

T.C.  
İSTANBUL SABAHATTİN ZAİM ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ  
MİMARLIK ANABİLİM DALI  
MİMARLIK BİLİM DALI

TÜRKİYE'DEKİ OYUN SOKAĞI ÖRNEKLERİNİN  
OYUN MEKÂNI TASARIM İLKELERİ BAĞLAMINDA  
İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sevdenur KARADENİZ SADI

İstanbul  
Şubat-2024

T.C.  
İSTANBUL SABAHATTİN ZAİM ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ  
MİMARLIK ANABİLİM DALI  
MİMARLIK BİLİM DALI

TÜRKİYE'DEKİ OYUN SOKAĞI ÖRNEKLERİNİN OYUN  
MEKÂNI TASARIM İLKELERİ BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sevdenur KARADENİZ SADI

Tez Danışmanı  
Dr. Öğr. Üyesi Serhat ANIKTAR

İstanbul  
Şubat-2024

## TEZ ONAYI

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğüne,

Bu çalışma, jürimiz tarafından Mimarlık Anabilim Dalı, Mimarlık Bilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Danışman Dr. Öğr. Üyesi Serhat ANIKTAR

(Islak İmza)

Üye Doç. Dr. Şahika ÖZDEMİR

(Islak İmza)

Üye Dr. Öğr. Üyesi İbrahim TÜRKERİ

(Islak İmza)

Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

Prof. Dr. Erhan İÇENER  
Enstitü Müdürü

## BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ

Yüksek lisans tezi olarak hazırladığım “**Türkiye’deki Oyun Sokağı Örneklerinin Oyun Mekânı Tasarım İlkeleri Bağlamında İncelenmesi**” adlı çalışmanın öneri aşamasından sonuçlandığı aşamaya kadar geçen süreçte bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle uyduğumu, tez içindeki tüm bilgileri bilimsel ahlak ve gelenek çerçevesinde elde ettiğimi, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığımı, bu çalışmamda doğrudan veya dolaylı olarak yaptığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu beyan ederim.

Sevdenur KARADENİZ SADİ

## ÖN SÖZ

Tez çalışmam boyunca konu seçiminden, bulguların bir araya getirilmesine ve düzenli bir sıralama oluşturulmasına kadar bilgi, birikimi ve tecrübeleri ile bana yol gösteren ve çalışmaya destek olan değerli tez danışmanım Dr. Öğretim Üyesi Sn. Serhat ANIKTAR'a teşekkür ediyorum.

Hayatımın her anında varlığını yanımda hissettiğim, dualarıyla birlikte her zaman yardımına koşan başta değerli annem Hatun KARADENİZ ve değerli babam Remzi KARADENİZ olmak üzere tüm aile büyüklerime, her zaman yanımda olarak beni destekleyen kıymetli eşim Mustafa SADİ'ye, hayattaki en büyük şansım olan canım kızlarım Serra SADİ ve Miray Feyza SADİ'ye sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

**Sevdenur KARADENİZ SADİ**  
**İstanbul-2024**

## ÖZET

# TÜRKİYE'DEKİ OYUN SOKAĞI ÖRNEKLERİNİN OYUN MEKÂNI TASARIM İLKELERİ BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

Sevdenur KARADENİZ SADI

Yüksek Lisans, Mimarlık

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Serhat ANIKTAR

Şubat, 2024 - 193 Sayfa

20. yüzyıldan günümüze, kentleşme ve artan trafik sorunlarıyla sokakların işlevselliğini kaybetmesi, çocukların güvenli oyun alanlarının azalmasına neden olmuş durumdadır. Bu bağlamda, günümüz sokaklarının iyileştirilmesine yönelik oyun sokağı çalışmaları yapılmaktadır.

Çocuk, oyun ve mekân ilişkisi bağlamında, bir kentin çocuk dostu olabilmesi için gerekli yaklaşımlar ve güvenlik faktörünün önemi vurgulanmıştır. Çalışmada, çocuk dostu kentlerde oyun sokağı yaklaşımları ve Dünya'daki örnek uygulamaların ülkelere göre özelleşmiş isimleriyle incelenmiştir. Dünya'da incelenen uygulama örneklerinin tasarım ilkeleri ile açık oyun mekânları tasarım ilkeleri ilişkilendirilerek, 27 kriterden oluşan oyun sokağı tasarım kriterleri listesi oluşturulmuştur.

Türkiye'de 2016 yılı itibarıyla başlayan oyun sokağı çalışmaları, yakın geçmişe dayanması sebebiyle sayıca azdır. Türkiye'den oyun sokaklarını inceleme amacıyla uygun bulunan 11 oyun sokağı seçilmiştir. Seçilen 11 oyun sokağı, çalışma kapsamında hazırlanan 27 oyun sokağı tasarım ilkesi kriteri kapsamında incelenerek, tablolar aracılığıyla değerlendirilmiştir. Elde edilen bulgular ışığında; oyun sokağı tasarım ilkelerinin, seçilen örnek oyun sokaklarında uygulanması ve seçilen örnek oyun sokaklarının, oyun sokağı tasarım ilkelerine uygunluğu yüzdelik olarak ifade edilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Çocuk, Oyun Sokağı, Woonerf, Yaya Öncelikli Yol, Açık Oyun Mekânı

**ABSTRACT**  
**INVESTIGATION OF GAME STREET EXAMPLES IN TURKEY**  
**IN THE CONTEXT OF GAME SPACE DESIGN PRINCIPLES**

**Sevdenur KARADENİZ SADI**

Master, Architecture

Thesis Advisor: Asst. Prof. Dr. Serhat ANIKTAR

February, 2024 – 193 Pages

From the 20th century to the present day, the loss of functionality of the streets due to urbanization and increasing traffic problems has led to a decrease in safe playgrounds for children. In this context, play street studies are carried out to improve the streets.

In the context of the relationship between children, play and space, the approaches required for a city to be child-friendly and the importance of the security factors are emphasized. The study examines various approaches taken by child-friendly cities across the world regarding play streets and provides examples from different countries. A comprehensive list consisting of 27 criteria for designing play streets have been created by combining design principles from these worldwide examples with open play space design principles.

Turkey's involvement in play street studies is relatively recent as they began only in 2016; hence, a few related studies conducted therein. To examine Turkey's play streets further, eleven suitable game streets were chosen for evaluation within the scope of this study using the aforementioned 27 criteria as guidelines. Through careful examination and analysis using tables, an assessment was made concerning how well these sample game streets adhere to said design principles. Based upon the findings thus far; it is expressed that both percentages indicating how well these selected sample game streets implement their respective design principles and conform with overall game street design ideals.

**Keywords:** Children, Play Street, Woonerf, Pedestrian Priority Road, Open Play Place

# İÇİNDEKİLER

<b>TEZ ONAYI</b> .....	<b>i</b>
<b>BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ</b> .....	<b>ii</b>
<b>ÖN SÖZ</b> .....	<b>iii</b>
<b>ÖZET</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	<b>vi</b>
<b>TABLolar LİSTESİ</b> .....	<b>ix</b>
<b>ŞEKİLLER LİSTESİ</b> .....	<b>xi</b>
<b>KISALTMALAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>BİRİNCİ BÖLÜM</b>	
<b>GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
1.1. Çalışmanın Amacı .....	3
1.2. Çalışmanın Kapsamı .....	3
1.3. Çalışmanın Yöntemi.....	4
<b>İKİNCİ BÖLÜM</b>	
<b>ÇOCUK, OYUN VE MEKÂN İLİŞKİSİ</b> .....	<b>5</b>
2.1. Çocuk ve Çocuk Gelişimi .....	5
2.2. Oyun ve Çocuk Gelişimine Etkisi.....	7
2.2.1. Oyun ve Oyun Çeşitleri .....	7
2.2.2. Oyunun Çocuk Gelişimine Etkisi .....	8
2.3. Mekân ve Çocuk Oyun Mekânları .....	13
2.3.1. Çocukta Mekân Algısı .....	15
2.3.2. Oyun Mekânlarının Çocuk Gelişimine Etkisi.....	16
2.3.3. Çocuk Oyun Mekânları Tasarımı.....	17

2.4. Bölüm Sonucu.....	23
------------------------	----

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

<b>ÇOCUK DOSTU KENT VE OYUN SOKAĞI .....</b>	<b>25</b>
3.1. İnsan Odaklı Kent .....	26
3.2. Çocuk Dostu Kent .....	34
3.2.1. Çocuğun Kentte Güvenliği .....	36
3.3. Çocuk Dostu Kentte Oyun Alanları .....	39
3.4. Oyun Sokağı Kavramı.....	46
3.5. Çocuk Dostu Kentlerde Oyun Sokağı Yaklaşımı .....	52
3.5.1. Woonerf (Hollanda) .....	58
3.5.2. Home Zone (İngiltere) .....	65
3.5.3. Shared Zone (Avustralya) .....	74
3.5.4. Side Street (Japonya) .....	79
3.5.5. Verkehrsberuhigter Bereich– Spielstraße- Spielstraße Auf Zeit (Almanya) .	82
3.6. Bölüm Sonucu.....	87

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### TÜRKİYE’DEKİ OYUN SOKAĞI ÖRNEKLERİNİN OYUN MEKÂNI

<b>TASARIM İLKELERİ BAĞLAMINDA İNCELENMESİ .....</b>	<b>93</b>
4.1. İstanbul, Esenler, Fatih Mahallesi, 243. Sokak.....	96
4.2. İstanbul, Esenler, Menderes Mahallesi, 330. Sokak .....	101
4.3. İstanbul, Maltepe, Yalı Mahallesi, Onurlu Sokak .....	107
4.4. Kocaeli, İzmit, Yenişehir Mahallesi, Sultan Baba Sokak .....	112
4.5. Kocaeli, Başiskele, Yeşilyurt Mahallesi, Çocuk Oyun Sokağı.....	116
4.6. Sakarya, Adapazarı, Şeker Mahallesi, Çocuk Hakları Sokağı .....	120
4.7. İzmir, Karşıyaka, Bahariye Mahallesi, 1862. Sokak.....	124
4.8. Van, İpekyolu, Cumhuriyet Mahallesi, Çalık Sokak .....	128
4.9. Diyarbakır, Kayapınar, Peyas Mahallesi, Kayapınar Çocuk Oyun Sokağı.....	132
4.10. Giresun, Aksu Mahallesi, Çocuk Oyun Sokağı.....	137
4.11. Burdur, Bucak, Karayvatlar Mahallesi, Bucak Oyun Sokağı .....	141
4.12. Örneklerin Karşılaştırılması .....	145

## **BEŞİNCİ BÖLÜM**

<b>SONUÇLAR VE ÖNERİLER .....</b>	<b>159</b>
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>163</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>178</b>



## TABLolar LİSTESİ

Tablo 1.1: Oyun sokağı çalışması, konu özeti tablosu.....	2
Tablo 3.1: İnsan ölçeğini sağlayan tasarım ilkeleri.....	30
Tablo 3.2: Üç başlıkta insan ölçeği.....	31
Tablo 3.3: Türkiye’de seçilen 10 oyun sokağı için belirlenen kontrol listesi. ....	51
Tablo 3.4: Ülkelere göre oyun sokağı isimleri ve anlamları. ....	56
Tablo 3.5: Çocuk oyun sokaklarının ortaya çıkışında, kentsel açık kamusal cadde/sokak alanlarında yapılan iyileştirmelerin kronolojik sıralaması. ....	57
Tablo 3.6 : Woonerf sokağı temel tasarım ilkeleri.....	63
Tablo 3.7: Home Zone sokağı için maksimum konut sayısı.....	69
Tablo 3.8: Home Zone sokağı temel tasarım ilkeleri.....	72
Tablo 3.9: Woonerf ve açık oyun mekânları temel tasarım ilkelerinin kesişimi, oyun sokağı.. ....	89
Tablo 3.10: Oyun sokağı temel tasarım kriterlerinin belirlenmesi... ..	90
Tablo 3.11: Oyun sokağı tasarım kriterlerinin geldiği ilkeler.....	91
Tablo 4.1: : 243. Sokak’ın, oyun sokağı tasarım kriterlerine göre değerlendirilmesi....	97
Tablo 4.2: : 330. Sokak’ın, oyun sokağı tasarım kriterlerine göre değerlendirilmesi... ..	103
Tablo 4.3: : Onurlu Sokak’ın, oyun sokağı tasarım kriterlerine göre değerlendirilmesi.....	109
Tablo 4.4: Sultan Baba Sokak’ın, oyun sokağı tasarım kriterlerine göre değerlendirilmesi.....	114
Tablo 4.5: Kocaeli Oyun Sokağı’nın, oyun sokağı tasarım kriterlerine göre değerlendirilmesi.....	117
Tablo 4.6: Çocuk Hakları Sokağı’nın, oyun sokağı tasarım kriterlerine göre değerlendirilmesi.....	122
Tablo 4.7: 1862. Sokak’ın, oyun sokağı tasarım kriterlerine göre değerlendirilmesi... ..	125
Tablo 4.8: Çalık Sokak’ın, oyun sokağı tasarım kriterlerine göre değerlendirilmesi. ...	129
Tablo 4.9: Kayapınar Çocuk Oyun Sokağı’nın, oyun sokağı tasarım kriterlerine göre değerlendirilmesi.....	133
Tablo 4.10: Giresun Çocuk Oyun Sokağı’nın, oyun sokağı tasarım kriterlerine göre değerlendirilmesi.....	138

Tablo 4.11: Bucak Oyun Sokağı'nın, oyun sokağı tasarım kriterlerine göre değerlendirilmesi.....	142
Tablo 4.12: Oyun sokaklarının, sokağı tasarım kriterleri ortak çalışma tablosu... ..	146
Tablo 4.13: Oyun sokaklarının, Woonerf tasarım kriterlerine göre incelemesi.....	153
Tablo 4.14: Oyun sokaklarının, açık oyun mekânları tasarım kriterlerine göre incelemesi.....	156
Tablo 4.15: Oyun sokaklarının, Woonerf tasarım ilkelerine ve açık oyun mekânları tasarım kriterlerine uygunluk yüzdesi. ....	158



## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 2.1: Kapalı çocuk oyun mekânları örnekleri.....	15
Şekil 2.2: Açık çocuk oyun mekânları, oyun donatı elemanı örnekleri.....	19
Şekil 3.1: PPS'e göre başarılı kamusal bir alanda bulunması gereken nitelikler.....	28
Şekil 3.2: Yaşam kalitesi gösterge alanları. ....	33
Şekil 3.3: Sokak trafiğiyle ilişkili sosyal etkileşimler.....	49
Şekil 3.4: (a) İngiltere'de trafiği sakinleştirici önlemler: kasisler, kaldırım direkleri ve kaldırım çizgileri, (b) Trafik sakinleştirici bölgelere yaklaştığını belirten trafik tabelası.....	50
Şekil 3.5: Trafik sisteminin ayrımı fikri.....	54
Şekil 3.6: Trafik ayrışma kavramı.....	54
Şekil 3.7: Hollanda- Delft'te uygulanan ilk Woonerf.....	58
Şekil 3.8: Johannes Vermeer'in 'Küçük Sokak' tablosu. ....	59
Şekil 3.9: Örnek Woonerf sokak modeli.....	61
Şekil 3.10: (a) Hollanda Woonerf trafik işaret tabelası, (b) Belçika Woonerf trafik işaret tabelası.....	62
Şekil 3.11: (a)Woonerf bölgesi girişi, (b)Woonerf, araç park alanları. ....	62
Şekil 3.12: (a) Woonerf sokak sistemi park alanı planlaması, (b) Woonerf'e uyarlanmış sokaklarda düz ve paralel araç park etme planlaması. ....	64
Şekil 3.13: İngiltere'deki ilk "Home Zone" örneği (Stainer Street, Northmoor, Manchester).....	66
Şekil 3.14: Home Zone bölgesi başlangıç ve bitiş trafik işaretleri. ....	67
Şekil 3.15: Hız sınırı olan bölgenin başlangıç ve bitiş trafik tabelası.....	70
Şekil 3.16: Araç hızını kademeli olarak düşüren Home Zone alanları. ....	71
Şekil 3.17: Home Zone bölgeleri şematik tasarım ilkeleri.....	71
Şekil 3.18: Shared Zone bölgesi başlangıç ve bitiş trafik işaretleri. ....	75
Şekil 3.19: (a) Yayaalara yol ver trafik tabelası, (b) Sadece belirlenen alanlara park edilebilir trafik tabelası. ....	76
Şekil 3.20: (a) Shared Zone başlangıcı, (b) Shared Zone araç park alanları.....	77
Şekil 3.21: Borderline Neighborhood Shared Streets Projesi. ....	77
Şekil 3.22: Shared Zone zemin örneği. ....	78
Şekil 3.23: (a) Tokyo, Shinbashi; (b) Osaka, Kitashinchi.....	80

Şekil 3.24: Tokyo Side Street caddeleri.....	81
Şekil 3.25: Tokyo Side Street sokakları.....	81
Şekil 3.26: Trafiğin belirli saatlerde yavaşlatıldığı Side Street örnekleri.....	82
Şekil 3.27: Almanya Verkehrsberuhigter Bereich bölgesi başlangıç ve bitiş trafik işaret tabelası.....	83
Şekil 3.28: Verkehrsberuhigter Bereich Örneği.....	83
Şekil 3.29: (a) 1956 yılında kabul edilen ‘Spielstraße’ trafik işaret tabelası, (b) 1971 yılında düzenlenen ‘Spielstraße’ trafik işaret tabelası, (c) Bölgenin araç girişine tamamen kapalı olduğunu gösteren trafik işaret tabelası.....	84
Şekil 3.30: (a) Griebheim’de sürekli Spielstraße auf Zeit oyun sokağı trafik tabelası, (b) Geçici Spielstraße auf Zeit oyun sokağı tabelası.....	85
Şekil 3.31: Berlin, Gudvanger Caddesi’ndeki Spielstraße auf Zeit uygulaması.....	86
Şekil 3.32: Berlin Kreuzberg'deki ilk Spielstraße auf Zeit, Graefestraße Sokağı.....	87
Şekil 4.1: Türkiye, yaya öncelikli yol başlangıç ve bitiş trafik işaret levhası.....	93
Şekil 4.2: (a) Yaya öncelikli yol başlangıcı ve azami hız sınırı trafik işaret tabelası, (b) Yaya öncelikli yol bitiş trafik işaret tabelası.....	94
Şekil 4.3: Oyun sokağı bölgesine yaklaşan alanda hız sınırı.....	95
Şekil 4.4: İstanbul, Esenler,243. Sokak uydu fotoğrafı.....	96
Şekil 4.5: (a) 243.Sokak girişi, (b) Oyun sokağı tabelası, (c) Oyun sokağı saatleri trafik işaret tabelası.....	98
Şekil 4.6: 243. Sokak sonu.....	99
Şekil 4.7: 243. Sokak zoning oyun alanları.....	100
Şekil 4.8: İstanbul, Esenler,330. Sokak uydu fotoğrafı.....	101
Şekil 4.9: (a) Zoning oyun alanları, (b) Sokağa araç girişini engelleyen hareketli dubalar.....	101
Şekil 4.10: 330. Sokak, oyun sokağı görseli.....	102
Şekil 4.11: 330. Sokak girişi güvenlik önlemleri.i.....	104
Şekil 4.12: (a) 330. Sokak trafiğe kapalıdır trafik işaret tabelası, (b) Sokak yanı araç park alanları ve kamera sistemi uyarı tabelası.....	105
Şekil 4.13: 330. Sokak zemin kaplaması ve bisiklet yolu.....	105
Şekil 4.14: (a) 330. Sokak trafiğe kapalıdır trafik işaret tabelası, (b) Sokak yanı araç park alanları ve kamera sistemi uyarı tabelası.....	106
Şekil 4.15: İstanbul, Maltepe, Onurlu Sokak uydu fotoğrafı.....	107

Şekil 4.16: Onurlu Sokak oyun sokağı zemin renklendirme çalışması.....	107
Şekil 4.17: Onurlu Sokak oyun sokağının eski ve yeni hali.....	108
Şekil 4.18: Onurlu Sokak oyun sokağının girişi ve trafik işaret tabelaları.....	110
Şekil 4.19: (a) Onurlu Sokak peyzaj elemanları, (b) Yaya öncelikli yol sonu trafik işaret tabelası.....	110
Şekil 4.20: (a) Yaya öncelikli yol kuralları, (b) Sokak Lineerliğini bozan yavaşlatma elemanları, (c) Zemin doku malzemesinde farklılık.....	111
Şekil 4.21: Kocaeli, İzmit, Sultan Baba Sokak uydu fotoğrafı.....	112
Şekil 4.22: (a) Sultan Baba Sokak oyun sokağı zemininde renk ve doku farklılığı, (b) Zoning oyun alanı.....	112
Şekil 4.23: (a)Sultan Baba Sokak oyun sokağı araç girişi engeli ve sokak girişi, (b) Bisiklet yolu ve zoning oyun alanları.....	113
Şekil 4.24: Kocaeli, Başiskele, Kocaeli Oyun Sokağı uydu fotoğrafı.....	116
Şekil 4.25: Kocaeli oyun sokağı tasarım projesi görseli.....	116
Şekil 4.26: (a) Kocaeli oyun sokağı projesinin uygulaması, (b) Zemin malzemesi renk ve doku farklılığı, (c) Zoning oyun alanları.....	118
Şekil 4.27: (a) Kocaeli oyun sokağı girişi ve araç giriş engeli, (b) Zemin malzemesi değişimi proje uygulama çalışması.....	119
Şekil 4.28: Sakarya, Adapazarı, Çocuk Hakları Sokağı uydu fotoğrafı.....	120
Şekil 4.29: Çocuk Hakları Oyun Sokağı girişi, zemin malzemesi renk doku farklılığı, yaya yolu ve araç giriş engelleri.....	120
Şekil 4.30: Çocuk Hakları Oyun Sokağı uygulanmış proje görseli.....	121
Şekil 4.31: Çocuk Hakları Oyun Sokağı zoning oyun alanları.....	121
Şekil 4.32: İzmir, Karşıyaka, 1862. Sokak uydu fotoğrafı.....	124
Şekil 4.33: 1862. Sokak oyun sokağı zemin malzemesi renk doku farklılığı.....	126
Şekil 4.34: (a) Sokağın güncel görünümü, (b) Tutunma barları, (c) Zoning oyun alanları.....	127
Şekil 4.35: Van, İpekyolu, Çalık Sokak uydu fotoğrafı.....	128
Şekil 4.36: (a) Oyun sokağı projesi görseli, (b) Oyun sokağı girişi.mutfağı.....	130
Şekil 4.37: Oyun donatı elemanları ve zoning oyun alanları.....	131
Şekil 4.38: Diyarbakır, Kayapınar, Kayapınar Çocuk Oyun Sokağı uydu fotoğrafı.....	132
Şekil 4.39: Diyarbakır, Kayapınar, Kayapınar Çocuk Oyun Sokağı girişi.....	134

Şekil 4.40: Kayapınar Çocuk Oyun Sokağı kentsel donatı elemanları.....	135
Şekil 4.41: Kayapınar Çocuk Oyun Sokağı oyun donatı elemanları.....	135
Şekil 4.42: (a) Kayapınar Çocuk Oyun Sokağı vaziyet görseli, (b) Kayapınar Çocuk Oyun Sokağı zemin malzemesi renk doku farklılığı ve bisiklet yolu.....	136
Şekil 4.43: Giresun, Giresun Çocuk Oyun Sokağı uydu fotoğrafı.....	137
Şekil 4.44: Giresun Çocuk Oyun Sokağı vaziyet görseli.....	137
Şekil 4.45: Giresun Çocuk Oyun Sokağı girişi.....	139
Şekil 4.46: Giresun Çocuk Oyun Sokağı zoning oyun alanları. ....	140
Şekil 4.47: Burdur, Bucak, Bucak Oyun Sokağı uydu fotoğrafı.....	141
Şekil 4.48: Bucak Oyun Sokağı girişi, zoning oyun alanları.....	143
Şekil 4.49: Bucak Oyun Sokağı vaziyet görseli.....	144



## KISALTMALAR

CABE	: Commission for Architecture and Built Environment
IPA	: International Play Association
JRF	: Joseph Rowntree Foundation
NPPS	: National Program for Playground Safety
NSW	: New South Wales
PPS	: Project for Public Spaces
TDK	: Türk Dil Kurumu
TÜİK	: Türkiye İstatistik Kurumu
UIA	: International Union of Architects
UNESCO	: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization
UNICEF	: United Nations International Children's Emergency Found
yy	: Yüzyıl

# BİRİNCİ BÖLÜM

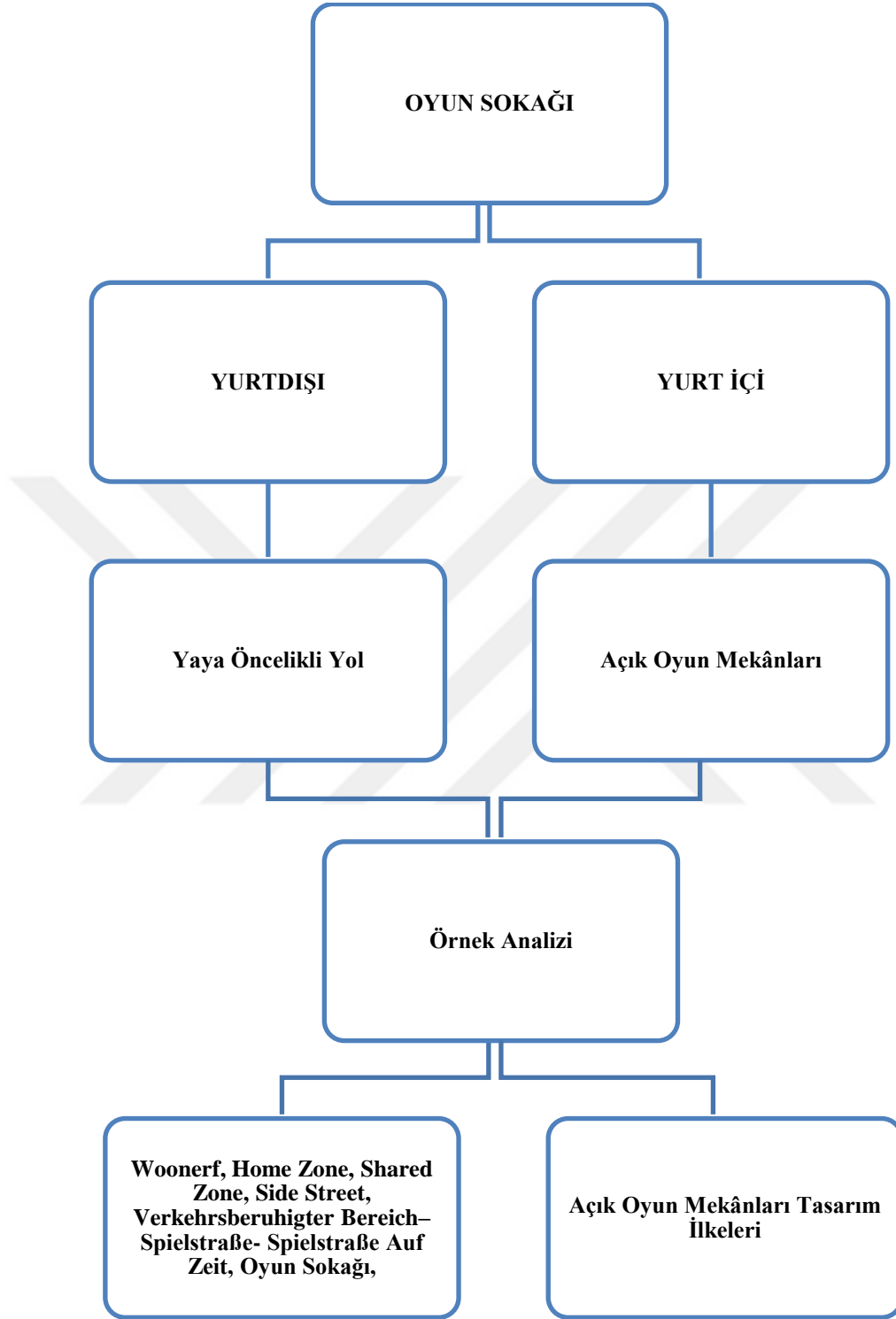
## GİRİŞ

Kent içindeki yaşam alanları kamusal ve özel mekânlar olmak üzere iki ana kategoriye ayrılmaktadır. Bu alanlar, toplumun ortak kullanımına hizmet eder ve çocuklar gibi her yaş grubundan bireylere odaklanır. Çalışmanın odak noktasını, çocukların gelişim sürecinde ihtiyaçlarına uygun olarak tasarlanmış kentler ve oyun sokakları oluşturmaktadır.

Çocuklar, gelişim süreçleri boyunca çevrelerini, büyüdükleri, yetiştikleri, oynadıkları ve gezdikleri mekânları sürekli olarak mekânsal boyutlarıyla kavramaya çalışmaktadır. Gelişim psikolojisi araştırmaları, insan kimliğinin büyük bir kısmının çocukluk döneminin ilk yıllarında oluştuğunu göstermektedir. Bu dönem, insanın gelişiminin büyük ölçüde tamamlandığı ve bu özelliklerin gelecek dönemleri etkilediği bir evre olarak kabul edilmektedir.

Çocuklar, toplumun gelecekteki gelişmişlik düzeyinin temsilcileridir ve kişisel gelişimleri için mekânlar önemli bir rol oynar. Yapılan araştırmalar, çocuğun davranışlarının, zekâ ve kişilik özelliklerinden ziyade içinde bulunduğu mekânlar tarafından belirlendiğini göstermektedir. Bu nedenle, çocuğun sosyalleşmesi ve gelişimi, ait olduğu toplum ve etkileşim içinde olduğu fiziksel çevreyle yakından ilişkilidir. Çocuk Hakları Sözleşmesi ve Çocuk Oyun Hakları Malta Deklarasyonu, oyunun her çocuğun gelişim potansiyeli için yaşamsal bir öneme sahip olduğunu vurgulamaktadır. Çocuk oyun alanlarına dair ulusal ve uluslararası görüşler, çocukların güvenli ve olumlu bir oyun ortamına sahip olma hakkını savunmaktadır.

Çocukluk dönemi, eğitim ve öğrenmenin en güçlü olduğu dönemdir ve bu bağlamda oyunun önemi özellikle vurgulanır. Bu tez çalışması, kentsel tasarım ve planlamalarda çocuk faktörünün önemini vurgulamaktadır. Çocuk, oyun ve mekân ilişkisi bağlamında kentsel planlamalarda yapılan çocuk dostu kent ve oyun sokağı çalışmalarını inceleyerek, çocuk dostu kentlerin oluşturulmasında gerekli yaklaşımları ve açık oyun mekân tasarımı bağlamında ilkeleri ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu çerçevede, dünya genelinde oyun sokağı uygulama örnekleri incelenerek, Dünya'daki oyun sokağı yaklaşımları ve açık oyun mekân tasarımı ilkeleri bağlamında karşılaştırılmıştır.



**Tablo 1.1: Oyun sokağı çalışması, konu özeti tablosu.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023)

## **1.1. Çalışmanın Amacı**

Günümüzde, kentleşme ve artan motorlu araç trafiği nedeniyle sokaklar, yaşanabilirliklerini kaybedip işlevsizleşmiştir. Bu bağlamda, sokakların öneminin gün geçtikçe daha iyi anlaşıldığı gözlemlenmektedir.

