



JOURNAL of SOCIAL and HUMANITIES SCIENCES RESEARCH (JSHSR)

Uluslararası Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Dergisi

Received/Makale Geliş 16.12.2021
Published/Yayınlanma 28.02.2022
Article Type/Makale Türü Research Article

Citation/Alıntı: Sevgi, S. (2022). Bir oyun ve öğrenme laboratuvarı olarak şehir: Yeni bir oyun biçimi olarak katılımcı tasarım. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 9(80), 158-168.
<http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.2945>

Öğr. Gör. Sabiha SEVGİ
<https://orcid.org/0000-0002-1267-6994>
İstanbul Sağlık ve Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu, İç Mekân Tasarımı Programı/ TÜRKİYE

BİR OYUN VE ÖĞRENME LABORATUVARI OLARAK ŞEHİR: YENİ BİR OYUN BİÇİMİ OLARAK KATILIMCI TASARIM

CITY AS A PLAY AND LEARNING LAB: PARTICIPATORY DESIGN AS A NEW PLAY FORM

Issue/Sayı: 80

Volume/Cilt: 9

jshsr.org

ISSN: 2459-1149

ÖZET

Çağımızda tasarımcılar, mimarlar oyun pratiklerinin ve katılımcı tasarım anlayışının doğasında bulunan geniş fırsatları tam olarak keşfedememiştir. Bu keşfi, hem kendi yaratıcılık kapasitelerini genişletmek ve büyümek için bir araç olarak hem de tanımlanmış öğrenme deneyimi ve mimarlık eğitimine bir eleştiri olarak gerçekleştirmek gerekmektedir. “Bir Oyun ve Öğrenme Laboratuvarı Olarak Şehir: Yeni Bir Oyun Biçimi Olarak Katılımcı Tasarım” başlıklı araştırma, mimari pedagojiyi oyun tarafından yönlendirilen bir biçimde ele almaktadır. Araştırma, oyunu güçlü bir metodoloji olarak yorumlayarak, yeni, anlamlı ve yaratıcı oyun stratejilerini uygulama isteğiyle katılımcı tasarım pratikleri ekseninde çocukları da oyun üretim sürecine dahil etmektedir. Bu araştırma, mimarlığın oyunu yeniden tasavvur edebilmesi için yeni bir oyun biçimi olarak katılımcı tasarım pratiklerini, sürecini ve çıktılarını bir araç olarak konumlandırmaktadır. Araştırmada, Bursa'nın Nilüfer ilçesinde çocuklarla işbirliği içinde yapılan bir oyun egzersizi ekseninde, farklı tasarım metodolojileri test edilmiştir. Tasarım öğrencileri ve çocuklarla farklı zaman dilimlerinde yürütülen oyun egzersizi oturumları, çocukları şehirde oyun üretiminin ve tasarım yaklaşımının farklı aşamalarına dâhil etmektedir. Bu süreçte de çeşitli mimari okuma ve ifade biçimlerine yer verilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Oynanabilir şehir, yeni oyun biçimleri, katılımcı tasarım, çocuk katılımı.

ABSTRACT

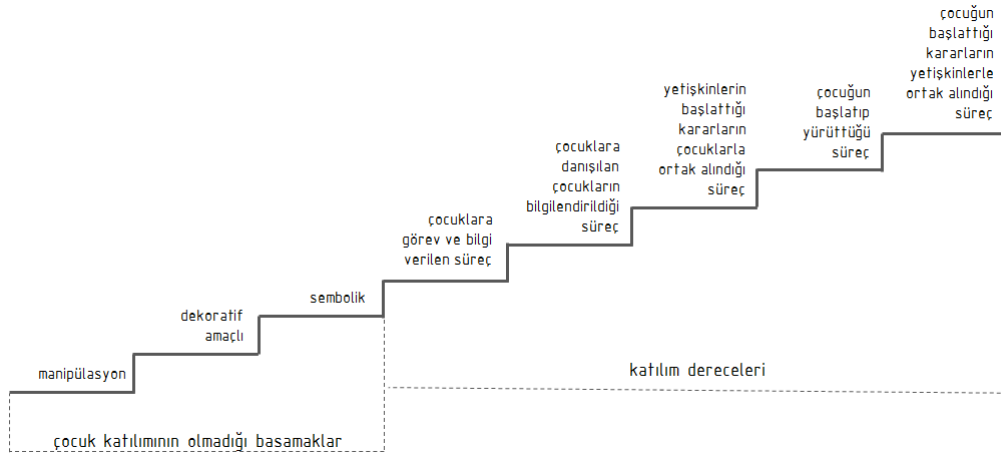
In our age, designers and architects have not explored the wide opportunities of play practices and participatory design. Designers need to realize this discovery both as a tool to expand and grow their creative capacities and as a critique of the defined learning experience and architectural education. This research titled “City as a Play and Learning Lab: Participatory Design as a New Form of Play” deals with architectural pedagogy in a play-driven way. By assuming the play as a strong methodology, the research includes children in the play production process on the axis of participatory design practices with the desire to implement new, meaningful, and creative play strategies. This research takes participatory design practices, processes, and outputs as a tool for the new form of play so that architecture can re-imagine the play. In the research, different design methodologies were tested on the axis of a play exercise carried out in cooperation with children in the Nilüfer district of Bursa. Play exercise sessions held with design students and children in different periods involve children in different stages of play production and design approach in the city. In this process, various forms of architectural reading and expression are included.

Keywords: Playable city, new play practices, participatory design, child participation.

1. GİRİŞ

Son zamanlarda, tasarım disiplinlerinin gündeminde tasarıma çocuk katılımı fikrinin yaygınlaştığı gözlemlenmektedir. Çocukların tasarım süreçlerine – ya doğrudan karar alma süreçlerinde rol oynayarak ya da dolaylı bir biçimde bilgi ve deneyimlerini sunarak – dahil edildiği tasarım ve tasarım araştırması pratiklerinde sıklıkla “katılımcı tasarım”, “birlikte tasarım” gibi kavramlar ve “yerel katılım”, “kolektif üretim” gibi fikirlerden söz edilmektedir.

Çocukların tasarıma katılımı, yetişkinlerin tasarımdaki konumuna paralel olarak gelişim göstermiştir. Çocuk katılımı kavramı, insanların çocukların ekonomik potansiyelini, ayrı bir kullanıcı grubu olarak görmeye başladığı 1990'lardan beri de birçok disiplin tarafından ele alınmıştır. Günümüzde çocuklar “kendi kültürleri, normları ve karmaşıklıkları ile tamamen farklı bir kullanıcı grubu” haline gelmiştir. Perspektifteki bu değişiklik, tasarım uygulamalarının ve tasarım araştırmacılarının her yaşta çocukla işbirliği yapmayı öğrenmelerini sağlayan, çocuklara adanmış yöntemleri meşrulaştırmıştır. Çocukların tasarıma katılımı farklı gereksinimlerden ve ihtiyaçlardan dolayı çeşitli seviyelerde uygulanmaktadır (Şekil 1.). Bunlar arasında, *daha iyi tasarım sonuçları geliştirmek, çocukların güçlenmesini geliştirmek* gibi iki ana neden dikkat çekmektedir. İlk neden tipik olarak, bir ortak tasarım yaklaşımına, ikincisi ise demokrasi, güçlendirme ve iş / yaşam kalitesi değerlerine önem veren bir yaklaşımdır (Hamers ve diğerleri, 2017).



