiği öyküsel mekânların olasılığını da artırır. Çünkü oyun oynamak yolu ile deneyimler daha hızlı ve etkili bir şekilde açığa çıkarılır, yeni hareket ve davranış yolları bulunur; en önemlisi de oyunun oynandığı yer steril bir ulaşım yolu olmaktan çıkıp gerçek zamanda algılanan ve yaşanan bir mekâna dönüşür. Bu yolla üretilen birikim, kentin duvarlarında, sokaklarında ve ara yollarında izler bırakır ve zamanla kentin yaşantısına yerleşir.

Oyun yoluyla deneyimlenen ve bir süreliğine de olsa oyun alanı olarak algılanan kamusal alan, sonrasında bu dönüşümün etkisini kaybetmemektedir. Hem oyuncular hem de oyunu seyreden ya da onunla 'karşılaşan' kamusal alan kullanıcıları, standardize edilerek tasarlanmış yapılanmanın içinde farklı algı boyutları geliştirmekte ve üretmektedir.



Şekil 5.3. ve 5.4. Kamusal alanda oyun alanı örnekleri

Kamusal alanda yer alan herhangi bir işaret ya da ufak bir düzenleme, kent mekânının oyunla yeniden algılanmasını sağlayarak, kamusal alanı yeni bir kullanıma açabilmektedir. Planlı bir şekilde tasarlanan ve bir mimari tasarım ürünü olarak yerleştirilen oyun mekânları dışında herhangi bir kent parçasını bir süreliğine oyun alanına dönüştürme yolları aranmakta ve çeşitli yollarla bulunmaktadır, çünkü dürtüsel bir eylem olduğundan bahsettiğimiz oyuna ve oyun oynamaya her yaşta bireyin ihtiyacı vardır.

Bu nedenle oyun alanının kamusal alandaki varlığı, her yaştan birey için önemli ve gereklidir. Ancak bu noktada kamusal alanda çokça oyun mekânı üretmek yerine, kullanıcıların farklı algı boyutlarıyla kendileri için dönüştürebilecekleri bir kamusal alan yaratmak, oyunu kent mekânına geri verecek bir çözüm yolu olarak görülebilir.

### 5.2.3. Kamusal Alanda Oyun Alanının Dönüşümü

Kamusal alanda oyun, önceden planlanarak ya da planlanmaksızın devamlı üretilip tüketilmektedir. Ancak burada kentleşmenin ve modernitenin oyun alanına getirdiği dönüşümü de incelemek gerekir.



**Şekil 5.5.** 17.11.2012 tarihinde “Görünürlük Festivali 8” kapsamında gerçekleştirilen ‘Kamusal Alanda Katılımcı Sanat için Oyun Alanı Kullanımları’ başlıklı sunuma ait görsel. (Pilavcı, 2012)

Şekil.5.5’de, 1940’lar Amerika’sından kalan oyun alanı kullanımları, günümüz oyun alanları ile kıyaslanmaktadır. Bu kıyaslamada, kent mekânının ve kamusal alanın oyun amacıyla kullanımı da açıkça görülebilmektedir. Şehirleşmenin başlangıcında herhangi bir kent objesi, yer döşemesi ya da şehrin boş alanları farklı kullanımlarla

işgal edilebilirken, bu eylem zamanla oyun için özel olarak hazırlanmış yeşil alan parçalarındaki belirli oyuncaklara indirgenmiştir.

Bugün bir kentin refah ve konfor seviyesi, içinde yer alan yeşil alan ve oyun alanlarının niceliğine göre artmaktadır. Ancak konuya oyunun yapısı üzerinden baktığımızda, bu nicelik değerlendirmesinin yeterli olmadığını söyleyebiliriz. Sınırlı ve belirli, spesifik eylemler için hazırlanmış bu oyun alanları oyunun niteliğini düşürmekte, bu nedenle bir türlü yeterli ilgiyi görememekte dirler. Oyun, kentin bir parçasında sınırlı bir alanda üretilip tüketilecek nesnel bir koşul olmaktan çok daha fazlasıdır. Bu nedenle günümüzde ancak sosyolojik ve biçimsel açıdan eski dokusunu kaybetmemiş olan kent parçalarında halen görülebilen oyun alanı kullanımları, oyunun spontan, belirsiz ve sonucu önceden kestirilemez yapısına uygun düşmektedir. Bu nedenle oyun oynama eylemi kendisi için özel olarak hazırlanmış alanlar yerine, gündelik hayat içerisinde dönüştürülebilecek alanlar ister.

### **5.3. KAMUSAL ALANDA OYUN ALANI ÜRETİMİ**

Bu bölümde günümüzde kamusal alanda oyun ile ilgili yapılan bazı çalışmalar ve üretilen yeni teoriler incelenecektir. Bu inceleme yolu ile kamusal alanda oyun olasılığı teknolojinin ve yeni bilgi kuramlarının üzerinden yeniden değerlendirilecektir.

21.yy'da teknolojinin ve gelişen bilişim sistemlerinin de desteği ile büyüyen ve her yaştan kesimin hayatında vazgeçilmez bir yer tutan bilgisayar ve internet kullanımı, bilgisayar oyunlarının yaygın olarak kullanılmasına neden olmuştur. Sanal ortamda tasarlanan oyun alanları ise gerek sınırsız ve özgür bir alan oluşu, gerekse görsel malzemelerin zenginliği nedeni ile çok hızlı gelişmiş ve üzerine birçok düşünce, yorum ve kavram eklenerek dev bir sektör haline gelmiştir.

Çalışmada ele alınan oyun alanı bu anlamda tasarlanan oyunları kapsamamaktadır; ancak sanal ortamda oyun tasarımı, kamusal alanda da var olmaya ve teknoloji ile gündelik hayatı oyunun ara kesitinde birleştirmeye çalışmıştır. Bu çalışmalarda, Fiziksel Oyunlar (Physical Gaming), Mekânsal Oyunlar (Locative Gaming), Dış Mekân Oyunları (Outdoor Games) ya da Gerçek Zamanlı Oyunlar (Pervasive Games) gibi farklı başlıklar altında kamusal alanda oyun tasarımları üretilmiştir.

Bu arařtırmalarda uygulanan deneysel yntemler, planlanmış byk kent meknlerinde da oyunun hl var olduėunu kanıtlayacak niteliktedir. Oyunun kent algısı zerindeki dnřtrc etkisi, yapılan alıřma ve oyun alanı tasarımlarında aıėa ıkmaktadır.

Oyunun kent meknı ve kullanıcıları zerindeki algı etkisini etkileyici bir biimde gsteren bir alıřma, 2008 ve 2009 yıllarında Katalonya niversitesi Mimarlık Fakltesi'nde dzenlenen 'Vertical Workshop' adı verilen uygulama programında retilmiřtir. Konusu oyun olarak belirlenen bu alıřmalarda, oyunun mekn ve toplumsallık ile kurduėu iliřki ayrı olarak ele alınmıřtır. (ESARQ, 27.10.2013) Bu alıřmada bir grup mimarlık ėrencisi, kamusal alan kullanıcılarının oyun algısını izgisel mdahale ile tartma yoluna gitmiřtir. Bunun iin kamusal alanda farklı ve ufak mdahaleler hazırlanmıřtır, malzeme olarak sticker adı verilen yapıřkan kaėıtlar kullanılmıřtır. Bu mdahaleler řunlardır:

-Kent meydanında yer alan bir p kutusunun etrafındaki zemine bir basketbol salonunda basket potasının nne izilen, duruř ve atıř noktasını belirleyen izgiler ekilmiřtir. Bu izgiler yapıřkan sticker kaėıtlar kullanılarak hazırlanmıřtır.

-Metro giriřinin sokak ile baėlandıėı alanda zemine yine yapıřkan bantlarla ayak izleri yerleřtirilmiřtir.

-Metroda trenlerden birinin bir camına herkese bilinen 'S.O.S' oyununun altlıėı yapıřtırılmıřtır.

-Yine metroda trene ulařmak iin yrnen alana sticker yapıřtırıcılar ile bir kořu bandı ve bitiř izgisi izilmiřtir.

Bu mdahaleler hazırlandıktan sonra, kamusal alan kullanıcılarının verdiėi tepkiler kamera aracılıėı ile kayıt altına alınmıřtır. (URL-1, 2011) Kayıt sırasında kamusal alan kullanıcıları belirli bir mesafeden gzlemlenmiřtir. Yapılan kayıt, kısa bir video sunumu olarak sanal ortamda "www.youtube.com" adlı video sitesine yklenmiřtir. Yapılan alıřmaya ait video bu site zerinden elde edilmiř ve tez alıřmasına fotoėraflar halinde dahil edilmiřtir.

Bu alıřma, oyunun yapısına uygun bir řekilde tasarlandıėında kamusal alanların ve kent meknlarının alternatif kullanımlarını gsterebilmesi bakımından ilgintir.

Çünkü burada oyunun temelinde var olan spontan, belirsiz ve sürprizli yapı, kamusal alanın algılanışını çok hızlı bir biçimde değiştirebilmektedir. Oyun alanı bu yolla aynı zamanda içindeki bireyleri “oyuncu”ya indirgeyerek eşitlikçi bir kamu alanı yaratmaktadır.



**Şekil 5.6. ve 5.7.** Solda çöp kutusunun etrafında çizilen basketbol sahası çizgisi ve sağda kullanıcıların bu çizgiyi kullanarak ellerindeki çöp parçası ile çöp kutusuna basket atmaya çalışması gözlemlenmektedir.



**Şekil 5.8. ve 5.9.** Solda kamusal alanın zemin kaplamasına yapıştırılan ayak izleri ve sağda kullanıcılardan birinin bu izlerle oynadığı oyun görülmektedir.



**Şekil 5.10 ve 5.11.** Solda tren camına yapıştırılan S.O.S oyunu ve sağda bir yolcunun oyuna katılımı gözlemlenmektedir.



**Şekil 5.12 ve 5.13.** Solda zemine yapıştırılmakta olan koşu parkuru çizgileri ve sağda bu çizgileri agonal bir oyun olarak algılayıp katılım gösteren bireyler gözlemlenmektedir.

Tüm bu kayıtlardan anlaşılacağı üzere oyun algısı, kamusal alan içinde de her an yaratılabilir bir unsurdur. Sadece zemindeki kaplamasında yapılan birkaç çizgisel müdahale ile kamusal alanın algılanması, yaşanması ve kendini gerçekleştirme oyununa özgü bir şekilde değişebilmektedir.

Kamusal alanın ya da herhangi bir kent parçasının oyunla dönüşümü, bu çalışmada görülebildiği üzere çok hızlı bir şekilde meydana gelebilmektedir. Oyunun yapısı, kamusal alan kullanıcısı tarafından kolaylıkla algılanabilmekte ve bu yolla üretilen oyun alanları katılımcının oyunla ‘karşılaşmasını’ sağlayarak mekânın kendini gerçekleştirmede farklı bir yol bulmasını sağlamaktadır.

### **5.3.1. Fiziksel Oyunlar (Physical Gaming)**

Dünyaca tanınan bir oyun tasarımcısı olan ve “Gamelab” ve “Institute of Play” gibi kuruluşların yaratıcısı Eric Zimmerman, mimar Nathalie Pozzi ile birlikte, “Fiziksel Oyunlar (Physical Gaming)” başlığı altında oyun alanı tasarımları üretmiş ve bunları kamusal ve yarı kamusal alanlarda uygulamıştır.

Bunlardan biri, “Starry Heavens<sup>4</sup>” adlı çalışmadır. 2011 yılında New York Modern Sanatlar Müzesi’nde uygulanan çalışma, basitçe bir yer kapma oyunudur. Proje daha sonra 2012 yılında, Almanya’nın Berlin şehrinde gerçekleştirilen “Playpublik Festival” kapsamında uygulanmıştır. Bu uygulama için bazı teknik donanımlar yeniden ele alınmış ve farklı bir ışık tasarımı ile uygulanmıştır (Zimmerman, 2011).

<sup>4</sup> Starry Heavens adlı projenin Türkçe karşılığı, ‘Yıldızlı Cennet’ olarak çevrilebilir.



**Şekil 5.14 ve 5.15.** Solda oyun alanının hazırlanmış hali ve sağda oyun alanının oyuncular tarafından kullanılması.



**Şekil 5.16 ve 5.17.** Zemindeki çelik levhaların oyunda rekabet (Agonal) unsuru olarak kullanılması.

Müzenin arka bahçesinde konumlandırılan oyun alanında, üç farklı renkte 43 adet yuvarlak çelik plaka ve 10 adet balon yer alır. Oyunculardan biri “kuralcı” olarak nitelendirilerek oyun alanının merkezine alınır. Diğer oyuncular yerdeki beyaz, siyah ya da gri plakalardan birinin üzerinde durmaktadır. Merkezdeki oyuncunun görevi, renklerden birini bağırarak diğer oyuncuları yönlendirmektir. Merkezdeki oyuncu hangi rengi bağırırsa, tüm diğer oyuncular o renkteki plakayı bulup üstüne çıkmaya çalışır ve bunu yapabilmek için rekabet ederler. Amaçları, merkezdeki oyuncuyu yerinden edip tahtından indirmektir. Bu sırada merkezdeki oyuncunun (kuralcının) görevi ise kendi komutlarıyla diğer oyuncuları mümkün olduğunca kendinden uzak tutmak, bu sırada elinde tuttuğu balonu her renk değiştirmede bir miktar daha aşağı çekerek ele geçirmektir.

Zimmerman (2011), ürettiği oyun alanı tasarımı için şöyle söylemektedir:

“Starry Heavens projesinin en önemli unsurlarından biri, oyunun bir başlangıcı ya da sonu olmamasıdır – bir oyuncu oyun içinde her an bir diğeri tarafından oyundan kovulabilir, ancak buna rağmen, oyundan sıkılan oyuncu istediği zaman platformdan atlayıp oyununa son verebilir. Kuralcı sonunda oyunu kazanabilir, ancak bu oyunun tasarımı gereği çok ender olarak gerçekleşen bir durumdur. Bu oyunda oyuncu, bir

oyunun bitip bir diğzerinin başlamasını beklemek yerine, istediđi her an oyuna katılabilir. Bu yolla oyuncu, oyunla olan ilişkisini kendine göre belirlemiş olur”.

Bu tasarım, oyunun yapısal özelliklerine genel olarak uyanın dışında, oyunun yapısında var olan gönüllülük esasını da bünyesinde barındırmıştır. Kamusal alanın oyunla dönüşümüne bir örnek olarak sunulabilecek bu çalışma, bir müzenin bahçesinde de, herhangi bir meydan ya da sokakta da deneyimlenmeye elverişli bir oyun alanıdır.