20. yüzyılın kentleşme süreçlerini etkileyen modernizm ve araç kullanımı gibi temel unsurları değerlendirerek, çocukların kent mekânlarında oyun sokağı kavramının tasarım ve uygulama açısından dünya genelindeki gelişimi incelenmiştir. UNICEF tarafından temel bir hak olarak nitelendirilen çocukların oyun oynama hakkı, artan araç trafiği ve trafik sorunları nedeniyle kentlerdeki açık alanlarda olumsuz etkilenmektedir. Bu soruna çözüm sunmak amacıyla geliştirilen oyun sokağı kavramı çalışmanın odak noktasını oluşturmaktadır.

Bu çalışmanın temel amacı, oyun sokağı kavramının dünya genelindeki gelişimini göz önüne alarak ülkemizde konuyla ilgili yapılacak çalışmalara referans olmaktır. Türkiye'deki oyun sokağı örneklerinin daha çok açık oyun mekânı yaklaşımıyla tasarlandığı tespit edilmiştir. Bu sebeple oyun sokaklarının, açık oyun mekânı tasarımı ilkelerini ne kadar kapsadığının da sorgulanması önemlidir. Ayrıca, Türkiye'deki örnek oyun sokaklarının tasarım ve uygulama yönünden değerlendirilmesiyle bu alandaki gelişime katkı sağlamak da hedeflenmektedir. Çalışma, çocukların evlerinden ve okullarından sonra en çok zaman geçirdikleri sokaklarda güvenli bir şekilde keşfedebilmeleri için uygun tasarımların yapılmasını amaçlamaktadır. Böylece çocuklara, kentsel tasarım çerçevesinde öğrenme, iletişim kurma, problem çözme ve karar verme gibi temel becerilerini geliştirebilecekleri teşvik edici bir çevre sağlanabilir.

## **1.2. Çalışmanın Kapsamı**

Hazırlanan çalışmada öncelikle çocuk, oyun ve mekân konuları ele alınmış, çocuğun oyun ilişkisi ve oyun mekânı ihtiyacı incelenmiştir. Çocuk ve çocuk gelişimi üzerine odaklanarak çocuk kavramının tanımı ve gelişim süreci analiz edilmiştir. Ardından oyun kavramı ve kuramları ile çocuk gelişimine etkileri üzerinde durulmuştur. Mekan kavramı, çocukta mekan algısı, oyun mekanlarının çocuk gelişimine etkisi ve çocuk oyun mekanları tasarım kriterleri literatür çalışmasıyla açıklığa kavuşturulmuştur.

Çalışmada insan odaklı kent ve çocuk dostu kent kavramları açıklanarak ve hızlı kentleşmenin çocuğun güvenliği üzerindeki etkileri ele alınmıştır. Oyun sokağı kavramının ortaya çıkış sebepleri ve uygulama gereksinimleri incelenerek, çocuk dostu kentlerdeki oyun sokağı yaklaşımları Dünya genelinde ve Türkiye'den örneklerle detaylandırılmıştır.

### **1.3. Çalışmanın Yöntemi**

Bu çalışmada, öncelikle gerekli temel kavramlar ve bilgiler sunularak çocuk oyun sokaklarının önemi vurgulanmıştır. Çocuk oyun sokaklarıyla ilgili literatür taraması yapılarak konu detaylandırılmıştır.

Çocuk dostu kent girişimcilerine göre sokaklar; araçlar, bisikletliler ve yayaların ortak kullanım alanları olarak tanımlanmaktadır. Çeşitli yönlendirmeler yöntemleri, fiziksel engeller ve hız limitleriyle araçlara sokak içerisinde sadece kısa süreli ziyaretçi olduğu izlenimini vermektedir. Yayalar ve çocuklar için oyun alanları olarak öne çıkan bölgeler; kıvrımlı yollar, engeller ve dönüşlerle tasarlanarak şekillenmektedir. Yapılan araştırmalar, bu uygulamaların olduğu çocuk dostu kentlerde refahın ve huzurun arttığını, suç oranlarının ise azaldığını göstermektedir. Dünya genelindeki açık oyun mekânları ve oyun sokağı ilkeleri, uygulama esasları ve tasarım kriterleri detaylı bir şekilde ele alınarak bir kontrol listesi oluşturulmuştur. Hazırlanan kontrol listesi, Türkiye'den seçilen 11 oyun sokağının değerlendirilmesi için temel bir çerçeve sağlamıştır.

Çalışmanın sonunda elde edilen veriler detaylı bir şekilde değerlendirilerek bulgular, öneriler ışığında ortaya koyulmuştur. Bu yöntemle, çocuk oyun sokakları konusundaki literatürü zenginleştirmeyi ve bu alandaki uluslararası standartlar ile Türkiye'deki uygulamaları karşılaştırarak öneri geliştirilmesi hedeflenmektedir.

## İKİNCİ BÖLÜM

### ÇOCUK, OYUN VE MEKÂN İLİŞKİSİ

Çocukluk dönemi, yaşam sürecimizin doğal ve değişmez evrelerinden biridir. Aynı zamanda sosyo-kültürel bir kavram olarak önem taşımaktadır Fanuscu (1998)'ya göre oyun evrensel bir kavramdır. Hiçbir ulusal ve kültürel sınırlama olmaksızın, her ırktan ve farklı yaş grubundan bireylere hitap ederek, fiziksel ve psikolojik gelişmenin sağlanmasında önemli bir etkiye sahiptir. Bu nedenle oyun kültürel değişimlerde odak olduğu kadar, kültürlerin de çok ötesinde bir kavramdır. Psikolog Jean Piaget'e göre topolojik ilişkiler mekân kavramının temelini oluşturur. Çocuğun çevre algısı ve çevrenin çocuğa etkisi konuları her geçen gün daha da önemli hale gelmektedir.

#### 2.1. Çocuk ve Çocuk Gelişimi

Sözlük anlamı olarak çocuk kelimesi soy bağlamında küçük yaşlardaki kız veya erkek evlat olarak tanımlanırken dönemselsel olarak bebeklikle ergenlik arasında geçen gelişme dönemini ifade etmektedir (<https://sozluk.gov.tr>). Başka bir ifadeyle henüz sosyal, ruhsal ve bedensel erginliğe ve olgunluğa ulaşmamış bireyler olarak tanımlanabilir. Tüm toplumlarda, çocuklar, geleceğin yetişkinleri olarak özenle büyütülen ve mevcut imkânlar doğrultusunda ihtiyaçları karşılanmaya çalışan bireylerdir (Karadoğan, 2019).

20 Kasım 1989'da kabul edilen Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesinin ilk maddesine göre, bireyin erken yaşlarda reşit olamadığı durumlarda, her birey on sekiz yaşına kadar olan süreçte çocuk olarak kabul edilmektedir. Ancak on sekiz yaşını doldurmuş ve on dokuz yaşına girmiş olanlar genç (yetişkin) olarak kabul edilmektedir. Bu süreç, biyolojik bir durum olan ergenlikle karıştırılmamalıdır (Karadoğan, 2019).

Yüzyıllar boyunca, çocuk ve çocuk yetiştirme kavramları sürekli bir değişim göstermiştir. Bu evrimin ardından, çocuk haklarının önemi gün geçtikçe daha da artmıştır. Çocukluk anlayışında meydana gelen ekonomik, sosyal ve çevresel

koşullara bağlı değişimler çocukların toplumsal koşullarını da etkilemektedir. Çocukluk sadece biyolojik bir kavram değil psikolojik, sosyolojik, tarihsel bir kavramdır (Güçlü, 2016).

Tarihsel bir bakış açısıyla çocuk kavramına odaklanıldığında, Antik Yunan dönemi ve ortaçağda çocukluk kavramlarına rastlanmamaktadır. Fransız nüfus bilimci ve sosyal tarihçi Philippe Aries'in 1962 yılında yazdığı "Centuries of Childhood" adlı kitabına göre, çocukluk değişmez bir biyolojik kategori değil, toplumsal bir kategoridir ve 15. ve 16. yüzyıllardan önce bilinmemektedir. Aries, Ortaçağ toplumunda çocukluk kavramının bulunmamasının, çocukların terk edildiği, ihmal edildiği veya sevilmediği anlamına gelmediğini özellikle vurgulamaktadır. Aries, Batı'daki çocukluğun tarihine dair ünlü çalışmasında, Ortaçağ boyunca çocukların çalışma dâhil neredeyse her yetişkin etkinliğine katıldığını ve bu dönemde yetişkinlikten farklı bir çocukluk anlayışının olmadığına dair kanıtlar sunmaktadır. Refah düzeyindeki artış ve bilimsel ilerlemeler, çocukların yaşam standartlarını ve kalitesini artırmaya başlamıştır (Güçlü, 2016).

Çocukluk kavramı, 17. yüzyılın başlarında ortaya çıkmıştır. Bu dönemde, çocuklar için özel kitaplar, oyuncaklar ve oyunlar gelişmiştir. 17. yüzyılda eğitimciler, çocukların önemli varlıklar olduğunu ve yaşamın onların eğitimi üzerinde şekillenmesi gerektiğini vurgulamışlardır. 18. yüzyıl Avrupa'sında, sanayi devrimi ve sonrasında Aydınlanma döneminin etkisiyle ortaya çıkan burjuva sınıfının liderliğinde, modern 'çocukluk' anlayışı gelişmeye başlamıştır. Bu değişim, Rönesans'la başlamış ve 19. yüzyılda da devam etmiştir. Bu dönemde, çocukların yetişkinlerden farklı bir varlık olduğu anlayışı genel kabul görmüştür. Aile yapısındaki ve rolündeki değişiklikler, çocuk ölümlerindeki azalma ve orta sınıfın gelişimi gibi etkenler, çocuk kavramının evrimine etki etmiştir. 20. yüzyılda, çocuk toplumun geleceğini şekillendiren önemli bir insan kaynağı olarak değerlendirilmiştir. Bu dönem, çocuğun yüzyılı olarak kabul edilmiş ve çocukluk üzerine daha fazla odaklanılmıştır. 21. yüzyılın başlarından itibaren ise çocukluğun önemi, tüm toplumlar tarafından daha geniş bir şekilde anlaşılmaya başlanmıştır. Çocuğun gelişim özellikleri, ihtiyaçları ve davranış özellikleri bilimsel olarak incelenmeye devam edilmiştir (Münüklü, 2021).

Çocuk gelişimi, çocuğun doğumundan itibaren fiziksel, sosyal, zihinsel ve duygusal gelişiminin, çevresinin ve sosyal, fiziksel ve kültürel algısının yardımıyla düzenlendiği süreçtir. Çocuğun gelişim sürecinde zamanla değişen sosyal ve çevresel faktörler ve değişkenler onun çevreyi nasıl algıladığını belirler ve bu etkileşim, doğumdan ölene kadar devam eden bir süreçtir (Mojarrab, 2019).

## **2.2. Oyun ve Çocuk Gelişimine Etkisi**

Oyun, çocuk gelişiminde önemli bir rol oynar. Oyun oynarken çocuklar fiziksel becerilerini, sosyal yeteneklerini, dil becerilerini ve zihinsel kapasitelerini geliştirir. Aynı zamanda problem çözme, takım çalışması ve yaratıcılık gibi önemli becerileri de öğrenirler. Oyun, çocukların duygusal gelişimine de katkıda bulunabilir, özgüvenlerini artırabilir ve duygusal ifade becerilerini güçlendirebilir. Bu etkilere bakıldığında oyun için, çocuğun yetişkinliğe hazırlık döneminde hayatının önemli bir parçası ve temel ihtiyacı olduğu söylenebilir. Ayrıca oyun, çocuk gelişimi üzerinde birçok yönden olumlu etkiye sahiptir (Çay, 2006).

### **2.2.1. Oyun ve Oyun Çeşitleri**

Çocuk için vazgeçilmez bir yaşam tarzı olan oyun kavramının farklı ve çeşitli tanımları bulunmaktadır. Bu tanımların çok olması oyunun önemini ve kapsamının genişliğini açıkça ortaya koymaktadır. Çocuk oyunu dünyayı anlamak, sıradan ilişkileri gözlemleyip incelemek, geçmişini ve geleceğini anlamak için kullanılmaktadır. Oyun geçmişle bağlantı kurmanın yanı sıra geleceğe kaynak oluşturur. Bu bakımdan oyun sadece bir öğrenme aracı değil, aynı zamanda her çocuğun kullandığı evrensel bir dildir (Kolcu, 2014).

Piaget (1955)'e göre, oyun bir adaptasyon biçimidir. Yavuzer (2007)'e göre oyun, çocuğun kendi deneyimleri yoluyla kimsenin öğretemeyeceği konuların öğrenmesinin bir yoludur (Anıktar, 2008).

Johan Huizinga'ya göre "Oyun, insanların yaşamı ve doğayı öğrenmek için kullandıkları ilk etkinliktir.". Lazarov'un tanımına göre oyun, kendiliğinden oluşan, amacı olmayan, mutluluk getiren bir etkinliktir. Freud ise oyunun işlevsel yönüne

vurgu yaparak, kişinin oyun aracılığıyla korkularını, sosyal çatışmalarını ve engellerini aşabileceğine inanmıştır.

Dönmez (2000); oyunu çocuğun gönüllü olarak katıldığı, keyif aldığı, fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal alanlarda gelişip ilerlediği, belirli bir hedefi olsun ya da olmasın gerçek yaşamın bir parçası olduğu en etkili öğrenme süreci olarak tanımlamaktadır.

Oyun, çocuklar için temel fizyolojik aktiviteler olan beslenme ve uyku gibi bir unsurdur. Çocuklar için oyun sadece bir araç değil, aynı zamanda bir amaç ve varoluş meselesidir. Oyun, çocuğun diğer çocuklarla birlikte olmasına, oyuncaklarını ve diğer eşyaları paylaşmasına, bedenlerini öğrenmesine ve kullanmasına, kaslarını geliştirmesine ve yeteneklerini test etmesine ve en önemlisi hayal gücü becerilerinin geliştirilmesine yardımcı olmaktadır (Sülün, 2019).

### **2.2.2. Oyunun Çocuk Gelişimine Etkisi**

Gelişim, bireyin fonksiyonel değişimleri yani yeteneklerinin ortaya çıkması ve ilerlemesi anlamına gelir. Çocuk gelişimi özelinde, olgunlaşma ve öğrenme süreçleri, bu fonksiyonel değişimlerde kilit bir rol oynamaktadır. Olgunlaşma, biyolojik olarak belirlenen ve genetik faktörlere dayanan gelişim sürecidir. Öğrenme ise çocuğun deneyimleri, etkileşimleri ve çevresiyle etkileşimde bulunarak kazandığı bilgilerle ilgilidir. Bu iki süreç bir araya geldiğinde, çocuk yüksek düzeyde fonksiyon yapabilme kapasitesine ulaşır (Özer ve diğ., 2006).

Yavuzer (2007), oyunun çocuk gelişimi üzerindeki önemini şu şekilde açıklamaktadır:

- **Oyunun Bedensel Değeri (Fiziksel Gelişime Yönelik):** Aktif oyun, çocuğun kas sistemini güçlendirir ve biriken enerjinin sağlıklı bir şekilde boşalmasını sağlar. Enerjinin harcanmaması durumunda çocuk, nörotik, içe dönük ve alıngan bir yapıya sahip olabilir.
- **Oyunun İyi Edicilik Özelliği (Duygusal Gelişime Yönelik):** Oyun, çocuğun günlük yaşamdaki gerilimlerden kurtulmasına yardımcı olan değerli bir araçtır.

- **Oyunun Eğitsel Değeri (Algısal Gelişime Yönelik):** Çocuk, çeşitli oyun malzemeleriyle oynayarak renk, boyut ve objelerin anlamlarını kavrar. Oyun, çocuğun yaşamını anlamasına ve gerçekle gerçek olmayanı ayırt etmesine yardımcı olur.
- **Oyunun Toplumsal ve Ahlaki Değeri (Sosyal Gelişime Yönelik):** Arkadaşlarıyla oyun oynamak, çocuğa işbirliğini ve toplu yaşam için gerekli kuralları öğretir. Sosyalleşerek, 'ben' ve 'başkası' kavramlarına bilinç kazandıran çocuk, vermeyi ve almayı da oyun aracılığıyla öğrenir.

Oyun, çocuğun hayatla ilgili ilk bilgileri benzetme ve taklit yoluyla edindiği bir eylemdir. Çocuklar, doğal öğrenme açlığı ve meraklarıyla sadece bir sonuç elde etmek değil, keşfetmek ve bulmak isterler. Oyun, problem çözme durumlarında kullanılan zihinsel yetenekleri geliştirir. Bu katkı, zihinsel işlevler, sosyal perspektif belirleme ve dürtülerini kontrol etmeyi öğrenme üzerinde özellikle odaklanır (Anıktar, 2008).

**Oyunun Psiko-Motor Gelişime Etkisi:** İnan (2003), çocukların çevrelerini keşfetme sürecinde sıkça hareket etmesi gerektiğini söylemektedir. Sözel iletişim kadar, çocuklar çevreleriyle etkileşim kurarken hareketli iletişimi de kullanmaktadır. Yeni öğrenilen hareketlerin pekiştirilmesinde ise oyunlar önemli bir rol oynar. Oyunlar, hareketlerin beceri haline getirildiği, hüner kazanılan ve eğlencenin öne çıktığı yaşantıları içerir.

Fiziksel büyüme ve gelişimle birlikte, beyin ve omurilik gelişimi sonucunda organizmanın isteğe bağlı olarak hareketlilik kazanmasına psiko-motor gelişim denir. Doğuştan itibaren çocuk, tepkiye hazır olma, hız, durgun hareket, eşgüdüm, dinamik dikkat, esneklik gibi psiko-motor yeteneklere sahiptir. Bu yetenekler, oyun ortamında sağlıklı bir şekilde gelişir. Çocuğun büyük kaslarını kullanarak oynadığı oyunlar, çevresini, yaşadığı dünyayı tanımaya ve keşfetmesine olanak tanır. Oyun, çocuğun çevresindeki nesnelere tanımayı ve cisimleri kullanmayı öğrenmesine katkı sağlar (Gül, 2016).

Hareketli oyunlar, gelişme çağındaki çocuklarda bir dizi sistem üzerinde olumlu etkiler yapar. Bu sistemler arasında büyük ve küçük kas sistemleri, dolaşım sistemi, solunum sistemi, kemik ve eklem yapıları, sinir sistemi bulunmaktadır. Bu sistemlerin gelişimi, çocuklarda kuvvet, çabukluk, hareketlilik ve esneklik,

dayanıklılık, koordinasyon ve beceri gelişimi olarak kendini gösterir. Hareketli oyunlar, bu sağlıkla ilgili sistemlerin güçlenmesine ve çeşitli motor becerilerin iyileşmesine katkıda bulunur (Özer ve diğ., 2006).

Çocuklar, oyunlar aracılığıyla motor becerilerini geliştirir, kas gücünü artırır ve vücut koordinasyonunu sağlar. Oyunlar, çocukların denge, çeviklik, el-göz koordinasyonu gibi psiko-motor yetenekleriyle etkileşimde bulunmalarına olanak tanır. Aynı zamanda oyunlar, çocukların bedenlerini keşfetmelerine, hareket yeteneklerini sınavarak geliştirmelerine yardımcı olur. Bu bağlamda, oyunların çocukların psiko-motor gelişimine katkıda bulunan önemli bir araç olduğu söylenebilir.

**Oyunun Dil Gelişimine Etkisi:** Toplumsal yaşamın devamını sağlayan kurallar, bireylerin davranış alışkanlıklarını düzenler ve toplumsal düzeni kurar. Çocuklar, sosyal çevrelerindeki görev ve sorumlulukları oyunlar aracılığıyla deneyimleyerek öğrenirler. Oyun, çocuğun sadece çevresini gözlemlemekle kalmayıp, aynı zamanda kendi düşünce ve fikirlerini ekleyerek oyunu zenginleştirdiği bir platformdur. Bu sayede çocuklar, bir araya gelip kaynaşabilirler; çünkü oyun, onların en doğal anlaşma ve iletişim dili olarak işlev görür (Özer ve diğ., 2006).

Piaget'e göre, çocukların kendilerini ifade edici dilleri işlem öncesi dönemde iki şekildedir. Bunlar; iletişimsel konuşma ve kendini merkeze alan konuşmadır. İletişimsel konuşma, bilgileri aktarmaya yönelik bir konuşma türüdür. Kendini merkeze alan konuşma ise iletişimsel olmayan bir konuşma biçimidir ve genellikle taklit edilen sesler ve kelimelerden oluşan bir monolog içerir.

Çocukların oluşturdukları oyunlar, dil ve iletişim yeteneklerine önemli katkılarda bulunabilir. Araştırmalar, hayali ve fantezi oyunları ile konuşma arasında güçlü bir etkileşim olduğunu göstermiştir. Oyun sırasında çocukların aktif bir şekilde dinledikleri, duygularını ifade ettikleri tespit edilmiştir. Bu bulgular, oyun etkinliğinin çocuğun dil gelişimine katkı sağladığını göstermektedir. Oyun etkinlikleri, kelime dağarcığının genişlemesine, düzgün cümleler kurabilme yeteneğinin gelişmesine, duygularını rahatça ifade edebilme yeteneğine, fikirleri paylaşabilme becerisine ve yeni deneyimler edinme olanağına olanak tanır (Poyraz, 1999).

Çocuklar, oyun sırasında kelime dağarcıklarını genişletir, dil becerilerini geliştirir ve ifade yeteneklerini artırır. Ayrıca, oyunlar çocuklara iletişim kurma, hikâyeler oluşturma ve rolleri taklit etme fırsatı vererek dil becerilerini güçlendirebilir. Oyunlar, çocukların dil becerilerini eğlenceli bir ortamda geliştirmelerine olanak sağlayabilir.

**Oyunun Sosyal - Duygusal Gelişime Etkisi:** Sosyal gelişim, çocuğun toplum içindeki rol ve ilişkilerini anlamasını kapsar. Oyunlar, çocuğun sosyal becerilerini geliştirmesine yardımcı olur. Bu beceriler arasında kendi haklarını savunma, diğerleriyle işbirliği yapma, paylaşma ve kurallara uyma gibi davranışlar bulunmaktadır. Bu oyunlar, çocuğun toplumsal normları kavramasına ve bu normlara uygun davranışlar geliştirmesine olanak tanır. Sosyal gelişim, çocuğun çevresiyle etkileşimde bulunarak, grup içindeki rolünü anlaması ve kabul etmesi sürecini içerir.

Duygusal gelişim ise çocuğun duygusal ifade yeteneklerini içerir. Oyunlar, çocuğun duygusal durumları anlamasına ve ifade etmesine katkıda bulunur. Çocuk, oyunda karşılaştığı durumlarla başa çıkarak duygusal dayanıklılık geliştirir. Ayrıca, diğer çocuklarla etkileşimde bulunurken duygusal kontrol becerilerini pekiştirir. Oyunlar, duygusal zeka ve empati gibi önemli becerilerin gelişmesine yardımcı olur, bu da çocuğun kendini ve başkalarını daha iyi anlamasına olanak tanır (Gül, 2016).

Oyunlar, çocukların duygusal ifade becerilerini güçlendirmelerine ve duygusal durumları daha etkili bir şekilde anlamalarına katkı sağlar. Aynı zamanda, sosyal oyunlar aracılığıyla çocuklar, arkadaşlık kurma, işbirliği yapma ve problem çözme gibi sosyal becerileri öğrenirler. Oyunlar, duygusal kontrol yeteneklerini artırarak çocuklara duygusal yönetim konusunda destek sağlayabilir. Sosyal-duygusal gelişim, bu oyunlar sayesinde çocukların empati yeteneklerini güçlendirmeleri, duygusal dayanıklılık geliştirmeleri ve stresle başa çıkma becerilerini öğrenmeleri yoluyla desteklenir. Sonuç olarak, oyunlar çocukların sosyal-duygusal gelişimine olumlu bir etki yapabilir.

**Oyunun Zihin(Bilişsel) Gelişimine Etkisi:** Piaget, Bruner ve Vygotsky gibi gelişim uzmanları, gelişimin sadece kalıtım değil, çevre etkisiyle de şekillendiğini vurgulamışlardır. Bilişsel teorisyen Piaget, bilişsel gelişimi, organizmanın doğuştan getirdiği biyolojik işlevlere dayandırmaktadır. Ayrıca, zihinsel gelişimi, çevresiyle başa çıkabilme ve dengeleme ihtiyacını karşılamak için organizmanın giderek daha

üst düzeyde denge kurduğu bir süreç olarak görmektedir. Bu bağlamda, Piaget, hem kalıtımın hem de çevrenin bilişsel süreçte önemli olduğunu vurgulamaktadır.

Vygotsky ise oyunun, çocuğun kendini organize etmesinde ve yüksek düzeyde bilişsel işlemleri gerçekleştirebilmesindeki becerileri kazanmasında yardımcı görev yüklendiğini söylemiştir.

Oyun, öğrenme ve kavrama gelişiminde kritik bir rol oynar ve bu önem göz önünde bulundurulmalıdır. Role-play (rol yapma) oyunları, çocukların yaratıcı düşünce yeteneklerini artırabilir. Oyunun temel unsurları, sosyal etkileşimlerin tekrarı ve düşünsel oluşumun kapsamını içerir. Kuramsal öğrenme süreçleri oyunun merkezindedir. Role-play oyunları, çocuklara objelerden anlamların çıkartılmasında yardımcı olur ve farklı durumlarla başa çıkma yeteneklerini geliştirir, böylece kendi kendine anlama becerisi gelişir (Gül 2016).

Oyunun, çocukların zihinsel gelişimine sunduğu etkileri değerlendiren bir perspektiften bakıldığında, bir dizi olumlu etkileşim gözlemlenmektedir. Oyunlar, çocukların problem çözme yeteneklerini geliştirmelerine katkıda bulunur, mantıksal düşünce kapasitelerini artırır ve yaratıcılıklarını teşvik eder. Bu bağlamda, oyunlar çocuklara planlama becerileri kazandırarak, dikkat odaklama yeteneklerini güçlendirir ve hafıza kapasitelerini artırır. Ayrıca, oyunlar kompleks konseptleri anlama sürecine katkıda bulunur ve öğrenme deneyimini eğlenceli bir hale getirir. Bu bağlamda, oyunlar zihinsel gelişim açısından önemli bir araç olarak kabul edilebilir.

Yapılan akademik çalışmalara bakıldığında çocuğun vücudunun en büyük fiziksel gelişimini, açık alanlarda koşma, tırmanma ve zıplama dürtüsünün en yoğun olduğu 3 ila 12 yaşları arasında yaşadığı görülmektedir. Bu tür kuvvet gerektiren oyun hareketleri ve aktiviteleri kas gelişimi için çok önemlidir. Bunun yanı sıra kalp ve akciğerler başta olmak üzere fiziksel gelişim için gerekli olan diğer tüm hayati organlarının büyümesini ve gelişmesini destekler. Özellikle iki veya daha fazla kişinin zaman paylaştığı, fiziksel, zihinsel ve kaslı olarak etkileşime girdiği aktif oyunlar sürekli gereken güç ve bedensel büyüme sağlayarak, sindirim sistemi ve iştahı artırmaya yardımcı olur (<https://tr.awordmerchant.com>) (Clements, 2004).

Oyun eylemi, çocuğun fizyolojik gelişmesine, topluma katılımına (sosyalleşmesine), yaşamı kavramasına, kişiliğini oluşturabilmesine ve kültürün sonraki kuşaklara aktarılmasına yöneliktir (Gökçe, 2009). Bu bağlamda oyunun çocuğu; fiziksel,

sosyal, zihinsel, psikolojik ve duygusal yönden etkiler ve kişisel gelişimine katkıda bulunur.

İnsanlar; hayati değerleri, bireysel ve toplumsal gelişim öğretilerinin büyük kısmını çocuklukta kavramaktadır. Tüm yetişkinlerin hayatlarının belli bir dönemini çocuk olarak geçirdiğini düşününce çocukluk döneminin önemi daha iyi anlaşılmaktadır. Bu bağlamda eğitim ve öğrenme güdüsünün en güçlü olduğu çocukluk dönemi için oyun ve oyunların oynandığı mekânların uygun ortamlarda oluşturulması önem kazanmaktadır.

### **2.3. Mekân ve Çocuk Oyun Mekânları**

Mekân kelimesinin tanımı tarihten bugüne kadar farklı görüşlere göre çeşitlilik göstermiştir. Mimarlık tarihinde mekân kavramının temeli olan biçimsellik, Pythagoras (Pisagor)'ın teorisi olan “her şey sayılarla açıklanır” görüşlerinden ortaya çıkmıştır. Bu görüş mekânı fiziksel–matematiksel mekân anlayışı olarak açıklamaktadır.

Rönesans döneminde mükemmelliğinin ve sayısal kompozisyonun bütünü olarak algılanan mekân kavramı 19.yy'ın sonlarına doğru dokunsal ve görsel deneyimlerin aracı olarak tanımlanmıştır. Kunstwollen (sanat istenci) kavramını ortaya atan Alois Riegl'in ‘Riegl teorisi’ ile mekân tanımı çeşitlenmeye başlamıştır (Altan, 2012). Mekân kavramı 1970’ler sonrasında varoluş, yer, hafıza kavramlarından türetilmiş ve tartışılmaya başlanmıştır. Yer ve mekân kavramlarının Türkçe’de tam bir ayrımı yoktur. Oysa İngilizce’de “place” ve “space” olarak net bir şekilde ayrım olduğu dikkat çekmektedir. Bu dönemde genellikle mimarlar, yazarlar ve şairler tarafından estetik bir kavram olarak “yer hissi” ve “yerin kişiliği” terimleri kullanılmıştır. Mimarlık alanında yer teorileri özellikle Norberg-Schulz’un Martin Heidegger ve Gestalt psikolojisi üzerine temellendirdiği ‘Genius Loci’ (yerin ruhu) kavramı ile popülerlik kazanmıştır. 1960’lı yılların başında “ yer” , “yer hissi” (sense of place), “yerin ruhu” (geniş loci) gibi yerle ilgili birçok kavram mimarlar tarafından önemli hale gelmeye başlamıştır (Usta, 2020).

Günümüz TDK verilerine göre mekân; yer, bulunulan yer, ev, yurt ve uzay anlamlarına gelmektedir. Fransız sosyolog ve felsefeci Henri Lefebvre mekânın

tanımını yaşanan, algılanan ve hayal edilen boyutlar olarak nitelemektedir. Henri Lefebvre'ye göre mekânın üretimi, üçlü diyalektikten (dialectique de triplicité) oluşan bir süreç olarak tanımlanmaktadır. Lefebvre'in yaratıcı faaliyetlerin ve üretimin gerçekleştiği yer olarak tanımladığı mekân; algılanan, tasarlanan ve yaşanan mekân diyalektik üçlüsü, farklı ve ayrılmaz bir biçimde mekânın üretiminin üç ana anını içermektedir (Demirkaya, 1999).