Şekil 1. Çocukların Katılım Merdiveni (Hart 1997).

Araştırmacılar, çocukların seslerini duyurarak çocukların aktif katılımcı olarak, bir değişim aracı olmalarına yardımcı olmuştur. Öte yandan yetişkinler de bu sesleri ciddiye almak için açık hale gelmiştir. Çocukların topluma katılımı, postmodern çocukluk görüşünü hayata geçirmek hem vatandaşı hem de vatandaş olarak çocukları dâhil etmek için çalışmaktadır. Son yıllarda, çocukları dinlemeyi, çocuklara danışmayı ve çocukların karar alma süreçlerine katılımını içeren politika ve sosyal uygulamaların sayısının arttığı görülmektedir. Uygulamalar, etkili ve anlamlı bir biçimde çocukların katılımını sağlamayı amaçlarken, çocukların yerel karar alma süreçlerine ve gündelik sosyal süreçlere katılımındaki değerlerin ve çıkarların karmaşıklığını ve etkileşimini de göz önüne sermektedir. Çocuk katılımının *ilişkisel ve mekânsal* olarak yeniden şekillendirilmesi, çocukların ve yetişkinlerin yaşanmış deneyimleriyle daha uyumlu hale gelecek ve bu nedenle çocukların katılımı için daha iyi bir anlayış ve yeni olanaklar sunacaktır. Mekânsal çerçeve, çocuk-yetişkin ilişkilerinin meydana geldiği alanların ve yerlerin etkisini dikkate almaktadır. İlişkisel boyut ise, çocukların yaşamlarının yetişkinlerin yaşamlarına bağımlı olmasıyla başlamakta ve çocuk katılımının çocuk yetişkin ilişkilerinden etkilenen uygulamalarını içermektedir. Mekânsal boyut, bu çocuk-yetişkin ilişkilerini, belirli bir bağlama bağlı olarak sürekli değişen bir zaman ölçeğinde konumlandırmaktadır. Başka bir deyişle, mekânsal çerçeve, çocuk-yetişkin ilişkilerinin meydana geldiği alanların ve yerlerin etkisini dikkate almaktadır. Çocukların katılımı üzerinde çalışan uygulamalarda, yetişkinlerin, çocuklara eşit muamele etmek ve aynı zamanda onları korumak arasında iyi bir denge bulmaları gerekmektedir.

Kültür bilgini Flemming Mouritsen ve Jens Qvortrup (2003), çocukların çevreleriyle etkileşimlerinde farklı düzeylerde yetişkin etkisi tanımlamıştır: çocuklar için tasarım, çocuklarla tasarım ve çocuk kültürü. Çocuklar için tasarım yaparken sadece yetişkinler çocukların çevreleriyle nasıl etkileşime girdiğini tasarlar ve karar verir. Çocuklarla tasarım yaparken hem çocukların hem de yetişkinlerin

çocuk ortamının tasarımı hem sosyal hem de maddi üretiminde payı vardır. Son olarak, çocukların kültürü çocukların kendi ağlarında ürettikleri kültürün ifadeleridir. Bu, çocukların çevreleriyle etkileşime girme biçiminde en fazla özerkliğe sahip oldukları durumdur.

Bu araştırmada, yeni bir oyun ve öğrenme biçimi olarak katılımcı tasarım pratiklerine odaklanılmıştır. Çocuklara atfedilen oyun ve merak kültürü, gündelik hayatın sabit rutinlerini bozarak, kuralları yeniden düşünmeye ve yeni yollarla yorumlamaya aracılık etmektedir. Araştırma, oyunu güçlü bir metodoloji olarak yorumlayarak yeni, anlamlı ve yaratıcı tasarım stratejilerini uygulama isteğiyle çocukları yaratıcı süreçlere oyun egzersizi kurgusunda dahil etmektedir. Yeni ve eşitlikçi bir model için mekân disiplinleri oyunu sadece bir konu olarak değil bir yöntem, çalışma biçimi ve tasarım araştırması olarak ele almaktadır. Bu noktada araştırma, oyun egzersizleri ile mimariyi gündelik hayat ve katılım ile ilişkilendirerek tasarım pratiği ve gündelik yaşam arasında yeni bağlantılar oluşturmak istemektedir.

2. BİR OYUN ve ÖĞRENME LABORATUVARI OLARAK ŞEHİR

Son yıllarda, çevresel sürdürülebilirlik, yaratıcılık ve katılım gibi konuların egemen olduğu kentsel gelecekler üzerine tartışmalar, yeni ve ilginç bir oyun ve öğrenme perspektifini ortaya çıkarmıştır. Oyun kelimesi, şehirlî düşünürlerin, planlamacıların ve tasarımcıların kavramsal çerçevelerine girmenin eşiğindedir. Oynanabilir şehirleri savunan insan sayısı sürekli artmakta ve oynanabilir şehirlere ve bu alanda fikirler üreten bireylere ödüller verilmektedir (Riikonen, 2015).