### 5.3.2. Mekânsal Oyunlar (Locative Gaming)

Başka bir oyun alanı çalışması, 2002 yılında Almanya'nın Berlin kentinde düzenlenen Blinkenlights Projesi'dir. Esasen “Chaos Computer Club” adıyla bilinen büyük bir Alman hacker gurubuna ait olan (Blinkenlights, 2001) tasarım, ışıklandırma teknolojisi ile üretilen ve aynı ekip tarafından dünyanın pek çok şehrinde yeniden kurgulanan gösteriye burada oyun alanı da dahil edilmiştir. Bu çalışmada ilginç olan, üretilen oyun alanının düzlemidir. Üretilen oyun alanı burada zeminde değil, bir kent duvarı olan bir binanın cam cephesindedir.



**Şekil 5.18. ve 5.19.** Solda binanın cam cephesinde oynanan tetris oyunu ve sağda aynı yapı yüzeyinde oynanan ping-pong oyunu görülmektedir.

Blinkenlights projesinde yüksek bir binanın giydirme cam duvarı, her birime ayrı ayrı yerleştirilen vericiler ile ışıklandırılmıştır. Günümüz teknolojisine göre eski bir teknolojiye dayanan bu uygulamada, bilgisayar üzerinden kontrol edilen ışığın hareketi cep telefonu üzerinden kullanıcıların katılımına açılmıştır. Bu şekilde üretilen oyun alanında kullanıcılar, cep telefonları ile bina duvarında tetris oynamaktadırlar. (Blinkenlights, 2001)

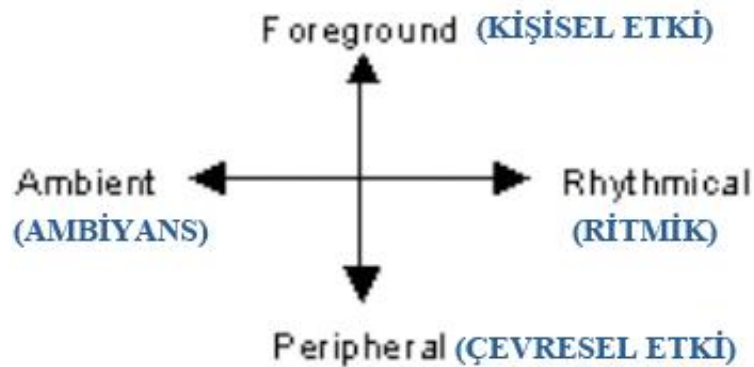
Bu çalışma, bir kentin her parçasının oyun alanı olarak kullanılabilme olanağına bir örnektir. Bunun gibi çalışmalar, kent mekânını oyun üzerinden yeniden algılamak ve tanımlamak açısından önemlidir. Ayrıca kentin suretini bütünüyle değiştirebilen ve kente yeni bir kendini gerçekleştirme yolu sunan oyun alanı çalışmaları, çizgisel mekânın öyküsel hale gelmesini sağlayarak algı ve aidiyetle ilgili çarpıcı sosyolojik değişimler yaratabilir.

2003-2004 yıllarında disiplinlerarası çalışan bir ses tasarımcısı olan Lalya Gaye tarafından, İsveç'in Göteborg kentinde üretilip gerçekleştirilen "Sonic City" adlı proje, kamusal alandaki oyun alanını bu kez somut değil soyut sınırlar ile yaratmış, ses ve müzik kullanımı ile şehrin oyunla algılanışını denemiştir (Gaye, 2002-2004).

Yine teknoloji kullanımının belirleyici unsur olduğu çalışmada, kent mekânı katılımcıları, özel olarak tasarlanan ve hem bedensel aktiviteyi hem de şehrin seslerini ayırarak özel bir ritme dönüştüren bir cihaz yoluyla şehrin seslerinin kendi bedenleri ile birleştiğinde ürettiği sesi dinlemişlerdir.

Tasarlanan bu cihaz, özel olarak tasarlanmış vericiler ile kullanıcıların beden hareketlerini müziğe ve ritme dönüştürür. Bu sırada bedenin şehirde girdiği her sokağın ve her alanın ses düzeylerini ayıklayarak beden ritmine ekler. Bu yolla şehirde yürüyen beden, şehirle birlikte bir ses ve ritm oyununa başlar. Yürünen alan ve bedenin hareketi özel bir müzik olarak kullanıcıya aktarıldığında kullanıcı, kent mekânını ve kendi bedenini bir enstrüman gibi kullanabilme deneyimi ile karşılaşır.

**Çizelge 5.1.** 'Sonic City' projesi ses tasarım şeması (Gaye ve diğ., 2003)





Şekil 5.20 ve 5.21. Solda tasarlanan cihaz prototipinin bileşenleri, sağda Sonic City projesi katılımcısının kent içindeki hareketi görülmektedir.

Bu proje, oyun alanının somut değil soyut sınırlarını açığa çıkarmaktadır. Elde ettiği ses ve ritim ile oynayarak kent mekânı içinde dolaşan beden hareketi, mekân algılayışı değişmektedir. Bu noktada kent mekânı, bir çocuğun evcilik oyunu süresinde zihninde yarattığı soyut sınırlara benzer bir oyun alanına dönüşür. Deneyimin yaşanma ve algılanma şekli değişir, beden üzerindeki bu dönüşüm kent mekânı üzerinde öyküsel bir alan başlatır. Bu alana ulaşmanın yolu ise oyunsaldır.

Locative Games başlığı altında toplanabilen bu çalışmalar, (Leorke, 2008) birçok bağımsız sanatçının, mimarın ya da mühendisin teknolojiyi kullanarak kent mekânında ürettiği deneysel örneklerdir. Kenti yeniden planlamanın olanaksızlığına karşın, kentte var olma ve kent mekânını kullanma algısını değiştirmenin yolunu arayan bu üretimler, bu noktaya oyunu ve temel unsurlarını kullanarak ulaşmışlardır.

### 5.3.3. Dış Mekân Oyunları (Outdoor Games)

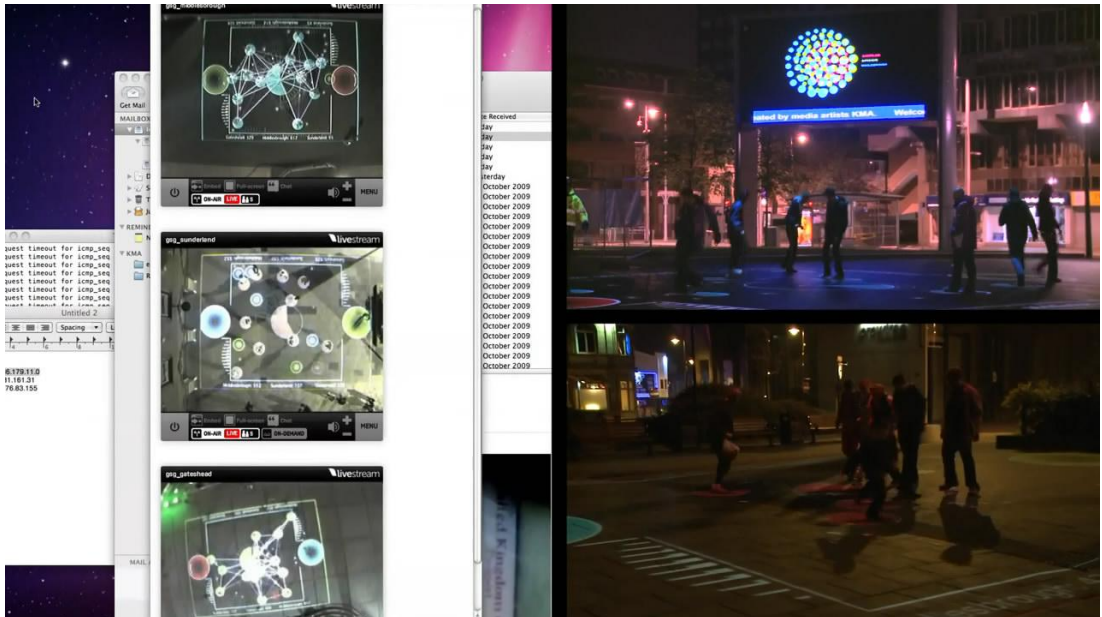
2009 yılında İngiltere’de gerçekleştirilen ‘Great Street Games’ başlıklı oyun organizasyonu, yine teknolojinin oyun alanı yaratımında ne denli kullanılabilir olduğunu kanıtlar niteliktedir. İngiltere’nin Gateshead, Middlesbrough ve Sunderland şehirlerinde eş zamanlı olarak gerçekleştirilen oyun alanı tasarımında, her kentte birer kent meydanı oyun alanına dönüştürülmüştür (KMA, 2009). Kamusal alanda zeminin ışıklandırılması ile tasarlanıp oynanan oyunun kuralı, zeminde hareket eden ışık toplarını oyunun oynandığı şehrin potası olan ve yine ışıkla zeminde belirlenen alana iterek sürüklemektir. Işıkla sabitlenmiş oyun alanının başında bir de skor tablosu yer almakta ve oyun süresince hangi kentin daha çok ışık

topu yakaladığını anlık olarak göstermektedir. Bu yolla oyun sınırlı bir zaman ve mekân diliminde gerçekleşmekte ve sonucunda üç şehirden biri galip gelmektedir.

Üç şehir arasında eş zamanlı olarak oynanan bu oyunda oyun alanı, zeminde konumlandırılmıştır. Her yaştan kesimin kullanımına açık olan oyun alanı, aynı zamanda gündelik hayat içinde oyunla “karşılaşma” şansını da katılımcıya sunmaktadır.



Şekil 5.22. Aynı oyun düzenineğin üç farklı şekilde aynı anda oynanması. Sağ üstte Middlesbrough şehrindeki oyun alanının arkasında skor tablosu görülebilmektedir.



Şekil 5.23. Eşzamanlı olarak oynanan oyunun sonuçlarının bilgisayar ortamında izlenmesi ve skor tablosuna yansıtılması.

Bu yolla gündelik kamusal bir alan olan kent meydanı oyun süresince başka türlü algılanmakta; içindeki bireylerin bedenleri gündelik olanın dışında, oyuna hizmet edecek şekilde değişmektedir. Oyunun sonlanmasının ardından kamusal alan yine gündelik kullanımına geri döner, ancak geride bir gerçeklik ve yaşanmışlık bırakır.

#### **5.3.4. Gerçek Zamanlı Oyunlar (Pervasive Games)**

Gerçek Zamanlı Oyunlar (Pervasive Games)<sup>5</sup> başlığı altında yapılan çalışmalar, tez kapsamında ele alınan oyun-mekân-alan ilişkisine oldukça farklı bir bakış açısı sunmaktadır. 21.yy başlarından beri ele alınan ve üzerinde çalışılan bu oyun türü, bilgisayar oyunlarının farklı yöntemler ve teknoloji kullanımı ile kamusal alana ve reel dünyaya aktarılmasıdır. (Stenros ve diğ., 2009)

2009 yılında Markus Montola, Jaakko Stenros ve Annika Waern adında üç oyun tasarımcısı tarafından ABD 'de yayınlanan 'Pervasive Games – Theory and Design (Gerçek Zamanlı Oyunlar – Teori ve Tasarım)' adlı çalışma, yeni bir oyun teorisi olarak tanımlanmaktadır.

Bu çalışmada Markus Montola (2009), Gerçek Zamanlı Oyunlar için şöyle söylemektedir:

“Gerçek Zamanlı Oyunlar (Pervasive Games), oyunun hazzını gündelik hayattan alabilir. Oyuncular gittikleri her yerde oyunun devam ettiğini bilirler ve bu heyecan gündelik hayat deneyimini renklendirir. Oyun deneyimi bazen odak noktasındadır, bazen de oyuncunun dikkat alanı içinde hazır bir şekilde bulunur”.

Buna göre Gerçek Zamanlı Oyunlar, kamusal alandan zaman ve mekân olarak ayrılmazlar. Oyun, gündelik hayatın içinde ve onunla birlikte ilerler. Oyunun yapısındaki zaman ve mekân sınırını kaldıran bu oyun tasarımları, bütün bir şehrin oyun alanı olarak algılanabilmesine vesile olur. Ancak bu durum, oyun alanının kamusal alandaki dönüştürücü etkisini geri plana itmektedir. Kamusal alanda oyunla karşılaşma olasılığı, kamusal alanı bir oyun alanı olarak algılama olasılığına dönüşür.

Bu oyun tasarımına benzer örnekler, eski uygarlıklarda da görülebilmektedir. 16.yy başlarında dinsel şenlik ve kutlamalar kapsamında Roma İmparatorluğu'nun saraylarında oynanan oyunlar, ayrı bir oyun alanı yaratmak yerine sarayın kendisini

---

<sup>5</sup> İngilizce'de yayılmak, nüfus etmek anlamına gelen 'pervasive' kelimesi, 'Pervasive Games' tanımını daha iyi karşılayabilmek için Türkçeye 'Gerçek Zamanlı Oyunlar' olarak çevrilmiştir.

bir oyun alanına dönüştürerek, oyunun sınırlı bir alan gerektiren yapısını değiştirmiştir(Vigarello ve diğ., 2007).

Bu oyunlardan birinde, Krallar Günü Kutlaması için düzenlenen törenler sırasında Saint-Pol adlı bir kişi, ekmeğin içindeki baklayı bularak o gün için kral olmuştur (Vigarello ve diğ., 2007). Bu oyuncu krala, yine oyun kapsamında bir saldırı düzenlenmesi kararlaştırılmıştır. Buna göre Oyuncu Kral'ın saraydaki malikanesi, yumurta, elma ve kartopu yağmuruna tutulacaktır. Ancak kuşatma altına alınan oyuncuların da saldırıya karşılık vermeye çalışmasıyla oyunun boyutu değişmiş ve büyük bir kavga başlamıştır. Bu kavganın sonucunda saray mekânındaki birçok farklı nesne havada uçmuş, yanan bir çaput gerçek kralın kafasına düşerek yaralanmaya sebep olmuştur. Bunun gibi birçok olayla sıkça karşılaşılması nedeniyle, 1605 yılında bu oyunların sarayda oynanması yasaklanmıştır (Vigarello ve diğ., 2007).

Sınıflandırmasına dikkat edildiğinde Taklit Oyunu (Mimicry) olarak tanımlanabilen bu oyunlarda, oyunun gündelik hayattan mekân olarak ayrılması, oyuncunun gerçeklik algısında kırılmalar yaratabilmektedir. Bu nedenle oyun içindeki heyecan duygusu gündelik hayatı ele geçirebilmekte ve oyuncunun davranışlarını değiştirebilmektedir. Oyunun sonuçları gerçek hayata yansıdığına ise bu sonuçlar yıkıcı ve zarar verici etkilere dönüşebilmektedir.

Bu nedenle, Gerçek Zamanlı Oyunlar'ın kamusal alandaki varlığı, tez kapsamında ele alınan oyun alanı – oyun mekânı ilişkisine anlamsal olarak uzak kalmaktadır. Ancak günümüzde giderek yayılan bu oyun çeşidine ait teori, yine tez kapsamında sorgulanan oyun alanı – oyun mekânı ayırımına farklı bir bakış açısı sunması nedeniyle, kayda değerdir.