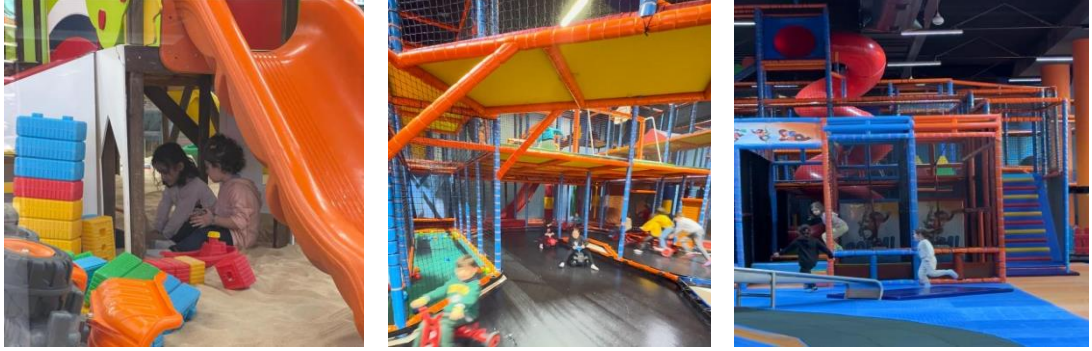
Mimarlık tarihçisi Nikolaus Pevsner (1963), mimarlığı 'mekân yaratma' eylemi olarak ifade etmektedir. Mimari mekânın tanımını ise insanın fizyolojik, psikolojik ve toplumsal gereksinmelerini karşılayan bir uzay parçası olarak tanımlamaktadır (Norberg-Schulz, 1971). Tasarlanmış her form, altyapı, açık alanlar, aktiviteler, sanat ve kültürel ürünler, tüm kentsel örüntü ve paydaşlar kentsel tasarım ve tasarım rehberlerinin ele alışı ile birlikte "yer yaratma" eyleminin bir parçasıdır. Tabii olarak mekânların merkezinde, mekâna anlam katan ve onu yaşatan insan bulunmaktadır (Turgut, 2019).

Mimari mekân; içinde yaşanan ve hareket edilen, strüktürel elemanlarla çerçevelenen ve belirlenen boşluktur. Fakat bu elemanlardan oluştuğu anlamına gelmemelidir (Zevi, 1993). Zevi'nin bu görüşüne göre mimari mekânı çerçeveleyen strüktürel elemanların genişliği, uzunluğu ve yüksekliği ile oluşmadığı, bu verilerle mekânın tanımlanmaya çalışıldığı söylenebilir. Ayrıca Zevi hareketin önemini vurgulayarak mimari mekânı, içerisindeki yaşamsal deneyimlerle anlamlandırmaktadır. Buradan hareketle mekânı tanımlı kılan öğeler; boşluk ve sınır, hareket ve zaman, ışık öğeleridir (Us, 2009).

Mimarlık alanında mekân kavramı, formla ilişkilendirilebileceği gibi tarihsel, toplumsal, kavramsal, bilişsel ve biyolojik süreçlerle beraber aidiyet duygusuna bağlı olarak psikolojik yönüyle de algılanabilir (Usta, 2020). Ancak mekân tanımı üretilen her yeni fikir ve malzemeyle birlikte şekillenerek değişim gösterebilmektedir.

Mekân kavramı ilk anda barınak, ev gibi yapısal strüktür öğeleriyle sınırları olan kapalı bir alanı akla getirirse de tanımlanmış, anlamlandırılmış ve belirlenmiş her yer mekândır. Bu tanımlama, anlamlandırma ve belirleme işlevsel özelliklerle oluşturulabilir. Canlıların mutlu bir yaşam sürdürebilmesi için, içinde bulunduğu mekânı bütün boyutlarıyla algılaması gerekmektedir.

Mekânların algılanmasında yaş önemli bir faktördür. Çocukların ve yetişkinlerin mekân içerisindeki fiziksel ve zihinsel faaliyetleri buldukları çevreyi algılamalarına ve değerlendirmelerine göre farklılıklar göstermektedir (Köse Doğan ve Baksi, 2019).



**Şekil 2.1: Kapalı çocuk oyun mekânları örnekleri.**

**Kaynak:** Karadeniz Sadi S., 2023. (Kişisel Arşiv).

Çocuk, oyun ve oyun mekânları üzerine hazırlanan birçok çalışmada gözlemlendiği üzere çoğu ebeveyn, sağlıkçı ve eğitimci kapalı ya da açık ortam fark etmeksizin oyunun çocuğun sağlıklı gelişiminin doğal ve önemli bir parçası olduğu konusunda hemfikirdir. Oyun; iyi bir oyuncu olmayı, oyunda galibiyet ve mağlubiyet kavramlarını, yaşlılarıyla nasıl geçineceğini ve kurallara uymayı öğretir (Yılmaz ve Bulut, 2002).

### 2.3.1. Çocukta Mekân Algısı

Toplumun bir ögesi aynı zamanda toplumun gelecekteki gelişmişlik düzeyinin önemli temsilcisi olacak olan çocukların kişisel gelişimlerinde mekânların önemi büyüktür. Bu nedenle çocuğun, sosyalleşmesinin ve gelişiminin ait olduğu toplum ve etkileşim içinde olduğu fiziksel çevre büyük öneme sahiptir. Çocuğun fiziksel çevresi; çocuğun fiziksel, algısal-bilişsel ve toplumsal-duygusal gelişimine paralel olarak konut, konut yakın çevresi, okul, oyun alanları vb. mekânlar olarak çeşitlilik göstermektedir (Tandoğan, 2014).

Gelişim psikolojisi araştırmalarına göre, insan kimliğinin büyük bölümü çocukluk döneminin ilk yıllarında oluşmaktadır. İnsan gelişimi evrelerini ayırarak inceleyen evre kuramcıları (Sigmund Freud, Erik Erikson, Jean Piaget vb.), insanın gelişiminin

büyük oranda çocukluk döneminde tamamlandığını ve bu özelliklerin gelecek diğer dönemleri etkilediği konusunda görüş birliği içindedirler (Onur, 1995).

Dünya’da ve Türkiye’de, özellikle 2000’li yıllar itibariyle çocukların mekân algıları üzerine çeşitli çalışmalar yapılmıştır. Bu çalışmalar doğrultusunda çeşitli mekân ve donatı tasarımlarının çocukların kişisel gelişimlerine katkı sağlayacak şekilde tasarlanmaya başladığı görülmektedir. 0-18 yaş arası; bebeklik dönemi, çocukluk dönemi, ikinci çocukluk dönemi ve ergenlik dönemlerinde farkı becerilere sahip olan çocukların kişilik olgusu, yetenekleri ve bilişsel sürecinin gelişimi için farklı uyarıcıların bulunduğu mekânlara ihtiyacı bulunmaktadır. Bu nedenle yetişkinlerden farklı algısal ve fiziksel özelliklere sahip olan çocukların her alanda özel olarak ele alınması gerekmektedir.

### **2.3.2. Oyun Mekânlarının Çocuk Gelişimine Etkisi**

1977 yılında açıklanan Çocuk Oyun Hakları Malta Deklerasyonu’nda oyunun; beslenme, sağlık, barınma ve eğitimin yanı sıra, her çocuğun gelişim potansiyeli için yaşamsal bir önemi olduğu vurgulanmıştır (Heseltine ve Holborn, 1987). Çocuk oyun alanları Ulusal Güvenlik Programı (NPPS) oyunun her çocuğun hakkı olduğu görüşündedir. Ayrıca Çocukların oyunu ve hayati değerleri öğrenmek için de oyuna ihtiyacının olduğunu, her çocuğun güvenli, fiziksel ve kişisel gelişimine olumlu etkisi olacak eğlenceli oyun mekânı hakkına sahip olduğu görüşünü savunmaktadır (Bulut ve Kılıçaslan, 2009).

Dünya genelinde kentsel rekreasyonun en önemli donelerinden olan oyun alanları, toplumunun bir parçası olan çocuklara sağlıklı ve güvenli alan sunma çabasıdır. Çocuğun her anlamda gelişimin önemli parçası olan oyunun, sokak ve cadde gibi tehlikeli alanlardan çekilerek tasarlanmış güvenli alanlara yönlendirilmesi gereklidir. Böylece olabilecek olumsuz riskler en aza indirgenip, güzel deneyimlerle gelişime katkı sağlanması beklenmektedir.

Yapılan çalışmalar çocuk oyun alanları peyzaj tasarımında kullanılan bitkilerin, motor gelişimlerini olumlu yönde desteklediği bilinmektedir. Çocuk mekânları tasarımında, Botanik elemanların rüzgâr, ışık ve sestten korunma, gölgeleme ve

yönlendirme gibi işlevlerinden yararlanılmalıdır. Kullanılacak bitki çeşitlerinin dikenli ve iğneli türleri güvenlik sorunlarına yol açmaması adına seçilen botanik malzemelere dikkat edilmelidir. 2010 yılında yapılan ‘The Evaluation of the Playgrounds in Respect of Child Safety: Tekirdağ’ (Çocuk Güvenliği Açısından Çocuk Oyun Alanlarının Değerlendirilmesi: Tekirdağ) adlı çalışmada Tekirdağ ilinden bulunan 19 park seçilmiştir. Hazırlanan çalışmada parklar; alan seçimi, anket çalışması ve Ulusal Güvenlik Programı (NPPS) kriterlerine uygunluğuna göre 4 aşamalı olarak incelemiştir. Çalışmanın sonucunda kentteki parklardan yalnız 2 tanesinin (%10) güvenli olduğu saptanmıştır. (Şişman, Erdinç ve Özyavuz, 2010).

Çocuk ve yetişkin mekân algısı ve tasarım kriterleri nasıl farklılık gösteriyorsa, gereksinimler de yaşa göre farklılıklar göstermektedir. Bu farklılıkların en belirgin olanı ise çocukların en temel yaşamsal gereksinimi olan oyun eylemi ve bu eylemi gerçekleştirebileceği oyun mekânlarıdır. Güvenlik dâhil çocuk için önemli birçok farklı kriteri, çocuk oyun mekânları tasarımı aşamasında düşünülmesi gerekmektedir.

### 2.3.3. Çocuk Oyun Mekânları Tasarımı

İnsanın doğumuyla başlayan hayat süreci ev içerisinde sınırlı kalmayıp farklı alanlarda farklı deneyimlerle ilerlemektedir. Çocuk için oyunun ve buna bağlı olarak oyun mekânının önemi çalışmanın buraya kadar olan kısmında ifade edilmeye çalışılmıştır.

Çocukların gelişmesinde, sosyal bir birey olarak toplum içerisinde yer almasında fiziksel- mekânsal çevrenin etkisi sosyal çevre etkisi kadar büyük ve önemlidir (Tandoğan, 2011). Mekân ile sürekli olarak etkileşim içinde olan çocukların alışla gelmiş kalıplardan kurtularak kendilerini keşfetmesi, yeteneklerini ortaya çıkarması, özgürlük duygusunu tanınması ve aidiyet duygusunu güçlendirmesi için mekânlar ve mekân içerisinde kullanılan donatılar çok önemlidir. Bu bağlamda çocuğun bulunduğu her mekân özel olarak tasarlanmalıdır.

Çocuk oyun mekânları şehircilik meslek disiplini bağlamında tasarım ve planlama kriterleri her bir yaş döneminin doğal aksiyon çapıyla ilişkilidir.

- **Süt çocukluğu dönemi (0-12 aylar):** Bu dönemde mekansal oyun önem taşımaz. Çocuğun beş duyu algısını geliştiren, yaratıcılığı teşvik eden, geri

dönüşebilir ve değişebilir formlarda doğal malzemelerle zenginleştirilmiş oyun araçları önemlidir. Böylece çocuk, doğadaki çeşitliliği keşfetmeye ilk adımlarını atar.

- **Özerklik döneminde (12-36 aylar):** Doğal aksiyon çapı 50-100 metredir. Çocuğun yakın çevresinde doğal dürtüleri nedeniyle ortaya çıkan oyunlar, doğal malzemelerle zenginleştirilmiş eşyalar önemlidir.
- **Oyun döneminde (3-6 yaşlar):** Doğal aksiyon çapı 100-200 metredir. Mahalle ölçeğinde tasarım önem kazanır. Anaokulu bahçesi, bu dönemdeki tasarımlar için önemlidir.
- **İlkokul Dönemi (6-11 Yaşlar):** Doğal aksiyon çapı 200-400 metredir. Mahalle ölçeğinde tasarım önemlidir. . Okul bahçesi, oyun ve spor alanları tasarımları önemlidir.

Dolayısıyla, bu mekânların doğal aksiyon çapı dikkate alınarak amaca uygun düzenlenmesinde şehir planlama ve peyzaj mimarlığı disiplinlerinin ortak çalışmalarına ihtiyaç vardır (Çukur, 2011). Ayrıca çocuk mekânları tasarımı çocuk gelişimi, çocuk sağlığı, çocuk psikolojisi, beden eğitimi, tasarım, peyzaj mimarlığı, şehir planlama gibi çok sayıda disiplinin ortak çalışması gereken bir alandır. (Başaran Uysal, 2014). Çocuk için oyun kavramı bu kadar önemliyken, oyunun gerçekleşeceği oyun mekânlarının da bunu destekler nitelikte olması kaçınılmazdır.

Çocuk oyun mekânları tasarımında kullanıcı profiline büyük bölümü çocuklar olarak belirlenmelidir. Ancak çocukluk dönemi 0-18 yaş arası olarak tanımlanırken 4 farklı gelişim evresi olduğu göz önüne alınmalıdır. Farklı yaş aralığına bağlı olarak fiziksel özellikler ve algısal gelişimler farklılık göstermektedir. Bu nedenle bebeklik dönemi, çocukluk dönemi, ikinci çocukluk dönemi ve ergenlik dönemi kullanıcı ihtiyaç listesi farklılıklar göstermektedir. Farklı yaş grubu ve dönemlere göre başta güvenlik önlemleri, kullanılan malzemeler, kullanıcı talepleri, çocuk oyun mekânlarında beklenen çeşitlilik ve çekicilik tasarım kriterlerinde değişiklikler meydana getirmesi beklenmektedir. Bu bağlamda konunun önemi vurgulanırken çocuk mekânlarının değerlendirilmesinde belirlenen kriterler yapılan çalışmaların özelinde bazı farklılıklar gösterdiği görülmektedir.

Çocuk oyun alanları, herhangi bir engeli ya da hareket kısıtı bulunan - bulunmayan tüm çocukların birlikte oynayabilmelerine olanak sağlayacak şekilde tasarlanmalıdır.

Oyun alanlarındaki tüm çocukların fiziksel, sosyal ve algısal gelişimleri açısından bu alanların sunduğu olanaklardan eşit olarak yararlanabilmesi; "Herkes için tasarım", "Kapsayıcı Tasarım" ya da "Evrensel Tasarım" anlayışıyla gerçekleştirilebilir (Tandoğan, 2021).



**Şekil 2.2: Açık çocuk oyun mekânları, oyun donatı elemanı örnekleri.**

**Kaynak:** Karadeniz Sadi S., 2023. (Kişisel Arşiv).

Çocuk mekânları tasarımı, ergonomik ölçülere sahip olarak mekânın işlevine uygun renk, doku, ışık ve form etkileriyle hitap ettiği yaş grubunun bilişsel ve fiziksel özellikleri dikkate alınarak şekillenmelidir. Mekân uyarıcılarının doğru tasarım kriterlerine uygun olarak kullanılması, çocuğun bedensel ve zihinsel gelişimini olumlu olarak etkileyecektir.

Çocuk mekânları tasarım donatılarının sahip olması gereken önemli özellikler kısaca şu şekilde sıralanabilir:

- Donatıları sağlam ve dayanıklı olmalı,
- Kullanışlı ve değiştirilebilir olmalı,
- Su geçirmez ve boya renk değiştirmez olmalı,
- Sağlıklı malzemeden üretilmeli,
- Çocuğun hayal dünyasını genişletmeli,

- Çocuğa özgü olmalı,
- Çok seçenekli ve eklenebilir olmalı,
- Renk çeşidi çok olmalı,
- Kazalara karşı güvenli olmalı,
- Varyasyonlu ve modüler olmalı,
- Fonksiyonlu olmalı,
- Kolay temizlenebilir olmalı,
- Uygun fiyatlı olmalıdır.

Çocuklar için tasarlanan iç ve dış mekânlardaki yaşamsal gereksinimlere cevap verebilecek işlevsellikte ve çok amaçlı donatıların kullanılması büyük önem taşımaktadır (Köse Doğan ve Baksi, 2019).

Tandoğan'ın 2011 yılında hazırlamış olduğu 'İstanbul'da "çocuk dostu kent" için açık alanların planlama, tasarım ve yönetim ilkelerinin oluşturulması' başlıklı doktora tezi, İstanbul'daki hızlı kentleşme sonucu kentsel çocuk mekânlarının yetersiz hale gelmesinden yola çıkmaktadır. Kentte ve kentsel mekânlarda "çocuk dostu bir çevrenin oluşturulması" için açık alanlar ile ilgili olarak planlama, tasarım ve yönetim açısından gerekli olan kriterler ve nitelikler araştırılmıştır. Araştırmanın odak noktası her mekânın tasarımda kullanıcısının çocuk olabileceğinin unutulmaması ve buna göre tasarımlar yapılmasının gerekliliğidir. Tasarımlarda çocuğun mekânsal algısı, gereksinimleri ve tercihleri göz önünde bulundurulmalıdır (Tandoğan, 2011).

Çocuk oyun mekânları tasarımı üzerine yapılan bir başka çalışma da Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Şehir ve Bölge Planlama Bölümün'de hazırlanmıştır. Başaran Uysal (2014)'in "Bir Kamusal Mekân Olarak Çocuk Oyun Alanları" adlı çalışmasının birinci bölümünde 'Bir çocuk parkı nasıl olmalıdır?' sorusunun cevabı araştırılmıştır. Bu araştırmada Amerikalı peyzaj mimarı M. Paul Friedberg'in 1982 yılında yayımlamış olduğu McGraw-Hill Kitabının "Juvenile Play Areas" (çocuk oyun alanları) başlıklı kısmında çocuk parklarının tasarlanması ile ilgili temel kriterlerini 9 temel başlık altında özetlemiştir. Bu tasarım kriterleri; erişilebilirlik, güvenlik, çeşitlilik ve çekicilik, kontrol, karma kullanım, doğru malzeme, sosyalleştiricilik, peyzaj ve kullanıcı talepleridir.

- **Erişilebilirlik:** çalışmada erişilebilirlik, herkes için tasarım anlayışından bağımsız olarak, 5 yaşında bir çocuğun evinden konut birimindeki parka tek başına 2-3 dakikada, mahalle parkına ise 10 dakikada ulaşabilmesi olarak tanımlanmıştır.
- **Güvenlik:** Kullanılan malzemeler ve tasarımlar, belirlenen standartlara uygun olmalıdır. Örneğin, Parmaklıklar arasındaki boşluklar, çocuğun başını sokamayacağı bir ölçüde olmalıdır.
- **Çeşitlilik ve Çekicilik:** Oyun mekanları, çocuklara çeşitli aktivite olanakları sunmalı ve bu aktiviteler neşeli ve sürprizli olmalıdır. Ayrıca, çocukların keşif duygusunu ve hareketliliğini desteklemelidir.
- **Kontrol:** Çocuklar, ebeveyn gözetimi olmaksızın oynayabilmelidirler. Parkın etrafı güvenlik açısından çevrili olmalıdır. Ebeveynler oturdukları yerden çocuklarını rahatça görebilmelidir.
- **Karma Kullanım:** Oyun mekanları, farklı yaş grupları arasında etkileşime olanak tanımalıdır.
- **Doğru Malzeme:** Oyun alanlarında olabildiğince doğal bir çevre oluşturulmalıdır. Oyun elemanlarında ağırlıklı olarak ahşap ve doğal malzeme tercih edilmelidir.
- **Sosyalleştiricilik:** Oyun parkları, çocukların birbirleriyle ve çevreleriyle etkileşimde bulunmalarına, birlikte oyun oynamalarına ve sosyalleşmelerine olanak tanımalıdır. Aynı zamanda, ebeveynlerin de sosyalleşmesine katkı sağlamalıdır.
- **Peyzaj:** Çocuk oyun alanları, bir kentin yeşil alan sistemi içerisinde planlanmalıdır. Yürüme ve bisiklet yolları gibi unsurlarla desteklenmelidir. Kentin yeşil alan sistemine paralel şekilde oyun alanlarında yapılacak peyzaj çalışmalarıyla, zoning oyun alanları oluşturularak mekânsal ve işlevsel olarak farklılıklar sağlanabilir.
- **Kullanıcı Talepleri:** Park tasarımında, fiziksel faktörlerin yanı sıra iklim, topoğrafya gibi kullanıcı talepleri de dikkate alınmalıdır. Kültürel farklılıklar ve alışkanlıklar da tasarım sürecinde önemli bir rol oynamalıdır (Başaran Uysal, 2014).

“Bir Kamusal Mekân Olarak Çocuk Oyun Alanları” adlı çalışmanın ikinci bölümü olan “Çanakkaleliler, kentteki oyun alanları hakkında ne düşünüyorlar?” kısmında

bir anket çalışmasına yer verilmiştir. 2014 yılında Çanakkale ili kent merkezinden seçilen 65 oyun alanı (park) kullanıcısı olan 128 yetişkin ebeveyne “Bu parkın daha iyi olması için neler yapılmasını istersiniz?” sorusu yöneltmiştir. Anket çalışması verilerine göre yetişkin oyun alanı kullanıcılarının beklentileri tespit edilmiştir. Beklentiler, çocuk kullanıcıların ihtiyaç ve güvenliğinin sadece oyuncakla sınırlı kalmayıp çevresel düzenleme, bakım ve temizlik konularının da önemini ortaya koymuştur. Ayrıca çocukları getiren yetişkinler için bank ve spor aletleri gibi istekler parkları sadece çocukların kullanmadığını göstermektedir (Başaran Uysal, 2014). Ayrıca oyun alanları değerlendirilirken çocukların genellikle yetişkin ebeveynleriyle birlikte kullanıcı olduğu söylenebilir. Bu bağlamda çocuk mekânları tasarımlarının tamamında ihtiyaç listeleri ve mekânsal organizasyonda sadece çocuklar değil ebeveynler de unutulmamalıdır.

Çocuk oyun mekânlarında birincil kullanıcı olan çocuk mekânsal tasarımı kendi içerisinde yaşa ve döneme bağlı olarak ayrışarak çeşitlendirmektedir. Bu çeşitliliklerle beraber çocuğun oyun alanında tek başına ya da ebeveyniyle olabileceği ihtimali birlikte değerlendirilmelidir. Çocuk oyun mekânları tasarımı yapılırken sadece çocuklar değil ikincil kullanıcı olarak yetişkinlerin de ihtiyaçları, istekleri, beklentileri ve mekânsal konforu gözletilmelidir.

Mekânın işlevi ve karakteri üzerine şekillenen mekânsal kalite değeri ve tasarım kriterleri mekânın fonksiyonuna bağlı olarak; renk, doku, malzeme, ışık, donatı ve ekipmanlar farklı kullanıcı profillerinin etkisi ile oluşmaktadır. Bu faktörlerin yerinde ve doğru şekilde kullanılması mekânsal tasarım kalitesini ve buna bağlı olarak kullanıcı memnuniyetini arttırması beklenmektedir.

Yapılan çalışmalarda çocuk oyun mekânları tasarımına dair tüm bu veriler göz önüne alındığında çocuk oyun mekânlarının önemi açıkça görülmektedir. Kentlerin insan odaklı olarak tasarlanmasında, çocuk oyun mekânlarının toplum için kıymeti vurgulanmaktadır. Özellikle de kentsel açık alanlardaki çocuk oyun mekânları çocuk dostu kent kavramının önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Bu bağlamda Dünyada kamusal açık alanların tasarımında çocuklar için bir takım çalışmalar hazırlanmıştır. Çocuk dostu kentler için çocuk oyun sokakları bulunmaktadır. Farklı ülkeler kendilerine uygun şekilde uyarlayarak adlandırdıkları uygulamalarla çocuk özelinde insan odaklı kentsel tasarım çalışmaları yapmıştır.

## 2.4. Bölüm Sonucu

Çalışmanın buraya kadar olan bölümlerinde; çocuk ve çocuk gelişimi, oyun çeşitleri ve oyunun çocuk gelişimine etkisi, çocukta mekân algısı, oyun mekânlarının çocuk gelişimine etkisi ile çocuk oyun mekânları tasarımı başlıkları altında çocuk, oyun ve mekân ilişkisi detaylıca incelenmiştir. Çocuğun, toplum içindeki önemi ve oyunun, çocuk için önemi ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Çocuk ve oyun ilişkisinin sonucu olarak çocuk oyun mekânlarının önemi vurgulanmıştır.

Çocuk oyun mekanlarının, tasarım ve uygulama aşamasında gözetilmesi gereken temel ilkeler literatür çalışmasıyla ortaya koyulmuştur. Yapılan literatür taramasında, genel olarak çocuk için kentsel bağlamda açık kamusal alanlardaki oyun mekanlarının öne çıktığı görülmektedir. Her çalışma, çocuk oyun mekânları konusunda farklı sorunları ele almaktadır. Tüm sorunlara, çocuğun oyun mekânlarındaki konforunu sağlayacak çözüm önerileri aranmıştır. Ulaşılan tüm veriler, tez çalışması bağlamında değerlendirilerek “açık oyun mekânları tasarım ilkeleri” listesi oluşturulmuştur.

### Açık Oyun Mekânları Tasarım İlkeleri Listesi:

- **Yaş Grubu**
  - Okul Öncesi (2-5 Yaş Grubu)
  - Okul Çağı (5-12 Yaş Grubu)
  - Doğal aktivasyon çapına uygunluk
- **Konum**
  - Ulaşım zor
  - Sokak dışı özel alanlar
- **Trafikten Bağımsız**
- **Sosyalleştiricilik**
  - Pasif yetişkin katılımı
  - Aktif çocuk katılımı
- **Erişilebilirlik**
  - Kapsayıcı tasarıma uygunluk
- **Donatı**
  - Kentsel donatı elemanları
    - Bank

- Aydınlatma
- Peyzaj
- Oyun donatı elemanları
- Hareketli/hareketsiz
- Sağlık/ dayanımlılık
- Malzeme
- Renk
- Ölçek/ergonomi
- Güvenlik
- Modülerlik
- Çoklu fonksiyonluluk
- Kolay temizlenebilme
- Zeminde malzeme, renk, doku vb. farkları
- **Oyun**
  - Zoning Oyun Alanları
  - Geleneksel oyun
  - Çağdaş oyun
  - Maceracı oyun
  - Yaratıcı oyun
  - Özel oynama-öğrenme
  - Fiziksel gelişimi destekleme
  - Algısal/ bilişsel gelişimi destekleme
  - Sosyal/ duygusal gelişimi destekleme
- **Katılımcı Tasarım Uygulaması**
  - Güvenli yürüyüş aksları (yolları)
  - Yetişkin gözetimi
  - Doğal ışık/ havalandırma

Çocuk, oyun ve mekân ilişkisi bağlamında hazırlanan açık oyun mekânları tasarım ilkeleri listesiyle kentsel anlamda önemli kriterlerin ortaya koyulması amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda; kentsel açık kamusal alanlarda olması gereken özelliklerin, çocuk dostu kentler ve oyun sokakları tasarım ve uygulama aşamasında dikkate alınması hedeflenmiştir.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### ÇOCUK DOSTU KENT VE OYUN SOKAĞI

Kentler, içinde yaşayan toplumla birlikte maddi manevi şekil almaktadır. Toplum ise içerisinde her yaştan bireyleri bulundurmaktadır. Bu durumda kent ile insan ilişkisi apaçık ortadadır. İnsanı merkezine alan bir bakış açısıyla tasarlanması gereken kentler, tüm yaştan bireyler için eşit yaşanabilirlikte olmalıdır. Toplumdaki bireylerin özel durumlar hariç genel ihtiyaç ve gereksinimleri yaş grubuna göre farklılık arz etmektedir. Bu bağlamda kentlerin, çocukların en temel hakkı olan oyun dahil, tüm ihtiyaçlarına hizmet sunması gerekmektedir.

Tarihsel süreçte, insanlar çevre koşullarını denetlemeyi tercih ederek yapay çevreler oluşturup, barınma kültürünü geliştirmişlerdir. Göçebe ve avcı yaşam yerini zamanla tarıma dayalı yerleşik düzene bırakmış, yapılaşma ihtiyacı doğmuştur. Bu süreçte korunma, gereç saklama ve kapalı mekânlarda aktiviteler gerçekleştirme önem kazanmış, böylece ilk kentsel dokular oluşturmaya başlanmıştır (Erdoğan 2006).

Türk Dil Kurumu (TDK) sözlük anlamı olarak kent kelimesi; il ve ilçelerden büyük, nüfusunun çoğunluğu ticaret, sanayi ya da hizmet alanında çalışan, tarımsal etkinliklerin olmadığı yerleşim alanı olarak tanımlanmaktadır.

Sokrates'e göre kentin doğuşunun iki temel ilkesi vardır;

- İnsanın kendi kendisine yetmeyip, başkalarına ihtiyaç duyması,
- Her insanın farklı özellikte olmasıdır.

Buradan yola çıkarak, Sokrates'in kentin doğuşunu bağladığı iki temel ilkenin de özünde insanın var olduğu ve kent ile insanın etkileşim içinde olduğu söylenebilir. Bu bağlamda insanlar yıllar içerisinde değişim ve gelişim yaşarken, kentler bu durumdan bağımsız düşünülmemelidir. Nasıl ki içinde yaşanılan çevrenin sosyal ekonomik durumu insanları etkilemekteyse aynı durum kentler için de geçerli olacaktır. Her kent, kendi özelinde barındırdığı farklı insan özelliklerinin ortak sonucu olarak bir kent ve kent kimliği ile karşımıza çıkmaktadır. Bu nedenle kentler, Calvino'nun da dediği gibi insan yaşamından bağımsız olamaz. Dolayısıyla kentsel çevre ile içerisinde yaşayan insan yaşamı birbirini etkilemektedir.

Çocuk Dostu Kent Girişimi 1996 yılında Birleşmiş Milletler İnsan Yerleşimleri Habitat II Konferansında ele alınmış, kentlerin herkes için yaşanabilir mekânlar olarak tanımlanmasıyla başlamıştır ([www.imo.org.tr](http://www.imo.org.tr)). Bu girişim UNICEF'in "önce çocuklar" ilkesiyle temellendirilmiştir. Avrupa ülkeleri de dâhil olmak üzere yüksek, orta ve düşük gelirli ülkelerdeki yerel yönetimlerin bazıları "çocuk dostu kent" olma yönünde siyasi bir karar vermişlerdir (Sivri Gökmen, 2013). Bu bağlamda çocuk dostu bir kent çocuk hakları sözleşmesindeki ilkelere de belirtildiği gibi ayırım gözetilmeyen, çocuğun yararı, yaşama ve gelişme hakkı, çocuğun katılım hakkı gibi ilkelerin gözetilmesiyle olabilir. Kentlerin rutinlerine çocuk haklarının entegre edilmesi ve toplum denilince sadece yetişkin değil çocukların da var olduğunun bilinciyle hareket edilmesi gerekmektedir. Çocukların haklarının yönetimlerce yaşama dahil olduğu bir kent sadece çocuk dostu kent olmakla kalmaz tüm insanlarla dost bir kenti meydana getirir.