Oynama hali, çocukluk dönemi ile özdeşleştirilse de aslında insanın yaşam döngüsüne yayılmış uzun bir süreci kapsamaktadır. Birey hayatın her evresinde bu oynama hali ile oyunlar kurmakta ya da kurulu oyunlara dâhil olarak oynamaya devam etmektedir. Tarihsel süreç içerisinde batı felsefe tarihinde oyuna dikkat çekilmesi Sokrates öncesi döneme dayanmaktadır. Daha eski tarihinden bahsedecek olursak, oyun metaforunun tarihi hem geniş bir alana yayılmakta hem de çok daha eskilere dayanmaktadır (Dursun, 2019). Oyun kavramı, çoğunlukla “anlamsız” bir eylem ya da “çocukça hareketler” gibi çağrışımlar yapmaktadır. Birçok kişi tarafından özünde önemsiz ve amaçsız gibi görülmektedir. Yetişkinler oyunu, çocukların olgunlaşmamış oldukları için yaptıkları bir durum olarak ifade etmektedir. Bu konuda yapılan çok sayıda güncel araştırmaya rağmen, bu görüşler de hala varlığını sürdürmektedir. Aslında oyun çocukça hareketlerin perdesi arkasında herhangi bir değerler dizisi olmayan sıradan bir şey değil aksine toplumsal normların sofistike ifadelerinden biri olarak zengin değerler dizisini ifade eden bir olgudur. Oyun amaçsız değil, üretkendir; dünyada var olmayı öğrenmemizin yolu budur. Oyun, çevremizi görme biçimimizi, kendimizi anlama biçimimizi değiştirmektedir (Beaudouin-Mackay, A. ve Wagner, S. 2020)Oyun, kültürün tüm öğelerinde yer alan bir dizi fikir ve eylemi temsil ettiğinden özellikle farklı çalışma alanlarında farklı yaklaşımları göz önünde bulundurduğumuzda her biri etkinlik veya teori olarak oyunun farklı yorumlarına odaklanmaktadır. Biyolojik bir bakış açısından oyun, gevşeme mekanizması, fazla enerjiyi serbest bırakma aktivitesi ve çocukların yetişkinlere dönüşmesi için çok önemli bir araç olarak tanımlanmaktadır (Giddens, 1964). Oyun literatüründe, birçok kaynakta sözü seçen ortak nokta oyunun gündelik yaşamın pek çok alanında karşımıza çıkan bir kavram olmasıdır. Johan Huizinga (1995), insana ait her şeyin başlangıcında oyun ile karşılaştığımızı, hayatın önemli biçimlerinin ortaya çıkışında oyunun önemini vurgulamaktadır. Oyunun yaşam üzerindeki yaratıcı etkisi, farklı disiplinlerin araştırma alanına sızmaktadır. Bu sebeple, oyunun gündelik yaşam üzerindeki etkisini tanımlamak ve yaşam biçimlerini oluşturmak üzere çeşitli oyun söylemleri ve teorileri geliştirilmektedir. Geçmişten günümüze kadar oyun, zaman ve mekâna, toplumsal dinamiklere ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak farklı mekânlarda ve biçimlerde karşımıza çıkan bir eylemdir. Zaman içerisinde kırsal kesimden şehre, doğal içerikten yapay içeriğe, fiziksel ortamdan sanal ortama doğru değişen içeriklerle farklılaşmaya devam etmektedir. Oyun, hayal gücü ve alan varsa her koşulda ve şekilde gerçekleşebilen bir eylemdir.

Şehirlerde, ana akım oyun alanlarından farklı oyun alanı türleri ve girişimleri de bulunmaktadır. Tüm bu girişimler, şehir yaşamına çocuğun aktif katılımına yönelik iyileştirmeleri niyet etmektedir. Esnek parçalar teorisi, hayal gücü oyun alanı, kapsayıcı oyun alanları, seyyar park, oyuna açık trafiğe kapalı sokaklar gibi oluşumlar ve girişimler alternatif oyun müdahaleleri olarak görülmektedir. Günümüz şehirlerinde oyun, belirli yaştaki kullanıcılar, zamanlar, yerler ve tipolojiler ile sınırlıdır. Oyun sivil yaşamın anahtarı olarak, şehir içinde artık alanları doldurmak için değil kendine alan yaratmak için şehir kurgusunda yer almalıdır. Sanatçılar, tasarımcılar ve yaratıcı zihinlerin oyun müdahaleleri, şehirleri birbirinden ayıran farkları yaratan eylemlerdir. Ji şehirde oyunu “*matriste hatalar yaratmak*”

olarak adlandırmakta ve önceden tanımlanmış gündelik yaşam akışını bozmak olarak nitelemektedir. Hilary Tsui, şehirdeki müdahalelerden “kültürel yerler 2.0” olarak bahsetmektedir. Bu tür müdahalelerin özellikleri; genellikle kendilerine dikkat çekmek, katılımcı ve yere özgü olmak ve hareket içermektir (Lange, 2008). Şehirde oyunlar sadece kentsel çevreyi deneyimleme aracı olarak değil aynı zamanda prosumer, aşağıdan-yukarıya örgütlenme, birlikte yaratma ve üretme ile gündelik kentsel peyzajı şekillendirmede de etkiye sahiptir.

Bu yeni hareketle birlikte, oyunun gündelik yaşamın çoğunu oluşturduğu, kaygan bir kavram olduğu ve salt oyun olarak tarif edilemeyeceği gerçeğini anlamanın zamanı gelmiştir. Son dönemlerde oyun ve öğrenme üzerine üretimde bulunan çok sayıda girişim dikkat çekmektedir. Bunlardan biri İngiltere'nin Bristol kentinde kurulan “oyunabilir şehir hareketi” kendisini şehir ortamlarının anonimliğine ve soğukluğuna bir yanıt olarak görmektedir. Diğerleri ise, oyunculuğun, yukarıdan aşağıya kentsel planlama ve tasarımın belirli kentsel alanlara ve gereksinimlere açıklama getirememesinden dolayı hoşnutsuzluğun bir ifadesi olduğunu ileri sürmektedir. Şehirde “kentsel alanları oyunlaştırmak, gündelik yaşantının gereksinimlerini karşılamak, daha da ötesi belediyenin kuralları ve yasaklarıyla başa çıkmak üzere insanların geçici müdahale etme biçimleri sokakta birçok farklı şekilde yer edinmektedir. Geçici müdahale biçimlerine kırılmış bir nesneyi tamir ederken, nesnelere veya mekânları dönüştürürken, bir şeyleri birleştirirken, bulunmuş ya da kullanılmayan nesnelere yeniden işlevlendirirken karşımıza çıkmaktadır. Şehirde oyun egzersizleri, yeniden düzenleme, dönüştürme, uyarılma, yoluna koyma ve yeniden değerlendirme yoluyla bir uygulamalı şekillendirme tutumu içermektedir. Oyunlar, sivil ile uzmanlık arasındaki ilişkiyi alt üst etmekte, herkesin etrafındakilerle nasıl idare ettiğini ve şehre yayılan bilgi paylaşım ağını göstermektedir.

Oyunculuk oyunun kendisi ile ilgili olabilir fakat aynı zamanda toplumsal alanda, toplumsal otoritelere ve kamu alanında karar alma süreçlerine karşı bir toplumsal protesto biçimi olarak da işlev görmektedir. Vaneycken (2020) kamusal alanda yer alan bir oyun egzersizinin, yıkma, sürekli sorgulama ve düzeni kırma yeteneği ile bir protesto şekli olduğunu öne sürmektedir. Bu faaliyetlere “şehirde oyun egzersizleri” denilmekte, kendi kendini yöneten oyun ve düzenlenmiş oyun sırasında ortaya çıkan alt metinleri içermektedir ve yerelde kültürel açıdan spesifik kamu pratikleri ve davranış kurallarına kadar uzanmaktadır. Şehirde oyun pratiğine dokunarak, toplumda gücün gözden geçirilmesini, muhalifleri ve değişim önermelerinin tartışılması ve ifade edilmesi için oyunu kullanmak benzersiz bir yol olabilir. Bu nedenle, şehirde oyun egzersizleri ile yakından ilgilenmek, kamuoyunun gerçek göstergelerini ortaya koymaktadır. Katılımın ve kolektif katılımın nasıl şekillendiği ile ilgili soruları gündeme getirmektedir. Oyun kelimelerle, fikirlerle oynamak gibi birçok uygulamaya uyarlanabilmektedir. Oyun aynı zamanda, bireyin kendisi ile daha neler yapabileceğini görmek için bedeni, mekânı ve malzemeyi sürekli sorgulayan bir eğilimdir.