Gerçek Zamanlı Oyunlar (Pervasive Games) için uygulanan örneklerden biri, "Momentum" adı verilen oyun projesidir. (Momentum, 2006) Bu çalışmaya dahil olan oyunculara, sanal ortamda birer senaryo sunulur. Bu senaryo, gerçek kent mekânında geçen gerçeküstü hikâyelerden oluşur. Zombileri öldürmek, gizli bilgilere ulaşip şifreleri çözmek, işaretlerle anlaşmak ve nihayetinde şehri kurtarmak gerekmektedir. Oyuncular, bu hikâyenin içinde kendilerine verilen görevleri gerçekleştirmekle yükümlüdürler. Bir bilgisayar oyununa benzer şekilde kurgulanan oyunda tek fark, oyuncuların gerçek insanlar, mekânın ise gerçek kent parçası olmasıdır. Üzerine düşen yükümlülükleri yerine getiren oyuncu, bunu akıllı işlemcili

cep telefonu ile çekip göndererek belgeler. Bu sırada yeni görevleri ve diğer oyuncularla iletişimi oyun tasarımcılarının kurgulayarak cep telefonlarına yüklediği programlar ya da ilettiği mesajlar yolu ile sağlanır. Oyunun oynanması bu şekilde belli zaman dilimlerinde ya da hafta sonlarında uygulanarak haftalarca sürebilmektedir. Momentum adı verilen projede oyun, bir ay içinde tamamlanmıştır.

Kent mekânlarının belirli alanları oyun süresince kiralanır ve oyun için kullanılır. Gerçek bir mekânın oyun alanına dönüştürüldüğü bu uygulamada oyunun kamusalılığı tartışmalıdır, çünkü bu oyunları oynamak için başvuru yapmak ve belirli miktarlarda ödemeler yapmak gerekmektedir. Keyifli ve eğlenceli birer organizasyon olan bu oyunlar kent mekânını oyun süresince dönüştürür, ancak bu dönüşüm kent mekânındaki diğer kullanıcılara açık ve bilgileri dahilinde değildir. Bu nedenle bu oyun yöntemi heyecanlı görünmekle beraber kamusal alanla kurduğu ilişki katılımcılık noktasında zayıf kalmaktadır.



Şekil 5.24., 5.25., 5.26. ve 5.27. Momentum oyun projesine ait mekân ve oyuncu. fotoğrafları (Momentum, 2006)

Tüm bu nedenlerle Gerçek Zamanlı Oyunlar'ın, oyunun temel yapısına aykırı unsurlar içerdiği söylenebilir. Basitçe bir bilgisayar oyununun kent mekânına uyarlanması anlamına gelen bu oyun türü, kendisi için bir alan oluşturmamakta, bu nedenle bir kent parçasının mimari tasarım yolu ile oyun alanına dönüşmesine olanak sağlamamaktadır.

#### **5.4. KAMUSAL ALANDA OYUN ALANI DENEYİMİ “EŞİTLİKÇİ KAMU ALANI YARATMADA OYUN-MEKÂN-ALAN İLİŞKİLERİNİN KULLANILMASI” BAŞLIKLİ OYUN ALANI ÇALIŞMASI**

Bu bölümde, tez çalışması kapsamında 2011-2012 eğitim-öğretim yılı içerisinde M.S.G.S.Ü Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi'nin desteği ile üretilen oyun alanı çalışması, tasarım ve uygulama süreçleri ile birlikte açıklanacak ve kamusal alanda üretilen oyun alanı çalışmalarına ek olarak bir deneyim alanı oluşturulmaya çalışılacaktır. Bu oyun alanı deneyimi, oyunun kamusal alandaki yerini araştırmada birincil kaynaklı veriler sunabilmesi ve yukarıda açıklanan oyunun kamusal alandaki dönüştürücü etkisinin somutlanması açısından önemlidir.

Bu çalışmanın tasarım ve uygulama süresi yaklaşık 1 yıldır. Tasarım süreci ve uygulama sırasında yardımcı olarak görev yapan mimar ve sanatçılar şunlardır: Erhan Akyüz, Melis Göker, Hayati Çıtaklar, Gülda Bayar, Leoni Jahnsen, Onur Zeybek.

Tasarım süreci tez danışmanı Ayşegül Kuruç ile birlikte tamamlanmış, uygulama sürecinde ise Mimar Erhan Akyüz'ün yardımına başvurulmuştur. Yapılan çalışmanın kayıt altına alınması ve katılımcıların davranışlarının gözlemlenmesi sırasında Melis Göker, Hayati Çıtaklar, Gülda Bayar ve Leoni Jahnsen refakat ederek projeye destek sunmuşlardır. Alınan kayıtların sanal ortama aktarılması ve kısa bir video sunumu haline getirilmesi için ise Emlak WebTV kuruluşundan teknik destek alınmıştır. Sanal ortamda üretilen video sunum sürecinde yine Emlak WebTV genel müdürü Onur Zeybek'in desteği ile, video tasarımı tamamlanmıştır.

##### **5.4.1. Çalışmanın Amacı, Kapsamı ve Yöntemi**

###### *Çalışmanın Amacı*

Projenin amacı, M.S.G.S.Ü Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi'ne sunulan başvuru formunda (M.S.G.S.Ü, 2011) şu şekilde açıklanmıştır:

“Projenin amacı, mekân kavramının insan bedeni üzerindeki etkisini ve algısını, ‘oyun’ mekânları özelinde inceleyerek, ‘oyun alanı’ tanımının mimari anlamını sorgulamak/bulmaktır. Çünkü oyun alanları, önceden kurgulanmaksızın gelişen mekânda oyun ile sabitlenen unsurları barındırırlar ve bu unsurlar zamanla kültürel yapının (dolayısı ile mimari kurgunun) oluşumunu şekillendirirler. Bu kapsamda, proje süresince gündelik mekânda yaratılacak oyun alanları ile, insanların gündelik

hayattaki oyunsal davranışları incelenecek, katılımcı davranışları gözlemlenecektir. Aynı mekân kurgusuna İstanbul'un farklı semtlerinde farklı ekonomik düzeydeki insanların tepkileri kayda alınacaktır.

Bir mekân nasıl 'oyun alanı'na dönüşür, dönüşebilir mi?

Bir (özel ya da kamusal) mekân oyunsal olana hizmet etmek üzere yeniden tasarlanabilir mi? Bu nasıl olur?

Gibi sorular sorularak bunların pratikteki cevaplarının bulunması ile, mimari kurgunun oyun-ritüel-kültür bağlantısı üzerinde nasıl bir rol oynadığı sorgulanacaktır. Bu anlamda proje, mimari tasarım kriterlerinin neye hizmet ettiğini saptamak açısından önemlidir".

Buna göre projede saptanmak istenen, oyun alanının kamusal alandaki algılanışı ve bu algının katılımcılar üzerinde yaptığı etkiyi ölçmektir. Gündelik kullanıma ait bir kamusal alanın oyun alanına dönüştürülmesinin kent mekânına sunacağı etkiyi gözlemek ve oyunun eşitlikçi bir kamusal alan yaratma olasılığına görünür veriler sunabilmek, yapılan çalışmanın temel amacıdır.

Bu amaç doğrultusunda oyunun kültürle ve ritüelle kurduğu ilişki yeniden yorumlanarak, oyunun kent mekânına yaptığı etkinin bu çalışma üzerinden tekrar tartışmaya açılması istenmektedir.

Ayrıca oyun alanının kent mekânı üzerindeki dönüştürücü etkisinin sorgulanması ve oyun alanı – oyun mekânı ilişkisinin mimari tasarımdaki anlamının tartışmaya açılması hedeflenmiştir.

### *Çalışmanın Kapsamı*

Tümevarım (kalitatif, niteliksel) inceleme yöntemi ile alan ve mekân kavramlarının 'oyun' tanımı üzerinden yeniden incelenmesi, bu kavramların oyunun yapısı ve çalışmanın sunduğu veriler ışığında yeniden üretilmesi çalışmanın kapsamını oluşturmaktadır.

Çalışma sonucunda elde edilen veriler ışığında kent sakinlerinin oyunla kurduğu ilişki her yaş gurubu için yeniden düşünülecek ve üretilecektir. Bu ilişkinin oyunun temel yapısı ile gösterdiği uyum, oyun alanının kurulduğu kent parçası ile ilişkilendirilerek değerlendirilecektir.

İstanbul'da üretilip uygulanan bu çalışmada, pilot bölge olarak üç farklı semt seçilmiştir. Seçilen semtler sosyolojik, ekonomik ve kültürel anlamda birbirinden

farklı özellikler gösteren farklı yapıdaki alanlardır. Bu sayede farklı kültürler ve yaşama biçimlerinin çalışmaya farklı ve zenginleştirici veriler sunması amaçlanmıştır. Aynı zamanda oyunun sosyoloji ve kent mekânı ile kurduğu ilişkinin de bu sayede kolayca görünür olması sağlanmıştır.

Böylelikle oyun kavramının kamusal alan içindeki konumu mekân ve alanla kurduğu ilişkiye dayanarak yeniden üretilmiş, bu ilişkinin farklı kültürel ve sosyolojik yapıları anlamada ve aktarmada bir araç olarak kullanılabilir olması hedeflenmiştir.

Üretilen proje için gözetilen başarı kriterleri, M.S.G.S.Ü Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi'ne sunulan başvuru formunda (M.S.G.S.Ü, 2011), şu şekilde açıklanmıştır:

“-Kentın ekonomik ve kültürel açıdan farklı özellikler gösteren birimlerinde ortak, eşitlikçi bir alan yaratmanın mümkün olup olmadığını gözlemele.

-’Oyun alanı’ tanımının mimari anlamını, bu proje çerçevesinde objektif bir şekilde yeniden değerlendirebilme.

-Oyun-Alan-Mekân ilişkisi özelinde mimarinin kamusal alandaki rolünü gözlemele.

-Mimari kurgunun kültürel değişim üzerindeki etkisini, ‘oyun’ kavramı üzerinden sorgulama.

-Farklı kültürel yapıların aynı deneysel mekâna gösterecekleri tepkiyi ölçme”.

### Çalışmanın Yöntemi

Bu amaç ve kapsam doğrultusunda hazırlanan projede, öncelikle uygulamanın götürüleceği üç farklı pilot bölge belirlenmiştir. Bu belirleme yapılırken, söz konusu alanların birbirinden farklı statü ve yaşantılarda olmasına dikkat edilmiştir. Aynı zamanda bölgenin kullanım fonksiyonları ve bunun kamusal alandaki davranış ve düşünceye yaptığı etki de göz önünde bulundurulmuştur. Yapılan değerlendirmeler sonucu seçilen pilot bölgeler şunlardır:

-Nişantaşı (çocuk parkı)

-1.Levent (kent meydanı)

-Gülensu Mahallesi (otobüs durağı)

Seçilen bölgelerden Nişantaşı, diğer bölgelerle kıyaslandığında sosyal statüsü yüksek bireylerin ağırlıklı olarak yaşadığı ve kullandığı bir bölgedir. Dünyaca ünlü giyim ve

tasarım firmalarının satış birimleri burada yer almakta, bölge genel olarak ekonomik seviyesi yüksek bireyler tarafından sıklıkla kullanılmaktadır. Nişantaşı'nın merkezi bu özelliklere sahip olmakla birlikte, çeperlerindeki birimler buraya malzeme sağlamakla yükümlü konfeksiyon ve tekstil mağazaları ile düşük gelirli kesimin kullanımına ve yaşantısına açıktır. Bu nedenle Nişantaşı'nda oyun alanı kurmak için seçilen bölge, merkezde ufak bir meydan olarak tasarlanan ve çocuk parkı ile birlikte kullanıcıların dinlenmek için gittiği bir park alanı olmuştur.

1.Levent bölgesinde yaşayan bireylerin ekonomik refah seviyesi, sosyolojik açıdan bakıldığında İstanbul'un çoğu bölgesinden yukarıdadır. Ancak bu bölge aynı zamanda büyük şirket ve bankaların ana yönetim birimlerinin ve önemli ticari ofislerin merkez binalarının yoğunlukla konumlandırıldığı bir bölgedir. Bu sebeple, bölgeyi yaşamak için kullanan topluluğun dışında bir de buraya çalışmak üzere gelen gündüz kullanıcıları mevcuttur. Bu topluluk, çalışma saatlerinde İstanbul'un çeşitli bölgelerinden 1.Levent'e adeta akın etmektedir. Bu bölgeyi çalışmak amacı ile kullanan kısmın refah seviyesi, diğer proje alanları ile kıyaslandığında orta seviyededir. Bölgenin oyun alanı yerleşimi için seçilmesinin nedeni, mekânı gün içinde kullanan orta sınıftan bireylerin oyun alanına göstereceği katılımı gözlemlemektir. Bu nedenle oyun alanı, 1.Levent'te iş merkezleri ile konut bölgesinin arasında kalan ufak bir kent meydanında konumlandırılmıştır.

Projenin üçüncü ve son pilot bölgesi ise Maltepe'nin Gülensu Mahallesi olmuştur. Bu bölge gerek sosyolojik gerekse ekonomik açıdan seçilen diğer alanlardan oldukça farklıdır. Bölgede yaşayan kesim, ağırlıklı olarak alt gelir gurubundandır ve İstanbul'a göç yolu ile gelmiş ailelerden oluşur. Belirli bir siyasi görüş ve duruşun hakim olduğu bölgede bina duvarları, kent objeleri ve otobüs durakları yazılar, resimler ve afişlerle kendini belli etmektedir. Kendi içinde başka bir dünya olarak nitelendirilebilecek olan mahallede, İstanbul genelinin aksine herkes birbirini tanımaktadır. Ortak bir mahalle bilinci hakimdir. Bu nedenle mahalleye dışardan birinin gelişi herkes tarafından hızla fark edilebilmektedir. Bu bölgenin oyun alanı yerleşimi için seçilme nedeni, bu spesifik özellikleri ile diğer bölgelerden net bir şekilde ayrılmasıdır. Bu bölgede yetkili belediyeler eliyle düzenlenen tasarlanmış bir kent meydanı bulunmamaktadır. Bu nedenle oyun alanı, Gülensu Mahallesi'nin tepesindeki son otobüs durağının civarına konumlandırılmıştır. Bu alanın hemen karşısında market ve kahvehane gibi herkesçe kullanılan sosyal alanların bulunması,

çocuk parkına ve okula yakın oluşu ve otobüs durağının hemen arkasında yer alan ormanlık alanın da her kesimden insan tarafından kullanılması, yerleştirmede bu alanın seçilmesine neden olmuştur.

Pilot bölgelerin seçilmesinden sonra gerekli sunum ve dilekçeleri hazırlamak yolu ile yetkili belediyelere başvurulup gerekli izinler alınmıştır. Sonrasında, tasarlanan oyun alanı bu üç bölgeye götürülüp 2 ya da 3 gün süreyle belirlenen yerlerde tutulmuş, kullanıcıların katılımı ve tepkisi gözlemlenmiştir. Bu gözlemler fotoğraf makinesi ve kamera ile kayıt altına alınarak incelenmiştir.