### **3.1. İnsan Odaklı Kent**

Kentler, bir yerleşim birimi olmanın ötesinde tarihi ve kültürüyle yerli toplumun medeniyetini oluşturmaktadır. Bir kentin coğrafi özellikleri toplumun yaşamsal özellikleri üzerinde oldukça etkilidir. Toplumun yaşam biçimi ise tarihten gelen geleneksel izleriyle geleceğin dünyasının temelini oluşturmaktadır (Korkut ve Kiper, 2016).

Kentler; topluluk olarak birlikte yaşayan insanların yaşam biçimleri ile şekillenen arazi kullanımının ve insan etkisinin en fazla olduğu alanlardır. Farklı dönemlerdeki estetiksel kent yaklaşımları doğal bir süreç olarak farklı estetik beğenileri ortaya çıkartarak coğrafyaların ve toplumların kent kavramının tarihsel gelişimini sağlamıştır. Başlangıçta korunma ve barınma ihtiyacıyla ortaya çıkan yerleşik düzen farklı uygarlıkların katkılarıyla günümüze gelmiştir. Tarihi süreç içinde insanlar, doğal çevre bileşenleri olan jeomorfoloji, topografya, bitki örtüsü, iklim, su varlığı, gibi coğrafik koşullarının getirdiği olumlu ve olumsuz yönleri kendilerine en uygun hale getirmek için düzenleme yoluna gitmişlerdir. Kent estetiğinin tarihi süreç içindeki gelişimi değerlendirildiğinde ortaya çıkan en önemli sonuç tarih boyunca kentsel estetiği oluşturan en önemli etmenin doğal çevre olduğudur (Erdoğan, 2006).

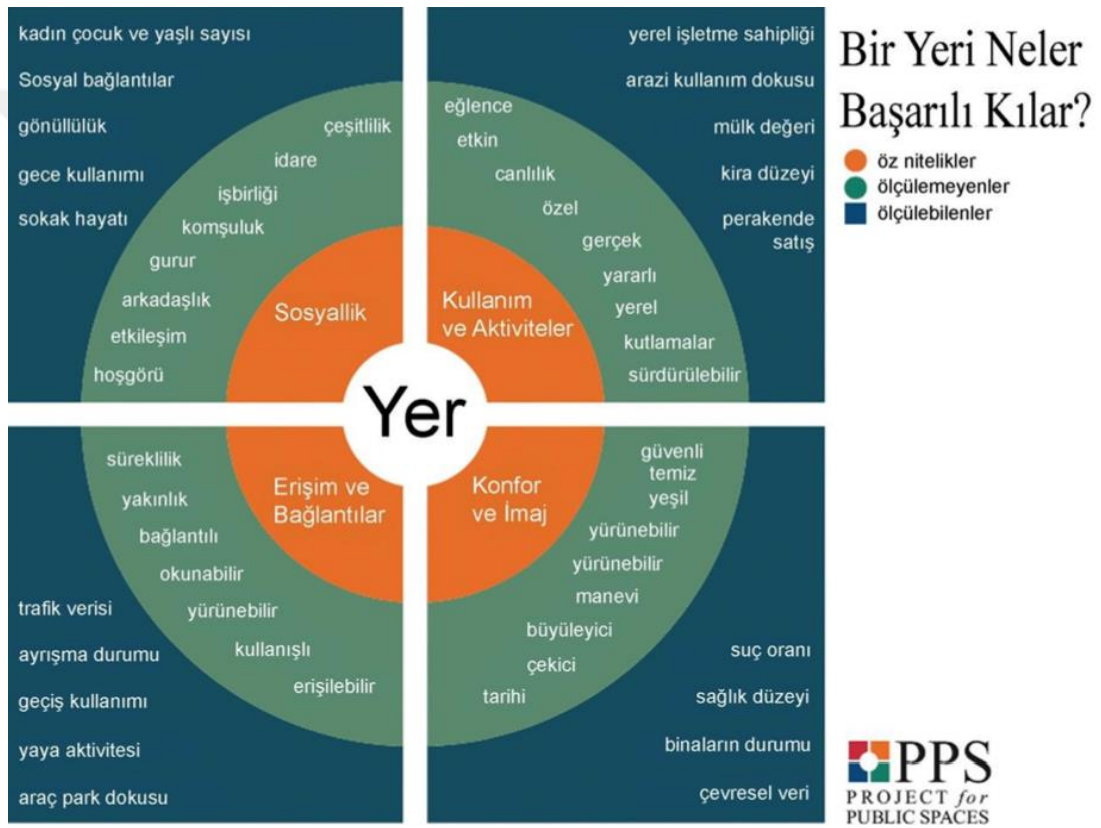
Kentlere yapılan göçlerin; plansız, denetimsiz ve niteliksiz olması birçok sorunun meydana gelmesine sebebiyet vermektedir. Günümüzde yaşanan hızlı ve bilinçsiz kentleşmenin getirdiği en önemli sorunlardan biri de kentsel estetiğin hiçe sayılmasıdır. Kentlerde yaşanan aşırı ve plansız nüfus artışı; kentlerin doğal, tarihi ve kültürel değerlerini yok etmekte, mevcut dokuyu ve yerel kimliği zedelenmektedir. Barınma ihtiyacını karşılamak için insan ölçeğini aşan yapılar inşa edilirken, ulaşım ihtiyacını karşılayacak motorlu araç trafiğini esas alan bir planlama süreci içine girilmiştir. Hızla artan insan sayısı ulaşımı sağlamak için araç sayısını arttırmakta, artan araçlar yeni ve geniş yol ihtiyacı meydana getirmektedir. Buna bağlı olarak kaza sayılarında artış, hava kirliliği, görüntü ve ses kirliliğiyle birlikte ciddi bir park sorunu oluşmaktadır. Bu durum sadece kentsel doku tahribatıyla kalmayıp insan faktörünü hiçe saymaktadır. (Korkut ve Kiper, 2016).

İnsan odaklı kentlerin gerekliliği 20.yüzyılda kentler iki temel görüşe göre şekillendirmiştir. Bunlar; mimaride modernizm ve ulaşımında araba kullanımınıdır. Yaşanan teknolojik gelişmeler ve mühendislik harikası tasarımlarla insan ölçeğini, yaşam kalitesini ve kamusal alanları göz ardı eden bir yaklaşımla kentler planlanmaya başlanmıştır. İnsanın toprakla ilişkisi kopararak düşey yaşam özendirilmiş ve buna bağlı olarak birbirinden ilginç yapı tasarımlarıyla kent planları hazırlanmıştır (Tandoğan, 2016). Bu durumun doğmasında en büyük etkense yine kontrolsüz gerçekleşen kentleşme olduğu apaçık bir gerçektir. Hızla artan insan sayısını ve bu bağlı olarak gereken barınma ve ulaşım ihtiyacının karşılanması insan odaklı kentsel yaklaşımın yerini modernizm adı altında düşey mimarinin albenisine bırakmıştır. Çünkü insan sosyal bir varlıktır ve bunun için kent merkezlerine ihtiyaç duyar. Yatayda yayılım gösteren kent dokusu alt yapı ve inşaat maliyeti olarak fazla olmakla birlikte ulaşım sorununu da doğurmaktadır. Bu nedenle düşeyde yükselmek daha kolay bir çözüm önerisi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Tamamen insan ölçeğine uygun ve kullanıcı gereksinimlerine cevap vermesi beklenen geleneksel yerleşimler 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren yerini modern ancak insana yabancılaşmış mekanlara bırakmıştır. Oysaki yerel değerlerle sentezlenmiş, manzaraya karşı konumlanmış geleneksel yerleşimlerde her daim insan öncelikli bir yaklaşım dikkate alınmıştır. Önceliği insan olan komşuluk ilişkilerinin canlandığı mahalle ve sokak dokularında Az katlı, geniş bahçeli konutlar yaya yolları ve biyoiklimsel koşullara göre tasarlanmış bahçe alanları görülmekteydi. Şimdi ise

konutlar çok katlı ve daha az yeşilin bulunduğu belli tipte yapılaşma düzenine bürünmüştür (Korkut ve Kiper, 2016).

Yaşanan bu değişim özellikle gelişmekte olan ülkelerde sadece barınma ihtiyacındaki artıştan dolayı konutla sınırlı kalmamış tüm meydan, çarşı gibi kentsel mekânlarda kendini göstermiştir. Küçük ölçekli eski kentsel doku modern mimari ve tasarım projeleriyle yerini büyük ölçekli yüksek binalara bırakmıştır. Artan araç ve ulaşım ihtiyacına sunulan yeni yol düzenlemeleri trafik odaklı kentleri oluşturarak kentlerin işlevsel bölgelerle, karayolu ağlarıyla ve geniş ölçekli açık alanlarla dolmasına yol açmıştır. Kentlerde insan ölçeği yok olurken kentler motorlu araçlarla dolmuştur.



**Şekil 3.1: PPS'e göre başarılı kamusal bir alanda bulunması gereken nitelikler.**

**Kaynak:** [www.pps.org](http://www.pps.org)

ABD merkezli Project for Public Spaces (PPS) şirketi açık kamusal alanları kutlamaların yapıldığı, sosyal ve ekonomik alışverişin gerçekleştiği, dostların bulunduğu, kültürlerin karıştığı yerler olarak tanımlamaktadır. 1975 yılından bu yana faaliyet gösteren kurum çok sayıda kamusal mekân projesi gerçekleştirmiştir. PPS'e göre başarılı bir kamusal mekân; sosyallik, kullanım ve aktiviteler, erişim ve

bağlantılar, konfor ve imaj şeklinde dört ana işlevi yerine getirmelidir ([www.pps.org](http://www.pps.org)) (Bkz. Şekil 3.1).

Kentlerin önemli bir parçası olan kamusal alanlar; Lynch (1990), Greene (1992), Nasar (1998), Türk (2004), Franz (2005), Van der Voort ve Van Wegen (2005), PPS (2007), Gehl (2011), İnceoğlu ve Aytuğ (2009), Acarlı ve diğ. (2019), Akbaş ve Kiper (2020) ve Tırnakçı (2020)'dan yararlanılarak oluşturulan fiziksel mekân kalite parametreleri şöyledir;

- Ulaşım Yoğunluğu (Taşıt, yaya, taşıt-yaya)
- Mekânın Sunduğu Aktivite ve Fırsatlar (Yapı-fonksiyon durumu: ticaret, kültür, eğitim, konut, ibadet vb.)
- Yeşil Alan Durumu
- Kütle Boşluk Durumu
- İnsan Ölçüsüne Uygunluk (Kat yükseklikleri)
- Kentsel İmgeler
- Korunan Alanlar (Sit alanları)
- Tescilli Yapı Durumu (Tescilli sivil mimari yapı, anıtsal yapı) (Negiş, Kiper, ve Özyavuz, 2021).

Kentsel tasarım fiziksel mekân kalitesi ilkesi olarak tanımlanan insan ölçeği bireylerin kentsel yaşam memnuniyetlerini sağlamayı hedefler. Bu bağlamda kentler canlı kamusal mekânlar ve çekici yürüyüş alanları sunmalıdır. Teng (2012), kentsel mekânların tasarımında bağlantı, yürünebilirlik, erişilebilirlik, hiyerarşi, düzen, uyum ve kontrast, kapalılık ve süreklilik, geçirgenlik, işlevsel ve görsel çeşitlilik gibi tasarımsal insan ölçeği ilkelerini 9 başlıkta belirlemiştir (Akbarishahabi, 2022) (Tablo 3.1).

Kentsel mekânların tasarlanmasında, insan ölçeği sağlayan ilkelerle insan odaklı kent tasarımları daha kolay, kullanışlı ve insan etkileşimine olanak sağlaması beklenmektedir.

İnsan odaklı kent tasarımında işlev kadar önemli diğer bir konu da insan için çevresindeki yapı ve tasarım elemanlarının boyut ve şekil ve işlevselliğidir. Karssenberg ve Laven (2012), kentsel mekânlardaki insan ölçeğini binalar, sokaklar ve içerik olarak üç başlıkta incelemektedir (Akbarishahabi, 2022) (Tablo 3.2).

**Tablo 3.1: İnsan ölçeğini sağlayan tasarım ilkeleri.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).

<b>İlke</b>	<b>Açıklama</b>
<b>Çevresiyle Güçlü Bağlantı Kuran Kompakt Yapılar</b>	Küçük ölçekli bloklar ve yapılar çevreleriyle güçlü bağ kurabilmekte ve aynı zamanda, insanlar arasındaki iletişim mesafesini azaltabilmektedirler.
<b>Kısa Yürüyüş Yolları</b>	Çeşitli görsel detaylar ile zenginleştirilmiş kısa yürüyüş yolları, algılanabilir varış noktalarıyla yayalar için davetkar bir nitelik taşırlar.
<b>Hiyerarşik Organizasyon</b>	Kentsel mekânları küçük, orta ve büyük olmak üzere farklı boyutlara bölmek mekânda hiyerarşik düzenin sağlanmasına neden olur. Her 25 metrelik mesafede boyutsal olarak değişen kentsel görünüm insanlar için zengin ve keyifli bir kentsel deneyim sunar.
<b>Binalar Arasında Düzen</b>	Binaların yüksekliklerine göre, sıralı olarak doğru konumlandırılmış binalar, mekânsal düzeni etkilemektedir. Genellikle bir ile üç katlı binalar ve dört ile altı katlı binalar iki ayrı grupta değerlendirilebilir. Yüksek binalar arka planda, alçak binalar ise ön planda konumlandırılabilir.
<b>Mekânlar ve Binalarda Uyumlu Kontrast</b>	Kentsel mekânlar ve binaların ölçeklerinin değişikliği uyumlu bir kontrast oluşturmalıdır. Böylece, bu değişken ölçekler yayaların sürekli ilgisini çekerek heyecanlı bir yürüyüş deneyimine neden olur.
<b>Sokak Genişliği ve Bina Yüksekliği Arasındaki Dengeli Oran</b>	Sokak genişliğinin bina yüksekliğine olan oranı 1 ile 2 arasında olmalıdır.
<b>Özel Ve Kamusal Alanları Birbirine Bağlayan Geçirgen Sınırlar</b>	Özel ve kamusal alanı birbirine bağlayan geçirgen ve yumuşak sınırlar, binalar ve kamusal alan arasındaki gösterişsiz ve katı olmayan sınırların insanlar için bir geçiş bölgesi olabileceği anlamına gelir.
<b>Karma Fonksiyonlara Sahip Aktif Zemin Kat Düzenlemeleri</b>	Karma işlevlere sahip aktif zemin kat düzenlemeleri, mekânın insan ölçeğini etkilemektedir. Yatayda kısa cephe uzunluğu, dikeyde ritim ve detaylar insan ölçeğinin sağlanmasına yardımcı olur.
<b>Mimari Çeşitlilik, Detaylar Ve Süslemeler</b>	Mimari çeşitlilik ve detaylar, binaların dinamik yapısını sergileyerek insanların dikkatini çekebilecek ve insanları binalara ve mekânlara yakınlştırabilecek nitelikte olmalıdır.

**Tablo 3.2: Üç başlıkta insan ölçeği.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).

Binalar	Sokak	İçerik
<ul style="list-style-type: none"><li>• Küçük ölçekli birimler</li><li>• Uygun bina yükseklikleri</li><li>• Karakteristik mimari</li><li>• Cephelerde şeffaflık ve geçirgenlik</li><li>• Cephenin dikey-yatay hareketliliği</li><li>• Fonksiyonel çeşitlilik</li><li>• Hibrit bölge (özelden kamuya geçiş)</li><li>• Arazi kullanımında esneklik</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Yürünebilirlik (zevкли olmalı)</li><li>• Fiziksel konfor (sokak donatıları)</li><li>• Görsel konfor (sokak mobilyaları)</li><li>• Kapalılık (yükseklik genişliğin en az yarısı kadar olmalıdır)</li><li>• Bakım</li><li>• Binalarda çeşitlilik</li><li>• Peyzaj ve ağaçlandırma</li><li>• Otopark olanakları</li><li>• Tanımlı başlangıç-bitiş noktaları</li><li>• Uygun yoğunluk</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Uzunluk-genişlik-yükseklik olarak doğru orantı</li><li>• Meydan, park ve sokak ağlarının doğru bağlantısı</li><li>• Yaya akışı (metre başına dakikada 5 ile 20 kişi arası)</li><li>• Çevredeki mahalleler ile ekonomik ve kültürel etkileşim</li><li>• Çevresel özellikler ile uyumlu kentsel tasarım uygulamaları</li><li>• Yürüyüş ve bisiklet yollarının işlevselliği</li></ul>

Yapılan araştırmalarda kentlerde stres, motivasyon eksikliği, düşük verimlilik, karamsarlık ve yabancılaşma, aidiyetsizlik gibi olumsuz duyguların yüksek olduğu görülmektedir (Atıl, Gülgün, ve Yörük, 2005). Bu bağlamda insan odaklı kent tasarımlarında çevresel ve mekânsal olarak beklenen kriterlerle, insanın ihtiyaç ve algısı birlikte bir bütün olarak düşünülmelidir. Son yıllarda yoğunlaşan kentsel nüfusunla beraber şehirlerde giderek zorlaşan yaşam koşulları ve ihtiyaçlara karşı kent tasarımlarında insan olmanın gereği olan insancıl yaklaşımla hareket edilerek cevap vermeye çalışılmalıdır. Ancak bu şekilde insan odaklı kentlerin oluşturulabilmesi beklenmektedir.

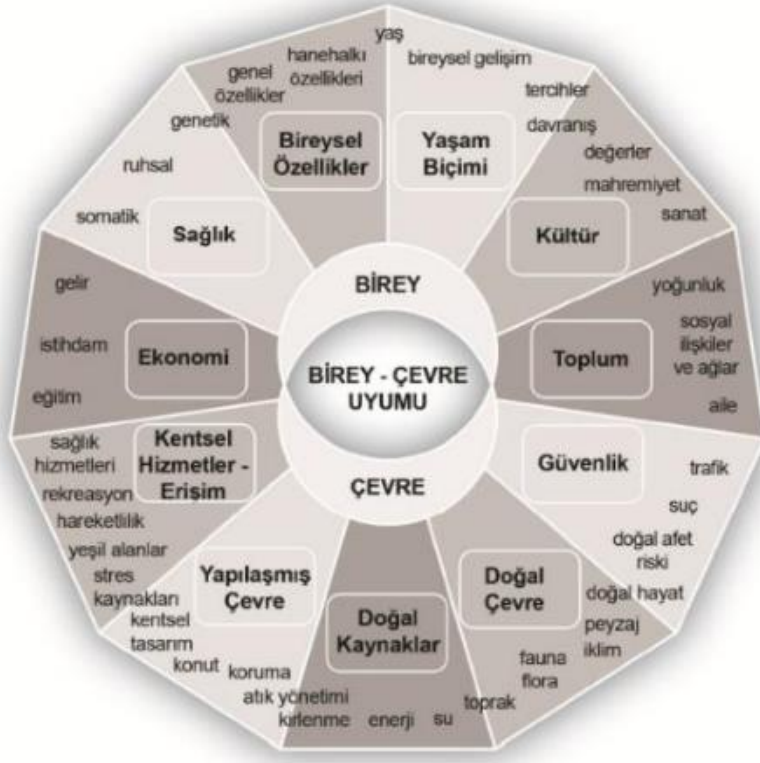
20. yüzyılın ortalarında Almanya’da ortaya çıkan, adını Almanca şekil ya da form anlamına gelen “gestalt” sözcüğünden alan Gestalt İlkelerinden biri olan ‘Kapalılık Kuralı (Law of Closure)’na göre bütün, parçaların toplamından farklı bir anlam ifade eder ve birey, bütünü parçalarına ayrıştırarak değil, bütünlük içinde algılar (<https://miesofficial.com>). Bu bağlamda sokaklar iki tarafı binalarla kuşatılan

mekânlar olarak tanımlanırken insan ölçeği ve kentsel alanlardaki oransal uyumu değerlendirirken, sokak ve binalar birbirinden ayrı düşünülmemelidir. Kentsel mekânların yatay ve düşey oranı, insan ölçeğine uygunluk sağlanmasına ve algısal olarak başarılı insan odaklı kentsel mekânların tasarlanmasına olanak sağlayacaktır.

Hızlı kentleşmenin getirdiği olumsuzluklara karşı insan odaklı yaklaşımla yeni bir yön verme gayreti, Sürdürülebilir Şehir, Eko- Şehir, Yeşil Şehir, Akıllı Şehir, Eko-Tek Şehir, Yavaş Şehirler (Cittaslow Cities) gibi kavramları doğurmuştur. Kendi aralarında farklılıkları olan bu kavramın temel düşüncesi, ekolojik bakış açısıyla tasarlanmış insan odaklı kentlerdir (Korkut ve Kiper, 2016).

Yaşam kalitesinin bu kadar çok etkene bağlı olması, kent halkının cinsiyet, yaş, eğitim, kültür ve gelir düzeyine göre subjektif ve objektif olarak kendilerini ve yaşadıkları mekânları farklı algılama ve yorumlamalarına açıkken net bir tanımlama yapılması bir hayli zor olmaktadır. Bu konuda yapılmış bazı çalışmalara bakıldığında her birinin yaşam kalitesini kendi branşı üzerinden değerlendirdiği gözlemlenmektedir. Bu nedenle yaşam kalitesinin ölçülmesinde kesin ve net bir şekilde parametrelere bağlamak pek mümkün olmasa da küresel ölçekte belirlenen çeşitli yaşanabilirlik ölçütleri altında her toplumun halkına göre özelleştigi söylenebilir.

İster kırsal ister kent yerleşiminde olsun bütün temel gereksinimlerin başında insan onuruna yakışır bir yaşama hakkı gelmektedir. Bu nedenle yaşanabilir insan odaklı kent olgusu; yaşanabilirlik kavramına bağlı olarak yaşam kalitesiyle doğru orantılıdır. Yaşanabilirlik kavramının tanımı Birleşmiş Milletler İnsan Yerleşimleri Konferansı, Habitat II Kent Zirvesi (1996)'nde Küresel Eylem Planı için geliştirilen ilkelerle hazırlanmıştır. Kişilerin yaşamakta oldukları yerleşim yerindeki tatmin hissi, bireysel ve toplumsal refah ve mutlulukları ölçüsündedir ([www.imo.org.tr](http://www.imo.org.tr)). Yaşanabilir kentler; fiziki olarak göze hoş görünen, insan ölçeğine uygun tasarlanmış, insan konforunu esas alan, çevresel ve ekolojik olarak nitelikli planlanmış olmalıdır. Toplumsal yaşam kalitesinin oluşumunda; bireysel özellikler, yaşam biçimi, kültür, toplum, güvenlik, doğal çevre ve doğal kaynaklar, yapılaşmış çevre, kentsel hizmetler ve hizmetlere erişim, ekonomi ve sağlık alanları etkin rol başlıklarıdır (VanKamp et al. 2003) (Bkz. Şekil 3.2).



**Şekil 3.2: Yaşam kalitesi gösterge alanları.**

Lennard (1997) en genel haliyle yaşamsal kalitesi olan yaşanabilir kenti;

- İnsanların birbirleriyle iletişim kurabilecekleri,
- Çocukların toprakla temas edebildiği,
- Çeşitli etkinlik ve kutlamalara imkân sunan kamusal alanlara sahip,
- Ziyaretçilerin kendilerini buldukları mekâna ait hissettiği güvenli alanları olan,
- Çocuklara ve gençlere sosyal öğrenme ve sosyalleşme mekânları sunan,
- Karma kullanım alanları ile herkesi bir araya getiren,
- Estetik değerlere sahip, çevrenin güzelliğinin ve anlamının birincil öncelik olarak düşünüldüğü, insanları hoş karşılayan bir çevre olarak tanımlamaktadır (Demir Kahraman, 2014).

İnsan odaklı kent tasarımı yapılırken insan odaklı mekânsal organizasyon, mekânsal işlevsellik, oransal boyutlar değerlendirilirken veriler genellikle standart yetişkin insan ergonomisine göre ele alınmaktadır. Oysa kentler sadece yetişkinlerin yaşam alanı değildir. İnsanlar, hayvanlar ve doğa bir bütün olarak düşünülmelidir. Kentsel mekân tasarımlarında öncelik insan olsa da insanların da kendi içlerinde bebeklik,

çocukluk, ergenlik, yetişkinlik ve yaşlılık gibi genel ergonomik ve algısal dönemleri birlikte düşünölmelidir. Buna ek olarak sađlık durumları özel olarak ele alınmalıdır. Bu bağlamda çalışmanın ana konusu olan çocuk oyun sokaklarının hem kentsel bir alan olması hem de insan odaklı yaklaşımla ele alınması kaçınılmazdır.

### **3.2. Çocuk Dostu Kent**

Kent olgusu tarihin her döneminde farklı anlamlara sahip dinamik bir kavram niteliğindedir. Literatürde ve mevzuat düzenlemelerinde her zaman ve her ülke için geçerli olabilecek standart bir kent tanımı yapılamadığı görölmektedir. Bununla birlikte, günümüzde ölkeler yasal düzenlemeler ve uygulamada kullanılmak üzere, kendi koşullarına uygun tanımlamalar ortaya koymaktadır. Bu tanımlamalar; nüfus büyüklüğü, nüfus yoğunluğu, ekonomik faaliyet tabanı, çalışan nüfusun sayısına bağlı olarak değişmektedir (Toprak Karaman, 2016).

Kentlerde çocuk hakları ve gereksinimlerine yönelik tutumlar 1989 yılında Birleşmiş Milletler Genel Kurulu'nda kabul edilen "Çocuk Hakları Sözleşmesi" ile ciddi bir şekilde değişim göstermeye başlamıştır. Çocuk artık bakıma muhtaç bir grup olarak değerlendirilmekten çıkarak toplumun bir bireyi olarak görölmeye başlanmıştır. Türkiye'nin de 1994 yılında imzaladığı "Çocuk Hakları Sözleşmesi"ne göre; her çocuğun yaşamaya, gelişmeye, korunmaya, kararlara katılmaya hakkı vardır. Bu haklar çocukların nerede doğduklarına, kim olduklarına, cinsiyetlerine, dinlerine ya da sosyal kökenlerine bakılmaksızın hiç bir ayırım gözetilmeksizin bütün çocuklar için geçerlidir. Çocuğun, insanca yaşayabileceği bir kentte, güvenli ve sağlıklı bir çevrede gelişmesi en temel hakkıdır. Çocukların temel hak ve hizmetlerden yararlanması ve kente ilişkin gerçekleştirilecek her çalışmaya katılımlarının sağlanması ile özgüveni yüksek, sorumluluk sahibi, paylaşımcı, başarılı ve nitelikli bir neslin yetişmesine katkıda bulunulacaktır.

Çocuklar yaşadıkları evlerinden ve eğitim gördükleri okuldan sonra en çok mahallelerinde zaman geçirirler. Bu nedenle çocuklar küçük yaşlardan itibaren teşvik edici ve olumlu bir çevreye maruz kaldıklarında öğrenme, iletişim kurma, problem çözme ve karar verme gibi temel becerilerini kentsel çevrelerinde geliştirmektedir (Rahman, Tasnım and Ahsan, 2021). Bu bağlamda çocuk için daha yaşanılır bir kentsel mekân tasarımı yapılmasında, çocukluğun ilk yıllarında ulaşım ve

ihtiyaçlarına göre en yakın yer seçimi önemli hale gelmektedir. Çocuğun yaşadığı yer ile ilgili yeterli bilgiye sahip olabilmesi güvenle gezerek etrafını keşfedebilmesiyle mümkün olacaktır. Çünkü sokaklar çocuklar için sağlıklı gelişimin, sosyalleşmenin, diğer insanla ilişki kurmanın başladığı doğal bir öğrenme ortamıdır. Bu nedenle sokakları bir noktadan başka bir noktaya ulaştıran rotalar olmaktan ziyade, farklı doğal çekiciliğe sahip cazip özellikleri barındırmasıyla bir destinasyon olarak düşünülebilir. Her oyun her sokakta oynanamasa da her sokak her çocuk için bir oyun alanıdır fikriyle hareket edilmelidir. Oyun sokaklarının geliştirilmesi ise mekânsal yeterliliğin sağlanması, işlevselleştirilmesi, hayal gücüne ve sosyalleşmeye katkı sağlayacak şekilde tasarlanmalıdır. Tüm bunlar yapılırken çocuğun yaşına bağlı fiziksel ve zihinsel gelişimi göz önüne alınarak sokakların, oyun alanlarının ve oyun elamanlarının güvenliği sağlayacak standartlarda olmasına özen gösterilmelidir. Güvenlik sağlanırken sıkıcı ve tek düze değil mekânsal cazibeye katkı sağlanmalıdır. Sokaklar her ne kadar oyun için ilk alanlar olsa da her yaşta kullanımın olduğu unutulmamalı ve yetişkinlere yönelik de sosyalleştirici olmalıdır. Ayrıca doğal bir ortam olması ve doğayla iç içe olması, tabiat ve insan arasındaki güzel etkileşimleri desteklemektedir.

Tandoğan'ın 2011 yılında hazırlamış olduğu “İstanbul’da “çocuk dostu kent” için açık alanların planlama, tasarım ve yönetim ilkelerinin oluşturulması” başlıklı doktora tezinde “Çocuk Dostu Kent” kavramına uygunluk açısından belirlenen yerleşim yerleri irdelenmiştir. Bu veriler ışığında sokak, çocuk oyun alanları, okul bahçeleri ve ev-okul-çocuk oyun alanları arasında güvenli rotalarda planlama, tasarım ve yönetim ilkeleri belirlenmiştir. Hazırlanan çalışmaya göre çocuklara göre kentsel mekânlardaki tasarım ilkeleri, çocuk dostu bir kentte bulunması gereken bileşenler (Çocuk Dostu Çevre Bileşenleri) şu şekilde belirlenmiştir:

- Güvenli şekilde yürüyebileceği sokak ve caddeler,
- Her an her yerde oyun olanakları,
- Kirlenmemiş, temiz, sürdürülebilir bir çevre,
- Sorunsuz trafik sistemi, güvenli, yaşa uygun, estetik çocuk oyun alanları,
- Gereksinimlere cevap veren okul bahçesi,
- Oyun oynayacak arkadaş ve yaşlılar,
- Okul ve arasında güvenli rotalar,
- Hayvanlarla birlikte birçok yeşil alanlar ve

- Az katlı, bahçeli evlerle planlı bir yerleşme olarak sıralanmaktadır (Tandoğan, 2011).

Öncelikli hedef çocuklarla dost, ayrımcılık gözetmeyen, sürdürülebilir ve adil bir çevre oluşturmak olmalıdır. Bu bağlamda çocuklara sağlıklı ve güvenli bir kent oluşturmak için gerekli olan kriterler;

- Çocukların kendilerini etkileyen konularda katılımının sağlanması,
- Çocuk dostu kentin çocuk haklarını koruyacak şekilde yasallaştırılması,
- Kentlerde çocuk haklarına yönelik strateji veya gündemlerin geliştirilmesi,
- Çocuk haklarının gözetildiği birim veya yapılanmaların oluşturulması,
- Her türlü kentsel uygulamanın çocuklar üzerindeki etkinin saptanması ve değerlendirilmesi,
- Çocuklara yönelik bütçe tahsisi ve analizi,
- Düzenli yayınlanan “Kent Çocuklarının Durumu Raporu” ,
- Çocuk hakları konusunda toplumsal bilincin sağlanması,
- Çocuk hakları ve kentsel çocuk çalışmaları adına bağımsız tanıtım sağlanması olarak sıralanabilir (Ter, 2015).