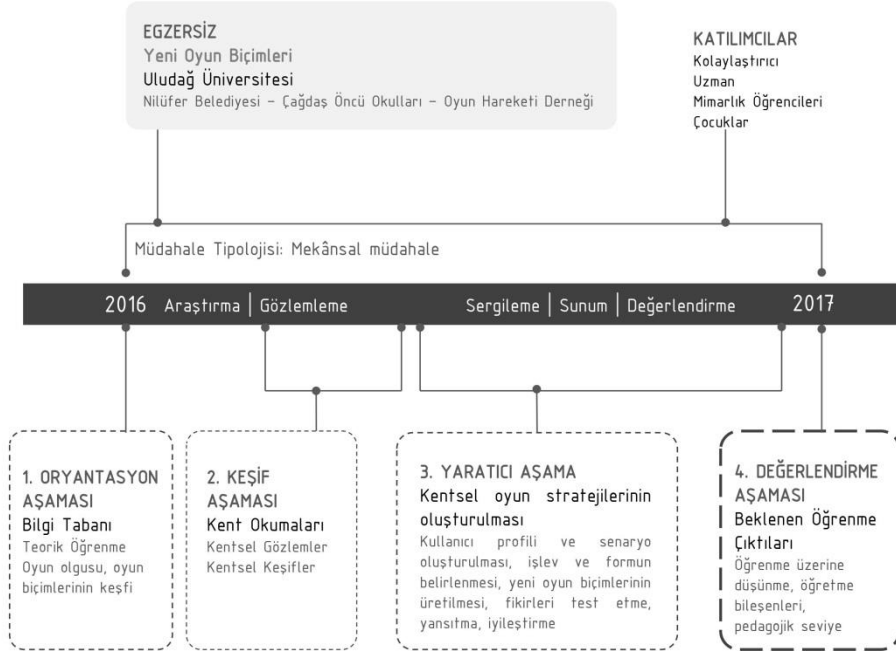
Bu araştırma, katılımcı tasarım pratiklerini oyunabilir bir deneyime dönüştürmek, şehri yaşayan bir oyun ve öğrenme laboratuvarı olarak kullanarak araştırma sorularını yerinde yerleştir, ilerleyen aşamada daha fazla araştırma ve geliştirmeyi teşvik etmek için egzersiz esnasında oyuncular gözlemlenir ve deneyimleri hakkında elde edilen verilerin dokümantasyonu yapılır. Bu metodolojiyi kullanarak, şehir bir test alanı olarak kabul edilerek oyunabilir şehirlerin gelişimine katkı sağlanmaktadır.

3. YENİ BİR OYUN BİÇİMİ OLARAK KATILIMCI TASARIM VE OYUN EGZERSİZİ PROGRAMI

3.1. Araştırmanın Yöntemi ve Modeli

Araştırma, uygulama yolu ile yapıldığında araştırmanın yeri eylemin gerçekleştiği yerdir (Vaughan 2017). Gündelik yaşam alanları araştırma sorgulamasının ayrılmaz bir parçasıdır; araştırmanın bağlamını, araçlarını ve parametrelerini sunmaktadır. Nitel araştırma kapsamında yürütülen bu çalışmada, yeni bir oyun ve öğrenme biçimi olarak katılımcı tasarım pratiklerinin kullanımına yönelik literatürde bulunan, kitap, makale, bildiri gibi bilimsel çalışmalardan yararlanılmış, araştırmada veriler, gözlem ve dokümanların incelenmesi ve yorumlanması ile toplanmıştır. Elde edilen veriler doğrultusunda bir egzersiz kurgusu oluşturulmuştur. Egzersiz programı sürecinde, Bursa'nın Nilüfer ilçesinde belirlenen sahada yeni oyun biçimlerine dair öneriler geliştirmek ve kentin oyun dinamikleri üzerine düşünmek ya da düşündürmek amaçlanmıştır. Egzersiz, sınırlı ya da tanımlı bir program önermek yerine, oyuna dair analizleri ve önerileri, katılımcıların aktif katılımı ve kentsel keşifleri ile üretilen önermeleri içermektedir. Şehirde oyun ve öğrenme deneyimini geliştirmek adına gerçekleştirilen oyun egzersizi programı kolektif atölye kurgusunda gerçekleştirilmiştir. Her aşamada,

Bursa’da Nilüfer ilçesinde seçilen alana göre öğrenme deneyiminin kavramsal çerçevesini oluşturacak egzersiz adımları yürütülmüştür. Bu doğrultuda, egzersiz için oluşturulmuş olan ana yapı Şekil 2’de gösterilmiştir. Oyun egzersizi programının ilk adımı olan oryantasyon aşamasında bilgi tabanı ve teorik öğrenmeye yer verilmiştir. İkinci adım ise şehir okumaları ve gözlemleri ile devam etmiştir. Yaratıcı aşama olan 3. adımda şehirde oyun stratejileri geliştirilmiştir. Bu adımda “şehirde oyun” olgusu gündelik ve kentsel deneyimler, rutinler, açık ve yaratıcı öğrenmeler gibi kavramlar çerçevesinde farklı bakış açılarından yeniden sorgulanmıştır. Son adım olan değerlendirme aşamasında ise beklenen öğrenme çıktıları ortaya konmuştur.



Şekil 2. Oyun Egzersizi Programının Aşamaları

Bu araştırma egzersizi, katılım perspektifinden ele alındığında mimarlık öğrencilerinin ve çocukların şehre katılım kapasitesini derinleştirmek ve sonraki egzersizlerin planlanması ve gerçekleştirilmesi için bir altlık geliştirmek amacıyla deneme egzersizi olarak gerçekleştirilmiştir. Bu egzersiz, Uludağ Üniversitesi 3. Sınıf mimarlık öğrencilerinden 55 kişilik bir grup ve Çağdaş Öncü Okulları 3. Sınıf öğrencilerinden 33 kişilik bir grup ile gerçekleştirilmiştir. Böyle bir grup seçiminde amaç, amaca ulaşmak için çok önemli bir anahtar olan tasarım öğrencilerinin çocuklar ile bir araya gelmelerine aracılık etmek ve bu grupların şehre katılım ve birlikte üretme kapasitelerini test etmektir. Çalışmanın bazı adımları, öğrencileri okul ortamından uzaklaştırmak amacıyla şehir içerisinde belirlenen noktalarda gerçekleştirilmiştir. Süreç yaratıcı düşünme teknikleri, çizimler, maket denemelerini kapsayan geliştirme ve yaratım adımlarını içermektedir. Egzersizde Hart’ın (1997) katılım merdiveni referans alındığında, tasarım öğrencilerinin bu araştırmaya katılımı üçüncü ve dördüncü adım arasında sınıflandırılmakta araştırmacının rehberliğine rağmen tasarım öğrencilerinin bağımsızlığını da içermektedir. Katılımcılara nasıl ilerleyecekleri ve onlardan ne beklendiği aktarılsa da geliştirdikleri önerilerinde oyun ve öğrenme hakkında düşünme biçimlerinin farklılığı dikkat çekmektedir. Oyun perspektifinden ele alındığında ise, şehir içerisinde çocukların ne tür mekânlarda oynamaya ilgi duydukları araştırılmaktadır.