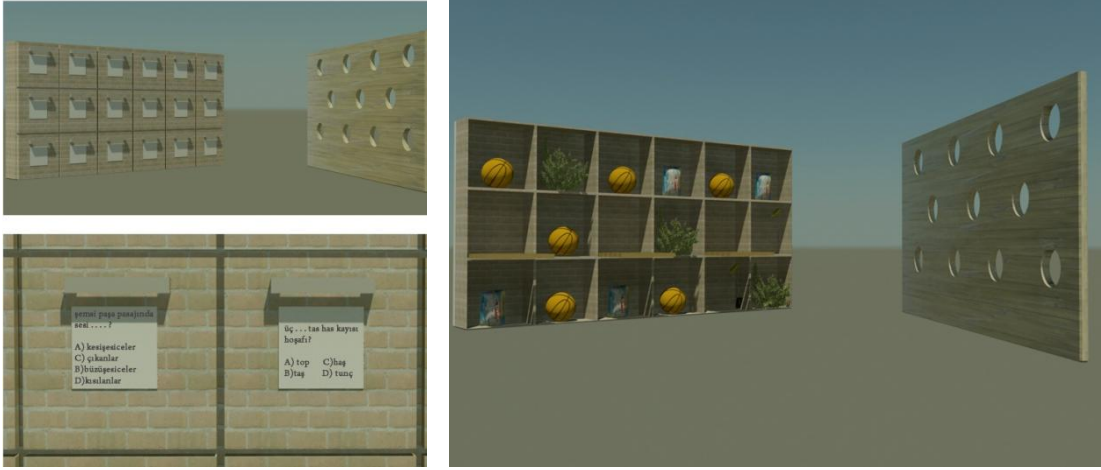
Gözlem çalışması sırasında kullanıcıların rahatsız edilmeden oyun alanı deneyimini yaşayabilmesine özen gösterilmiştir. Bu nedenle gözlem uzak bir mesafeden yapılmış, süreç fotoğraflama ve kamera kaydı ile düzenli olarak takip edilmiştir.

#### **5.4.2. Çalışma Kapsamında Üretilen Oyun Alanı Tasarımları**

Oyun alanının tasarlanma süreci, tez danışmanı Ayşegül Kuruç ile birlikte gerçekleştirilmiştir. Bu süreçte bir kent parçasında kullanıcıları oyuna davet edebilecek tasarımın ne olabileceği sorusu hakim olmuştur. Bu nedenle, görsellik, malzeme ve kullanılabilirlik açısından olabilecek en uygun tasarımın seçilebilmesi için birçok öneri ve fikir geliştirilmiş, bu fikirler sanal ortamda görünür hale getirilerek tartışılmıştır. Bu süreçte yapılan oyun alanı önerilerinin bazıları şunlardır:

##### Öneri 1. Sürpriz Kutular

Sokağın ortasında öylece duran iki duvar, aslında sürprizli kutulardan oluşan bir oyun alanıdır. Her kutunun üzerinde bir tekerlemenin eksik kısmı sorulur. Doğru cevap işaretlenirse kutu açılır. İçinden sürpriz oyuncaklar, nesnelere ya da kent mekânında ihtiyaç duyduğumuz diğer objeler çıkar. Örneğin kutudan renkli bir top çıkabilir. Bu durumda onu kullanmak, kent mekânında topla oyun oynamak gerekecektir. Ya da şehrin en önemli ihtiyacı olan yeşil alan, sürprizli kutulardan bir demet çiçek olarak karşımıza çıkabilir.



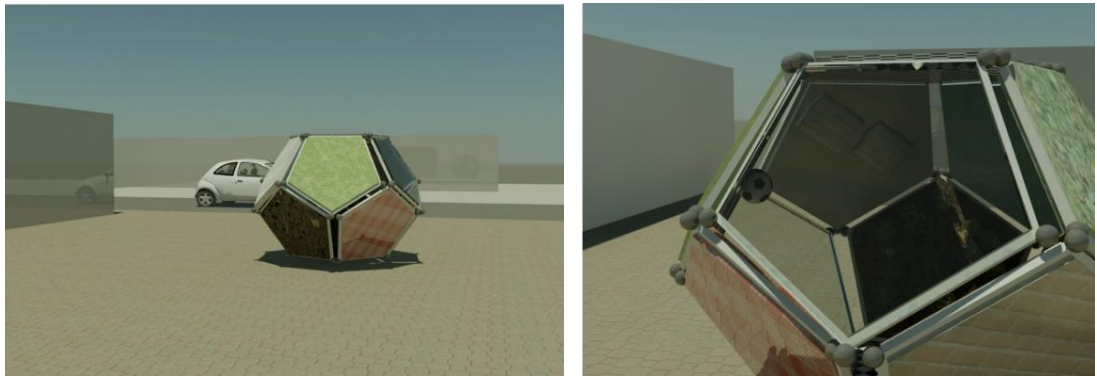
Şekil 5.28. ve 5.29. 'Sürpriz Kutular' başlıklı oyun alanı tasarımı

## Öneri 2. İçerde ne var?

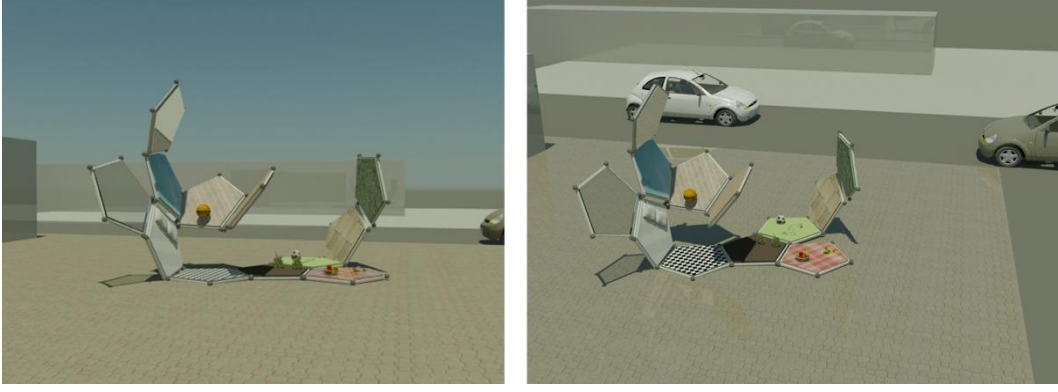
Kent meydanının ortasında öylece duran bu ilginç nesne, merak edip de onunla oynayacak olan insanları beklemektedir. İç mekânın kısmen görülebileceği iki adet cam doku dışında, nesnenin her yüzeyi bir yaşam alanına ait dokuların gerçek kesitleri ile kaplıdır. Yüzey kaplamaları şunlardır: çimen, piknik örtüsü, toprak, seramik, cam, tuğla duvar, nevresim, kiremit, su, sarmaşık ve kitaplar.

Oyuncağın dış yüzeylerine bu kaplamalar yerleştirilirken, iç yüzeylerde kaplamalara miktatsızla tutturulmuş nesnelere mevcuttur. Katılımcılardan beklenen, bu nesnelere olması 'gereken' ya da olmasını 'istediği' yerlere koymasıdır. Oyuncak, nesnelere ile kaplamaların deneysel kombinasyonlarına açıktır.

Oyuncuların beklenen, bu mekânizmayla oynayarak kent mekânında vakit geçirmeleridir.



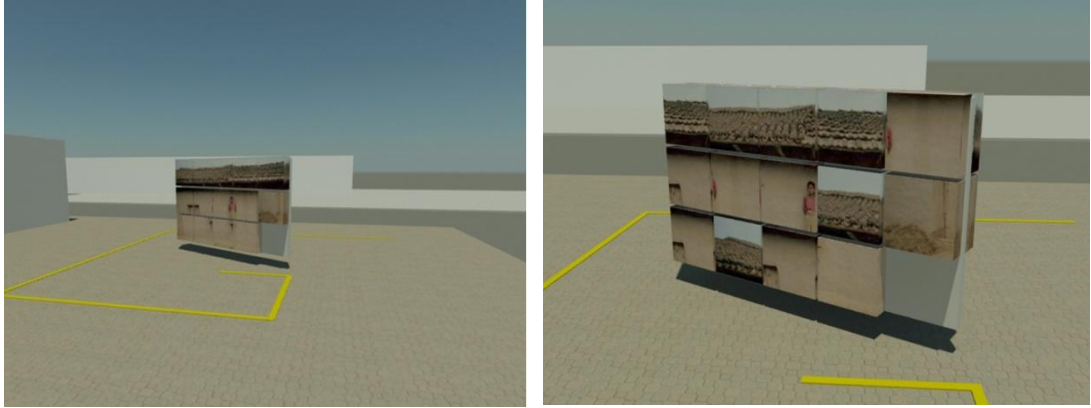
Şekil 5.30. ve 5.31. 'İçerde ne var?' başlıklı oyun alanı tasarımı kapalı form.



Şekil 5.32. ve 5.33. ‘İçerde ne var?’ başlıklı oyun alanı tasarımı açık form.

### Öneri 3. Yap-boz

Bu oyun, herkesçe bilinen resim birleştirme oyunudur. Bir ufak yap-bozdaki gibi karelere bölünmüş olan resim, boşlukta bırakılan bir kare sayesinde parça parça hareket ettirilir. Bu yolla tüm resmin tamamlanmasına ve gerekli parçanın gerekli yere gelmesine çalışılır. Resim tamamlandığında yap-boz bitirilmiş, oyun kazanılmış olur.



Şekil 5.34. ve 5.35. ‘Yap-boz’ başlıklı oyun alanı tasarımı.

Yapılan oyun alanı tasarımları arasından en gerçekleştirilebilir ve en kolay taşınabilir olanı seçilmeye çalışılmıştır. Bu noktada ihtiyaca en kolay ve hızlı cevap verebilecek tasarım, ‘yap-boz’ oyunu olmuştur. Yap-boz oyununun seçilme nedenlerinden biri de herkesçe bilinen bir oyun olmasıdır. Bu unsurun, katılımcıları oyuna çağırabilmek adına daha kuvvetli bir sembol olduğu düşünülmüştür. Bu noktadan sonra, seçilen oyun alanının malzeme seçimleri ve teknik detayları ile ilgili ayrıca bir çalışma yürütülmüştür. Yürütülen çalışma sırasında yap-bozun olanakları da araştırılmış ve kamusal alanda nasıl konumlandırılabilceği tasarlanmıştır. Bu noktada tasarıma yeni yorumlar eklenmiştir.

### 5.4.3. Seçilen Oyun Alanı

Yap-boz oyununda amaç, kareleri doğru yerlere getirerek resmi tamamlamaktır. Bu noktada kamusal alanda konumlandırılacak olan bu oyundaki resmin ne olması gerektiği tartışılmıştır. Herhangi bir resim seçip koymak yerine, yere özgü bir tasarım geliştirilmeye çalışılmıştır. Bu nedenle seçilen proje alanlarının oyun alanında görsel bir malzeme olarak kullanılmasına karar verilmiştir.

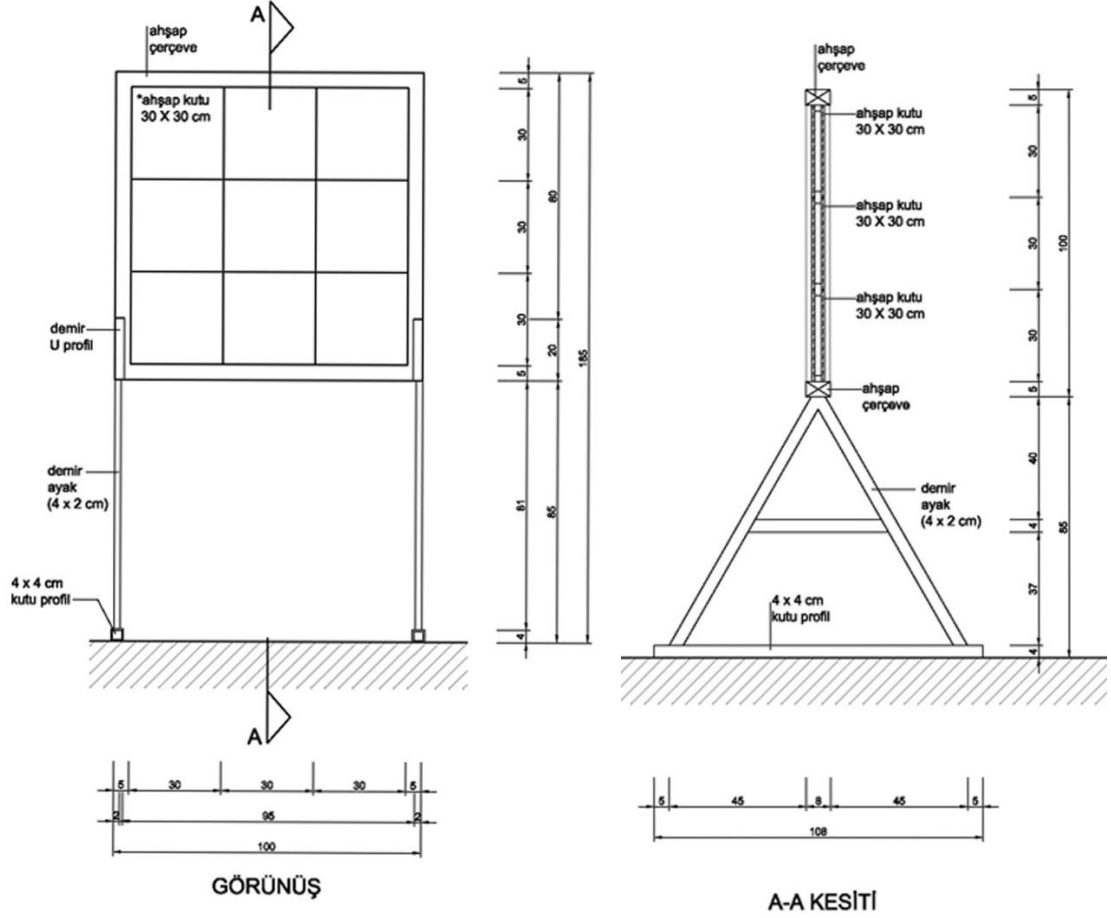


Şekil 5.36. ve 5.37. Yap-bozun kamusal alan için yeniden düzenlenmesi.

Genellikle yatay düzlemde oynanmak üzere el boyutlarında tasarlanan bu oyuncakın boyutları kamusal alanda görülebilecek şekilde değiştirildiğinde, dikey bir düzlemde kullanılmak zorundadır. Bu sayede oyuncakta, ön ve arka yüz olmak üzere kullanılabilir iki yüz oluşmuştur. Bu yüzlerde, farklı proje alanlarından çekilmiş fotoğrafların büyütülerek kullanılmasına karar verilmiştir. Bu, oyun alanının kamusal alanda yeniden üretilme sürecinde belirleyici bir katkı yapmıştır. Ayrıca oyuncak, önden ve arkadan kent mekânına giriş yapan katılımcıların tümüne birden hitap edebilir ve dikkat çekebilir bir hale gelmiştir.