Çocuk gelişiminin en önemli parçası olan oyun her çocuğun en temel hakkıdır. Toplumların geleceği olan çocukların, gelişimlerini sağlıklı sürdürebilmesi için yaşadığı fiziksel çevrenin gereksinimlerini karşılayabilmesi yadsınamaz bir gerçekliktir. Çocukların istek ve arzularına cevap verebilen, gönüllerince oyun oynamalarına olanak sağlamaya çalışan çocuk dostu kentlerin, güvenli yerler haline getirilmesi oldukça önemlidir. Kentte çocuk güvenliği arttıkça, çocukların daha özgür ebeveynlerin ise daha rahat olması beklenmektedir.

### **3.2.1. Çocuğun Kentte Güvenliği**

Maslow ihtiyaçlar teorisine göre, bireylerin fizyolojik gereksinimlerinin karşılanmasından sonraki en büyük ihtiyacının güvenlik olduğu belirtilmektedir. Güvenlik ihtiyacının karşılanmasındaki kriter ise bireylerin toplum yaşamında kendilerini ne kadar güvende hissettikleri yönündeki algısıdır (Şahin, 2016).

Çocuk oyun alanları Ulusal Güvenlik Programı (NPPS)’nin temel düşüncesine göre her çocuk; güvenli, fiziksel ve kişisel gelişimine olumlu etki gösterecek eğlenceli

oyun mekânı hakkına sahiptir (Bulut ve Kılıçaslan, 2009). 20.yy'da başlayan hızlı kentleşme bir takım sorunlara yol açmıştır. Bu sorunlarla birlikte aidiyet duygusu ve kentlerin doğal işleyişini bozarken sokağın misyonu da bu bozulmadan payını almıştır. Yoğun yapılaşma açık ve yeşil alanları azaltırken, motorlu taşıt sahipliğinin artması trafik sorununu doğurmuştur. Buna bağlı olarak kentsel mekânlar özellikle çocuklar için tehlikeli olmaya başlamıştır. Sokaklar çocukların oynayabildiği yaşamla ilişki kurdukları alanlar, motorlu taşıtların gelişimiyle beraber, sokaklar çocuğun oyun mekânı olmaktan çıkmıştır. Araç trafiğine bağlı kazalarda artışa bağlı olarak sokakların tehlike arz ettiği gerekçesiyle ebeveynler çocuklarına sokak oyunları oynarken belli kurallar koyarak kısıtlama getirmiştir. Buna bağlı olarak yapılan araştırmalarda sokakta oynayan çocuk sayısı azalırken, çocuk yaş sınırının yükseldiği gözlemlenmektedir. Ayrıca 10 yaşından küçük çocukların konutlarına ve ebeveynlerine yakın sosyal bağlantı olarak tercih ettikleri oyun alanları, ikamet ettikleri konutun ve bina girişinin 30-50 m'lik mesafesiyle sınırlanmaya başlamıştır (Öztürk, 2015). Oysaki çocuklar, kent nüfusunun hiçte azımsanmayacak kadar fazla olan bir grubunu temsil etmektedir. Bu nedenle kentlerle ilgili verilecek her kararda çocuk faktörü göz önünde tutulması gereken bir gerçektir. Çocuğun sağlıklı ve güvenli oyun ve yaşam alanı hakkına saygılı kentler sağlanmalıdır.

Çocuk oyun alanlarının güvenliği için yer seçimi ve yaş gruplarına göre tasarım önemli bir unsurdur. Bunun yanı sıra oyun elemanları ve yardımcı eleman seçimi de güvenliğin sağlanmasında etkin kriterlerdir. Kentsel alanlarda yanlış yerleşim düzeni ve malzeme kullanımı gibi çocuğun güvenliğinin sağlanmadığı durumlarda kaza ve yaralanmalara sıkça rastlandığı bilinmektedir. TÜİK (2022) verilerine göre; Türkiye nüfusunun %26,5'ini çocuklar oluşturmaktadır. TÜİK (2021) verilerine göre 1-17 yaş grubunda en fazla çocuk ölümleri dışsal yaralanma nedenleri ve zehirlenme sonucu gerçekleşmiştir. Bu nedenle hayatını kaybeden 1313 çocuğun; %12,7'si 1-4 yaş, %20,2'si 5-14 yaş, %37,7'si 15-17 yaş arasındadır (TÜİK, 2023).

Kentsel alanlarda, çocukların güvenli bir şekilde yürüyerek veya bisikletle okula gitmelerini sağlamak için maksimum hızın 30 km/saat olması gerekmektedir. Bu hız, yeterli yaya kaldırımı ve güvenli geçiş imkânlarıyla desteklenen alanlarda bu hız sınırı 50 km/saat olabilir. Ancak çocukların yaşam kalitesini artırmak için, çocukların oyun oynayabilecekleri güvenli alanlar da düşünölmelidir. Yaya hâkimiyetindeki geniş sokaklarda ise taşıt trafiği hızı 15 km/saat ya da 20 km/saat gibi daha düşük

seviyelerde sınırlanmalıdır (Tandoğan, 2014). Kentin çocuk için daha yaşanabilir kılınması amacıyla bu hız sınırlarına riayet edilmelidir. Kentsel mekânlarda hız sınırı uygulamasıyla ölümcül kaza sayısının azalması beklenmektedir.

Ulusal Çocuk Oyun Güvenliği Programı (NPPS), 1995 yılında hem halk hem de oyun alanları endüstrisi için araştırma ve güvenlik eğitimi için oluşturulan bir kuruluştur. NPPS tarafından geliştirilen “Oyun Alanı Yaralanmalarının Önlenmesine Yönelik Ulusal Eylem Planı” oyun alanı güvenliğini S.A.F.E. kısaltmasıyla dört ana başlıkta incelemektedir. Kısaltmadaki;

S harfi: Denetim anlamına gelmektedir. Çocuklar oyun alanında yetişkinlerin gözetiminde oynamalıdır. Oyun alanı yetkililerinin olası durumlara karşı eğitilmiş ve bilgili olması gerekmektedir.

A harfi: Yaşa uygun tasarım anlamına gelmektedir. NPPS oyun alanı yaş gruplarını, okul öncesi için 2-3 ve 4-5 yaş grubu ve okul çağı içinse 5-6,7-10 ve 11-12 yaş grubu şeklinde ayrılması gerektiğini savunmaktadır.

F harfi: Zemin yüzey kaplaması anlamına gelmektedir. Zemin kaplamalarının Çocuk oyun alanlarında güvenlik açısından önemlidir. Bu nedenle çocuk oyun alanlarına uygun yüzeyler; kum, bezelye çakıl, ağaç ürünleri kauçuk ürünler gibi gevşek dolgu malzemeleridir. Oyun alanı ekipmanlarının altında ve çevresinde asfalt, çamur, beton ve çim gibi malzemeler kullanılmamalıdır.

E harfi: Ekipman bakımı anlamına gelmektedir. Çocuk oyun alanlarında kullanılan her elemanın seçiminde çocuğa uygun olarak seçilmeli ve rutin bakımları yapılmalıdır anlamı taşımaktadır (NPPS, 2010).

Kent güvenliği kavramı, kentleşme sürecinde kente ait bir güvenlik algısı ve buna yönelik geliştirilen stratejiler ve hizmetler bütünüdür. Kent güvenliği kavramının bir ucu suçu önlemeye yönelik stratejiler belirlemeye, diğer ucuysa bireylere ve kente ait özgürlüklere yer vermesidir (Şahin, 2016).

Çocukların oyun oynama hakları Uluslararası yasalar ile güvence altına alınmıştır. 20 Kasım 1989 tarihinde Birleşmiş Milletler Genel Kurulunun onayladığı Çocuk Hakları Sözleşmesi Türkiye tarafından da kabul edilmiştir. 22184 sayılı Resmî Gazetede yayınlanarak 1995 yılında yürürlüğe girmiştir. Türkiye’deki çocuk oyun alanları standartları, Avrupa’daki çocuk oyun alanları standartlarının Türkiye’ye

uyarlanması ile gerçekleşmiştir. Sözleşme'nin 31. maddesinin birinci fıkrasında; "Taraflar devletler çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence etkinliklerinde bulunma, kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkını tanırlar." ifadesi yer almaktadır. Uluslararası taahhütlere göre oyun, çocuklar için temel bir haktır. Kabul edilen yasayla birlikte başta aileler olmak üzere yerel yönetimler ve diğer yetkililer, çocukların haklarını özgürce kullanabilmeleri için gerekli ortam ve düzenlemeleri yapmakla yükümlüdür (Kırsakürek ve Yılmaz, 2019).

Günümüzde kentleşmenin hızıyla çocuklara ayrılan oyun alanları mekânsal olarak azalmaktadır. Küçülen ve hatta bazen yok olan oyun alanları işlevini kaybederek çocuğun etkin oyun oynama hakkına yeterli imkânı sunamamaktadır. Ayrıca ülkemizde kentsel alanların tasarımında, çocukların güvenliği için alınan önlemlerin yetersiz olduğu gözlemlenmektedir. Kentsel çalışmalarda çocuklara özel programlar yeterli seviyede oluşturulmaması çocukların kentsel dış mekân kullanımlarını sınırlandırmakta ve sokağın işlevini kaybetmesine yol açmaktadır. Sokakta güvenli oyun ihtiyacını karşılayamayan çocuk, ebeveyni tarafından daha güvenli bulunan kapalı ve tasarlanmış oyun alanlarına yönlendirilmektedir. Ancak çocukların buldukları mekânlardaki doğal ışığın güven duygusunu olumlu yönde etkileyen bir faktör olduğu bilinmektedir (Öymen Gür, 2002). Oysaki sokaklar insan odaklı geleneksel kent dokusunda olduğu gibi çocuklara kucak açan, onları saran, güvenli yaşam ve oyun alanları olmalıdır. Çocuk dostu kentlerde, çocuğun kent içerisinde güvende olması apaçık bir gerekliliktir. Bu bağlamda kentler, çocuğun en temel hak ve ihtiyacı olan oyun için güvenli ortamlar sunmalıdır.

### **3.3. Çocuk Dostu Kentte Oyun Alanları**

Çocuk oyun mekanları en genel tanımlamayla çocukların (1-14 yaş arası) aktif rekreasyon ihtiyaçlarını karşılayan ve çok yoğun olarak kullanılan açık alanlardır (Ünal, 2009). Çocuk oyun mekânları; tasarımsal kriterler, güvenlik ve mekânsal ilişki yönünden geçmişten günümüze incelendiğinde, oyun mekânlarının en temel görevinin çocukların her türlü gelişimine katkı sağlayacak yeterlilikte olması gerektiği görülmektedir.

1940'lardan sonra Paris'te ortaya çıkan Lettrist düşünce öncülerinden Jacque Fillon, 1954 yılında yayımladığı “Yeni Oyunlar” başlıklı bildirgesinde büyük kentlerin amaçsız hareket etmeye ve eğlenceye uygun yerler olduğundan bahsederek planlamalarında “eğlence” faktörünün önemli bir yer kaplayacağını öne sürer ([www.mimarlikdergisi.com](http://www.mimarlikdergisi.com)).

Geçmişte var olan sokak kültürü bu imkânları çocuklara tanımış ve sokaklar çocukların kendi dünyalarında sınırsız bir oyun alanına dönüşmüştür. Böylece kentin önemli bir parçası olan sokaklar, çocukların fiziksel ve ruhsal gelişimine ev sahipliği yapmıştır (Eroğlu ve Ertosun, 2015). Çocukların oyun oynama esnasında birbirleriyle kurdukları ilişkiler onların kişilik ve karakterleri üzerinde önemli izlere sahiptir. Çünkü yetişkin yaşamına hazırlanan çocuk için oyun doğal ve temel bir etkinliktir (Elkind, 1999). Ancak günümüzde plansız göçlere bağlı olarak hızla artan nüfus sonucu ortaya çıkan çarpık kentleşme geleneksel sokak dokusunu bozarak sokağın işlevine zarar vermektedir. Bu nedenle çocukların en temel hakkı olan oyun, yetersiz ve güvenliksiz olduğu gerekçesiyle sokaklardan çekilmek durumunda kalmıştır. Çocukların oyun ihtiyacına duydukları gereksinim sokaklarda karşılanamayınca rehabilite edilmiş rekreasyon alanlarına ve güvenli oyun mekânlarına yönelim başlamıştır. Görüldüğü üzere, dünyada yaşanan bu kültürel değişim çocuk oyun mekânlarının görsel, işitsel, dokunsal gibi duyuşal pratiklerle kavranabilen doğal sürecini etkilemektedir. Çocukların üretken eylemleriyle doğal olarak gelişen oyun ortamı ihtiyacını geçmişte sokaklar üstlenirken günümüzde bu görevi şehir plancıları ve mimarlar tarafından tasarlanmış oyun mekânları devralmıştır (Eroğlu ve Ertosun, 2015).

İnsanın kendi varlığıyla doğrudan ilişki kurduğu yer olarak tanımlanan mekân, üretim faaliyetlerinin gerçekleştiği yerdir. İnsanoğlunun üreten bir canlı olmasının doğal bir sonucu olarak mekânlar üretim alanını oluşturmaktadır. Bu görüş temel alınarak mekânın yaratıcı gücünün oyunla kurduğu benzerliğe dikkat çekilebilir. Mekân, düşlemeyi ve yaratıcı eylemleri barındırması açısından oyun potansiyeline sahiptir. Oyunda yer alan yaratıcı güç, mekânda kendini hissettirdiği anda, mekânın oyun potansiyeli taşıdığından söz edilebilir (Karakuş, 2019).

Amerikalı sosyal bilimci, çevre psikolojisinin kurucusu psikolog Roger Garlock Barker, yaşanan ortamların bireylerin davranışsal tavırlarını oluşturduğuna dair

ampirik kanıtlar sunmaktadır. Barker kitabında, kentlerde yaşayan çocukların davranışlarının çoğunu aktivite kafesleri olarak tanımladığı duvarların içerisinde gerçekleştirdiğini gözlemleyerek bu konuda çalışmalar yapmıştır. Barker'ın çalışmalarının ilk rapor sonucu yapılı çevreye karşı duyulan ilgiye işaret etmektedir. Bu bağlamda mimarların, şehir plancılarının ve topluluk uzmanlarının toplumun davranışlarını belirlemede etkili olduğunu vurgulamıştır (Barker, 1980).

Çocuk oyun mekânları tasarımı ancak çocuğa uygun koşulların sağlanmasıyla mümkün olacaktır. Bu sayede kendine yetebilen ve kendisiyle barışık bir birey olması kolaylaşacaktır. Katılım sağladığı etkinliklerin iyi planlanmış etkinlikler olması halinde çocuk entelektüel arayışlara girmeye başlayacak, duygusal ve estetik doyum kazanmayı öğrenerek, sağlıklı, özgüvenli ve nitelikli bir birey olma yolunda olumlu adımlar atacaktır (Gür, 2002).

Çocuk oyun alanları kentsel açık yeşil alan sisteminde önemli bir yer tutmaktadır. Kentsel rekreasyon alanı ekipmanlarına ayrılan alanlar ve yöntemler ülkeden ülkeye farklılık gösterebilmektedir. Almanya'da oyun ve çocuk bahçeleri için kişi başına 0.5-2.4 m<sup>2</sup>/kişi arasında bir alan ayrılması önerilirken, Avustralya'da 5000 kişinin yaşadığı bir mahalle için 14.000 m<sup>2</sup> büyüklüğünde bir oyun alanı önerilmektedir. Fransa'daki kent içi oyun alanlarında her çocuk için 5 m<sup>2</sup>'lik bir alan düşünülürken, serbest oyun alanları için bu alan 10 m<sup>2</sup> olarak hesaplanmaktadır. İngiltere'de ise her çocuk için 24.1 m<sup>2</sup>'lik bir oyun alanı ayrılması önerilir. Türkiye'de çocuk oyun alanlarının tamamı 'Çocuk Bahçesi' olarak kabul edilir. Oyun alanlarının ihtiyaçları ise kent planlamacılarına göre farklılık göstermektedir. Örneğin; apartman tipi yerleşimlerde, çocuk bahçesinin en az 1000 m<sup>2</sup> olması savunulurken, bazı araştırmacılar alan hesaplamasının her çocuk için 6.5m<sup>2</sup> tahsis edilmesi şeklinde olmasını savunur. Ülkemiz kent planlamacılarına göre çocuk oyun alanları, bulunduğu yerleşim alanına göre 250-1000m<sup>2</sup> arası bir büyüklükte olması önerilir. 2 Eylül 1999 tarihinde Resmî Gazete'de yayımlanan 23804 sayılı imar kanununda 10 m<sup>2</sup>/kişi'lik öneri yeşil alan değeri dikkate alındığında, kişi başına yaklaşık 2.114 m<sup>2</sup> çocuk oyun alanı öngörüldüğü belirlenmiştir. Ayrıca çocuk oyun alanları, kentte hem yeşil alan sistemine katkıda bulunmakta hem de çocukların gelişimine katkı sağlamaktadır (Yılmaz ve Bulut, 2002).

Çocuk oyun mekânlarına ilişkin kesin bir sınıflandırma olmamasına karşın, oyun çeşitleri göz önüne alınarak, oyunun oynandığı mekânlara göre en genel sınıflandırma ile sınıf-salon gibi kapalı oyun mekânları ve açık oyun mekânları olmak üzere iki grupta değerlendirilebilir (Kolcu, 2014). Çocukluk döneminde yaşam evrenini oyun oluşturmaktadır. Bu sebeple konut yakın çevresindeki çocuklara yönelik oyun mekânları önemli hale gelmektedir. Günümüzdeki geleneksel oyun mekânlarına bakıldığında oyunun doğasına uygun nitelikler sunmadığı, çocukları sınırlandırdığı görülmektedir. Kentlerde çocuk oyununa yönelik açık-yeşil alan donatısı yetersizdir. Ayrıca oyun alanlarının yer seçiminin rasgele yapıldığı ve çocuk oyun mekânları tasarımı bölümünde yer verilen çocuğun yaşa göre ihtiyaç duyduğu aksiyon çapları dikkate alınmaksızın yapıldığı söylenebilir.

Açık hava oyun etkinlikleri, çocukların yetişkinlikteki yaşamı için gerekli olan sosyal yeterlilik, problem çözme, yaratıcı düşünme ve güvenlik gibi bazı becerileri öğrenmelerine katkı sağlar. Çocuklar, açık oyun alanlarında çevreleriyle ilgili bir takdir hakkına sahip olarak mekâna kendince bir değer biçebilir. Oyunda insiyatif geliştirerek çevresindeki nesnelerin özelliklerini daha etkin ve yaratıcı olarak kullanabilir. Oyun aktiviteleri sadece kas gelişimini artırmakla kalmaz, bir şeyi başarmak için basit araçları nasıl kullanacakları gibi temel kavramları anlayarak duygusal ve akademik olarak gelişmelerine katkı sağlar (Clements, 2004).

Oyun hakkı ve oyun alanları hakkını da kapsamak üzere çocuk haklarıyla ilgilenen iki uluslararası kuruluş UNICEF(UNESCO) ve IPA (International Play Association) çocuk oyun mekânları hakkında çeşitli bildirimler ve kararlar almıştır. Ayrıca, Bütünleşik Kentsel Gelişme Strateji ve Eylem Planı (KENTGES) 2010-2023'te 'Yerleşimlerde açık ve yeşil alanların mekânsal planlar kapsamında sistem bütünlüğü içinde planlanması sağlanacaktır' (Strateji 8.1) stratejisi belirlenmiştir. Bu stratejinin uygulama planında ise 'Açık ve yeşil alan standartları ve türleri geliştirilecektir. Açık ve yeşil alanlarla ilgili olarak yeşil kütle, karbon yutak ve nefes alma noktaları, kentsel ısı adaları, kentsel biyotop koruma alanları, kent ormanı, kent parkı, yeşil koridor gibi unsurlar için planlama ve tasarım standartlarının geliştirilmesine ve rehberlerin hazırlanmasına yönelik gerekli yasal düzenlemelerin yapılması gerekmektedir.' (Eylem 8.1.1) maddesi bulunmaktadır (KENTGES, 2010).

Ünal (2009), 'The Place and Importance of Playgrounds in Child Development' (Çocuk Gelişiminde Oyun Alanlarının Yeri ve Önemi) adlı çalışmasında çocuk oyun alanlarını 6 başlıkta incelemiş, avantaj ve dezavantajlarını değerlendirmiştir. Bu başlıklar; geleneksel oyun alanları, çağdaş (heykelsi) oyun alanları, macera oyun alanları, yaratıcı oyun alanları, özel oynama-öğrenme alanları diğer oyun alanlarıdır (Ünal, 2009).

**Geleneksel Oyun Alanları:** En sık görülen, standart malzemelerden oluşan oyun alanı tipidir. Oyun alanında kas aktivitesine ve motor gelişime yönelik salıncak, kaydırak, tahterevalli gibi aletler bulunur. Bilişsel ve sosyal oyuna pek olanak sağlayamamaktadır (Tekkaya, 2001).

#### **Avantajları:**

- Alanda bulunan aletler genellikle çocukları cazip gelen ve çok güçlü oyun imajı oluştururlar.
- Yapılan araştırmalara göre kullanılan malzemeler daha çok adale sistemi geliştirici özellik göstermektedir.
- Geleneksel oyun alanlarında genellikle çocukların en sevdiği sallanma ve kayma aktiviteleri bulunur.

#### **Dezavantajları:**

- Aletler tek kullanıma cevap verdiği için çocukları yaratıcılığa teşvik etmez.
- Aletlerin malzeme seçimi genelde metaldir. Sert salıncaklar, tek başına duran kaydıraklar tehlike arz ettiği için güvenlikleri çok azdır.
- Aletlerin belli kullanıcı sayısına oyun imkânı sunması nedeniyle toplu oyun oynanmasından ziyade bireysel oyuna yöneliktir.

**Çağdaş (Heykelsi) Oyun Alanları:** Genellikle mimarlar ya da peyzaj mimarları tarafından tasarlanan, tipik olarak sürekli bir yapı formunun bütün parçalarını birleştiren oyun alanlarıdır. Arazi ve malzeme heykelimsi kullanılır. Heykelsi oyun alanları genelde statiktir. Su ve fiskiyeler, tırmanma tepeleri, tüneller içinde yapılmış kayak alanları çocuk ergonomisine uygun tasarlanır. Geleneksel oyun alanlarına nazaran daha az sayıda ve daha yüksek maliyetlidir (Pehlivan, 2005).

**Avantajları:**

- Eğitsel anlamda çocukların faydalı oyun formlarına imkan sunarak teşvik eder
- Genellikle malzeme ve donatılar esnektir.
- Çocuklar genel olarak başta su olmak üzere yapı içi elemanları etkileyici bulur.
- Geleneksel oyun alanlarıyla kıyaslandığında Sosyal oyun, gözleme ve sakin oyun alanlarında daha iyidir.
- Bitki ve ağaçların kullanımı, hem büyükler hem de çocuklar tarafından beğenilir.
- Çağdaş (Heykelsi) oyun alanları bazı spesifik karakteristikler (kuşatılmış alanlar gibi) belirli oyun davranışlarını geliştirebilir.

**Dezavantajları:**

- Yapımında kullanılan beton veya toprak doldurmadan dolayı maliyeti yüksektir.
- Kas geliştirici aletlere yer verilmediğinden çocuklar belli süre sonra sıkılabilir.
- Karmaşıktır.
- Çocuklar arasında geri çekilme, mahrumiyet, ortak kullanım vb. sorunlar çıkabilir.

**Macera Oyun Alanları:** Maceracı oyun alanları, çağdaş oyun alanlarının aksine hiçbir statik alet olmadan bir lider eşliğinde “katılımcı oyun” imkânı sunmaktadır. Bu oyun alanlarında çocuklar öncelikle aletlerin kullanımını liderden öğrenir daha sonra el aletleriyle kendi oyun alanlarını oluşturabilmelerine fırsat tanınır. Emniyetli ve esnek oyun alanı imkânıyla çocukların oyun ihtiyacını en çok karşılayan oyun alanı tipidir (Pehlivan, 2005; Tekkaya, 2001).

**Avantajları:**

- Çocukların oyun geliştirici fiziksel ve sosyal gereksinimlerin çoğunu karşılar.
- Güvenlidir.
- Çocukların en uzun süre kalmak istedikleri oyun alanı olduğu söylenebilir.
- Çocukların keşif, problem çözme ve yardımlaşmayı öğrenmesine katkı sağlar.

### **Dezavantajları:**

- Görsel açıdan çekicilik ve estetiklik yönünden zayıftır.
- Çamur, toprak gibi kirli yüzeyleri ebeveyn tercihini olumsuz etkileyebilir. Bu sebeple oyuna müdahaleler çocukların oyun alanındaki özgürlüklerini kısıtlayabilir.
- Eli aletleri tutabilen her çocuğun kullanımına olanak sağlaması hedeflenirken ortam koşulları nedeniyle genellikle okul çağındaki çocukların kullandığı söylenebilir.

**Yaratıcı Oyun Alanları:** Yaratıcı oyun alanları, kum, su, kil, oyun hamuru gibi şekillendirilebilir malzemeler kullanılarak çeşitli tasarım ve donanım elemanlarıyla çocuklara kendi oyun alanlarını üretebileceği modüler bölümler sunan oyun alanlarıdır. Bu tip oyun alanları esnek malzeme ve elemanlarla çocukların hayal dünyasına katkı sağlamakla birlikte sorunlara karşı farklı çözümler üretmelerini destekler (Pehlivan, 2005; Tekkaya, 2001).

### **Avantajları:**

- Çocuğa esnek bir yaklaşım kazanma fırsatı sağlar.
- Esnek elemanlar yaratıcı oyunu destekler.
- Çocukların el sanatlarına olan yeteneğinin keşfine imkân sunabilir ya da ilgisini artırabilir.

### **Dezavantajları:**

- Geleneksel oyun alanı ekipmanlarının bu alanlarda kullanımını hayal dünyası gelişimine olumsuz etki gösterebilir.
- Modüler bölümler çocuğun serbestlik alanını olumsuz etkileyebilir.
- Alet kullanımının sınırlılığı dezavantajlar arasındadır.

**Özel Oynama-Öğrenme Alanları:** Engelli çocukların, sağlıklı çocuklarla birlikte oyun oynamasına imkân sunan oyun alanlarıdır. Bu tip oyun alanları engelli çocukların kullanımına uygun olacak şekilde yumuşak yüzeyler, hafif eğimler, ses ve renk düşünülerek tasarlanan oyun alanlarıdır.

### **Avantajları:**

- Engelli çocuklara normal oyun deneyimi sağlar.
- Engelli çocukların yaşıtı çocuklarla sosyal, fiziksel gelişimini destekleyerek toplu oyuna olanak tanır.

**Diğer Oyun Alanları:** Yaygın olarak rastlanan diğer türlerin dışında, çevresel alanlar, kendi kendine yap eğlence parkları, küçük çocuklar için oyun alanları ve yoğun oyun alanları da sayılabilir (Pehlivan, 2005).

### 3.4. Oyun Sokağı Kavramı

Sokak kavramının insan yaşamı açısından önemi, sosyal yaşam için ne kadar değerli olduğu çalışma boyunca ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Günümüzde sokakların kentleşme ve artan motorlu araç trafiğı nedeni ile yaşanabilirliğini kaybetmesi sonucu işlevselliğini yitirmesine bağılı olarak sokakların önemi gün geçtikçe daha iyi anlaşılmaktadır. Bu bağlamda tez çalışmasında; insan odaklı kent, çocuk dostu kent ve çocuğun kentte güvenliği ile çocuk dostu kentlerde oyun alanları bölümlerinde konun önemi derinlemesine ele alınmaya çalışılmıştır. Çalışmanın bu kısmında ise gün geçtikçe sokakların öneminin daha da anlaşılakta olmasına bağılı olarak günümüz sokaklarının iyileştirilmesine yönelik uzmanlar tarafından geliştirilen önerilerden biri olan ‘oyun sokağı kavramı’ detaylı olarak ele alınmıştır.

Sokakların, çocukların yaşıtlarıyla aktif ve özgürce zaman geçirerek hareket ihtiyaçlarını karşılamaının yanı sıra birbirleriyle iletişim kurarak sosyal ve kişisel gelişimlerinin sağlanmasında da oldukça önemli olduğu ortadadır. Literatür taraması yapıldığında geleneksel oyunların çocukların karakter gelişiminin yanı sıra dil ve iletişim gelişimine de katkı sağladığı görülmektedir. Çocukların açık havada ve/veya geleneksel oyunlarla doğayı keşfeder, demokratik davranışları öğrenirler. Özgüvenleri gelişerek yaratıcı ve eleştirel düşünme becerileri kazanır, başkalarıyla kibar bir şekilde iletişim kurmayı öğrenirler. Kas gücü ve koordinasyonları gelişirken, paylaşmayı ve sorunlar karşısında çözümler üretebilmeleri desteklemektedir. Bir başka deyişle, geleneksel oyunlar oynamak çocuğun genel zihin ve beden gelişimini destekler (Taneri ve diğ., 2016).

UNICEF tarafından da çocuğun en temel hakkı olarak nitelendirilen oyun oynama hakkı, 20. yüzyılın başlarında artan araç sayısı ve buna bağılı olarak ortaya çıkan trafik sorunu çocukların kentte açık alanlarda oynama haklarını olumsuz

etkilemekteydi. Çocukların kent içerisinde güvenli olarak oyun oynayabileceği alanların azalması 'oyun sokağı' kavramının ortaya çıkışına zemin hazırlamıştır.

Oyun sokağı kavramının başlangıcının, 1914 yılında New York'ta bir polis şube müdürünün çocuklar için kentin belirli bölgelerinde, pazar günleri hariç, oyun oynayabilecekleri ve öğleden sonraları trafiğin yasak olduğu alanlar oluşturmasıyla gerçekleştiği söylenebilir. Uygulamanın ardından 1922-1933 yıllarında İngiltere Ulaştırma Bakanı olan Leslie Hore-Belisha İngiltere'deki trafik kazası verilerini incelemiş, trafik kazasına bağlı olarak 12.000'in üzerinde çocuğun hayatını kaybetmesi üzerine oyun sokaklarının önemi üzerinde durmaya başlamıştır. İngiltere Ulaştırma Bakanı olan Leslie Hore-Belisha 1935 yılında Soutwark ve Paddington'da da belirli alanlarda oyun sokağı denemeleri yapmaya başlamıştır. Böylece oyun sokakları kavramsal olarak ilk kez ele alınmış, uygulanmış ve başarılı da olmuştur. Ardından 1936 yılında oyun sokakları için hazırlanan kanun tasarısı, 1938 yılında kabul edilerek yerel yetkililere sokağı belirli saatlerde ya da tamamen trafiğe kapatma hakkı verilmiştir (Artan ve diğ., 2017). Oyun sokakları; belirli bir sokağın, belirli gün ve saatlerinde trafiğe kapatılarak, çocukların ve yetişkinlerin güvenli bir şekilde oyun oynamalarını ve sosyalleşmelerini sağlamak amacıyla düzenlendiği yasal bir uygulama halini almıştır.