3.2. Katılımcı Tasarım Pratikleri Yoluyla Oyun Egzersizi Adımları

Bu bölümde, egzersizin aşamaları ele alınıp, egzersize yönelik genel bir bilgilendirme yapılıyor olacak, devamında katılımcıların egzersiz programı doğrultusundaki deneyimleri ve üretimleri örneklerle desteklenecektir. Bursa Uludağ Üniversitesi Mimarlık Bölümü 3. Sınıf öğrencileri ve Çağdaş Öncü Okulları 3. Sınıf öğrencilerin katılımı ile yürütülen bu egzersizde, Nilüfer ilçesinde yeni oyun biçimlerinin ve potansiyel oyun mekânlarının keşif çalışması gerçekleştirilmiştir. Egzersiz programı, 2016-2017 güz yarıyılı kapsamında 6 haftalık süreçten oluşmaktadır.

3.2.1. Oryantasyon Aşaması: Konu, Süreç ve Öğrenme Çıktıları Üzerine

Egzersizin oryantasyon aşaması (teorik öğrenme seviyesi), birlikte bilgi yaratma ortamında bilgi tabanlı bölümü kapsamaktadır. Konu, süreç, araçlar ve beklenen öğrenme çıktıları üzerine düşünme ve değerlendirme aşamalarından oluşmaktadır. Katılımcılar bilginin birlikte yaratıcıları olacaksa alana maruz kalmaları önemli bir adımı oluşturmaktadır. Bu adımın amacı, bir başlangıç bilgi tabanı, bir senaryo ve gelecek öğrenme egzersizleri için bir program oluşturmaktır. Bu aşamada amaç, eldeki kültürel araçları kullanarak, **yeni oyun ve öğrenme biçimleri** için ortak bir zemin “zihinsel bir anlatı” yaratmaktır. Bu aşamada öğrenme süreci çerçevelenmekte ve gerekli araç, yöntem ve ortamlar belirlenmektedir. Konuya yönelim, çizim, yazma veya çeşitli medya kaynaklarından veri toplama şeklinde gerçekleştirilmiştir.

Şehirde yeni oyun ve öğrenme biçimlerinin keşfi üzerine yapılacak olan oyun egzersizin kavramsal alt yapısını oluşturmak amacıyla Prof. Dr. Özgür Ediz ve doktora araştırmacısı Sabiha Sevgi tarafından kurgulanan egzersiz kapsamında şehir ortamında yeni oyun ve öğrenme biçimlerine dair denemeler gerçekleştirilmiştir. Egzersiz başlangıcında, katılımcılar ile şehir ortamında yeni oyun biçimlerine dair serbest tartışmalar yürütülmüştür. Katılımcılara konu, kavram ya da durum hakkında bilgilendirme veya sunuş yapılmadan katılımcılardan yeni oyun ve öğrenme biçimlerini bir arada tartışmaları istenmiştir. Tartışma ortamı, oyunun süreçteki gelişiminden, ilk oyun biçimlerine, şehirde oyun pratiklerine kadar çok geniş bir alana yayılmış, farklı disiplinlerden beslenerek devam etmiştir. İlk tartışmaları takiben egzersizin içeriğine yönelik bir tasarım kurgusu oluşturulması, yeni oyun biçimleri ile ilişkili kavramların tartışılması ve bulguların sunulması, sunumlar üzerinden de birlikte tartışılması hedeflenmiştir. Bu noktada egzersizde amaçlanan, yeni oyun ve öğrenme biçimlerine ve pratiklerine ilişkin kavramların, yaklaşımların, potansiyellerin farklı bir ortamda *serbest olarak tartışılması ve tüm verilerin farklı araçlarla ifade edilebilmesidir*. Programın ilk aşamasında kullanılan bu yöntem aracılığıyla, katılımcılar arasında bir iletişim katmanının oluşması ile süreç boyunca katılımcıların birbirlerinden farklı ifade araçlarını ve yöntemlerini takas etmeleri için bir başlangıç noktası oluşmuştur.



Şekil 3. Oyun Egzersizi Sürecinde Katılımcılarla Paylaşılan Bilgi Posterlerinden Bir Örnek

Bu adımın sonunda, katılımcılar şehirde oyun, yeni oyun dinamikleri, oyun kültürü, geçici müdahale, gibi güncel konu ve kavramlara, kavramların başka araçlar yoluyla aktarılmasına adapte olmuş durumdadırlar. Bir anlamda, yeni oyun ve öğrenme biçimleri tasarımına ilişkin ilk düşünceler, senaryolar, bu ilk aşamada sorgulanmakta ve tartışmaya açılmaktadır (Şekil 3). Devam eden adımlarda, deneyimlenmiş olan egzersizden ve üretimlerinden kısaca bahsedilecektir.

3.2.2. Keşif Aşaması: Şehir Okumaları, Şehirde Gözlem ve Keşifler

Kentsel çevreleri ve kentsel biçimleri, tipolojileri “okuma ve “analiz etme” becerisi mekân-mimarlık-gözlem anlayışının tartışılmasında gizlidir. Bu sebeple, egzersiz programı kapsamında ikinci adıma

şehri okumayı dâhil etmek, egzersiz modelinin kavramsal temeli için önemli bir yere sahiptir. Şehir farklı biçimlerde mimarlık eyleminin bir sahnesidir. Sosyal, fiziksel ve teknolojik şeyler üzerindeki tüm gözlemler, mimari üretimin içerisinde yer almaktadır.

Bu aşamada, seçilmiş olan şehir parçasına (İhsaniye Mahallesi) ilişkin çok katmanlı okumalar gerçekleştirilmiştir (Şekil 4). Bu okumalar, şehrin dinamiklerini mahalle ölçeğinden başlayarak anlamaya ve ifade etmeye yöneliktir. Nilüfer ilçesinde seçilen alana yapılan gezi, flâneur¹ gibi aylak dolaşmaya yönelik olup, katılımcıların şehrin dinamiklerini algılaması, okuması, deneyimlemesi ve anlamaya çalışması beklenmiştir.



Şekil 4. Katılımcıların Mahallede İz Sürme Üzerine Denemeleri

Egzersizin sonraki adımı olan yaratıcı aşama, mahalle içerisinde tespit edilen potansiyel oyun ortamlarına ilişkin derinlemesine araştırma yapma ve şehirde oyun stratejileri oluşturma ile devam etmiştir. Tespit edilen alanlara ilişkin, boşluklar, yaşam biçimleri, sosyal doku gibi mimari katmanların araştırılması, yorumlanması ve ifade edilmesi, şehirde oyun stratejilerinin oluşturulması için önemli veri seti daha eklenmiş olacaktır.