Böylelikle yap-bozun bir yüzüne, katılımcının içinde bulunduğu kent parçası yerleştirilirken, diğer yüzüne de öteki proje alanlarından Gülensu Mahallesi görseli yerleştirilmiştir. Gülensu'nun çalışmada daha çok kullanılmasının nedeni, bölgenin seçilen diğer alanlarla arasındaki sosyolojik, ekonomik ve toplumsal farkların belirgin olmasıdır. Çift yönlü olarak görülebilir hale gelen oyuncakta, İstanbul'da birbirinden farklı iki bölgenin resimlerinin ön ve arka yüzlerde aynı anda tamamlanabilir olması sağlanmıştır. Yap-bozun bir yüzündeki resim tamamlandığında, arkadaki resim de aynı anda tamamlanmaktadır. Bu hem oyuncakla çift yönlü olarak oynanabilmesini sağlamış, hem de çalışma alanlarındaki oyun alanı eşitliğine vurgu yapmıştır.

Bu tasarım kriterlerine göre şekillendirilen tasarımda, malzeme olarak demir ve ahşap kullanılmıştır. Demir kutu profillerden oluşturulan ayağın üzerine ahşap bir çerçeve içinde kayabilen, içi boşluklu ahşap plakalar yerleştirilmiştir. Ahşap çerçevenin ebatları 90 x 90 cm, plakaların yani hareketli yüzeylerin her biri ise 30 x 30 cm ebatlarındadır. Çerçeve, yerden 85 cm yükseklikteki demir ayakların içine yerleştirilmiştir. Hazırlanan yap-bozun görselleri ise, sonradan aynı boyutta kağıtlara çıktı alınıp kare kare kesilerek ahşap yüzey üzerine yapıştırılmıştır.



Şekil 5.38. ve 5.39. Oyun alanı teknik çizimi, görünüş ve A-A kesiti

#### 5.4.4. Çalışmanın Uygulanması

Hazırlanan oyun alanı, belirlenen üç bölgeye sırayla götürülmüştür. Her semtte 2-3 gün kadar konumlandırılan oyun alanına kent mekânı kullanıcılarının katılımı kamera ve fotoğraf makinesi ile kayıt altına alınmıştır (M.S.G.S.Ü, 2011). Katılımcıları rahatsız etmemek adına, kayıt alma işlemi uzak bir mesafeden yapılmıştır. Ayrıca kendi talepleri dışında katılımcılarla iletişime geçilmemiş, kent

mekânında oyun alanı ile karşılaştığında verilen tepki gözlemlenmeye çalışılmıştır. Bu sayede katılımcı kişisel oyun deneyimi ile baş başa bırakılmıştır.

Buna göre yap-boz ilk olarak, belirlenen ilk bölge olan Nişantaşı'na götürülmüştür.

### Nişantaşı – Çocuk Parkı

Projenin ilk aşaması, 05.05.2012-06.05.2012 tarihlerinde, Nişantaşı'nda gerçekleştirilmiştir. Söz konusu alan, hem geçiş alanı, hem kent meydanı, hem de çocuk parkı olarak kullanılmaktadır. Teşvikiye Mahalle Muhtarlığı da bu alan içinde yer almaktadır. Bunun dışında alanı çevreleyen kafeler ve mağazalar ile de burası her yaştan bireye hitap edebilen bir kamusal alandır. Oyun alanını oluşturan yap-bozun bir yüzüne Nişantaşı proje alanının görseli, diğer yüzüne ise Maltepe-Gülensu Mahallesi'ndeki otobüs durağının görseli yerleştirilmiştir. Oyun alanı, meydanın tam ortasında konumlandırılarak burayı geçiş alanı olarak kullanan bireylerin de oyun alanı ile karşılaşması hedeflenmiştir.



**Şekil 5.40. ve 5.41.** Solda oyuncağa yerinde yapıştırılan görseller, sağda ise oyuncağın kamusal alanda konumlandırılışı görülmektedir.



**Şekil 5.42.ve 5.43.** Yerleştirmenin 1.gününde katılımcılar



Şekil 5.44. ve 5.45. Yerleştirmenin 2.gününde katılımcılar

5 Mayıs 2012 günü oyun alanı kurulup yerine yerleştirildikten sonra, fotoğraf makinesi ve kamera ile gözlem yapılmıştır. İlk etapta çocukların ilgilendiği yap-boz, daha sonra büyüklerin ilgisini çekmeye başlamıştır. Yap-boz henüz yerine yerleştirilirken küçük bir kızın gelip oyuncakla oynayabilmek için parasını isteyip istemediğimizi sorması ilginçtir. Görsel dökümanlarda da görülebileceği üzere, yetişkin bireyler oyun nesnesini incelemiş, ancak yap-bozu tamamlamaya çalışmamışlardır. Ancak günün sonunda proje ekibinden birinin çıkıp yap-boz la oynamaya başlaması üzerine, birden yaklaşık 7 kişi daha oyuna katılmıştır. Çift taraflı yapbozun iki yüzünde de toplanan bu kalabalık, herkesin birbirine tavsiye vermesi yolu ile yap-bozu tamamlamıştır. Resmin tamamlanmasının ardından katılımcılar birbirlerini alkışlayarak sevinçlerini belli etmişlerdir. Bazı kişiler, yap-bozda buldukları yerin resminin olmasının çok güzel olduğunu ifade etmişlerdir. Bunun dışında, meydan çevresinde bir kafede ya da parkta oturmakta olan insanlar, oyun oynayanları dikkatle incelemişlerdir.

6 Mayıs 2012 günü ise yetişkinlerin de oyun alanı ile ilgilenmeye başladığı görülmüştür. Erkeklerin katılım oranı, kadınlarınkinden daha fazladır. Bunun dışında, çocuklardan birinin, yap-boz zeminini saklambaç oyunu için kullanması ve bir baba-kızın oyuncağın etrafında kovalambaç oynaması ilginçtir. Gün boyu devam eden yerleştirmede oyun alanına katılım yoğun olmamakla birlikte, diğer bölgeler ile kıyaslandığında ortalama bir seviyededir.

Projenin ilk uygulandığı yer olan Nişantaşı'nda, genel olarak şöyle bir değerlendirme yapılabilir:

- Projeye çocukların ilgisinin yetişkinlerden daha fazla olduğu görülmüştür.
- Erkeklerin oyun alanına ilgisi, kadınlarınkinden biraz daha yoğun olmuştur.

- Buldukları yerin resmini tamamlamak tüm katılımcıların hoşuna gitmiştir.
- Yap-bozun arka yüzündeki resmin neresi olduğu katılımcıların pek ilgisini çekmemiştir.
- Birinin oyun alanına girerek oyun oynamaya başlamasının, meydanadaki diğer bireyleri de katılıma teşvik ettiği görülmüştür.
- Genel olarak oyun alanına katılımın ortalama bir seviyede olduğu söylenebilir.

### 1.Levent-Kent Meydanı

Projenin ikinci aşaması, 12.05.2012-14.05.2012 tarihleri arasında 1.Levent'te gerçekleştirilmiştir. Levent Çarşısı olarak da bilinen, bankalar caddesinin sonunda konumlanan bu meydan, yoğun bir geçiş alanı olarak kullanılmanın dışında; bankları, heykeli ve meydana bakan kafeleri ile ufak ama değerli bir kentsel boşluk oluşturmaktadır. Özellikle iş merkezlerinin yoğun olması sebebi ile bu bölgede çalışanların oyun alanına vereceği tepki çalışma için önemli bir veri sunmuştur. Yap-bozun bir yüzünde yine uygulama alanının görseli, diğer yüzünde ise yine Maltepe-Gülensu meydanı görseli kullanılmıştır.



Şekil 5.46. ve 5.47. Yerleştimenin 1.gününde solda yerleştimenin konumlandırılması, sağda ise bir katılımcının ilgisi görülmektedir.



Şekil 5.48. ve 5.49. Yerleştimenin 2.gününde katılımcılar.



**Şekil 5.50. ve 5.51.** Yerleştirmenin 3.gününde katılımcılar.

12.05.2012 günü getirilip meydana koyulan oyun alanı, ilk başta meydana bakan kafe ve dükkanların ilgisini çekmiştir. Bu meydandan gelip geçmekte olan kişiler oyun alanına dikkatle bakmaktadırlar, ancak durup yap-bozu tamamlamak isteyenlerin sayısı, ilgilenenlere göre oldukça azdır. Çocukların ve gençlerin oyun alanı ile daha çok ilgilendiği görülmüştür. Meydandaki kafelerden birinde çalışan bir bireyin yap-bozun diğer yüzündeki Maltepe-Gülensu mahallesini bildiğini/tanıdığını söyleyerek bu yüzdeki resmi tamamlamaya çalışması ilginçtir. Bunun dışında çevredeki bazı dükkan sahipleri yap-boz ile uzun süre oynarken, bir dükkan sahibi, manzarasını kapattığı gerekçesiyle yap-bozu alıp meydanın öbür ucuna taşımıştır. Katılım genel olarak düşüktür.

13.05.2012 günü günlerden Pazar olması ve havanın zaman zaman yağışlı olması nedeni ile, meydanın kullanıcı sayısı oldukça azalmıştır. Bu kez yetişkinlerin katılımının daha yoğun olduğu gözlemlenmiştir. Meydandaki bir kafede çalışan bir katılımcının, gün içinde yap-bozla tekrar tekrar oynaması ve zaman tutarak diğer arkadaşları ile yarışması ilginçtir. Ancak oyun alanına katılım genel olarak düşüktür.

14.05.2012 günü, özellikle öğlen arası molasının verildiği 12.30-13.30 arasında en kalabalık saatlerini geçiren meydanda, katılımın Nişantaşı'na göre son derece düşük olduğu gözlemlenmiştir. Oyun alanını oluşturan yap-boz çoğu kimse tarafından farkedilmemiştir bile. Bu durum, araştırmanın sonuçları için önemli bir veri oluşturmuştur. Bunun dışında projenin uygulandığı 2 gün boyunca yap-bozla tekrar tekrar oynayan kişinin 3.gün de katılım göstermiş olması ilginçtir.

Projenin 2.uygulama alanı olan Levent için genel olarak şöyle bir değerlendirme yapılabilir;

-Çocuklar ile yetişkinler benzer oranda katılım göstermişleridir.

- Erkeklerin oyun alanına ilgisi, kadınlarınkinden biraz daha yoğun olmuştur.

-Buldukları yerin resmini tamamlamak sadece birkaç kişi tarafından güzel bir deneyim olarak nitelendirilmiştir.

-Yap-bozun arka yüzündeki resmin neresi olduğu bazı katılımcıların ilgisini çekmiştir.

-Birinin oyun alanına girerek oyun oynamaya başlaması, meydanadaki diğer bireyleri katılıma teşvik etmemiştir.

-Hem geçiş alanı hem de duraklama noktası olarak kullanılmakta olan bu küçük kamusal alanda katılımın düşük olması, bu alanın aidiyet/psikoloji/bireyler ve rolleri açısından farklı bir şekilde düşünülmesini zorunlu kılmıştır.

-Genel olarak oyun alanına katılım düşük bir seviyededir.

#### Gülensu Mahallesi-Otobüs Durağı

Projenin 3. Aşaması, Maltepe'nin Gülensu Mahallesi'nde gerçekleştirilmiştir. Sosyolojik ve ekonomik olarak başta Nişantaşı ile, ardından 1.Levent ile oldukça büyük farklılıklar barındıran bölge, genel olarak benzer dünya görüşüne ve tutumuna sahip bireylerin bir arada bulunduğu bir bölgedir. Nişantaşı ve Levent'in aksine herkesin birbirini tanıdığı bu mahallede seçilen alan, dolmuş ve otobüslerin son durağı olan tepededir. Kahvehane, çocuk parkı, market gibi birimlerin de bulunduğu, çoğu kişinin yolunun düşebildiği bu alanda, ayrıca yan tarafta geniş bir ormanlık alan bulunmaktadır. Bölgenin mimari dil içerisinde meydan olarak tanımlanması pek mümkün olmasa da, kullanım şekilleri açısından bir meydan özelliği göstermektedir. Burada da yap-bozun bir yüzünde Gülensu Mahallesi görseli, diğer yüzünde ise 1.Levent görseli kullanılmıştır.



**Şekil 5.52. ve 5.53.** Yerleşirmenin 1.gününde katılımcılar.



**Şekil 5.54. ve 5.55.** Yerleşirmenin 1.gününde katılımcılar.



**Şekil 5.56. ve 5.57.** Yerleşirmenin 2.gününde katılımcılar.



**Şekil 5.58. ve 5.59.** Yerleşirmenin 2.gününde katılımcılar.

Projenin ilk uygulaması, 19.05.2012 günü yapılmıştır. Burada, daha oyun alanı kurulur kurulmaz başına bir sürü insan toplanmış, birisi oynarken diğerleri izlemek ve yorum yapmak yolu ile katılım göstermişlerdir. İnsanların, buldukları alanın resmine özel olarak ilgi gösterdikleri görülmüştür. Bazı katılımcılar, resimlerde kendi evlerini bulup göstermiş, dolmuşçular ise resim üzerindeki plakalardan o dolmuşun kime ait olduğunu tespit etmişlerdir. Bazı kişilerin ‘bunu yaparsak ne hediye veriyorsunuz?’ diye soru sorması, esprili bir anlayışla sorulmuş olsa da, ilginçtir. Oyun alanına erkeklerin ilgisi, kadınlarınkinin çok üzerindedir. Bu bölgede dolmuş şoförlüğü yapanların, oyun alanına çok yoğun bir ilgi gösterdikleri görülmüştür. Bazıları aralarında yarışa girmişlerdir. Dolmuş sırası beklerken sadece on dakika gibi kısa bir zamanı olan bu kişilerin projeye özel ilgi göstermesi ilginçtir. Bunlardan bazıları ilk denemede yap-bozu tamamlayamamış, ancak işleri bittiğinde hızlıca alana geri dönüp tekrar denemişlerdir. Oyun alanına katılım son derece yoğundur. Bunun dışında, gençler ve çocuklar da projeye yoğun ilgi göstermişlerdir.

20.05.2012 günü yağmur nedeni ile uygulama gerçekleştirilememiştir. 21.05.2012 günü tekrar getirilip bu kez meydanın başka bir yerinde konumlandırılan oyun alanına ilgi yine çok yoğun olmuştur. Katılımcılar arasında gençlerin oranının arttığı, bazılarının resmi tekrar tekrar tamamladığı ve sıkılmadığı görülmüştür. Yine yarışma tarzı oyunlar düzenlenmiştir. Çocukların katılımı artmış, yetişkinlerinki ise ilk gün ile benzer seyirde devam etmiştir. Kadın katılımcıların sayısı, biraz daha artmıştır. Ayrıca oyun alanına bir kişinin girmesi ile her seferinde etrafta bir sürü insanın toplanıp seyretmeye başlaması ilginçtir. Katılım, diğer proje alanlarına göre çok daha yüksek seviyelerdedir.