1930 – 1970 yıllarında İngiltere'de yapılan bir çalışmada kentsel oyun sokakları etkinliklerine kadınların katılımı araştırılmıştır. Geleneksel sokaklardaki etkinliklerin sosyalliğinin çocukların oyunlarıyla güçlü bir şekilde bağlantılı olduğu, artan trafiğin etkinlikleri olumsuz yönde etkilediği öne sürülmüştür. Bu durumu 2. Dünya Savaşı öncesi trafik yoğunluğuna bağlı olarak artış gösteren çocuk trafik kazalarıyla ilgili duyulan endişenin beslediği ortaya koymuştur. 1930'larda çoğu zaman trafiğe kapalı olan 'oyun sokakları' fikriyle çocukların trafikten uzaklaştırılması amaçlanmıştır. Oyun sokakları fikri, savaş sonrası on yılda genellikle yerel kadın topluluklarının kamusal yaşamı savunma çabalarıyla popüler bir görüş halini almıştır (Kovboy, 2017).

İngiltere ve Amerika oyun sokağı kavramının ortaya çıkışına ve uygulanmasına öncülük eden ülkeler olmuştur. Özellikle İngiltere'de faaliyet gösteren London Play ve Playing Out gibi özel kuruluşlar oyun sokaklarının yapılmasında büyük katkı sağlamıştır. 26 Mart 1998 yılında London Borough Grants'ın fonladığı London Play,

kuruluş amacını çocuklara oyun alanları sağlanmasını ve bu oyun alanlarının geliştirilip desteklenerek Büyük Londra bölgesindeki çocukların gelişimini ve eğitimini geliştirmek olduğunu belirtmektedir (<https://londonplay.org.uk>).

İngiltere’de faaliyet gösteren diğer bir kuruluş olan Playing Out ise Alice Ferguson ve Amy Rose adında iki arkadaşın 2009 yılında kendi sokaklarında geçici bir oyun sokağı modeli geliştirmesiyle ortaya çıkmıştır. Kuruluş kendisini ebeveynler tarafından kurulmuş, kar amacı gütmeyen, ulusal bir sosyal değişim organizasyonu olarak tanımlamaktadır (<https://playingout.net>).

Playing Out ve London Play gibi özel kuruluşların oyun sokaklarının yapılanmasına yönelik hazırladıkları çeşitli raporlar ve el rehberleri incelendiğinde, oyun sokaklarının belli prosedürler dâhilinde oluşturulduğu görülmektedir. Bir sokağın, oyun sokağı olabilmesi için izlenecek prosedürlerin sıralaması şöyledir;

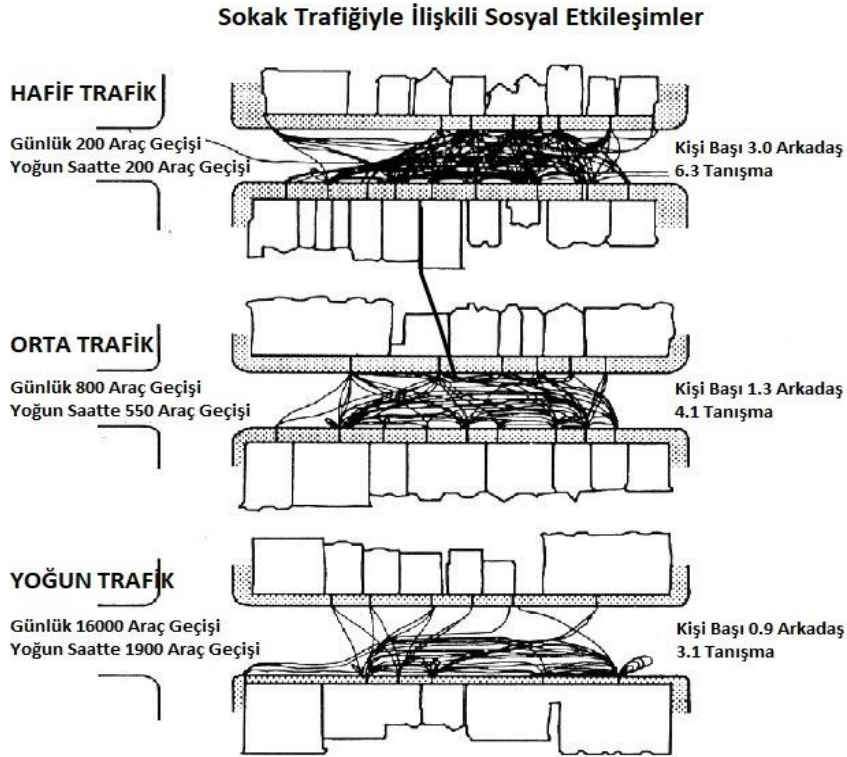
- Sokak sakinleri kendi aralarında anlaşarak yerel yönetimlere başvuruda bulunması,
- Yerel yönetimin sokağın, oyun sokağına uygunluğunu incelemesi,
- Uygun görüldüğü takdirde, sokağın hangi gün ve saatlerde ve ne sıklıkla oyun sokağı olarak kullanılacağına karar vermesi şeklinde gerçekleşmektedir.

Oyun sokakları, genellikle araç trafiğine kapatılan veya sınırlı hız sınırlamaların tabi tutulan sokaklardır. Oyun sokaklarının trafiğe kapatılması genel olarak sokağın trafiğe kapalı olduğunu belirten bariyerle sağlanmaktadır. Ancak oyun sokakları trafiğe kapalı olsa da sokak sakinleri araçlarını park edebilmekte ve gerektiğinde görevli kişiler eşliğinde ve belirlenen hız limitini aşmadan sokağa giriş-çıkış yapabilmektedir (Artan ve diğ., 2017). Oyun sokakları, çocuklara güvenli oyun alanları olarak tasarlanmaktadır. Bu sokaklar genellikle çocukların ve ailelerin toplandığı, oyun oynadığı ve sosyal etkileşimde bulunduğu mekânlar haline gelmektedir. Ayrıca London Play’in verileri 2005 yılı itibariyle oyun sokaklarının sadece çocuklar için değil, aileler için de sosyalleşebilecekleri alanlara dönüştüğünü bildirmektedir.

Mimar ve şehir planlamacı Donald Sidney Appleyard 1981 yılında yayınladığı ‘Livable Streets’ adlı kitabında yaşanabilir sokakları “çocukların büyüüp yetiştiği, büyüklerin vakit geçirmekten keyif aldığı, yaşlı insanların ise son

günlerini geçirebilecekleri bir mekân” olarak tanımlamaktadır. Ayrıca Appleyard, 1960'ların sonlarında San Francisco'daki yaşanabilir caddeler üzerine ünlü bir araştırma yürütmüştür. Çalışmada, aralarında trafik açısından yoğunlukları dışında pek farklılık göstermeyen üç konut caddesi seçilip, incelenmiştir. Çalışmada seçilen caddeler günlük geçen araç sayısına göre hafif trafik, orta trafik ve yoğun trafik olarak 3 şekilde sınıflamıştır. Günde 2.000 araç geçen cadde hafif trafik (Light Street), 8.000 araç geçen cadde orta trafik (Medium Street) ve 16.000 araç geçen cadde yoğun trafik (Heavy Street) olarak adlandırılmıştır. Çalışmanın sonucunda hafif trafik (Light Street) sakinlerinin yoğun trafik (Heavy Street) sakinlerinden üç kişi fazla arkadaşının olduğunu ve iki kat fazla tanıdıkları olduğunu göstermiştir. Çalışmanın bir diğer sonucu ise trafik hacmi arttıkça insanların kendi bölgeleri olarak kabul ettiği alanların daraldığı görüşüdür.

Appleyard, bu sonuçların birbiriyle bağlantılı olduğunu öne sürerek, yoğun trafik (Heavy Street) sakinlerinin daha az arkadaş ve tanıdıklarının olduğunu, sosyal olarak etkileşime girebilecekleri daha az bölge olduğunu belirtmiştir (<https://www.pps.org>) (Bkz. Şekil: 3.3).



**Şekil 3.3: Sokak trafiğiyle ilişkili sosyal etkileşimler.**

**Kaynak:** Appleyard D.S., 1981. <https://neighbourhoods.typepad.com>.

Artan trafiğe bağılı olarak yařanan tm sorunlar sonucunda sokakların tehlikeli ve yařanamaz ortamlar haline geldiđi sylenebilir. Buna karřın çođu insan burada yařamaya devam etmek durumundadır. Sokakların insan yařamı aısından nemi gn getike daha da anlařılmaktadır. Yařanan evresel sorunlara ve sorunları yařayan insanlara are olabilecek zmler aranmakta, gnmz sokaklarının iyileřtirilmesine ynelik uzmanlar tarafından neriler getirilmektedir.



**řekil 3.4: (a) İngiltere'de trafiđi sakinleřtirici nlemler: kasisler, kaldırım direkleri ve kaldırım izgileri, (b) Trafik sakinleřtirici blgelere yaklařtıđını belirten trafik tabelası.**

**Kaynak:** <https://en.wikipedia.org>.

Sokak iyileřtirmelerine ynelik tasarlanan nerilerin en bařında konut dokusundaki sokak trafiđinin sakinleřtirilmesinin gerekliliđi gelmektedir. Sokaklarda ara kullanıcılarının, bisiklet kullanıcılarının ve yayaların gvenliđini sađlamak amacıyla, motorlu tařıtların hızını azaltmaya ynelik yapılan alıřmalara trafik sakinleřtirme (traffic calming) alıřmaları denmektedir. Trafik sakinleřtirme, ara srclerinin daha gvenli ve sorumluluk bilinciyle hareket etmesini hedeflemektedir. Buna bağılı olarak potansiyel trafik akıřını yavařlatıp yaya gvenliđini arttırarak trafikten kaynaklanan grlt ve hava kirliliđinin azalması beklenmektedir. Bu amala daraltılmıř yollar, hız tmsekleri, tabelalar gibi eřitli yntemler belirlenmiřtir. Belirlenen yntemlerin uygulanma řekli ve amacı lkelere gre farklılık gstermektedir. rneđin; Birleřik Krallık'ta 1930'lu yıllarda yerleřim alanlarının korunması amalanırken, 20. yzyılda kamuya aık caddelerin sosyal ve rekreasyonel iřlevlerine olumsuz etkiyi ortadan kaldırması hedeflenmiřtir (<https://en.wikipedia.org>).

**Tablo 3.3: Türkiye’de seçilen 10 oyun sokağı için belirlenen kontrol listesi.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).

	<b>TEMALAR</b>	<b>ALT BAŞLIKLAR</b>	<b>SORULAR</b>
<b>KONTROL LİSTESİ</b>	<b>Güvenlik/ Sağlık</b>	<b>Çevre</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Oyun sokağı trafiğe açık mı?</li><li>• Oyun sokağında herhangi bir uyarı tabelası var mı?</li><li>• Ana caddeye bitişik mi?</li><li>• Çevrede kalıcı bir gürültü kaynağı var mı?</li><li>• Trafo ya da hastane gibi sağlık açısından risk yaratabilecek herhangi bir unsur var mı?</li><li>• Güvenlik açısından risk yaratabilecek herhangi bir unsura yakın mı?</li></ul>
		<b>Materyal</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Oyuncaklarda kullanılan malzemeler nelerdir?</li><li>• Zeminde kullanılan malzemeler nelerdir?</li><li>• Oyuncakların üzerinde ve çevresinde çocukların güvenliğini tehdit edebilecek unsurlar nelerdir?</li></ul>
	<b>İçerik</b>		<ul style="list-style-type: none"><li>• Oyun sokağında bulunan oyun/oyuncaklar ve diğer kullanım alanları nelerdir?</li><li>• Oyun sokağında kullanılan renkler nelerdir?</li><li>• Materyallerin yüksekliği ve birbirine olan uzaklıkları nasıldır?</li></ul>
	<b>Ulaşılabilirlik</b>		<ul style="list-style-type: none"><li>• Oyun sokağının bulunduğu çevre ve her mevsim kullanıma (güneşten ya da yağmurdan korunmaya yönelik üstü kapalı alanların varlığı) uygunluğu açısından değerlendirme.</li><li>• Sokağının bulunduğu çevreyi, oyun sokağına ulaşımı arttıracak ya da azaltacak faktörler açısından değerlendirilme.</li></ul>
	<b>Temizlik</b>		<ul style="list-style-type: none"><li>• Oyun sokakları temizliğinden kim/hangi birim sorumludur?</li><li>• Materyallerin kontrolünün nasıl yapılmaktadır?</li><li>• Materyallerin kontrolü ne sıklıkla yapılmaktadır?</li><li>• Oyun sokaklarının temizliği ne sıklıkla yapılmaktadır?</li></ul>

2017 yılında Türkiye'deki oyun sokakları üzerine hazırlanan bir makale çalışmasında 8'i Ankara'da, 2'si İstanbul'da olmak üzere 10 oyun sokağı seçilerek değerlendirilmesi yapılmıştır. Değerlendirme başlıkları güvenlik/sağlık (çevre ve materyal), içerik, ulaşılabilirlik ve temizlik temaları şeklinde 4 başlığa ayrılmıştır. Seçilen oyun sokakları, belirlenen kontrol listesindeki sorulara verdiği yanıtlara göre değerlendirilmiştir.

Güvenlik/sağlık teması, çevre ve materyal olarak iki alt başlığa ayrılmıştır. Çevre alt temasında 6, materyal alt temasında 3 soru olmak üzere toplam 9 soruda güvenlik/sağlık teması incelenmiştir. Sorular, oyun sokağı içerisinde ve çevresinde çocukların sağlıklı ve güvenli oyun alanında olup olmadıklarına yöneliktir. İçerik temasında toplam 3 soru ile oyun sokağı; içerisindeki oyuncaklar, kullanım alanları, renk, yükseklik ve aralarındaki mesafe bakımından incelenmiştir. Ulaşılabilirlik temasında ise oyun sokağı ve çevresindeki kullanıma etki eden faktörler ve her mevsim kullanıma uygunluğu açısından 2 soru başlığında incelenmiştir. Temizlik temasında ise oyun sokağı ve içerisindeki materyallerin temizliğin kimin tarafından ve ne sıklıkta yapıldığı 4 soruda incelenmiştir (Artan ve diğ., 2017) (Tablo3.3).

Yapılan çalışmalara bakıldığında sokakların kullanılmamasının en temel nedeninin trafik faktörü olduğu görülmektedir. Bu nedenle pek çok ülkede mimarlar, şehir planlamacılar ve mühendisler tarafından trafik sakinleştirme çalışmalarına yönelik stratejiler geliştirilmiştir. Bu stratejiler başta Almanya, Hollanda, İngiltere gibi Avrupa ülkeleri olmak üzere Japonya, Avustralya ve Amerika'nın bazı kesimlerinde ortak olarak kabul edilmekte ve uygulanmaktadır.

### **3.5. Çocuk Dostu Kentlerde Oyun Sokağı Yaklaşımı**

Toplu yaşam alanlarını oluşturan kentler, kendi coğrafi koşulları ve içerisinde yaşam süren insanların bireysel ve toplumsal farklılıklarıyla çeşitlenen bir kavramdır. Çalışmanın çocuk dostu kent ve insan odaklı kent kısımlarında detaylıca yer verildiği üzere, kenti insansız, insanı da kentsiz düşünmek mümkün değildir. İnsan olmanın gereklilikleri ve bireysel ihtiyaçlarının karşılanması toplum olma bilincini desteklerken bireysel farklılıklar sonucu doğan toplumsal farklılık kent kavramı için standart bir tanımlama yapılamamasına neden olmaktadır. Buna karşın toplum ve

kent ilişkisi içerisinde zamana bağılı olarak bir takım sorunlar ortaya çıkmış, bu sorunlara bireysel ve toplumsal olarak çözümler aranmıştır.

Kent içi yaşam alanları kamusal ve özel mekânlar olarak ikiye ayrılır. Kentsel mekânlar, kamusal açık-kapalı alanlar ve özel açık-kapalı alanlar olmak üzere kabaca 4 bölüme ayrılabilir. Kamusal alanlar toplumun ortak kullanımına hizmet ederken, özel mekânlar bireysel kullanım alanlarını oluşturmaktadır. Kamusal alan kavramı sözlük anlamı itibarıyla halka ait, halkın kamusal işlerini yapmak amacı ile toplumun her kesiminden bireylere eşit hizmet veren yer veya kurumlar anlamına gelmektedir. Örneğin; postane, hastane, banka, nüfus müdürlükleri, adliyeler gibi duvarlarla sınırlanmış, üzerinde çatısı olan alanlar 'kapalı kamusal alanlar' olarak tanımlanabilir. Parklar, millet bahçeleri, meydanlar gibi duvarlar tarafından çevrelenmeyen, üzerinde çatısı olmayan açık alanlar ise 'açık kamusal alanlar' olarak tanımlanabilir (Karadeniz Sadi ve Köymen, 2022). Çalışmanın bu bölümünde özellikle 20. yüzyıl itibarıyla açık kamusal alanlarda ciddi bir problem haline gelen trafik sorununa, trafik sonucu kent sokaklarının kaybettiği işlevselliğine ve buna bağılı olarak çocukların en temel ihtiyacı olan oyun ihtiyacına aranan çözümleri incelemek hedeflenmiştir.

Açık kamusal alanlardan biri olan oyun sokakları kavramı bir önceki bölümde irdelenmiştir. Oyun sokağı kavramının ortaya çıkışından itibaren geçirdiği süreçler yapılan literatür çalışmalarıyla ortaya koyulmuştur. II. Dünya Savaşı'ndan bu yana, motorlu taşıtların kullanılmaya başlanmış ve araç kullanımı günümüze kadar yaygınlaşmıştır. Sanayileşme, plansız nüfus artışı ve göçlerle yaşanan hızlı kentleşme süreci modernizmin planlama ideallerinin etkisiyle birlikte cadde ve sokakların işlevini büyük ölçüde değiştirmiş ve kaybolmasına sebebiyet vermiştir. Modernizmin kurucularından Le Corbusier'in sokağa bakış açısı, Norveçli mimar Einar Lillebye tarafından "sokak" kavramının yalnızca insanları taşımak amacıyla tasarlanmış teknolojik bir cihaz olarak gördüğü ve sınırlı bir anlayışla yaklaşıldığını söyleyerek eleştirilmiştir (Lillebye, 2006). Bu bağlamda sokaklar trafik caddeleri ve yaya caddeleri olarak ikiye ayrılmaya başlanmıştır. Trafik, sokaklar/caddelerde önceliğin motorlu taşıtlarda olduğu, araç yolculuklarını kolaylaştırmak ve trafik hareketi için en uygun hale getirilmek istenen sokak/cadde düzenlemeleridir. İkinci düzenleme yöntemi ise, yeni yerleşim alanlarında araç trafiği ile yaya/bisiklet

trafiğini tamamen ayırma fikrine bağlı bir trafik sistemlerine uygulamasıdır (Hamilton-Baillie, 2008) (Bkz. Şekil 3.5).



**Şekil 3.5: Trafik sisteminin ayrımı fikri.**

Modernizm etkisiyle sokakların hizmet ettiği ana unsur motorlu taşıtlar olmuş, yaşanan soruna trafik sisteminde ayrışmayla çözüm aranmıştır. Bu iki fikrin birleşiminde ise sokak kavramında işlevsel açıdan hala araçları öncelikli tutmaktaydı. Araç ve yaya/bisikletli kullanım yollarında yapılan bu ayrıştırma çevre yollarını yaygınlaştırmış, yayaların bu alanlara geçişini engelleyen yol kenarı metal bariyerlerini beraberinde getirmiştir. Caddelerin öncelikli olarak trafik hareketi için tasarlanması, kamusal alanın zenginliğini, çeşitliliğini ve kullanımlarını azaltmıştır (Buchanan, 1963) (Bkz. Şekil 3.6).



**Şekil 3.6: Trafik ayırma kavramı.**

Bu yaklaşımın eksiklikleri belirgin hale geldikçe, sokaklara daha geniş bir topluluk bağlamında bakmaya yönelik yeni bir hareketin gerekliliği öngörülmüştür. Sosyal alanları genişletme ve trafik bölgesinin etkisini sınırlama arayışı kapsamında sokağı bir trafik güzergâhı yerine başlı başına bir yer olarak derinlemesine ele alan yaklaşım arayışları başlamıştır. Cliff Moughtin, The European City Street adlı makale çalışmasının 1. Bölümü ‘Yollar ve Yerler’ kısmında sokağın, şehrin fiziksel bir unsuru olmasının yanı sıra aynı zamanda sosyal bir gerçeklik olduğunu söylemiştir. Moughtin yaptığı çalışmalarda sokağın sosyal kullanım şekillerini şöyle sıralamıştır;

- Sokaklar, sahibinin kim olduğu, kimlerin kullandığı ve kontrol ettiği açısından analiz edilebilir. İnşa edilen ya da edilmesi planlanan yapıların yapım amaçları ve yapıların sokak işlevinde değiştirebileceği sosyal-ekonomik durum analiz edilebilir,
- Kentte büyük açık kamusal alanı oluşturan sokakların üç boyutlu bir fiziksel formu (uzunluk, oranlar ve kapatılma hissi) belirli faaliyetleri kısıtlayabilir veya mümkün kılabilir.
- Yapılar arası cadde/sokakların insanların yaya ya da araç içinde hareketini kolaylaştıracak şekilde olması sağlanmalıdır.
- İnsanlar arası iletişim ve etkileşime olanak sağlayarak, kentteki yerel topluluğun birbirine bağlanmasına katkı sağlamalıdır.
- İnsanlar arası gündelik etkileşimin (konuşma, dinlenme, sohbet ve eğlence gibi) yanı sıra yerel ve geleneksel kutlama ve ritüellere imkân sağlayabilmelidir (Moughtin, 1991).

Sokağın işlevi, yaya ve araçlar arasındaki etkileşime bağlıdır. Pek çok yavaşlatılmış kent örneği incelemesinde yaya-arac etkileşimini arttıracak, canlı ve aktif cadde/sokakların işlevsel katkıları açıkça ortadadır. Buna ek olarak Paris Bulvarı gibi yüksek hızlı trafiğe sahip ve yavaşlatılmasının pek de mümkün olmadığı yerlerde yaya trafiği alanının ayrılması gerekli olabilir.

Kamusal açık mekânlarının başarı kalitesine yönelik, yaya merkezli yaklaşımın yanı sıra sokak/cadde aktivitelerinin de buna bağlı olarak kalitesinin artırılmasının önem taşıdığı söylenebilir. Buna bağlı olarak modernizmin öncülüğünde gelişen trafik öncelikli cadde/sokak düzenlemeleriyle işlevini kaybeden sokak kavramı, yaya öncelikli tasarım ve düzenlemeler için iyileştirme çalışmaları yapılarak yeniden

hayata döndürölmek hedeflenmiştir. Dünyada yayalar özelinde yapılan sokak iyileştirme çalışmalarından, çocuk dostu kentlerde oyun sokağı yaklaşımları tez çalışmasının ana konusunu oluşturmaktadır.

**Tablo 3.4: Ükelere göre oyun sokağı isimleri ve anlamları.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).

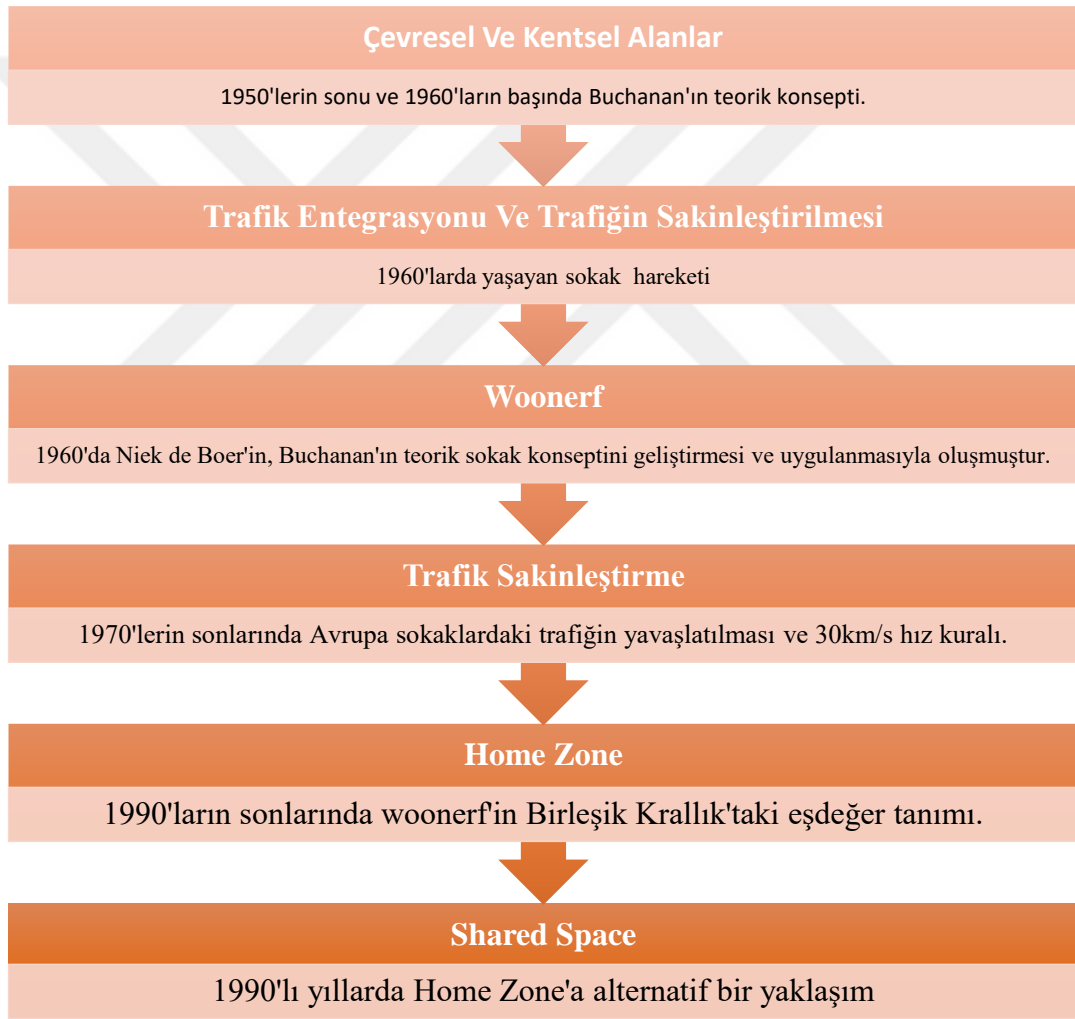
Ülke	Resmi Dil	Uygulamanın Yerel Adı	Kelime Anlamları
<b>Hollanda</b>	Felemenkçe	Woonerf	Yerleşim Bölgesi
		Zone 30	30. Bölge
<b>İngiltere</b>	İngilizce	Home Zone	Ev Bölgesi
<b>Avustralya</b>	İngilizce (kabul )	Shared Zone	Paylaşılan Bölge Ortak Sokak
<b>Yeni Zellanda</b>	İngilizce/ Maori		
<b>Amerika Birleşik Devletleri</b>	İngilizce		
<b>Kanada</b>	İngilizce Fransızca		
<b>Japonya</b>	Japonca	Side Street	Yan Sokak
<b>Almanya</b>	Almanca	Spielstraße	Oyun Sokağı
		Verkehrsberuhigter Bereich	Trafiksiz Alan
<b>Avusturya</b>	Almanca	Begegnungszone	Buluşma Bölgesi
<b>İsveç</b>	İsveççe	Gata Med Gångfart	Yaya Yolu
<b>Danimarka</b>	Danca	Fodgængerzone	Yaya Bölgesi
	Danca	Byzone	Kentsel Bölge

Sokak iyileştirme çalışmaları çıkış noktaları ve içerikleri noktasında son derece benzerlik gösterse de farklı isimlerle anılmaktadır. Örneğin; İngiltere’de ‘Home Zone’, Hollanda’da ‘Woonerf’, Japonya’da ‘Side Street’ Avustralya ve Yeni

Zellanda'da 'Shared Zone' olarak adlandırılmaktadır (Tandoğan ve Güneş Tigen, 2021). Bunlar en çok bilinen oyun sokağı isimleridir. Bunlara ek olarak Verkehrsberuhigter bereich, Spielstraße, Begegnungszone, Gata med gångfart, Fodgængerzone ve gibi isimlerle Almanya, İngiltere, Hollanda, Belçika, Avustralya, İspanya, Fransa, Polonya, İsveç, İsviçre ve Japonya gibi ülkelerde yerel yönetimlerce desteklenen ve uygulanan örnekleri görülmektedir (Tablo 3.4).

**Tablo 3.5: Çocuk oyun sokaklarının ortaya çıkışında, kentsel açık kamusal cadde/sokak alanlarında yapılan iyileştirmelerin kronolojik sıralaması.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).



Hazırlanan çalışmada yapılan literatür taraması sonucu ulaşılan kronolojik sıralamada, çevresel ve kentsel alanların 1950 yıllarının sonu ve 1960 yıllarının başında Buchanan'ın geliştirdiği teorik bir sokak konseptinin önce trafik entegrasyonu ve sakınleştirme çalışmalarıyla 1960 yıllarında yavaşlatıldığı

görülmektedir. Daha sonra 1960 yılında Niek de Boer tarafından ‘Woonerf’ konseptiyle adlandırılarak geliştirildiği söylenebilir. Sonrasında trafik sakinleştirme çalışmalarıyla daha da geliştirilen yaşayan çocuk dostu sokak kavramı, 1990’ların sonlarında ‘Home Zone’ adıyla İngiltere’de uygulanmaya başlanmıştır. Aynı dönemlerde ‘Shared Zone (Shared Space)’ adıyla trafiği sakinleştiren bir başka yaklaşım home zone uygulamasına alternatif oluşturmuştur (Tablo 3.5).

Dünya’da ve Türkiye’de kamusal açık alanlarda sokak iyileştirme çalışmaları, çocuk oyun sokakları özelinde incelenmiştir. Ülkelere göre farklı isimlerle adlandırılan uygulamaların farklılıkları, değişmez kuralları ortaya konmuştur.

### 3.5.1. Woonerf (Hollanda)

1950’lerin sonu ve 1960’ların başında İngiliz mimar ve yol mühendisi Colin Buchanan teorik bir sokak konsepti geliştirmiştir. Hollanda ise 1960’ların başında konut alanlarında trafiğin rolü ve işlevi, otopark ve yaya sistemleri üzerinde bir araştırma sürecine girmiştir. İngiliz Colin Buchanan’ın teorik sokak konsepti fikrinden etkilenen Hollandalı Niek De Boer bir ‘bahçe içinde otomobil sürüyormuş gibi izlenim yaratan sokaklar tasarlama’ fikriyle ilk uygulamayı 1960 yılında Delft’te hayata geçirmiştir (Bkz. Şekil 3.7). Hollanda’da özellikle yerleşim bölgeleri ve okul çevresinde hızla artan araç sayısına bağlı trafik sorununa karşı geliştirilen bu yeni sokaklara; ‘yaşanacak sokak’, ‘yaşam sokağı’ ve “yaşam için sokak alanı” anlamlarına gelen ‘Woonerf’ adı verilmiştir (<https://citygreen.com>).



Şekil 3.7: (a), (b)Hollanda- Delft’te uygulanan ilk Woonerf.

Kaynak: <https://web.northeastern.edu>.