3.2.3. Yaratıcı Aşama: Şehirde Oyun Stratejilerinin Oluşturulması ve Yeni Oyun Biçimleri

Egzersiz programının üçüncü aşamasında, yeni oyun biçimlerini tartışmak için İhsaniye Mahallesi'nde tespit edilen mekânlarının gezilmesi ve egzersiz foyünde yer verilen okumaların gerçekleştirilmesi konusunda bilgi aktarımı yapılmıştır. Yöntem olarak başlangıç aşamasında verilen bilgilendirmede, katılımcılardan beklenen çıktının ucu açık ve muğlak bırakılmıştır. Araştırma konusu, sunumlar aracılığıyla desteklenmiş, “şehir” “oyun” ve “çocuk katılımı” ile ilgili tartışmalar yapılmış, çocukların katılımı ile yeni oyun biçimlerine ilişkin fikirlerin türetilmesi beklenmiştir (Şekil 5). Oluşturulan yeni oyun biçimi senaryoları ve bu senaryolar üzerinden türetilen kavramlar, pecha kucha tekniği² ile oluşturulmuş sunum ve posterlerle sonlandırılmıştır. Bu adımda, şehir, oyun ve çocuk katılımı gibi kavramları tartışmış olan katılımcılar, sonrasında Nilüfer ilçesi İhsaniye mahallesinde yeni oyun biçimi önerileri ve senaryoları geliştirerek, şehirde oyun ve öğrenme ortamlarının üretim sürecine geçmişlerdir. Bu adım kapsamında, yeri anlamak, anlamlandırmak, çeşitli mimari araçlarla ifade etmek amaçlanmıştır.



Şekil 5. Egzersiz Sürecinden ve Sunum Aşamasından Görseller

Katılımcılar bu aşamanın sonunda, mahalle ölçeğindeki boşlukları oyun ve öğrenme perspektifinde yeniden tanımlamakta, yeni rotalar oluşturmakta, mevcut kent parçasındaki oyun ve öğrenme

¹ Paris sokaklarında doğup büyüyen, Fransızca kökenli bir terim olan flâneur (flanör), en kısa tarifiyle “aylak kent gezgini” anlamına gelir. Hareketlerinin yavaşlığı ve özgürlüğü ile dikkat çeken flâneur yaya olarak gezer ve üç eylemi yerine getirir: Yürüyüş, gözlem ve yorumlama.

² Pecha Kucha Tekniği: 20 slayttan oluşan ve her slayt üzerinde 20 saniye konuşulduğu bir tekniktir, bu teknik ile dinleyiciye olayın ana hatlarını en kısa zamanda aktarılır. 20şer saniye üzerinde durulan 20 slayttan oluşan bu teknik toplam 6 dakika 40 saniye sürmektedir.

biçimlerine küçük ölçekli yamalar/öneriler gerçekleştirmektedir. Aynı zamanda, kentsel okumalardan beslenerek, belirlenen kent parçasına ve kentin oyun kültürüne dair fikirler ve program önerileri hazırlamıştır. Kent içerisinde geliştirilmiş oyun senaryoları, grafikler, diyagramlar ve mimari araçlarla aktarılırken, tartışmalarla da desteklenerek yeni oyun biçimleri kurgulamaya başlamıştır (Şekil 6).



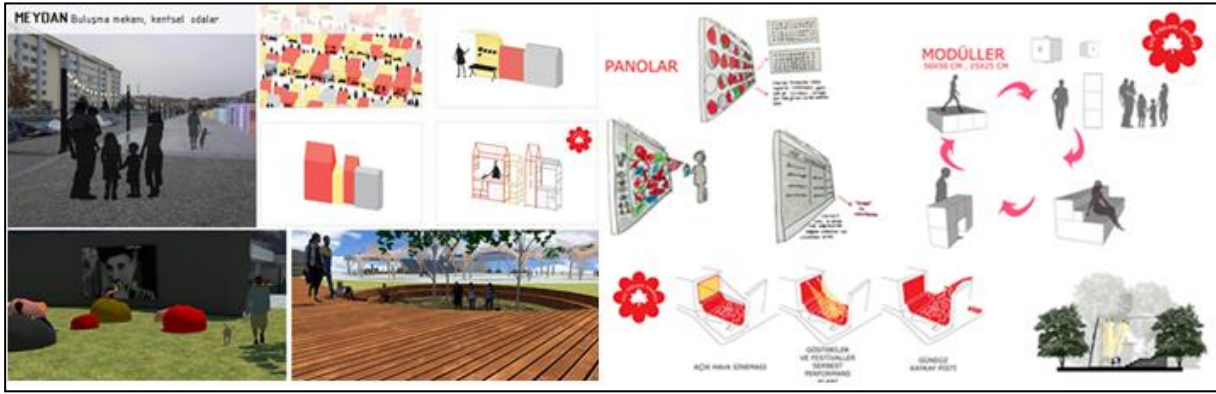
Şekil 6. Mahalle Ölçeğindeki Potansiyel Oyun Boşlukların Tanımlanması

Katılımcıların veri setinde, çok katmanlı şehir okumaları, yeni oyun ve öğrenme biçimlerine dair kavramlar, şehirde oyun pratiklerine ilişkin kurgular, fiziksel çevreden gelen veriler, oyun senaryoları gibi çokça veri bulunmaktadır. Tüm bu veriler doğrultusunda, ilk tasarım önerilerinin aktarılması beklenmiştir. Katılımcıların bu aşamada aktardıkları üzerinden yapılan kritiklerle tasarım süreci yürütülmüştür.



Şekil 7. Çocukların Oyun Kültürlerinin Görselleştirilmesi

Sunum ve sergileme aşamasında, katılımcılar öncelikle oyun birimlerindeki genel kurguları ve şehir ile kurdukları ilişkileri yansıttıkları bir sunum gerçekleştirmiştir (Şekil 7). Bu doğrultuda, egzersiz akışında katılımcıların yeni oyun biçimlerine dair öneri geliştirdikleri, şehirde oyun ve öğrenme ortamlarına yönelik teknik çözümlerin de tartışıldığı bir ortam sunulmuştur.