Projenin 3. ve son uygulama alanı olan Maltepe – Gülensu Mahallesi için genel olarak şöyle bir değerlendirme yapılabilir;

- Projeye yetişkinlerin ilgisinin çocuklarınkinden fazla olduğu görülmüştür
- Erkeklerin oyun alanına ilgisi, kadınlarınkinden çok daha yoğun olmuştur.
- Buldukları yerin resmini tamamlamak tüm katılımcıların hoşuna gitmiştir.
- Yap-bozun arka yüzündeki resmin neresi olduğu katılımcılar arasında tartışılmıştır/sorulmuştur.

-Birinin oyun alanına girerek oyun oynamaya başlamasının, meydanadaki diğer bireyleri de katılıma teşvik ettiği görülmüştür.

-Genel olarak oyun alanına katılım çok yüksek seviyededir.

#### 5.4.5. Çalışmanın Sonuçları

Üretilen projenin sonucu, M.S.G.S.Ü Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi'ne sunulan sonuç raporunda, şu şekilde açıklanmıştır:

“Eşitlikçi Kamu Alanı Yaratmada Oyun-Mekân-Alan İlişkilerinin Kullanılması başlıklı çalışmada, seçilen her bölgede aynı oyuncak kullanılmıştır. Oyuncak pırılıtlı, süslü ya da dijital değildir; mekâniktir.

Bu oyuncak yoluyla İstanbul'un başka bölgesindeki benzer büyüklükteki bir kamusal alan, oyunu oynayanlara yazılı bilgi olmadan-imağlar yoluyla hatırlatılmıştır. Farklı sosyal yapıların olduğu düşünülen bu bölgelerdeki kamusal alanları kullananlarda keskin ayrımlar yapmanın zayıf bir genelleme olacağı sonucuna varılmıştır; bu alanlardan geçenler, orada çalışanlar ve orada oturanlar bu alanı kullananların toplamıdır.

Oyuna katılanlar sosyal anlamda bu eşitliğin herşeye rağmen yaratıldığını göstermişlerdir; oyuncak ve oyun alanı, toplumsal, sosyal,kültürel ayrımları kısa süreli de olsa ortadan kaldırmıştır. Öte yandan katılım her bölgede aynı oranda gerçekleşmemiştir. Mekânların özellikleri bu noktada devreye girmiştir. Bu noktada mekânları ayırıcı özellikler mekândaki hareket ve hız farklılıkları, ve başka uyaranların varlığıdır.” (M.S.G.S.Ü, 2011)

Uygulanan proje, oyunun eşitlikçi bir kamusal alan yaratma olanağını açığa çıkarmakla birlikte, her tür kent parçasının oyunla dönüşümünün mümkün olduğunu da göstermiştir. Bu noktada seçilen farklı uygulama alanları, bölgelerin sosyolojik yapısına dair önemli veriler sunmuştur. Oyuna katılım oranı, bölgeler arasındaki aidiyet unsuru ile yakından alakalıdır. Kentleşmenin yoğun olduğu 1.Levent Bölgesi'nde oyuna katılım en düşük seviyededir. Bu durum, bölge ile kent kullanıcılarının kurduğu aidiyet bağının zayıflığına vurgu yapmakta, yaşamak üzere değil çalışmak üzere tasarlanan kent parçalarındaki aidiyet ve kimlik sorunsalını yeniden düşünmeyi gerektirmektedir. Oyun, burada farklı bir sosyolojik veri sunarak değerli bir deney aracı haline gelir.

Oyuncağın Maltepe – Gülensu Mahallesi'nde 1.Levent ile tamamen zıt tepkiler alması, yine aidiyet ve kimlik unsurları üzerinden sorgulanabilir. Ortak bir yaşamın hakim olduğu ve mekân kullanıcılarının çoğunlukla birbirini iyi tanıdığı bu bölgede,

mekâna getirilen yabancı bir nesne anında merak konusu olmuştur. Katılımcılar, bu meraklarını belli etmekten çekinmemişlerdir. 1.Levent'te ise oyuncacı fark eden ve dikkatle inceleyen katılımcıların bir çoğu ona yaklaşmamış, uzaktan bakmakla yetinmiştir.

Ekonomik ve sosyal statüsü genel olarak ortalamanın üzerinde seyreden Nişantaşı Bölgesi'nde de katılımcılar, ilk gün, daha çok 1.Levent Bölgesi katılımcılarına benzer özellikler göstermiştir. Ancak bu mekândaki çocukların varlığı önce ebeveynleri oyun alanına yönlendirmiş, sonrasında ise kendileri oyun alanına dahil olarak katılım göstermişlerdir. Bu bölgede genel olarak, oyun alanına karşı bir güvensizlik hissi ilk bakışta hakim olmuş, ancak bir alışma evresinin ardından oyun alanı kent mekânı kullanıcıları tarafından kullanılmaya başlanmıştır.

Üretilen oyun alanı projesi, bölgeler arasındaki farklı yapıları gün yüzüne çıkarmıştır. Bu açıdan bakıldığında, oyunun kamusal alandaki varlığının önemi tekrar fark edilebilmektedir. Proje sonunda Güleusu Mahallesi sakinleri oyuncacının geri götürülmesine tepki göstermişlerdir. Bu durum, kent mekânında oyuna duyulan ihtiyacı görünür kılmaktadır. Oyunun sürprizli yapısı ile kent mekânında karşılaşmak, tüm kullanıcılar için özel ve kıymetli bir deneyim olmuştur.

Tüm bu veriler ışığında, projenin başlangıçta saptanan hedeflere rahatlıkla ulaştığı ve daha da fazlası, kent mekânının farklı algısal boyutlarına dair önemli noktaları gün ışığına çıkardığı söylenebilir. Kentteki bir oyun alanı kent mekânının algılanışını ve yaşanışını değiştirebilmektedir.

## **5.5. BÖLÜM SONUCU**

Tüm bu çalışmalardan anlaşılacağı üzere oyunun kamusal alan ile ilişkisi, oyun oynama eyleminin kendisi kadardır. Kamusal alanın sınırları ne olursa olsun, oyun rasyonel alanlar içinde irrasyonel bir eylem olarak varlığını sürdürebilmekte, kent mekânını oyun süresince dönüştürebilmektedir.

Oyun alanının bir kentin mekânsal ihtiyaçlarından biri olduğu açıkça bilinmekte ve kabul edilmektedir; ancak bu alanların sınırlı ve tanımlı olması, oyun alanının spontan ve belirsiz yapısına terstir. Birer mimari tasarım ürünü olan oyun mekânları, tiyatro binaları ya da stadyumlar, profesyonel oyuncuların geniş bir kitle tarafından

izlenebilmelerini sağlamıştır. Seyirci sayısı ne kadar artarsa, söz konusu oyunun sermaye değeri bir o kadar artmaktadır. Mimari olarak tasarlanmış oyun mekânları, bu açıdan bakıldığında genel kullanıcıya (kamusal alan kullanıcılarına) hizmet eden katılımcı birer unsur olarak varlık gösterememektedirler.

Bu nedenle kamusal alandaki oyun alanlarının hem niceliği hem de niteliği oldukça önemlidir. Oyuna ulaşma, onu üretme ve gündelik hayata geri dönme edimi sadece oyun alanlarının sayıca artması ile mümkündür. Ancak bu artış oyunun mimari tasarım yoluyla mekânsallaşması ile değil, mimari tasarımın oyun alanı yaratma olasılığını arttırarak, kent mekânında oyunla karşılaşma ihtimalinin yaratılması üzerinden düşünülmelidir.

Oyun alanı, önceden belirlenmeksizin oyun süresince var olan soyut ya da somut sınırlar barındırır. Bu sınırlar içine giren her bireyin varlığı, oyuncuya indirgenir. Oyun, bu açıdan bakıldığında eşitlikçi bir kamusal alan yaratabilmesi açısından önemlidir. Bu eşitlikçi kamusal alan oyun süresince var olmakta, oyun sonrasında yok olmaktadır. Oyunun bu belirsiz ve sonucu önceden kestirilemeyen yapısı kendisi için düzenlenmiş alanları değil, kendisi için düzenleyebildiği alanları talep eder.

Kamusal alan ile oyun arasındaki ilişki gözlemlendiğinde, kent duvarına asılmış bir basketbol potasının ya da kent boşluğunda yer alan bir yap-bozun bireyi oyuna çağırmak için yeterli olduğu görülmektedir. Sadece çizgisel birkaç hamle ile de kent mekânının içine oyunu yerleştirmek, -yapılan çalışmalara göre, mümkündür. Bunun yanı sıra teknoloji desteğini de kullanarak şehrin tüm yüzeyleri oyun için yeniden düşünülebilir. Burada önemli olan, bireyi gündelik hayattan bir süreliğine çıkarmaya *davet eden* bir kent mekânı üretebilmektir.

Bu daveti mimari tasarım üzerinden sorguladığımızda, herhangi bir işlev için özel olarak tanımlanmamış ve düzenlenmemiş kent parçalarının oyunun kendini gerçekleştirebilmesi için önemli olduğunu söylemek mümkündür. Oyun, kent mekânı içinde kendini üretebilmek için, *işlevlendirilmemiş* yapısal boşluklara ihtiyaç duyar.

Üretilen oyun alanı tasarımları göstermektedir ki, oyunun bir organizasyon olarak varlığı, günümüz teknolojisi kullanımı ile mümkündür. Ancak bunun için bile bir meydan, bir açık kamusal alan ya da oyunla dönüştürülebilir bir kent parçası gerekmektedir.

Bu noktada oyunun kamusal alandaki varlığı hem mimari tasarım, hem de kentsel tasarım alanına dahildir. Oyunun kente geri kazandırılması için, farklı ölçeklerde ortak bakış açıları oluşturmak gereklidir.

Üretilen oyun alanı projesine mimari tasarım bazında yaklaşıldığında, oyun alanının mimari tasarımla ilişkisi yeniden sorgulanabilir. Mimari tasarım salt bir mekân üretme aracı mıdır yoksa var olan mekânsal pratik içinde ufak müdahalelerle ciddi farklılıklar yaratabilir mi? Oyun, bu sorunun cevaplanmasında bize değerli bir kaynak sunmakta, mimari tasarımın salt nesnel üretim alanında değil, aynı zamanda algı ve yaşantıyı etkileyecek farklı boyutlarda da düşünülmesi ve tartışılması gereken bir alan olduğunu bize hatırlatmaktadır.

Oyunun kente geri kazandırılması, mekâna hikayesini geri verebilir, kendini gerçekleştirmesine olanak tanıyabilir ve en önemlisi kent mekânının kullanıcı katılımı ile dönüştürülmesinde önemli bir araç olarak kullanılabilir.

## 6. SONUÇ

Tüm bu veriler ışığında elde edilen bilgiyle açıkça anlaşılmaktadır ki, mimarlığın oyun alanı ve oyun mekânı ile kurduğu ilişki, kent mekânına, mekân kullanıcılarına ve mekânın tasarlanma kriterlerine çok önemli açılımlar sunabilmektedir.

Oyun, sınırlı bir zaman ve mekân diliminde, mekânın algılanışını ve kullanımını tamamen değiştirmektedir. Bir oyunun oynanmaya başlamasından itibaren oyun alanı mimari mekâna dahil olmakta, farklı işlevler için tasarlanmış yer parçalarında oyun süresince var olmaktadır.

Oyun, kendi faaliyet alanı içerisindeki insanın davranışlarını ve beden kullanımını tamamen değiştirmektedir. Oyunun kurallarına göre kendini dönüştüren bedenin mekândaki farkındalığı da dönüşmekte ve böylelikle oyun alanı, gerçeküstü (reel dünyada ihtiyaç ya da gereklilik olarak yer almayan) eylemlerle oluşturulan yeni bir gerçeklik kazanmaktadır.

Oyunun yerle kurduğu ilişki son derece güçlüdür. Buna göre incelenen *oyun alanı* ve *oyun mekânı* tanımlamaları, oyunun mimari tasarımdaki rolünü belirgin bir hale getirmiştir.

Buna göre bir oyun mekânının mimari tasarımla ilişkisi, oyun alanınınkinden oldukça farklıdır. Oyun alanı, mimari olarak tasarlanabilir bir alan değildir. Oyun alanının mekânsal özelliklerini belirleyen tek unsur oyunun kendisidir ve bu unsurların belirli bir mantık çerçevesinde yer almaları, oyunun yapısı gereği beklenemez. Söz gelimi futbol oyununda her takımın onbir oyuncu ile oyun alanına çıkıyor olmasının, sek sek oyununda sekerek ilerlemenin, ya da bir tiyatro oyunundaki karakterlerin hareket stillerinin ussal bir açıklaması ya da zorunlu bir gerekliliği yoktur. Bunun gibi kurallar, oyunun kurallarıdır ve mimari tasarım burada, oyun alanına hizmet etmek üzere yer alır. Oyun alanının varlık nedeni, mimari tasarım dahil hiçbir unsur tarafından sorgulanmamaktadır. Ancak oyun mekânı, oyun alanı için üretilmekte ve mimari tasarımın hizmet alanlarından biri olarak gün yüzüne çıkmaktadır.

Tasarlanmış oyun mekânları bu sonuç üzerinden yeniden değerlendirildiğinde, mimari mekânın oyunu sabitleyen ve tanımlayan bir yapıda olduğu görülebilmektedir. Bir tiyatro yapısı, kumarhane, stadyum ya da lunapark, oyun

oyunmak için hazırlanmış mimari tasarım ürünleridir. Bu ürünler aynı zamanda, “oyunun oynanacağı yer”i imlerler. Oyun oynamak ya da oyun izlemek için ulaşılması gereken yapı türleri olarak kentin içinde konumlandırılırlar.

Mimari tasarımın oyun mekânı ile kurduğu bağ son derece kuvvetli iken, oyun alanı ile kurulan ilişkinin belirsiz bir yapıda olduğu görülebilmektedir. Bu noktada mimari tasarımın oyun alanı ile bir ilişki kurması ve oyunun mekânı dönüştürücü etkisini bir tasarım kriteri olarak kullanabilmesi mümkün müdür? Oyun, mimari tasarımda mekânsal dönüşümler ve farklı boyutlar oluşturmanın inşa etmek haricinde bir aracı olarak kullanılabilir mi? Bu nasıl olur?

Bu sorular üzerinden incelenen kamusal alan-oyun ilişkisi, günümüz kentlerinde oyunla kurulan ilişkinin farklı boyutlarını açığa çıkarmıştır. Buna göre kamusal alanda da, benzer bir oyun alanı – oyun mekânı ilişkisiyle karşılaşılır. Kamusal alandaki bir oyun mekânı, oyun için mimari olarak ayrılmış ve ayrıca düzenlenmiş bir yer parçasıdır. Oyun alanının varlığı ise yine salt oyundan kaynaklanmakta ve üzerinde sabit bir tasarımla hakimiyet kurulmasına izin vermemektedir.