Delft, Güney Hollanda'nın büyük şehrinden biridir. Kentin Delft kanalları boyunca uzanması nedeniyle kanallar şehrin önemli bir ögesidir. Kanallar boyu uzanan dar yollar ise yayalar için büyük işlevsel önem taşımaktadır.



**Şekil 3.8: Johannes Vermeer'in 'Küçük Sokak' tablosu.**

**Kaynak:** [www.essentialvermeer.com](http://www.essentialvermeer.com)

Ressam Johannes Vermeer'in 1657-1661 yıllarında resmettiği "Delft'teki Evlerin Görünümü" olarak da bilinen 'Küçük Sokak' adlı tablosu, Delft manzaralarını tasvir ettiği üç tablodan biridir. Evlerin önünde oturup vakit geçiren ve sokaktaki çocukları gözleyen kadınların resmedildiği eserde, Hollanda kasabasında günlük rutinde sessiz bir sokak tasvir edilmektedir ([www.sanatlaart.com](http://www.sanatlaart.com)). Ayrıca sokakların yayaların toplanma, buluşma yeri olduğuna, sokaklarda oturan, vakit geçiren insanlara ve peyzaja dikkat çekmektedir. Resme bakarak şehirde yeterince kamusal alanın olmadığına ve bu kamusal alan eksikliğinin sokaklar ile karşılanmaya çalışıldığına dair yorumlar yapılabilir (Gülay Taşçı, 2010) (Bkz. Şekil 3.8).

Woonerf kavramı, yaya ve otomobilin eşit haklara sahip olduğu, araç ve yaya trafiğinin bütünleştirildiği bir sokak tasarımı önerisidir. Bu bağlamda yayalar, bisikletliler ve düşük hızda seyreden motorlu taşıtların ortak kullanımına olanak sunan bir alandır. Başka bir ifadeyle sokakların yayalara ait olup yayaların yolu araçlarla paylaştığı, araçların ise sokaklarda misafir olarak görüldüğü bir yaklaşım modelidir. Bu nedenle araçların yayaların hızına yaklaşık olarak eşdeğer hareket ettiği alanlar olarak da tanımlanabilir (Demirel Etili ve Yamaçlı, 2015). Güneş (2008)'in 'kentsel dış mekanlar yeterliliği geliştirilme olanakları' adlı yüksek lisans tezinde örnek Woonerf sokağı modeliyle sokaklarda olması gereken temel tasarım ilkeleri aşağıda sıralanmıştır:

**Aydınlatma elemanları etrafındaki banklar:** Sokakta aydınlatma elemanları etrafında oturma alanları sağlanmalıdır, böylece insanlar rahatça dinlenip etkileşim kurabilirler.

**Motorlu taşıtlar için yol:** Sokak, motorlu taşıtlar için bir yol içermelidir, ancak bu yol, yayalar ve diğer kullanıcılar için de güvenli ve paylaşılabilir olmalıdır.

**Boş araç park alanları; Oturmak veya oynamak için alan:** Sokakta araç parkı için belirli bölgeler ayrılmalı ve diğer alanlar, insanların oturabileceği veya oyun oynayabileceği boş alanlara dönüştürülmelidir.

**Bank / oyun nesnesi:** Sokakta banklar ve oyun nesnelere gibi sosyal etkileşimi teşvik eden öğeler bulunmalıdır.

**Bitkili yeşil alan (isteğe bağlı):** Sokakta bitkiler ve yeşil alanlar, sokakların estetik görünümünü ve doğal çevreyi iyileştirmek için isteğe bağlı olarak eklenmelidir.

**Ağaç:** Ağaçlar sokakta gölgelik ve yeşil alanlar sağlar, aynı zamanda çevre için oksijen üretirler.

**İşaretlenmiş park yerleri:** Park yerleri net bir şekilde işaretlenmelidir, böylece herkes bu alanları kullanırken kurallara uyar.

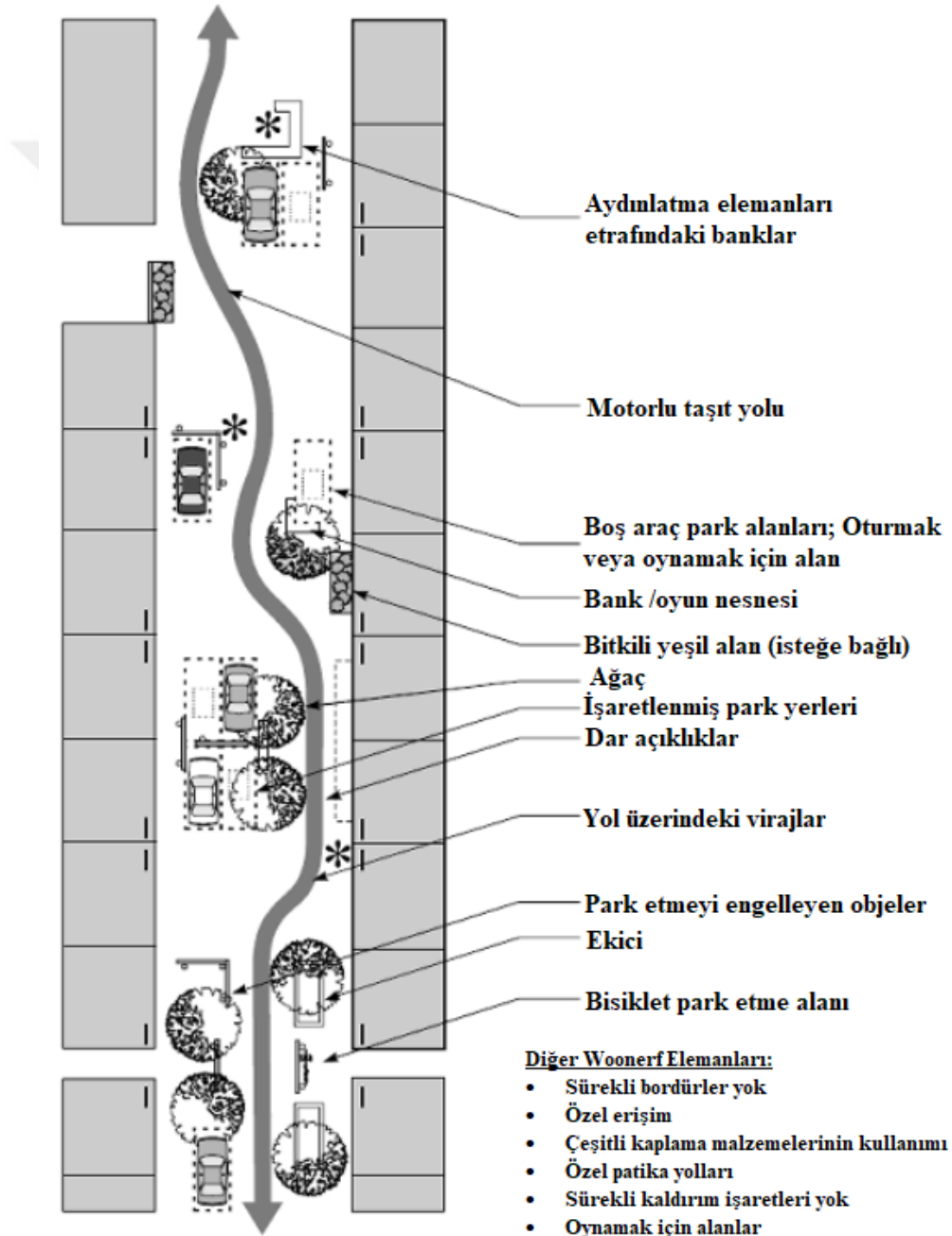
**Dar açıklıklar:** Sokakta dar açıklıklar, hız sınırlamalarını ve trafiği yavaşlatmayı amaçlayan bir tasarım unsuru olabilir.

**Virajlar:** Virajlar, motorlu taşıtların hızını düşürmek ve trafiği düzenlemek için kullanılabilir.

**Park etmeyi engelleyen objeler:** Sokakta park etmeyi engelleyen fiziksel engeller, yaya güvenliğini artırabilir.

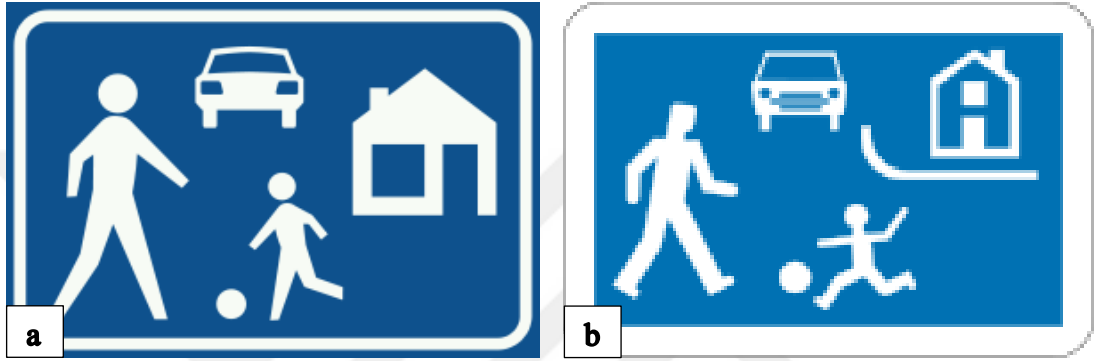
**Bisiklet park etme alanı:** Bisiklet park alanları için çitler veya düzenlemeler, bisiklet kullanıcılarına uygun park alanları sağlar.

Bu tasarım ilkeleri, Woonerf sokağı modeliyle bir arada bulunan ve sokakta güvenli, paylaşılabilir, etkileşim odaklı bir çevre oluşturmayı amaçlayan öğeleri yansıtmaktadır (Güneş, 2008) (Bkz. Şekil 3.9).



Şekil 3.9: Örnek Woonerf sokak modeli.

1960 yılında Delft'teki Woonerf uygulamasında elde edilen başarı kısa sürede Hollanda'nın birçok bölgesine yayılmıştır. Hollanda hükümeti Özellikle 1970 yılı itibariyle konut ve konut yakın alanlarını daha uygun hale getirmek için bir takım trafik politikaları izlemiştir. 1976'da Woonerf alanlarında uygulanması gereken özel trafik kuralları, tasarım standartları ve ölçüleriyle Hollanda Hükümeti tarafından yasalaştırılmıştır ve Hollanda Hükümeti 15 Mayıs gününü "Ulusal Woonerf Günü" olarak ilan etmiştir (Görer, 1986). Yapılan trafik düzenleme çalışmalarından biri de Woonerf bölgesini ifade eden trafik işaret levhasıdır (Bkz Şekil 3.10).



**Şekil 3.10: (a) Hollanda Woonerf trafik işaret tabelası, (b) Belçika Woonerf trafik işaret tabelası.**

**Kaynak:** <https://de.wikipedia.org> .



**Şekil 3.11: (a)Woonerf bölgesi girişi, (b)Woonerf, araç park alanları.**

**Kaynak:** (a) <https://web.northeastern.edu>, (b) <https://tr.pinterest.com>.

Woonerf trafik işaret levhasının, sürücülerin Woonerf bölgesini algılaması açısından sokağın başladığı ve bittiği yeri belirtmek amacıyla her iki uç noktada da bulunması

zorunludur (Biddulph, 2001). Ayrıca Woonerf bölgelerini diğer sokaklardan ayırmak için farklı bir giriş, oyun parklarından ayırmak için ise belirlenen noktalarında araç park alanları oluşturulmuştur (Appleyard and Cox, 2006) (Bkz. Şekil 3.11).

**Tablo 3.6 : Woonerf sokağı temel tasarım ilkeleri.**

**Kaynak:** (a), (b), (c), (d), (e), <https://tr.pinterest.com>; (Karadeniz Sadi, 2023).

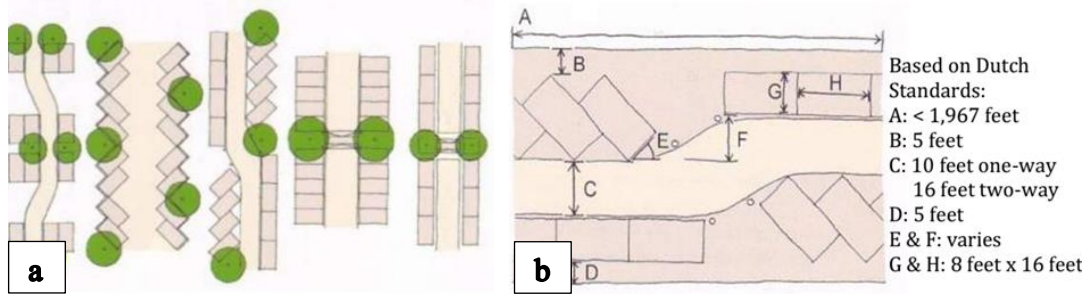
<b>Woonerf Sokağın Temel Tasarım İlkeleri</b>		
<b>Trafik Yavaşlatma</b>	Sokağın içerisinde, giriş ve çıkış noktalarında trafik levhaları ve fiziksel engellerle güvenlik sağlanmaktadır.	 <b>a</b>
<b>Paylaşılan Alanlar</b>	Yaya trafiği, bisiklet trafiği ve araç trafiği bir arada etkileşim halinde hareket eder.	 <b>b</b>
<b>Etkileyici Tasarım</b>	Sokaklar; kullanım alanına uygun şekilde farklı zemin, renk, peyzaj düzenlemesi ve çocuk oyun alanlarıyla çekici hale getirilir.	 <b>c</b>
<b>Kullanıcı Önceliği</b>	Sokaklarda yaya trafiği ve bisiklet trafiği, araç trafiğinden önceliklidir.	 <b>d</b>
<b>Katılım Etkinliği</b>	Sokakların tasarımı ve kullanım alanları bölge sakinlerinin katılımını ve kullanımını artırır.	 <b>e</b>

Yapılan literatür çalışmalarında caddelerin/sokakların en yoğun olduğu saatlerde bile 100'den az araç tarafından kullanılması gerektiğini öne sürmektedir. Ayrıca Woonerf sokak sınırlarının belirlenmesine yönelik net bir bilgi olmamakla birlikte, sokak uzunluğunun 600 metreyi (1.968 fit) geçmemesi tavsiye edilmektedir. Konuyla ilgili

yapılan arařtırmalar, kısa mesafeli Woonerf alanlarında srclerin yavař ara kullanmaya daha istekli olacaklarını gstermektedir (Appleyard ve Cox, 2006).

Woonerf temel tasarım ilkeleri, trafiĐin sakinleřtirilmeyle kalmayıp aynı zamanda caddenin daha gz alıcı grnmesini saĐlamak amacıyla dıř mekn mobilyaları, evre dzenlemesi, sokak aĐaları ve saksılar gibi peyzaj elemanlarıyla daha etkileyici ve ekici hale getirilmesini savunmaktadır. eřitli teknik sorunları nlemek amacıyla aĐalandırılacak alanlar, mevcut veya planlanan yer altı tesisleriyle koordine edilmelidir. İnsanları sokaĐı kullanmaya teřvik etmek amacıyla oturma ve dinlenme alanları tasarlanmalı, bu alanlar bariyerler gibi fiziksel engellerle aralardan korunmalıdır.

Kentsel Tasarım uzmanı Mike Biddulph'a gre Woonerf sokak sistemi aktiviteleri kullanıcılarının zellikle de sokaklarda oynayan ocukların desteĐiyle birlikte daha iřlevsel hale gelebilir. Blge sakinlerinin mevcut sokaklardaki trafiĐi tehlikeli olarak algılaması ve bu nedenle dıřarı ıkmaktan kaınmaları oyun sokaklarının etkinliĐini arttırabilir. Konut blgesi yakınlarda az ya da hi aık kamusal alan yoksa Woonerf sistemi daha bařarılı olabilir. Bu baĐlamda Woonerf uygulaması, trafik sakinleřtirme stratejileriyle bir btn olarak ele alınmalıdır (Biddulph 2001) (Bkz. Őekil 3.12). Ayrıca, trafik sakinleřtirme alıřmalarından bir tanesi olan ara park alanlarına ynelik dzenlemeler cadde boyutuna baĐlı deĐiřiklik gsterebilmektedir.



**Őekil 3.12: (a) Woonerf sokak sistemi park alanı planlaması, (b) Woonerf'e uyarlanmış sokaklarda dz ve paralel ara park etme planlaması.**

Woonerf belgelerinde ara hız limiti zerine yapılan internet ve literatr alıřmaları sonucunda ara hızınının 4mil (6.437376 km) ile 20mil (32.18688 km) arasında olduĐu sylenebilir. Blge iin belirlenen ara hız sınırları, uygulandıĐı lke ve yerel ynetime gre deĐiřiklik gstermektedir. rneĐin, Hollanda Woonerf blgeleri iin genellikle 15km/s (~9mil) hız sınırı uygulanmaktayken, Belika'da genellikle

30km/s (~ 19mil), Almanya'da genellikle 6 km/s (~ 4mil) ve İsveç'te ise genellikle 20 km/s (~ 12mil) hız sınırı uygulanmaktadır.

Belçika Woonerf bölgelerine ilişkin 27 Ekim 1998 tarihli Bakanlık genelgesinde, woonerf bölgeleri 'Saatte 30 km'ye kadar hız sınırı olan bölgeler' ya da '30. bölge' olarak adlandırılmaktadır. 1 Kasım 1988'de yasal statü verilen 30. bölgeler için 1988 tarihli Kraliyet Kararnamesine dayandırılarak oluşturulan Belçika karayolu kanununun 22. maddesinin uygulanmasında, hız sınırı 30 km/saat olarak belirlenmiştir.

Büyük Britanya'da Woonerf bölgelerinin trafik kazalarına etkisi üzerine 5 yıllık bir çalışma hazırlanmıştır. Çalışma verilerine göre trafik kazalarının %60 oranında azaldığı görülmüştür. Trafik kaza verileri çocuk trafik kazaları özelinde incelendiğinde; çocukların yaya olduğu kazalarda %70, çocukların bisikletli olduğu kazalarda ise %50 oranında azaldığı saptanmıştır. Elde edilen veri sonuçları İsveç hükümetinin dikkatini çekmiş, trafik kazalarına bağlı ölüm ve ağır yaralanmaları sıfıra indirmeyi hedefleyen "Vizyon Sıfır" politikasını uygulamıştır. Bu politika çerçevesinde İsveç'te, 30 km/saat hız sınırının sadece konut işlevi olan caddelerde değil trafik işlevi olan tüm caddelerde uygulanmasını zorunlu kılınmıştır ([www.wegcode.be](http://www.wegcode.be)).

Woonerf'in temel amacı, konutların bulunduğu sokakların sadece araç hareketliliği için bir kanal değil, insanlar arasında sosyal etkileşimi destekleyen kamusal bir alan olarak tasarlayarak kullanım şeklini değiştirmektir. Bu bağlamda sokak işlevi ve yaşam kalitesini artırmayı hedeflemektedir. Özetle woonerf için sokağı çeşitli aktivitelerle destekleyerek kullanıcıları için yaşanabilir ve çekici bir ortama dönüştürme uygulaması olduğu söylenebilir.

### **3.5.2. Home Zone (İngiltere)**

Home Zone terimi; sözlük anlamı olarak ev/yerleşim bölgesi anlamına gelen, kentsel planlama ve trafik yönetimi alanlarında kullanılan bir kentsel tasarım girişimi kavramıdır. Bu terim, belirli bölgelerde araç trafik hızını düşürüp, yaya ve bisiklet trafiğini arttırarak bölge trafiğini sakinleştirmeyi hedeflemektedir. Trafiği sakinleşen bölgedeki mahalle sakinlerine daha güvenli ve yaşanabilir bir çevre sunmak amacıyla

tasarlanmıştır (Tandoğan, 2014). Home Zone sokak konseptinin kökeni, bir önceki bölümde detaylıca yer verilen Woonerf bölgelerine dayanmaktadır. Woonerf bölgelerinin ortaya çıkışı ve uygulanışının ardından, 1970 yıllarının sonlarına doğru trafik yavaşlatma ve yaşayan güvenli sokak kavramı tüm Avrupa’da yaygınlaşmaya başlamıştır. 1990 yıllarının sonunda Birleşik Krallıkta trafiği sakinleştirilen yerleşim bölgeleri (Woonerf), ‘Home Zone’ olarak adlandırılmıştır.



**Şekil 3.13: İngiltere’deki ilk “Home Zone” örneği (Stainer Street, Northmoor, Manchester).**

**Kaynak:** Joseph Rowntree Foundation, 2007. [www.jrf.org.uk](http://www.jrf.org.uk).

Home Zone uygulamasına geçmeden önce İngiltere’nin sokak oyunları konusundaki geçmiş tutumu bilmek, uygulamaya verilen önemi anlamaya yardımcı olacaktır. Birleşik Krallık parlamentosu tarafından hazırlanan 1935 tarihli karayolu anayasasına göre; otoyolda futbol ve sokak oyunları oynanması yasaklanmıştı. Kurala uymayan çocuklara cezai işlem uygulanmıştır. Cezasını ödemeyen çocuklar hapisaneye atılmıştır (<https://en.wikipedia.org>).

London Play kurumu ana sayfasında yer alan oyun sokağının tarihsel süreçleri bölümünde 1825-1935 yılları arasında, sokakta oynamaktan dolayı 2.000'den fazla gencin dava edildiği belirtilmektedir. Bu durum yerel halkı rahatsız etmiştir. Konuyla

İlgili bazı yöneticilerin görüşleriyle birlikte 1936 yılı itibarıyla ülkede oyun sokakları denemeleri yapılmaya başlanmıştır. 1938’de sokak oyun alanları yasasıyla, çocukların sokaklarda oynayabilecekleri alanlar anayasal hak olarak görülmeye başlanmıştır. Belediyeler özelinde değerlendirilen oyun sokakları 1960 yılı sonrası konuyla ilgili yasal düzenlemeler ve çalışmalar devam etmiştir (<https://londonplay.org.uk>).

İngiltere’de sokak oyunları konusunda yaşanan durumu özetlemek gerekirse, baskılanmış sokak aktivitesi ihtiyaçlarına duyulan özlemin zamana bağlı olarak geri kazanımı şeklinde ifade edilebilir.



**Şekil 3.14: Home Zone bölgesi başlangıç ve bitiş trafik işaretleri.**

**Kaynak:** [www.theihe.org](http://www.theihe.org)

Home Zone terimi ilk olarak 1990 yıllarının başında yol güvenliği üzerine çalışan Barbara Preston’ın ‘Cutting Pedestrian Casualties: Cost Effective Ways to Make Walking Safer’ (Yaya Kayıplarını Azaltma: Yürümeği Daha Güvenli Hale Getirmenin Uygun Maliyetli Yolları) makalesinden türetilmiştir. Makale çalışmasında, insanların evlerine yakın sokaklarda çocuklar için oyun alanı yaratma ihtiyacına odaklanılmıştır. Oysaki sokaklarda çocuklar için oyun alanları fikri 1938 yasasıyla resmi olarak tanımlanmış ancak yeterli uygulama yapılamamıştır. Uygulanan sokak oyun alanları konseptine “Home Zone” adıyla yeni bir soluk getirilmiştir. Home Zone’a kadar yapılan sokak değişim hareketleri, tabela ve işaretlerle alanın algılanması ve belli hız kurallarına uyulmasıyla sınırlı kalmaktaydı. Home Zone fikriyle sokaklar bütün olarak ele alınıp çevresel tüm faktörlere yönelik tasarıma odaklanılmıştır (Biddulph, 2008). Böylece seçilen alanlar, sadece trafiğin

yavaşlayıp yaya ve bisikletli kullanıcılar için güvenli olmanın üstünde bir hal almıştır.

27 Mayıs 2022 tarihli İngiliz Bakanlık kanunun Home Zone ile ilgili bölümünde; 1999 yılı Ağustos ayında Galler'de, yerel yönetimlerce belirlenen 9 pilot bölgede Home Zone uygulanmaya başlandığı belirtilmektedir. Bu bölgeler; Manchester, Plymouth, Lceds, Nottingham, Peterborough, West Ealing, Lambert, Sitting Bourne ve Major Village şehirleridir (SivriGökmen ve Gülay Taşçı, 2010). Seçilen bölgeler, Avrupa'da trafik kazalarında önemli başarılar kazanan sokak sistemini geliştirerek ona alternatif oluşturmak amacıyla yerel toplum tasarım ve geliştirme sürecine dâhil edilmek istenmiştir.

Bu bağlamda pilot Home Zone bölgelerinde yapılan uygulamalar, kullanıcı yerel halkın istek ve görüşleriyle bölgeye özel bir hal alması planlanmıştır. Ancak bu proje için gereken maddi destek karşılanamamıştır (Gill, 2006). Sunulan her fikrin bölgeye sağladığı değişikliklerle Home Zone bölgesinin yerelleştirilmek istendiği söylenilebilir. Home Zone'lar için kalıpsal bir tasarımın olmaması, her toplumun kendisine özel gereksinimlerine uyarlamasına imkan tanımaktadır. Home Zone bölgelerinin tasarım ve uygulama aşamasında toplumsal katılım sayesinde; yeni yeşil alanlar, açık alanlar ve oyun alanları gelişimi kentsel kimlikte oluşturulmaktadır. Böylece kentsel tasarımda nitelikli ve farklı tasarım çözümleri sunulmaktadır. Ayrıca çocukların ve yetişkinlerin sosyal ve duygusal ihtiyaçlarına sadece mekânsal değil tasarımsal olarak da uygun ortam hazırlanmıştır. Sokak oyun alanlarını İngiltere özelinde ele alırsak; yasaklar döneminde bir hayal, kanunlaştığı dönemde yasal bir hak ve uygulama, Home Zone döneminde ise özelleşen tasarımsal ve kültürel bir yaklaşım olduğu söylenebilir.

Home Zone'un temel amacı, kentlerde trafik güvenliğini artırmak ve şehir yaşamını insan dostu hale getirmektir. Bu yaklaşım sokaklardaki yaya ve bisikletli sayısını arttırarak toplumun sosyal bağlarını güçlendirmeyi sağlamaya çalışır. Özellikle çocukların sokaklarda güvenle oyun oynamalarına imkân sunar. Sokakların sadece araçlar için tasarlanmış trafik yolların olmaktan ziyade yayaların bir araya gelmesine olanak tanıyan önemli kentsel açık yaşam alanlarını oluşturmasını hedeflemektedir. Tasarlanan sosyal alanların kentliler arası iletişimin artmasına ve çocuklara alternatif oyun alanı oluşmasına yol açması beklenmektedir. Yaya ve bisikletliler için uygun

ortam oluşturulurken araç trafiğine de sekte vurulmamıştır. Araçlar için park ve geçiş hakkı korunmuş sadece bölgeye özel trafik kurallarına tabi tutulmuştur. Böylece Araç sahiplerine iyi ve güvenli park alanları, çocuklara güven içinde oynama imkânı, yetişkinlere sosyalleşebilecekleri ortam sunulurken, tüm kullanıcıların sokak yaşantısından memnuniyet duyması amaçlanmıştır.

Home Zone" olarak tasarlanan bir sokaktaki konut sayısı, sokak üzerindeki taşıt girişi yeri sayısına bağlıdır. Eğer bu tür bir sokak sadece bir taşıt girişine sahipse, bu alanda 25 konut bulunmalıdır. Ancak iki, üç ya da dört taşıt giriş noktasına sahipse, alandaki maksimum konut sayısı Tablo 3.7'deki gibi olmalıdır ([www.theihe.org](http://www.theihe.org)).

**Tablo 3.7: Home Zone sokağı için maksimum konut sayısı.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).

Home Zone sokağı taşıt yeri girişi sayısı	1 Giriş	2 Giriş	3 Giriş	4 Giriş
Maksimum konut sayısı	25 konut	100 konut	200 konut	300 konut

Home Zone bölgelerini diğer geleneksel sokaklardan ayıran en belirgin özellik sokak girişini belirtmek amacıyla tasarlanan giriş kapılarıyla kaldırım taşıyla aynı hizada olan yolun dokusu ve rengindeki değişikliklerdir. Bu sayede başta taşıtlar olmak üzere tüm kullanıcılara yayaların öncelikli olduğu alanda olduğu bilgisi ve hissi görsel olarak verilmiş olur. Sokak içerisindeki yavaşlatma elemanları, taşıt rotalarında lineerliğin bozulması, tuzaklar, yolda daraltmalar, peyzaj elemanları, oturma ve dinlenme alanları, bisiklet park alanları, farklı kademelerde düzenlenmiş park alanları ya da çocuklar için oyun ekipmanlarıyla sürücülerin araç hızı azaltılarak, sokak kullanıcılarının güvenliği sağlanmaya çalışılır (Bristol City Council, 2003).

Home Zone bölgelerinin kent içinde yaşayan bir sokak dokusuna uygulanması erişimini kolaylaştırır. Çocukların evlerine yakın olması ihtiyaçlarını evinden karşılanmasına ve ebeveyn gözetimine imkân sunar. Bu özellikleriyle Home Zone

bölgeleri için çocuklara ve ailelere güzel bir çocuk dostu sokak tasarımı sunduğu söylenebilir.

Home Zone bölgelerine yönelik uygulamalar temelde Woonerf ilkeleriyle aynı sayılabilir. Sokaklar; giriş ve çıkışı tabela ile belirtilmiş bir alanda, araç hızının 10mil(16.09344 km) ile 20mil(32.18688 km) arasında olduğu güvenli yaya ve bisikletli kullanımına uygun şekilde tasarlanmıştır. Sokaklarda mecburi rota kullanımının olmaması için seçilen bölgelerin, toplu taşıma güzergâhlarında olmamasına dikkat edilir (Tandoğan ve Güneş Tigen, 2021). Hız sınırı, tabelalar ve kullanıcı profili dışındaki tasarım elemanları uygulamalar arası farklılık gösterebilir.