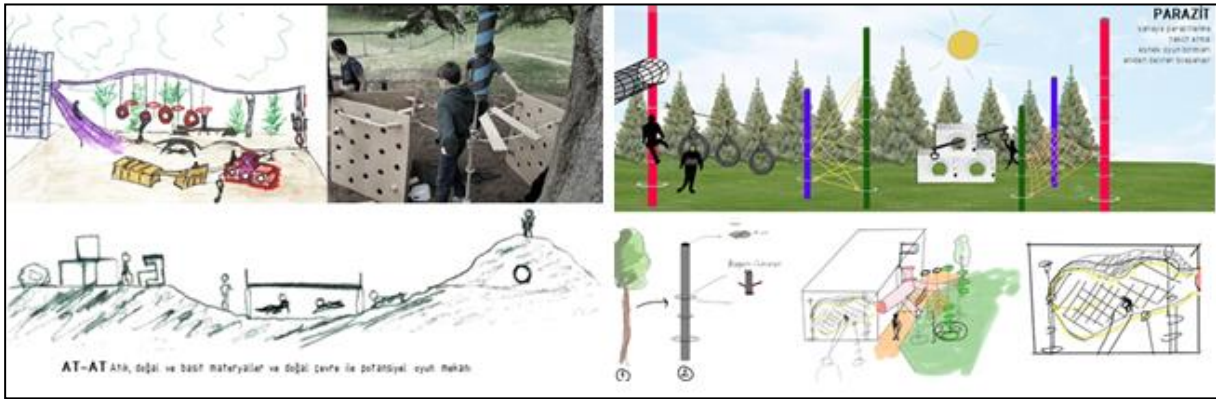


Şekil 8. Oyun Senaryoları Oluşturma Egzersizleri- 1

Önceki aşamalardaki geri bildirimler doğrultusunda ortaya konan oyun denemeleri ile katılımcılar oyuna dair düşünme sürecine devam etmiştir. Farklı oyun biçimlerine yanıt veren işlevler kesinleşmeye başlamış, oyun birimlerinin birbiri ile olan ilişkilerine ilişkin çalışmaları içeren egzersizler de sürece dâhil edilmiştir. Farklı biçimlere evrilen oyun denemelerine ilişkin oluşturulan senaryolar üzerinden oyun birimlerinin mekânsal kurguları çözülmeye başlanmıştır (Şekil 8). Bu süreçte, şehir ve çocuk arasındaki diyalog ile oyun birimlerinin birbirleri ile olan ilişkileri, mekânsal örgütlenmeler üzerine de tartışmalar gerçekleştirilmiştir. Birimler, tipler, ilk örnekler, alternatifler üzerine çalışılmış, şehirde oyun ve öğrenme kavramı yeni bakışlarla desteklenmiştir.

Son olarak, katılımcıların oyun önerilerini, eskiz, teknik çizim, diyagramlar ve modeller aracılığı ile sunmaları beklenmiştir. Bu aşamada, şehirde yeni oyun senaryoları anlatılarak, oyunun günümüz koşullarında değişen yeni anlamları tartışılmıştır. Bu arada şehir, çocuk, oyun ve öğrenme arasındaki diyaloglar da tartışmaya açılmıştır.

Teslim aşamasında, katılımcılardan hem egzersizi programının aşamalarını kapsayan hem de son üretimlerini aktardıkları dijital paftalar hazırlamaları istenmiştir (Şekil 9). Böylece yeni oyun biçimlerine ve oyun dinamiklerine dair çok sayıda fikri bir arada görme fırsatı yaratılmıştır.



Şekil 9. Oyun Senaryoları Oluşturma Egzersizleri- 2

3.2.4. Değerlendirme Aşaması: Veri toplama ve Analiz

Bu değerlendirme adımında oyun egzersizinin çıktıları, sürekli dönüşebilecek bir üretme-yaratma-geri dönüş sürecinin içinden alınmış kesitin bir yansıması olarak ortaya konmaktadır. Egzersizin sonuç ürünlerinden ziyade egzersiz sürecinin kendisine, katılımcıların süreç içerisindeki öğrenme deneyimlerine odaklanılmıştır. Egzersiz kurgusu “yeni oyun biçimleri” başlığı altında oluşturulurken, katılımcıların kişisel deneyimlerine ve belleklerinden geri çağırdıkları oyun hafızalarına dair pek çok durumu yansıtmaktadır. Egzersiz programı, fenomenolojik bir yaklaşımla oyunu, şehri, katılımı, deneyimler üzerinden tanımlamaktadır. Egzersiz sürecinde deneyimlenen bilginin, akademiye ve eğitime aktarılması da sürecin önemli bir adımını oluşturmaktadır.

Araştırma, kişisel deneyimler ve özne üzerinden okumalarla birlikte, şehirde bir oyun stratejisi geliştirerek, şehirde oyuna boşluklar açma, mevcut boşlukları yeniden tanımlama, kentsel alanları çocuklar için yaratıcı bir oyun ve öğrenme ortamına dönüştürme niyetlerini yansıtan bir çaba içerisinde. Bu çabadan hareketle aşağıdaki Tablo.1’de egzersiz bileşenlerine yer verilmiştir.

Tabloda, egzersizin hedefleri, kullanılan araçlar, katılımcı aktörler, eylem biçimi, egzersiz mekânı, araştırmacının rolü gibi bileşenler detaylı bir biçimde aktarılmıştır. Son olarak, gerçekleştirilen egzersizin değerlendirilmesi ile tablo tamamlanmıştır.

Tablo 1. Yeni Oyun Biçimleri Egzersizinin Bileşenleri

	Adımlar	Pedagojik Strateji	Değerlendirme
Hedefler	Şehir ortamında yeni oyun potansiyellerini keşfetme	Şehirde potansiyel oyun ve öğrenme biçimleri	<ul style="list-style-type: none"> Şehirde araştırma, şehri gözlemlene, keşfetme ve eyleme geçme, Şehir ortamlarının oyun potansiyelini sorgulama ve açığa çıkarma,
	Kentsel çevreyi keşfetme, deneyimleme ve öğrenme	Yeni ve yaratıcı oyun biçimlerine girdi oluşturacak verilere ulaşma.	
Araçlar	Gözlem ve tespitler	Şehir okumaları ve keşifler, yeni oyun biçimlerinin bileşenlerinin tespit edilmesi,	<ul style="list-style-type: none"> Farklı oyun biçimlerini keşfetme, Çocuk katılımını ve üretimini gözetken potansiyel egzersiz konularını deneme,
	Çizim, model, vb. mimari ifade araçları	Kentsel oyun egzersizleri ve keşifleri gerçekleştirme	
Aktörler	Bursa Uludağ Üniversitesi 3. Sınıf Mimarlık Öğrencileri Çağdaş Öncü Okulları İlkokul 3. Sınıf Öğrencileri Sınıf Öğretmenleri, Yaratıcı Oyun Hareketi Derneği Yönetim Kurulu Başkanı – Nedim Buğral		<ul style="list-style-type: none"> Çocuklara, mimari araştırma tekniklerini, araçlarını deneyimleme olanağı sunma, Farklı aktörleri bir araya getirme ortamı yaratma ve aktörler arasında arabuluculuk yapma
Eylem Biçimi	Aktif katılımlı tasarım pratikleri Çocuk katılımlı mekân üretimi Tepeden aşağıya örgütlenme		
Mekân	Kentsel mekân parçası Mahalle (İhsaniye Mahallesi – Nilüfer – Bursa)		<ul style="list-style-type: none"> Şehir kültürü, tasarım kültürü, oyun kültürü ve çocuk kültürünü harmanlama.
Araştırmacının Rolü	Eğitim programının oluşturulması, Aktörlerin bir araya gelmesinde arabuluculuk yapılması, Eğitim uygulamalarının gerçekleştirilmesi, Verilerin arşivlenmesi ve sentezlenmesi		

4. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Araştırma, katılımcı tasarım pratikleri yoluyla şehre çocuk katılımının ve oyun kültürünün toplumun daha geniş bir kesimi tarafından erişilebilir hale gelmesi için gerçekleştirilebilecek “*oyun egzersizleri*” ve “*öğrenme denemeleri*” biçimlerini araştırmayı amaçlamıştır ve bu amaç doğrultusunda bir oyun egzersizi programı yürütülmüştür. Bu araştırmada, katılımcı tasarım pratikleri ekseninde kurgulanan oyun egzersizinin aşamaları örnek olarak sunulmuştur. Oyun egzersizleri, farklı aktörler, çıkar grupları içindeki işbirlikleri ve çatışmalar ile mekânsal verilerin sağladığı parametreleri işlevsel bir biçimde birleştirme gücüne sahiptir. Oyunlar potansiyel olarak, katılımcı tasarım politikaları oluşturmak için çoklu paydaş müzakerelerinin ve tasarım eylemlerinin güçlü bir birleştiricisidir. Oyunların basit dili ve kuralları, paydaşlar, uzmanlar ve uzman olmayanlar arasında jargonsuz iletişime olanak sağlamaktadır. Oyuncuların, gündelik yaşam kesitlerinden türetilmiş şehirde oyun egzersizlerinin etkileşimli ve yinelemeli doğası şehir ortamında alternatif ve yaratıcı öğrenmeyi teşvik etmektedir.

“Oyun egzersizi” olarak adlandırılan program araştırmasının eğitsel çerçevesini ortaya koymaktadır. Keşfe dayalı öğrenme yaklaşımına dayanan oyun egzersizi programı, tasarım bilgisinin tartışılmasını merkeze alan, süreç temeli üzerine kurulan, çocuk katılımı odaklı açık ve yaratıcı denemelerdir. Özellikle çocukluk döneminde tasarım eğitiminde kullanılan egzersiz adımları, katılımcıların zihinsel yapılarını tasarım düşünce biçimi doğrultusunda geliştirmelerine fırsat yaratan **pedagojik araç** olarak değerlendirilmektedir.

Oyun egzersiz programı aracılığıyla yapılan gözlemler doğrultusunda, şehrin yaratıcı bir öğrenme ortamına dönüştürülmesinin potansiyelleri ve katkı alanlarını tanımlamak için yeni bir bakışın gerekliliği dikkat çekmektedir. Kurgulanan oyun egzersizi programı üzerinden şehir ortamında öğrenmeye ilişkin bazı pedagojik izlerin tespit edilmesi söz konusudur. Şehirde öğrenme ortamlarının dönüştürülmesi için oyun egzersizlerinin etkin pedagojik araçlar olarak konumlandırılabilmesi için oyun egzersizlerinin içeriği ve nitelikleri araştırma kapsamında analiz edilmiştir. Egzersizin bileşenleri araştırmanın veri analizi bölümünde değerlendirilmiştir.

Özetle, bu araştırma tasarım ve öğrenme konusunda yaşanan kırılma noktaları çerçevesinde *katılımcı tasarım pratikleri ekseninde şehirde oyun ve öğrenme stratejilerini* yeniden okumaya dayalı kavramsal ve deneysel bir arayıştır. Araştırma süreci içerisinde, kurgulanan oyun egzersizi programı oyunun ve öğrenme deneyiminin modern şehrin dokusuna çocuk katılımı ile nasıl yerleştirildiğini göstermektedir. Bir anlamda, mimarlığın oyun ve öğrenme pratiklerine sızma taktiklerinin ortaya konma çabasıdır. Aynı zamanda, çocukları kendi öğrenme deneyimlerinin aktif aktörlerine dönüştürme girişimidir.

Araştırmanın katkıları, hem güncel katılımcı tasarım pratikleri ve düşüncesini hem de eğitsel uygulama alanındaki gündemi içermektedir. Mimarlık disiplininde hedeflenen katkı, tasarım düşüncesini çocuk ve oyun olguları üzerinden gündelik yaşam pratiklerine uyarlamak, eğitim alanında ise oyun egzersizi programı aracılığıyla şehirde oyun ve öğrenme ortamları için eğitsel bir model önerisi ortaya koymaktır. Oyun egzersizi programı ile geliştirilen eğitsel model, araştırmanın hem eğitsel alana hem de kuramsal boyuta yapacağı katkı olarak görülebilir. Araştırma, oyun egzersizlerinin kentsel ölçekte etkin olarak katılabilmesi için teorik bakışın pedagojik bakışla birlikte bütünsel olarak ele alınmasını ortaya koymaktadır. Araştırma, şehirde oyun ve öğrenme pratiklerinin üretiminde yaratıcı ekosistemleri verimli bir zemin olarak kullanarak ortak eylemlerin geliştirilmesine katkıda bulunmaktadır. Söz konusu egzersiz programının üretim süreci, yalnızca mimarlık disiplini ile sınırlı kalmayan gerektiğinde mimarlık üretiminden bağımsız da ilerleyen egzersizin yeniden ve yeniden üretildiği ve tüketildiği çok aktörlü, değişken ve girift bir sürece karşılık gelmektedir. Farklı çalışma alanları arasındaki anlamsal boşlukları ve kopuklukları dolduran, arabuluculuk eden, genel bir yaklaşım ve yöntem önermek yerine boşlukları yok saymadan parçalı analizler yaparak süreci anlamlandırmaktadır. Çalışma kapsamında yukarıdan aşağıya doğru kurgulanan oyun egzersizi programının, zaman içerisinde aşağıdan yukarıya doğru yapılması gerekliliği araştırmanın gelecek öngörülerinde yer almaktadır.

KAYNAKÇA

- BEAUDOUIN-MACKAY, A. & WAGNER, S. (2020). *A New Way of Play: The Forms and Functions of Participatory Design and Critical Pedagogies*. Master Thesis of Architecture, Massachusetts Institute of Technology, U.S.A.
- DURSUN, Y. (2019). *Oyunun Ontolojisi*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- GIDDENS, A. (1964). Notes on the Concepts of Play and Leisure. *SAGE Journals*, 12(1), 73-89. <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.1964.tb01247.x>
- HAMERS, D., MESQUITA, N., B., VANEYCKEN, A. & SCHOFFELEN, J. (Eds.) (2017). *Trading Places: Practices of Public Participation in Art and Design Research*. Dpr Barcelona.
- HART, R. (1997). *Children's Participation: The Theory and Practice of Involving Young Citizens in Community Development and Environmental Care*. London: Eartscan.
- HUIZINGA, J. (1995). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- LANGE, M. (2008, January 3). Urban Play: Designing the Urban Landscape. <http://themobilecity.nl/2008/11/03/urban-play/>
- MOURITSEN, F. & QVORTRUP, J. (Eds.) (2003). *Childhood and Children's Culture*. Odense: University Press of Southern Denmark.
- RIIKONEN, J. A. (2015). *Playful Public Spaces*. Swedish University of Agricultural Sciences.
- VANEYCKEN, A. (2020). *Designing for and with Ambiguity: Actualising Democratic Processes in Participatory Design Practices with Children*. Doctoral dissertation, University of Gothenburg, Gothenburg.
- VAUGHAN, L. (2017). *Practice Based Design Research*. London: Bloomsbury Publishing Plc.