Ancak kamusal alan, oyunun mekânsal dönüşümünü incelemek için zengin bir çalışma alanıdır. Günümüz kentlerindeki teknolojik olanaklar ve kentin algılanışına dair sunulan farklı bakış açıları, oyunun kamusal alandaki dönüştürücü gücünü açığa çıkarmaktadır. Bu anlamda incelenen oyun tasarımları, bir şehrin farklı düzlemlerini oyun alanına dönüştürebilmekte ve mekânın farklı kullanımları için yaratıcı bir alan açabilmektedir.

Bir gökdelenin cam cephesi bir süreliğine oyun alanına dönüştüğünde, kenti bu anlamda deneyimlemiş katılımcılar için başka bir algı alanı açılır. Kent silüetinin algılanışı oyun yolu ile yeniden üretilir ve mekân algısına dahil olur.

Bu nedenle kent mekânının oyunla dönüşümü, sınırlı bir zaman ve mekânda eşitlikçi bir kamusal alan yaratımına destek olur. Kamusal alandaki kişisel kimliklerin ve farklılıkların oyun süresince tek bir kimliğe indirgenmesi, kamusal alanı bir süreliğine her bireyin eşit kabul edildiği bir yapıya dönüştürerek, kamusal alanın politik ayrımlarını yok eder.

Tüm bu nedenlerle oyun alanının kamusal alandaki varlığı hem kentin algılanışında, hem katılımcılar tarafından yeniden üretiminde, hem de eşitlikçi bir kamusal alan yaratmada önemli bir unsur, kullanılması gereken bir araç olarak karşımıza çıkar.

Kamusal alanın oyunla dönüşümüne örnek olarak gösterilen çalışmalar; mühendisler, oyun tasarımcıları ve sanatçılar tarafından üretilmiştir. Bu çalışmalar mimari tasarıma müdahale etmemekte, ancak tasarlanan yapıyı çevrenin kent kullanıcılarındaki algısını değiştirmektedir.

Kamusal alandaki oyunun mekânı dönüştürücü etkisini deneyimlemek için hazırlanan “Eşitlikçi Kamu Alanı Yaratmada Oyun-Mekân-Alan İlişkilerinin Kullanılması” başlıklı çalışma, M.S.G.S.Ü Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi’nin desteği ile uygulanmıştır. Hazırlanan oyun alanının İstanbul’un üç farklı bölgesinde uygulanması, oyunun kent ve mimarlık ile ilişkisi üzerine çarpıcı sonuçlar sunmuştur. Bu sonuçlardan anlaşılmaktadır ki mimarlığın oyunla kurduğu ilişki kamusal alanda görünür kılındığında, mekânsal algı yeniden yorumlanabilmekte, tasarıma yeni bir boyut kazandırılabilen ve küçük ölçekli müdahaleler ile herhangi bir kent mekânının mimari algısı değiştirilebilmektedir.

Buna göre denilebilir ki mimarlık, farklı ölçeklerde gerçekleştirilen ufak müdahalelerle de büyük mekânsal dönüşümler üretebilir. Bu dönüşüm somut değil soyut izler bırakabilir, ancak kent hayatındaki ve mekândaki oyunla karşılaşma ihtimali, yaşam kalitesi değerleri ve iletişim faktörü göz önüne alındığında oyun, mimari tasarımın etki alanına girebilecek yegane bir dönüştürücü unsur olarak kabul edilebilir. Oyun alanının mimari tasarım tarafından algılanması ve yorumlanmasıyla bir kentin sokakları, bir binanın cephesi ya da bir kent meydanı, içinden geçilip gidilmek için tasarlanmış bir ulaşım aracı olmaktan çıkıp, yaşanan bir yer parçasına dönüşebilir.

Tüm bu nedenlerle denilebilir ki, oyunun insan hayatındaki yeri ve kent mekânındaki varlığı, mimari tasarım açısından önemli ve tartışılması gereken bir alandır. Bir mimari tasarım ürünü ortaya koyarken öne çıkan konfor, fonksiyon ve biçim kriterlerine ek olarak mimari tasarım ürününün kullanıcı tarafından dönüştürülebilme-değiştirilebilme potansiyeli de sorgulanmalı ve tartışılmalıdır. Bu

potansiyelin anlaşılmasında oyun, mekândaki dönüştürücü etkisi ile önemli bir ipucu olarak kullanılabilir.

Mimari tasarıma bakış açısının bu yönde genişletilmesi, farklı boyutlarda tasarlanan ve algılanan mekânlar üretilmesi için bir yöntem olarak kullanılabilir. Günümüz yapılı çevresinin oluşturulmasında, her biriminin işlevi detaylıca tanımlanan ve inşa edilen yeni mimari tasarım ve kentsel planlama örnekleri, bu açıdan değerlendirildiğinde insan hayatı üzerinde işlevinden kaynaklanan bir eylemler dizgesi oluşturmakta ve mekânda üretilen eylemleri tanımlamaktadır. Bu bakış açısı, mekân organizasyonu için önemlidir; ancak mekânla kurulan ilişki salt bu tanımlamalar üzerinden yapıldığında, mimari tasarımın kendisi bir tür eylemsel zorunluluk üretmiş olmaktadır. Halbuki mimari tasarım içinde tanımlanmamış, kullanıcının belirleyebileceği herhangi bir işlev için yere özgü olarak dönüştürülebilir boşluklara da ihtiyaç vardır. Çünkü Huizinga'nın bahsettiği *Homo Ludens*, yani *oyun oynayan insan* için oyun oynamak, insan hayatındaki tüm diğer yaşamsal ihtiyaçlar gibi önemli ve gerekli bir yer tutar.

Mimari tasarıma bir de bu açıdan yaklaşmak, farklı bakış açılarıyla sorgulamalar yapılabilmesine ve belki de mimari tasarımın farklı yollarla kendini yeniden üretebilmesine olanak tanıyabilir. Bu nedenle oyunun mekânla ve alanla kurduğu ilişki; tekrar tekrar, farklı boyutlarıyla incelenmeli ve tartışılmalıdır.

## KAYNAKÇA

- And, M.**, (1974). *Oyun ve bg.*, İ Bankası Kltr Yayınları, İstanbul.
- Avar, A. A.**, 2009. Lefebvre'nin l - Algılanan, Tasarlanan, Yaanan Mekn-Diyalektiđi, *TMMOB Mimarlar Odası Ankara Őubesi-Dosya*, **17**, 7-16.
- Bachelard, G.**, 2008. *Uzamin Poetikası*, İthaki Yayınları, İstanbul.
- Bostancı, B.**, 2008. Mimari Tasarımda İletiŐim Modeli Olarak Oyun, *Yksek Lisans Tezi*, İ.T.. Fen Bilimleri Enstits, İstanbul.
- Brook, P.**, 2010, *BoŐ Mekn*, Hayalbaz Kitap, İstanbul.
- Caillois, R.**, 2005. The Definition of Play, The Classification of Games., in *The Game Design Reader* , pp. 122-148, Eds. Zimmerman E.& Salen K.,The MIT Press, London.
- Dacheux, D.**, 2012. *Kamusal Alan*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Foucault, M.**, 1992. *Hapishanenin DođuŐu*, İmge Kitabevi, Ankara.
- Frost, J. L.**, 2008. What's Wrong with America's Playgrounds and How to Fix Them, *American Journal of Play* , **1(2)**, 139-156.
- Gaye L., Maze R., and Holmquist L.E.**, 2003. Sonic City: The Urban Environment as a Musical Interface, *Conference on New Interfaces for Musical Expression*, Montreal, Canada, 22-24 May, 109-115.
- Habermas, J.**, 2010. Kamusal Alan, in *Kamusal Alan*, pp. 95-102, Eds. M. zbek, Hil Yayınları, İstanbul.
- Haklı, Ő.**, 2007. İslam Felsefesinde Mekn ve BoŐluk Tasavvurunun Kozmolojiye Tatbiki, *Hitit niversitesi İlahiyat Fakltesi Dergisi* , **6 (12)**, 41-58.
- Heidegger, M.**, 2004. *Varlık ve Zaman*, İdea Yayınevi, İstanbul.
- Henricks, T. S.**, 2011. Play as a Pathway of Behavior, *American Journal of Play* , **4 (2)**, 225-253.
- Hisarlıgil, B. B.**, 2008. Martin Heidegger'de " Mekn" DŐncesi: Hermeneutik-Fenomenolojik Bir YaklaŐım, *Erciyes niversitesi Sosyal Bilimler Enstits Dergisi*, **2 (25)**, 23-24.
- Huizinga, J.**, 1995. *Homo Ludens*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Karabođa, K.**, 2005. *Oyunculuk Sanatında Yntem ve Paradoks*, Bođaziçi niversitesi Yayınevi, İstanbul.
- Kılıç, E.**, 2011. Aristoteles ile Frbi 'nin Mekn AnlayıŐlarının İncelenmesi, *Yksek Lisans Tezi*, İstanbul niversitesi Sosyal Bilimler Enstits, İstanbul.

- Köseoğlu, E.**, 2004. Tasarım Girdisi Olarak Algılama: Lobi Mekânının Algılanmasında Kullanıcı Kültürünün Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kuruyazıcı, H.**, 2003. Başlangıçtan Günümüze Tiyatro Yapılarının Gelişmesi, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, İstanbul.
- Lefebvre, H.**, 1998. Modern Dünyada Gündelik Hayat, Metis Yayınları, İstanbul.
- Lefebvre, H.**, 1991. The Production of Space, Blackwell Publishing, Oxford.
- Leorke, D.**, 2008. The Rhetoric of Play: Locative Gaming and the Global City, B.A. Degree, The University of Melbourne, Melbourne.
- Montola M., Stenros J., and Waern A.**, 2009. Pervasive Games - Theory and Design, Morgan Kaufmann Publishers, Burlington.
- Melucci, A.**, 2013. Oyuncu Benlik, Sel Yayıncılık, İstanbul.
- Merleau-Ponty, M.**, 2004. The World of Perception, Routledge, Taylor&Francis Group, London and New York.
- Morris, D.**, 1997. The Sense of Space, *The degree of Doctor of Philosophy*, University of Toronto, Ontario.
- Nutku, Ö.**, 2000. Dünya Tiyatro Tarihi Cilt 1, Mitos -Boyut Yayınları, İstanbul.
- Nutku, Ö.**, 2008. Dünya Tiyatro Tarihi Cilt 2, Mitos-Boyut Yayınları, İstanbul.
- Özbek, M.**, 2010. Kamusal Alan, Hil Yayın, İstanbul.
- Pilavcı, G.** 2012. "Mekân Tiyatrosu": Bir Oyuncu Olarak Mekân, *mimar.ist* , **46**, 6-7.
- Schecner, R.**, 2005. Performance Theory, Routledge, London.
- Sennett, R.**, 1999. Gözün Vicdanı, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Sennett, R.**, 2008. Ten ve Taş, Metis Yayınları, İstanbul.
- Pellis S.M., Pellis V.C., and Bell H.C.**, 2010. The Function of Play in the Development of the Social Brain, *American Journal of Play*, **2(3)**, 280-285.
- Sharr, A.**, 2010. Mimarlar için Heidegger, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları., İstanbul.
- Suits, B.**, 1995. Çekirge Oyun, Yaşam ve Ütopya., Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Sutton-Smith, B.**, 2001. The Ambiguity of Play, Harvard University Press, London.
- Şener, S.**, 2008. Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi, Dost Kitabevi, Ankara.
- Tuan, Y.-F.**, 2001. Space and Place, University of Minnesota Press, Londo
- Vigarello G., Corbin A., and Courtine J.-J.**, 2007. Bedenin Tarihi 1, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

**Zimmerman, E.**, 2011. <http://ericzimmerman.com/portfolio/starry-heavens/>, erişim tarihi:3 Ocak 2014.

**Zimmerman, E.**, 2012. The Game of Rules, *interview*, A. Craycroft, Garage Magazine #4.

**Zimmerman, E.**, 2011. <http://ericzimmerman.wordpress.com/2012/01/23/the-design-of-starry-heavens/>, erişim tarihi:3 Ocak 2014

## İNTERNET KAYNAKLARI

Blinkenlights Project, 2001. <http://blinkenlights.net/blinkenlights/pong>, erişim tarihi: 15 Eylül 2012

Blinkenlights Project, 2001. <http://blinkenlights.net/project>, erişim tarihi: 15 Eylül 2012

cevirsozluk., <http://turkce-latince.cevirsozluk.com/#la|tr|alea>, erişim tarihi 4 Ocak 2014)

Dictionary.com., <http://dictionary.reference.com/browse/agon>, erişim tarihi 05.01.2014.

ESARQ., 2008. Universitat Internacional de Catalunya, <http://www.uic.es/en/publications-verticalworkshops>, erişim tarihi: 27 Ekim 2013.

<http://www.rex-ny.com/work/wyly-theatre/>, erişim tarihi: 6 Ocak 2014

KMA., 2009. <http://www.kma.co.uk/work/great-street-games/>, erişim tarihi:20.07.2012

M.S.G.S.Ü., 2011. Eşitlikçi Kamu Alanı Yaratmada Oyun-Mekân-Alan İlişkilerinin Sorgulanması, *Başvuru Formu*, M.S.G.S.Ü Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi, İstanbul.

Montola M., Stenros J., and Waern A., 2009. <http://pervasivegames.wordpress.com/about/>, 11 Mayıs 2013.

Momentum., 2006. <http://momentum.sics.se/index.html>, erişim tarihi:15 Aralık 2013.

Momentum., 2006. <http://momentum.sics.se/>, erişim tarihi:15 Aralık 2013.

seslisozluk., <http://www.seslisozluk.net/?word=mimicry&lang=tr-en>, erişim tarihi: 2Ocak 2014.

seslisozluk., <http://www.seslisozluk.net/?word=play&lang=tr-en>, erişim tarihi: 5Ocak 2014.

seslisozluk.,<http://www.seslisozluk.net/?word=game&lang=tr-en>, erişim tarihi: 5Ocak 2014.

T.D.K.,[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.52cc09510ef566.56977899](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.52cc09510ef566.56977899), erişim tarihi:12 Temmuz 2012

T.D.K.,[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.52ccaca79ad1e1.59426623](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.52ccaca79ad1e1.59426623), erişim tarihi:3 Ocak 2014

T.D.K.,  
[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.52ccad48673186.88236150](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.52ccad48673186.88236150), erişim tarihi:3 Ocak 2014.

T.D.K.,[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.52ccadd6549134.40343335](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.52ccadd6549134.40343335), erişim tarihi: 3 Ocak 2014.

T.D.K.,[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.52ccacb295c750.60543310](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.52ccacb295c750.60543310), erişim tarihi: 3 Ocak 2014.

T.D.K.,[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.52cdfb51648341.90572421](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.52cdfb51648341.90572421), erişim tarihi: 4 Ocak 2014.

T.D.K.,[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&kelime=mek%C3%A2n&uid=35221&guid=TDK.GTS.52cc09493224a7.70673155](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&kelime=mek%C3%A2n&uid=35221&guid=TDK.GTS.52cc09493224a7.70673155), erişim tarihi: 7 Mayıs 2013.

URL-1 <https://www.youtube.com/watch?v=OR0Qp1V22aY> 12Aralık 2011.

## ÖRNEK GÖRSELLERDE KULLANILAN KAYNAKLAR

**Şekil 2.1.**<http://img1.loadtr.com/b-72314-basketbol.jpg> erişim tarihi 04.01.2014

**Şekil2.2.**[http://www.caesarspalace.com/content/property/CaesarsPalace/index/casino/slots/\\_jcr\\_content/par1/heroimage/image.cetimg.p2M.jpg/1358618974486.jpg](http://www.caesarspalace.com/content/property/CaesarsPalace/index/casino/slots/_jcr_content/par1/heroimage/image.cetimg.p2M.jpg/1358618974486.jpg) erişim tarihi 04.01.2014

**Şekil2.3.**<http://www.london-attractions.info/images/blogs2010/the-merry-wives-of-windsor-at-shakespeares-globe-theatre.png> erişim tarihi 04.01.2014

**Şekil2.4.**[http://ilgiliforum.com/resim/2006/12/29/3442\\_boyle\\_bir\\_lunapark\\_gordunuz\\_mu\\_3.jpg](http://ilgiliforum.com/resim/2006/12/29/3442_boyle_bir_lunapark_gordunuz_mu_3.jpg) erişim tarihi 04.01.2014

**Şekil 2.5.** <http://zaxy.com/wp-content/uploads/kids-playing-a-video-game.jpg> erişim tarihi 10.02.2014

**Şekil 2.6.** [http://p-ec2.pixstatic.com/506ade01dbd0cb306c00191d\\_w.540\\_h.305\\_s.fit.jpg](http://p-ec2.pixstatic.com/506ade01dbd0cb306c00191d_w.540_h.305_s.fit.jpg) erişim tarihi 10.02.2014

**Şekil3.1.**<http://www.modernyapilar.com/wp-content/uploads/2011/03/Olimpiyat-Stadyumu-Istanbul.jpg> erişim tarihi 04.01.2014

**Şekil 3.2.** <http://haber.sol.org.tr/sites/default/files/haberfotografлари/22523/akm02.jpg> erişim tarihi 04.01.2014

**Şekil 3.3.**-<http://www.estanbul.com/images/imported/2011/08/17-1.jpg> erişim tarihi 02.11.2013

**Şekil3.4-**<http://konulusite.files.wordpress.com/2013/02/evcilik.jpg> erişim tarihi 12.10.2012

**Şekil 3.5.**[http://www.akademik.adu.edu.tr/yo/besyo/webfolders/gallery/\\_00\\_3550.JPG](http://www.akademik.adu.edu.tr/yo/besyo/webfolders/gallery/_00_3550.JPG) erişim tarihi 04.01.2014

**Şekil3.6.**[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c6/Seattle\\_-\\_Cap\\_Hill\\_street\\_basketball\\_02.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c6/Seattle_-_Cap_Hill_street_basketball_02.jpg) erişim tarihi 04.01.2014

**Şekil3.7.**<http://www.worldgallery.co.uk/art-print/mirrorpix-street-games-manchester-1943-414176#414176-50-39-1> erişim tarihi 10.11.2013

**Şekil 3.8.** <http://freeonlinenews.org/vintage-street-cricket/> erişim tarihi: 04.01.2014

**Şekil 3.9** <http://photos1.blogger.com/blogger/6114/1373/1600/1570.jpg> erişim. 05.01.2014

**Şekil3.10.**<http://www.besiktas.org/Blog/wp-content/uploads/bjk-inonu-stadium.jpg> 05.01.2014

**Şekil 3.11.** <http://www.ordukentgazetesi.com/images/news/3079.jpg> 05.01.2014

**Şekil 3.12.** <http://static.panoramio.com/photos/large/8510686.jpg> 05.01.2014

**Şekil3.13.**<http://1.bp.blogspot.com/7QQpOB4C4Js/UDod4VOBuiI/AAAAAAAAAAEnc/qtRhK3RfgtE/s1600/shooting-craps.jpg> erişim tarihi 04.01.2014

**Şekil3.14.**[http://www.independent.co.uk/migration\\_catalog/article5157617.ece/ALTERNATES/w620/4817122.jpeg](http://www.independent.co.uk/migration_catalog/article5157617.ece/ALTERNATES/w620/4817122.jpeg) erişim tarihi 04.01.2014

**Şekil3.15.** <http://buz24.com/photo/sectors/SlalomPaten.jpg> erişim tarihi 04.01.2014

**Şekil3.16.** [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4e/Circo\\_del\\_Sol.JPG](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4e/Circo_del_Sol.JPG) erişim tarihi 04.01.2014

**Şekil 3.17.** [http://farm1.static.flickr.com/12/95409268\\_177fad32d4\\_m.jpg](http://farm1.static.flickr.com/12/95409268_177fad32d4_m.jpg) erişim tarihi 04.01.2014

**Şekil 3.18.** <http://haber.daricam.com/wp-content/uploads/2010/12/lunapark.jpg> erişim tarihi 04.01.2014

**Şekil 4.1. Kuruyazıcı, H.,** 2003. Başlangıçtan Günümüze Tiyatro Yapılarının Gelişmesi, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, İstanbul.

**Şekil 4.2. Kuruyazıcı, H.,** 2003. Başlangıçtan Günümüze Tiyatro Yapılarının Gelişmesi, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, İstanbul.

**Şekil 4.3.**<http://www.antalyamuzesi.gov.tr/tr/aspensos-orenyeri>

**Şekil 4.4. Kuruyazıcı, H.,** 2003. Başlangıçtan Günümüze Tiyatro Yapılarının Gelişmesi, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, İstanbul.

**Şekil 4.5. Nutku, Ö.,** 2000. Dünya Tiyatro Tarihi Cilt 1, Mitos -Boyut Yayınları, İstanbul.

**Şekil 4.6. Nutku, Ö.,** 2000. Dünya Tiyatro Tarihi Cilt 1, Mitos -Boyut Yayınları, İstanbul.

**Şekil 4.7. Kuruyazıcı, H.,** 2003. Başlangıçtan Günümüze Tiyatro Yapılarının Gelişmesi, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, İstanbul.

**Şekil 4.8. Nutku, Ö.,** 2000. Dünya Tiyatro Tarihi Cilt 1, Mitos -Boyut Yayınları, İstanbul.

**Şekil 4.9. Nutku, Ö.,** 2008. Dünya Tiyatro Tarihi Cilt 2, Mitos-Boyut Yayınları, İstanbul.

**Şekil 4.10. Berktay, A.,** (1997). Tiyatro - Devrim ve Meyerhold., Mitoş - Boyut Yayınları, İstanbul.

**Şekil 4.11. Nutku, Ö.,** 2008. Dünya Tiyatro Tarihi Cilt 2, Mitoş-Boyut Yayınları, İstanbul.

**Şekil 4.12. Nutku, Ö.,** 2008. Dünya Tiyatro Tarihi Cilt 2, Mitoş-Boyut Yayınları, İstanbul.

**Şekil 4.13. Kuruyazıcı, H.,** 2003. Başlangıçtan Günümüze Tiyatro Yapılarının Gelişmesi, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, İstanbul.

**Şekil 4.14. Bostancı, B.,** 2008. Mimari Tasarımda İletişim Modeli Olarak Oyun, *Yüksek Lisans Tezi*, İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

**Şekil 4.15.** <http://www.oma.eu/projects/2009/dee-and-charles-wyly-theater> erişim tarihi:05.01.2014

**Şekil 4.16.** <http://architectbaron.files.wordpress.com/2011/01/1255525702-2595-2-27-wyly-performance-hall-1000x422.jpg> erişim tarihi:05.01.2014

**Şekil 4.17.** [http://media1.hellodallas.com/media/articles/images/2649\\_image3.jpg](http://media1.hellodallas.com/media/articles/images/2649_image3.jpg) erişim tarihi:05.01.2014

**Şekil 5.1.** <http://www.cocukparki.gen.tr/upload/cocukparki.jpg> erişim tarihi:05.01.2014

**Şekil 5.2.** <http://static.panoramio.com/photos/large/16867723.jpg> erişim tarihi:05.01.2014

**Şekil 5.3.** <http://www.canakkaleicinde.com/gorsel/2011/07/geleneksel-cocuk-oyunlari-2.jpg> erişim tarihi:05.01.2014

**Şekil 5.4.** <http://bowtobluff.org/wp-content/uploads/2011/09/PrincesIsland.jpg> erişim tarihi:05.01.2014

**Şekil 5.5.** 17.11.2012 tarihinde “Görünürlük Festivali 8” kapsamında gerçekleştirilen ‘Kamusal Alanda Katılımcı Sanat için Oyun Alanı Kullanımları’ başlıklı sunuma ait görsel.

**Şekil 5.6. - 5.13.** <https://www.youtube.com/watch?v=OR0Qp1V22aY> erişim tarihi:12.12.2011

**Şekil 5.14. - 5.17.** <http://ericzimmerman.com/portfolio/starry-heavens/> erişim tarihi:03.01.2014

**Şekil 5.18. - 5.19** <http://blinkenlights.net/blinkenlights/pong> erişim tarihi:15.09.2012

**Şekil 5.20. - 5.21. Gaye L., Maze R., and Holmquist L.E.,** 2003. Sonic City: The Urban Environment as a Musical Interface, *Conference on New Interfaces for Musical Expression*, Montreal, Canada, 22-24 May, 109-115.

**Şekil 5.22. - 5.23** <http://www.kma.co.uk/work/great-street-games/> erişim tarihi:20.07.2012

**Şekil 5.24. - 5.27** <http://momentum.sics.se/> erişim tarihi:15.12.2013

# GİZEM PİLAVCI

Rasimpaşa mah. Celal Muhtar sok.Kutlu Apt.No:1D:9 Kadıköy  
- İstanbul

TELEFON :+90 0505 479 41 16  
E-Mail: [m.gzmplvc@gmail.com](mailto:m.gzmplvc@gmail.com)

Medeni hal: bekar

Uyruk: T.C

Doğum yeri/tarihi Trabzon / 07.03.1985

## İlk ve ortaöğrenim

1991- 1996	Kocasinan ilköğretim okulu	Lüleburgaz /Kırklareli
1996 - 2000	Lüleburgaz Anadolu Lisesi	Lüleburgaz /Kırklareli
2000 -2003	Lüleburgaz Anadolu Lisesi	Lüleburgaz /Kırklareli

## Yükseköğrenim

2003-2008	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Bölümü
2009-2014	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi-Mimari Tasarım Sorunları Kürsüsü - Yüksek Lisans

## Lisans dönemi iş deneyimleri

08.08.2005-16.09.2005 Nevzat sayın mimarlık ofisinde 1 ay şantiye ve 15 gün büro stajı

03.04.2006-16.06.2006 Doğru Tasarım mimarlık ofisinde tasarım ve uygulama projesi çizimi (Kayışdağı özel okul mimari projesi)

15.07.2006-01.09.2006 Eti mimarlık iç mimarlık ofisinde tasarım ve uygulama projesi çizimi (Koton mağazaları projelendirmesi)

09.09.2006-15.09.2007 Serbest mimar Baha Sezgin ile tasarım ve uygulama projesi(İstoç'ta iş merkezi ve çeşitli mağazaların iç mekân projeleri)

10.07.2007-10.09.2007 San reklamcılık bünyesinde mimar Feyha Çınarlı ile iç mekân tasarımı projesi(Safisa İstanbul Otel-Antalya iç mekân tasarımı ve uygulama projesi)

16.12.2007 Şehir tiyatroları 'Yangın Duası' oyunu sahne çizimi

21.03.2008-07.04.2008 Studio Oyuncuları 'Oidipus Nerde' oyunu dekor çizimi

10.06.2008-01.07.2008 Memark tasarım mimarlık ofisinde kısa süreli iş deneyimi (Konut bölgesi için ruhsat projesi çizimi)

### **Mezuniyet sonrası iş deneyimleri**

08.08.2008-30.09.2009 'Arte Mimarlık' mimarlık ofisinde iş deneyimi-Antalya Özdilek AVM(uygulama projesi)

-Yalova Yat Limanı(tasarım+uyg. Projesi)

-Gebze konutları (tasarım+uyg. Projesi)

-Muğla-Ören yat limanı(avan proje)

13.11.2009-15.11.2009 Serbest mimarlık hizmeti - Feridun Kundrura için stand tasarımı

01.05.2010-01.11.2011 'Tece Mimarlık' mimarlık ofisinde Tarlabası Kentsel Dönüşüm Projesi kapsamında rölöve/restitüsyon çizimi

12.09.2010 - 20.12.2010 Serbest mimarlık hizmeti - Lüleburgaz'da villa tipi konut tasarımı

03.02.2011 - 10.03.2011 Serbest mimarlık hizmeti - Penguen Kitabevi için Gebze 'de mağaza tasarımı

20.04.2011-27.04.2011 Boğaziçi Mühendislik için Arnavutköy 'de silüet çizimi çalışması

09.12.2011-18.01.2012 Serbest mimarlık hizmeti - Kadıköy de tescilli eski eser konut için rölöve ve restitüsyon projelerinin hazırlanması

10.05.2012-10.07.2012 İz Mimarlık için Sarı Kışla olarak bilinen Süleymaniye Kışlası restitüsyon projesi ve sanat tarihi raporunun hazırlanması

15.08.2012-01.09.2013- Şirin Akıncı Mimarlık bünyesinde Pendik Elektrik Atölyesi rölöve, restitüsyon ve restorasyon projelerinin hazırlanması

25.05.2013-05.08.2013 Tunç Mimarlık için Zeyrek'te tescilli konut rölöve ve restitüsyon projelerinin hazırlanması

08.08.2013- 15.09.2013 Tunç Mimarlık için Bakırköy'de tescilli kalıntı rölövesi üzerinden restitüsyon ve rekonstrüksiyon projelerinin hazırlanması

15.11.2013-05.01.2014 Usta Mimarlık için Samsun Ladik Köy Enstitüsü tescilli eski eser rölövesi, restitüsyon ve restorasyon projelerinin hazırlanması

### **Workshop Çalışmaları**

01.07.2010 - 30.07.2010 T.M.M.O.B İstanbul Şubesi'nin düzenlediği Kadıköy Kent Düşleri Atölyesi'nde atölye yürütücülüğü

13.02.2011-26.02.2011 M.S.G.S.Ü Şehir Bölge Planlama bölümü ile birlikte Hamburg 'da workshop çalışması

### **Yabancı Dil**

İngilizce

### **Bilgisayar Programları**

Autocad

3d max

Photoshop

Ms Office (Word, Excel, Powerpoint)

### **Diğer aktiviteler**

-Yükseköğrenim içinde tiyatro ve dağcılık klübü faaliyetleri

-Studio oyuncularını bünyesinde tiyatro eğitimi

-Profesyonel oyunculuk çalışmaları

10.01.2014  
GİZEM PİLAVCI