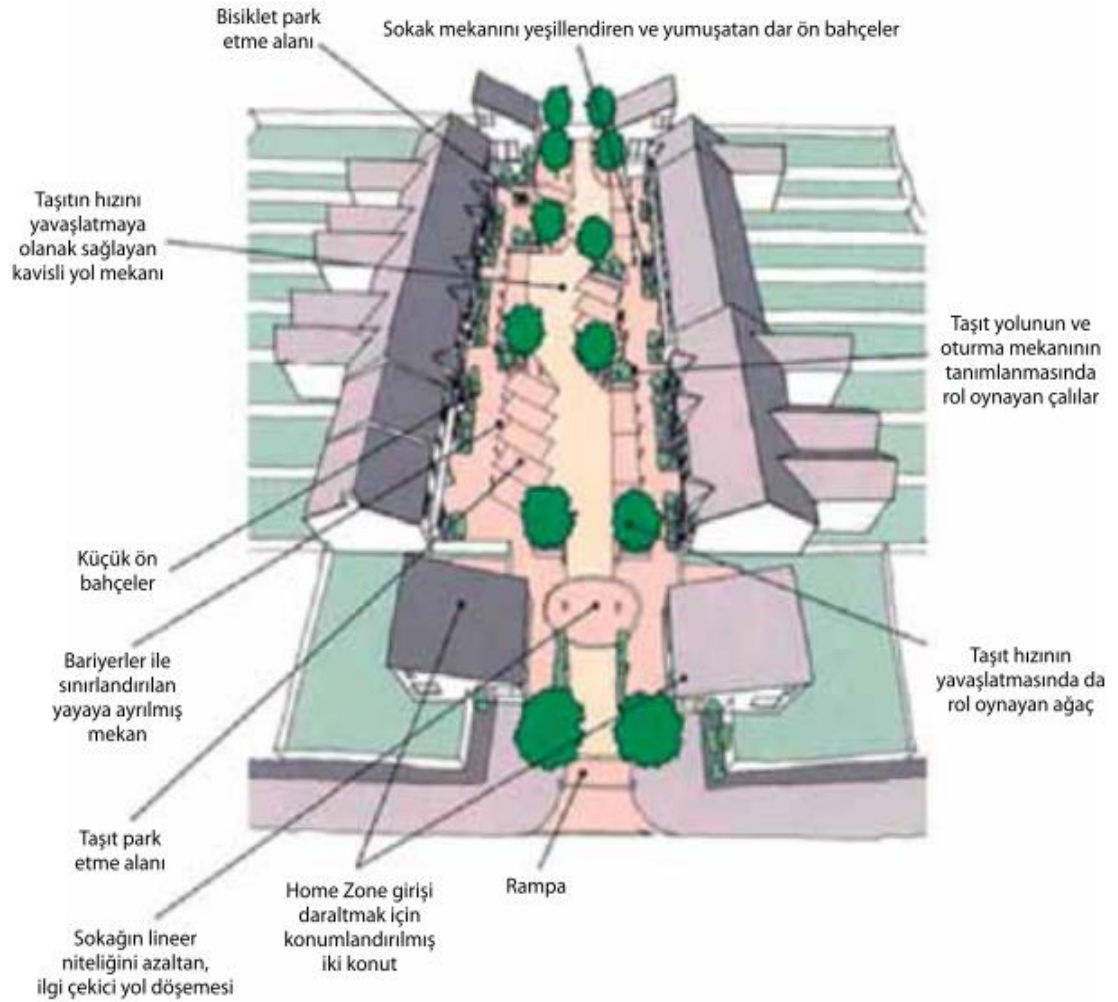
**Şekil 3.15: Hız sınırı olan bölgenin başlangıç ve bitiş trafik tabelası.**

**Kaynak:** <https://traffic-rules.com>.

Home Zone bölgeleri, araç hızını bir anda kesmek yerine kademeli olarak azaltmak amacıyla uygun genişlikte alanları kapsamalıdır ([www.gateshead.gov.uk](http://www.gateshead.gov.uk)) (Bkz. Şekil 3.16). Bölge içerisinde yaya ve bisikletlilerin ulaşım kolaylığı açısından; okul, otobüs durakları, yeşil alanlar ve dükkânları kapsayan sürekli bir rota bağlantısı arası güzergahta olmalıdır. Yayaaların ulaşımını ve sürücülerin hız kuralına uymasını kolaylaştırmak adına 400m (5 dakikalık yürüme mesafesi) uzunluğu geçmemelidir. Bu bağlamda Home Zone bölgesinin dışında bir de hızı kademeli yavaşlatmaya uygun bir zone olmalıdır.



**Şekil 3.16: Araç hızını kademeli olarak düşüren Home Zone alanları.**




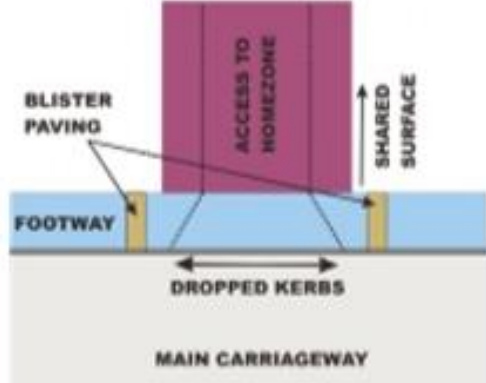
**Şekil 3.17: Home Zone bölgeleri şematik tasarım ilkeleri.**




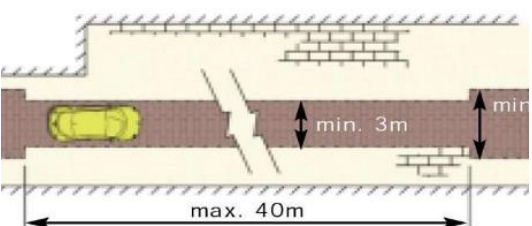
**Kaynak:** Biddulph M., 2001; Tandoğan O., 2014.

İyi tasarlanmış bir Home Zone uygulamasına ilişkin ‘taşıkların maksimum sürüş hızı insanın yürüyüş hızından biraz daha hızlıdır’ sözleriyle tanınan İngiliz hayırsever iş adamı Joseph Rowntree, 1904 yılında kurulan Joseph Rowntree Foundation (JRF) Vakfının kurucusudur. Vakıf kendisini insanların ve gezegenin gelişebileceği, yoksulluktan uzak, daha eşitlikçi ve adil bir geleceğe geçişi desteklemek ve hızlandırmak için çalışan bağımsız bir sosyal değişim kuruluşu olarak tanımlamaktadır. Vakıf “Home Zone” sistemlerinin geliştirilmesi için Kuzey Avrupa ülkelerinden adapte edilen tasarım prensipleri üzerine bir araştırma çalışması yapmıştır. Araştırmada Joseph Rowntree Foundation (JRF) tarafından belirlenen anahtar prensiplerle hazırlanan Home Zone temel tasarım ilkeleri Tablo 3.8’deki gibidir. (Görseller [www.theihe.org](http://www.theihe.org)’a aittir.)

**Tablo 3.8: Home Zone sokağı temel tasarım ilkeleri.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).

<b>Home Zone Temel Tasarım İlkeleri</b>		
<b>Kentsel Bütünlük</b>	"Home Zone bölgeleri," tecrit ya da ayrılmış alanlar olarak düşünülemez. "Home Zone" daha geniş çaplı bir trafik sakinleştirme projesinin veya "Okul İçin Daha Güvenli Rotalar" gibi bir girişimin bir parçası olarak görülebilir.	
<b>Bölgenin Ayrımı</b>	"Home Zone" bölgesine girişler nettir ve "Home Zone" işareti içerir, böylece sürücüler tarafından "Home Zone" ile geleneksel yollar arasındaki fark kolayca anlaşılabilir.	

<p><b>Otopark Düzenlemeleri</b></p>	<p>Düzenlemeler, taşıtların konut mülkiyetine çok yakın gitmesini önler. Ayrıca peyzaj özellikleriyle otopark alanlarının konut mülkiyetine çok yakın olmasına izin vermez. "Home Zone," bölgesi konutların yakın çevresinde hem mevcut hem de potansiyel kullanıcılar için yeterli park alanlarını sağlamalıdır.</p>	
<p><b>Trafik Ve Yol Düzenlemeleri</b></p>	<p>Düzenlemeler kurumsal kimliğe uygun işaretler, tabelalar, peyzaj düzenlemeleri ve sokak mobilyalarının kullanımını düzenler. Bu unsurlar görsel olarak karmaşıklık yaratmadan bütünleştirici ve çekici olmalıdır. Yolun taşıtlara özgü kısmı ile kaldırım arasında herhangi bir ayırım veya fark bulunmaz.</p>	
<p><b>Trafik Yavaşlatma</b></p>	<p>Kamusal aydınlatma ve gece aydınlatma için kullanılan unsurlar, hız azaltıcı özellikler olarak kullanılır.</p>	
<p><b>Araç Seyir Koşulları</b></p>	<p>"Home Zone" bölgesindeki yol boyutları, trafik akışının yavaş hareket etmesi, park etme ve acil durumlarda araçların hareket etmesi için yeterli olmalıdır.</p>	

<p><b>Kullanıcı Önceliği</b></p>	<p>Bir "Home Zone" bölgesindeki sürücüler, kendilerinin önceliğe sahip olduğunu düşünemez; hız sınırları konusunda böyle bir yanlış algı oluşturan unsurlar bulunmaz.</p>	
<p><b>Home Zone Düzenlemeleri</b></p>	<p>Mümkün olduğunca ön bahçeler korunur. Oturma alanları dikkatle planlanır ve konumlandırılır. "Home Zone" bölgeleri oturanları rahatsız etmeyecek şekilde informal oyun ve ilgili aktiviteler için potansiyel sunar ve sokaklar buna göre tasarlanır. "Home Zone" bölgelerinde saat başı 100'den az sayıda araç geçmeli ve Hollandalıların görüşüne göre sokaklar 600 metreden daha kısa olması idealdir.</p>	

### 3.5.3. Shared Zone (Avustralya)

Shared Zone, tıpkı Home Zone düzenlemeleri gibi kökenini Woonerf 'den alan, benzer sokak tasarım konseptidir. 1990'lı yıllarda Home Zone'a alternatif bir yaklaşım olarak Avustralya ve Yeni Zelanda'da uygulanan oyun sokaklarının adıdır. Shared Space olarak da bilinen kelime dilimize çevrildiğinde, paylaşılan bölge anlamına gelmektedir.

Shared Zone (Paylaşılmış alan) kavramı, Avustralya'da trafik mühendisliği alanında ele alınmış bir şehir planlama yaklaşımıdır. Fikir Hollandalı bir karayolu trafik mühendisi olan Hans Monderman'ın, ulaşım planlamacıları ve otoyol mühendisleriyle birlikte sokak tasarımlarına yönelik çalışmalarıyla gelişmiştir (<https://en.wikipedia.org>).

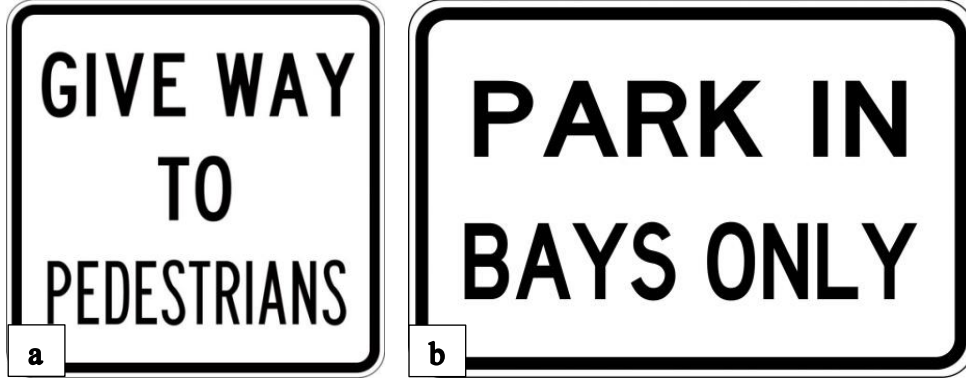
Monderman tarafından başlatılan bu yaklaşım, trafiğin sakinleştirilmesine yaptığı katkılarla tanınan Avustralyalı şehir planlamacısı David Engwicht tarafından benimsenmiştir. Engwicht, Amerika Birleşik Devletleri ve Kanada'daki kentsel yerleşimlerde trafik hızlarını azaltmak, güvenli sürüşü teşvik etmek amacıyla çeşitli çalışmalar yapmış, Shared Zone fikrinin en önemli savunucularındandır (<https://en.wikipedia.org>).



**Şekil 3.18: Shared Zone bölgesi başlangıç ve bitiş trafik işaretleri.**

**Kaynak:** (NSW, 2012).

Avustralya'nın doğusunda bulunan Yeni Güney Galler (NSW) anayasasında Shared Zone bölgeleriyle ilgili bilgilendirme formu bulunmaktadır. Forma göre; Shared Zone araçlar ve yayaların güvenli bir şekilde bir arada bulunabildiği bir yol veya yol ağı olarak tanımlanmaktadır. Shared Zone bölgeleri, belirli trafik kuralları ve hız sınırlamalarına tabidir. Ayrıca bölgenin başlangıç ve bitiş noktasını gösteren hız sınırını belirten trafik işaret levhaları bulunmalıdır. [Görsel S] Bu bölgeler için geçerli olan maksimum hız sınırı çoğu yayanın yürüme hızı baz alınarak 10 km/saat olarak belirlenmiştir. Hız sınırının belirlenmesinde yayaların, araç içi yolcularına göre savunmasız olması nedeniyle yol kullanıcılarına yönelik kaza riskinin en minimum seviyede olması amaçlanmıştır. Düşük hızdaki motorlu taşıtlarda kullanıcılar araçlarını daha iyi kontrol edebilmektedir (NSW, 2012). Böylece çarpışma riski azalır ve diğer yol kullanıcılarıyla güvenli bir şekilde sokakları paylaşabilirler.



**Şekil 3.19: (a) Yayaalara yol ver trafik tabelası, (b) Sadece belirlenen alanlara park edilebilir trafik tabelası.**

**Kaynak:** (NSW, 2012).

Bölgede araçlar ve yaya trafiği arasındaki eşitliği vurgulamak için yol çizgileri, kaldırımlar veya oluklar gibi ayırt edici işaretler bulunmamaktadır. Sokak kullanıcıları arasında kullanım üstünlüğü olmamakla birlikte, sürücüler her zaman yayalara yol vermek zorundadır ve bu bölgelerde yaya önceliği vardır. Shared Zone içerisindeki motorlu taşıtlar, bölge trafik işaretlerine uygun olarak seyir edebilir ya da işaretli alanlara park edebilirler (Şekil 3.19). Shared Zone, yayaların ve araçların bir arada bulunduğu bölgelerde güvenliği artırmayı hedefler ve sürücülerin yavaş ve dikkatli olmalarını teşvik eder. Bu tür bölgelerde yayaların önceliği ve güvenliği ön plandadır (NSW, 2012). Shared Zone bölgeleri yaya aktivitesinin yüksek olduğu yerleşimlerde, yerel ihtiyaçları karşılamak ve yaşam kalitesini arttırmak amacıyla tasarlanmıştır.

Shared Zone bölgeleri, tıpkı Home Zone gibi seçilen bölge sokak/sokaklarını bir bütün olarak ele alıp, tüm çevresel faktörlerle birlikte tasarım planı oluşturmayı amaçlar. Sokaklarda genellikle yaya ve araç ayrımı için kullanılan bordürler, yol yüzeyi işaretleri, trafik işaretleri ve düzenlemeler gibi özellikleri kaldırarak, araç trafiği ile yayalar arasındaki sınırları en aza indirmeyi amaçlayan bir kentsel tasarım yaklaşımı hedeflenmiştir (<https://en.wikipedia.org>).



**Şekil 3.20: (a) Shared Zone başlangıcı, (b) Shared Zone araç park alanları.**

**Kaynak:** (NSW, 2016).

Bu yaklaşım, trafik işaretleri ve kuralları yerine fiziksel çevrenin tasarımını kullanarak, kullanıcıların davranışlarını düzenlemeyi hedefler. Ayrıca, bu yaklaşım yayaların kendilerini daha güvende hissetmelerini sağlamakla birlikte, sürücülerin daha dikkatli yolculuk yaparak kaza riskinin de azalması beklenmektedir. Shared Zonelar, standart özelliklerle karakterize edilen kalıplaşmış bir sokak tasarımı olmaktan ziyade yaya güvenliğini ön planda tutan bir tasarım yaklaşımıdır (Collarte, 2012) (Bkz. Şekil 3.21)



**Şekil 3.21: Borderline Neighborhood Shared Streets Projesi.**

NSW, Shared Zone tasarım ve uygulamalarına ilişkin kural ve gereklilikleri 11 başlıkta incelemiştir. Bu başlıklar; genel tasarım ilkeleri, giriş/çıkış noktaları, trafik işaretleri, zemin özellikleri, trafik sakinleştirici özellikler, görüş mesafesi, araç erişimi, otopark, bisikletliler, engelliler, aydınlatma ve drenajdır (NSW, 2016).

- **Shared Zone Genel Tasarım İlkeleri:**
- Bölge içerisindeki zemin, normal bir yola benzememesi için değiştirilmelidir. Sürücüler ve yayalar farklı bir sürüş/yürüyüş ortamında olduklarını hissetmelidir. Yaya önceliği hissini geliştirmek için tüm sınırlamalar ve kaldırımlar kaldırılmalıdır.
- **Shared Zone Giriş/Çıkış Noktaları:**
- Shared Zone bölgenin başlangıcını ve sonunu belirtmek için; tabelalar, mimari ve peyzaj unsurları kullanılmalıdır. Ayrıca, giriş/çıkış noktalarını vurgulamak için "Yayalara Yol Verin" işaret tabelaları kullanılmalıdır.
- **Shared Zone Trafik İşaretleri:**
- NSW 2008 Yol Kuralları gerekliliklerine uygun düzenleyici trafik işaretleri bulunmalıdır. Bölgenin vurgulanması için, yolun tek veya çift yönlü kullanılmasına bakılmadan her iki tarafında giriş işaretleri bulunmalıdır.
- **Shared Zone Zemin Özellikleri:**
- Bölgenin zemini diğer yollardan ayırt edilebilecek şekilde farklı renk, doku ve/veya malzemelerle değiştirilmelidir (NSW, 2012) (Bkz. Şekil 3.22).



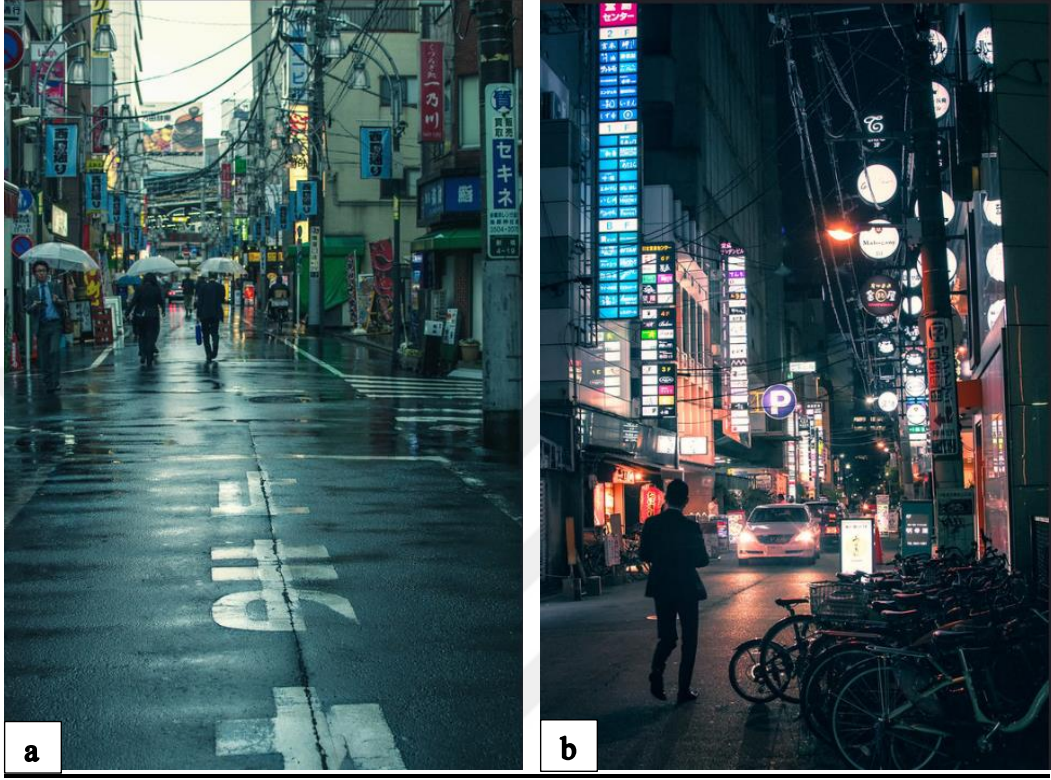
- **Şekil 3.22: Shared Zone zemin örneği.**
- **Shared Zone Trafik Sakinleştirici Özellikler:**
- Kaldırımların kaldırılmasının mümkün olmadığı durumlarda, bölgedeki araç hızını azaltmak ve 10 km/saat hız sınırına uyumu teşvik etmek amacıyla trafik sakınleştirici ya da yaya dostu düzenlemeler uygulanmalıdır.
- **Shared Zone Görüş Mesafesi:**
- Sürücülerin bölgede dikkatli ve hız sınırına uygun araç kullanımının teşvik edilmesi için görüş mesafesinin çok olmaması önemlidir. Görüş mesafesinin korunmasının gerekli olduğu yerlerde minimum 12 metre olmalıdır (NSW 2016). Shared Zone alanlarında sürücülerle yayalar arasındaki etkileşimi düzenlemek ve güvenli hale getirmek, bu tasarım kurallarıyla mümkün olacaktır.

- **Shared Zone Araç Erişilebilirliği:**
- Sokaklar iki aracın birbirini geçmesine yetecek büyüklükte olmalıdır. Büyük araçların, özellikle otobüslerin erişimi için alternatif planlar yapılmalıdır. Acil durum araçları, teslimat araçları ve çöp kamyonlarının güvenli bir şekilde hareket edebilmelerine uygun tasarlanmalıdır.
- **Shared Zone Otopark:**
- Bölge içi otopark düzenlemeleri, belirli uzunluk ve genişlik standartlarına uygun olarak belirlenmelidir. Ayrıca varsa mevcut kaldırımların üzerinde araç park alanları sağlanmalıdır.
- **Shared Zone Bisikletler:**
- Bölgedeki bisikletlilerin güvenli bir şekilde hareket etmesi için gerekli trafik sakinleştirme önlemleri alınmalıdır. Tek yönlü sokaklarda ters yönde bisiklet hareketlerine izin verilmeyerek motorsuz ulaşım teşvik edilmemelidir. Ayrıca bisikletlilerin de yayaların öncelikli olduğu bilincinde olması gerekmektedir.
- **Shared Zone Engelliler:**
- Bölge tasarımları her türlü engelli kullanıcı ihtiyacı düşünülerek, tasarım standartlarına uygun olacak şekilde düzenlenmelidir. Görme engelli kişilerin bölgeye girdiklerini anlaması için zemin malzemesi farklılaşarak fitilli dokuda olmalıdır ([www.theihe.org](http://www.theihe.org)).
- **Aydınlatma ve Drenaj:**
- Aydınlatma güvenlik için uygun olacak şekilde sağlanmalıdır. Yaya ve bisikletlilerin kullanımına uygun drenaj ızgaraları kullanılmalıdır (NSW, 2016).

#### **3.5.4. Side Street (Japonya)**

Japonya'da "Side Street" terimi; ana caddeler, ana yollar veya ana arterlerin yanında bulunan daha küçük, genellikle daha dar ve daha az trafikli sokakları ifade etmek için kullanılır. Bu sokaklar genellikle ana yolları birbirine bağlamak, yerel trafik akışını yönlendirmek, yerel sakinlerin evlerine/iş yerlerine veya ana yollara erişimini sağlamak için kullanılır. Side Street'ler, genellikle ana yolların veya caddelerin yanındaki mahallelerde yer almakta, bu bölgeye yakın mahalle sakinlerine ve onların

ziyaretçilerine hizmet etmektedir (Gülay Taşçı, 2010). Yayalar, bisikletliler ve yerel trafiğe hizmet veren, düşük trafik yoğunluğuna sahip dar, yaya dostu alanlardır. Japonya'daki karmaşık ve büyük şehir dokusu içinde, kalabalık ve yoğun trafik karmaşasından uzaklaştıran bu sokakların sayısı oldukça fazladır.



**Şekil 3.23: (a) Tokyo, Shinbashi; (b) Osaka, Kitashinchi.**

**Kaynak:** Dobson T., 2013. [www.flickr.com](http://www.flickr.com)

Japonya'daki Side Street bölgelerinin temeli Woonerfe dayanmakla birlikte yapılan araştırma çalışmaları sokaklardaki trafik yavaşlatmanın yaya önceliğinin sebeplerinde farklılık olduğunu göstermektedir. Woonerf'te trafik yavaşlatılarak yayalara sosyal ilişki kurabilecekleri ve çocukların daha rahat oynayabilecekleri ortam sunulmak istenirken, Japonya'da iki farklı amaç için ayrı düzenleme vardır.

Side Street düzenlemelerinden ilki, sokakları Tokyo'nun modern yaşam tarzı ile geleneksel kültürün bir araya geldiği alanlar olarak düzenlemeyi amaçlar. Bu bölgelerde yürümek, sokak lezzetlerini tatmak, şehir keşfi yapmak veya geleneksel Japon kültürünü deneyimlemek için küçük işletmeler, el sanatları ürünleri satan dükkânlar, kafe ve restoranlar bulunmaktadır. Bu nedenle özellikle turistler için ilgi çekici olmaktadır.



**Şekil 3.24: Tokyo Side Street caddeleri.**

**Kaynak:** Fjellstrom K., 2005. [www.fareast.mobi](http://www.fareast.mobi)

Tokyo'daki Side Street bölgeleri incelendiğinde genellikle ticaret, yemek ve diğer yetişkinlere yönelik faaliyetler için popüler olduğu saptanmıştır. Ancak Tokyo'da çocuklar için oyun alanlarına ev sahipliği yapan pek çok park, bahçe ve özel oyun alanı bulunmaktadır. Oyun alanları genellikle biraz daha büyük ve çocukların güvenli bir şekilde oyun oynamasını sağlamak amacıyla tasarlanmıştır. Side Streetler ise genellikle bu tür parklara ve çocuklar için tasarlanmış oyun alanlarına erişimi sağlayabilir.



**Şekil 3.25: Tokyo Side Street sokakları.**

**Kaynak:** Fjellstrom K., 2005. [www.fareast.mobi](http://www.fareast.mobi)

Side Street düzenlemelerinden ikincisi ise genellikle okul bölgelerinde trafiğin okul günleri ve giriş çıkış saatlerine göre hafta içi belli saatler aralığında trafiğin yavaşlatılması şeklindedir. Trafik yavaşlayacağı saatler tabela ya da bölge içerisindeki zeminde yazılı olabilir (Bkz. Şekil 3.26). Bunun yanı sıra bölge girişinde bölgenin anlaşılması için giriş zemininde farklılık mevcuttur ve Woonerf trafik işaret levhaları ve hız limitleri yolun iki tarafında bulunur.



Şekil 3.26: Trafiğin belirli saatlerde yavaşlatıldığı Side Street örnekleri.

Kaynak: Kawana Y., 2010. <http://blog.livedoor.jp>.

### 3.5.5. Verkehrsberuhigter Bereich, Spielstraße ve Spielstraße Auf Zeit (Almanya)

Verkehrsberuhigter Bereich kelimesi, Türkçe karşılığı trafiksiz alan olarak çevrilsede aslında kökeni Woonerfe dayanan Almanca'da "trafik sakinleştirilmiş bölge" anlamına gelmektedir. Terim, trafik akışını yavaşlatmayı ve trafik güvenliğini artırmayı hedefleyen bir trafik düzenlemesi yapılmış bölgeyi tanımlamak için kullanılmaktadır.

Trafik sakinleştirilmiş bölgeler, şehir merkezlerinde, mahallelerde veya özellikle yoğun yaya trafiği olan alanlarda kullanılır. Bu bölgeler, trafik güvenliğini artırmanın yanı sıra çevre dostu ulaşımı teşvik etmeyi amaçlar. Woonerf bölümünde ifade edilen tüm kurallar Verkehrsberuhigter Bereich bölgeleri için de geçerlidir. Bölge içerisinde belirli kurallarla yayalar, bisikletliler ve araçların güvenli olarak ortak kullanımına olanak sağlamaktadır. Bölgelerde normal sokaklardan ayıran zemin dokusu, başlangıç ve bitişini belirten Woonerf trafik tabelaları bulunmaktadır. Woonerf trafik tabelaları birbirlerine çok benze de aralarında ülkelere göre küçük farklılıklar bulunmaktadır (Bkz. Şekil 3.27). Almanya'da bu sokaklarda hız sınırı genel olarak maksimum yürüme hızı olarak 7 km/s- 10 km/s arası olarak belirlenmiştir ([www.adac.de](http://www.adac.de)).



**Şekil 3.27: Almanya Verkehrsberuhigter Bereich bölgesi başlangıç ve bitiş trafik işaret tabelası.**

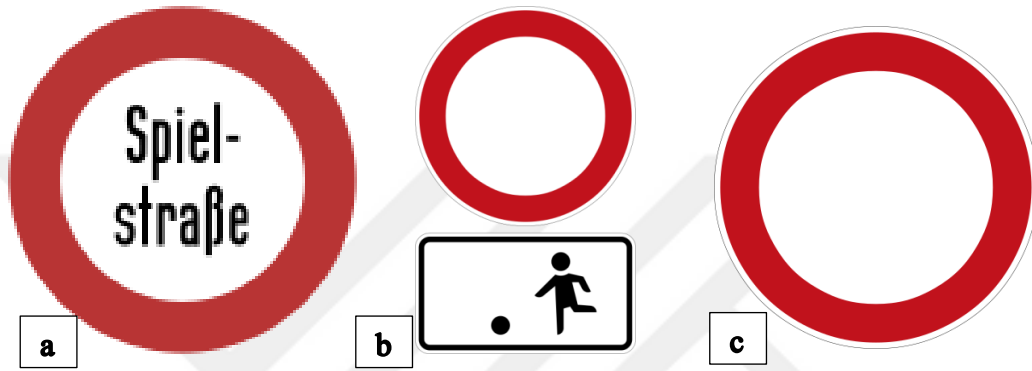
**Kaynak:** <https://de.wikipedia.org>.

Verkehrsberuhigter Bereich bölgelerinde, araçların daha yavaş bir hızda seyahat etmelerini teşvik eden trafik sakinleştirme düzenlemeleri uygulanmıştır. Kaldırımlar, yol işaretlemeleri ve trafik işaretleri gibi önlemlerle trafik hızı düşürülür. Araçların yürüme hızına yakın hareket etmesi amaçlanır. Ayrıca, bu tür bölgelerde yayaların önceliği vurgulanır ve araçlar yayalara yol vermek zorundadır. Yaya trafiği, araç trafiği nedeniyle tehlikeye atılmamalı, engellenmemelidir. Bölge içerisindeki araçlar kurallara uygun hızda sokaklarda hareket edebilir, belirlenen otopark noktalarını kullanabilirler. Cadde genişliğinin tamamında yayaların ve çocukların kullanımına izin verilmektedir (<https://de.wikipedia.org>) (Bkz. Şekil 3.28).



**Şekil 3.28: Verkehrsberuhigter Bereich Örneği.**

“Spielstraße” kelimesinin tam olarak karşılığı oyun sokağı anlamına gelmektedir. Almanyadaki oyun sokağı fikrinin geçmişi 1920li yıllara dayansa da 1956 yılında ‘Spielstraße’ tabelası kara yolu trafik düzenlemelerine dahil edilerek hukuki olarak gerçekten var olmuştur. 1960lı yıllarda Hollanda’daki Woonerfle hemen hemen aynı dönemlerde Almanya’da çeşitli denemeleri yapılmaya başlanmıştır.1971 yılında "Çocukların yolda ve banketlerde oynamasına izin verilir" anlamına gelen resimli trafik tabelasıyla birlikte düzenlenmiştir. Bu trafik tabelası seçilen oyun sokağı bölgesine araç girişini tam olarak yasaklamıştır (Bkz. Şekil 3.29).



**Şekil 3.29:** (a) 1956 yılında kabul edilen ‘Spielstraße’ trafik işaret tabelası, (b) 1971 yılında düzenlenen ‘Spielstraße’ trafik işaret tabelası, (c) Bölgenin araç girişine tamamen kapalı olduğunu gösteren trafik işaret tabelası.

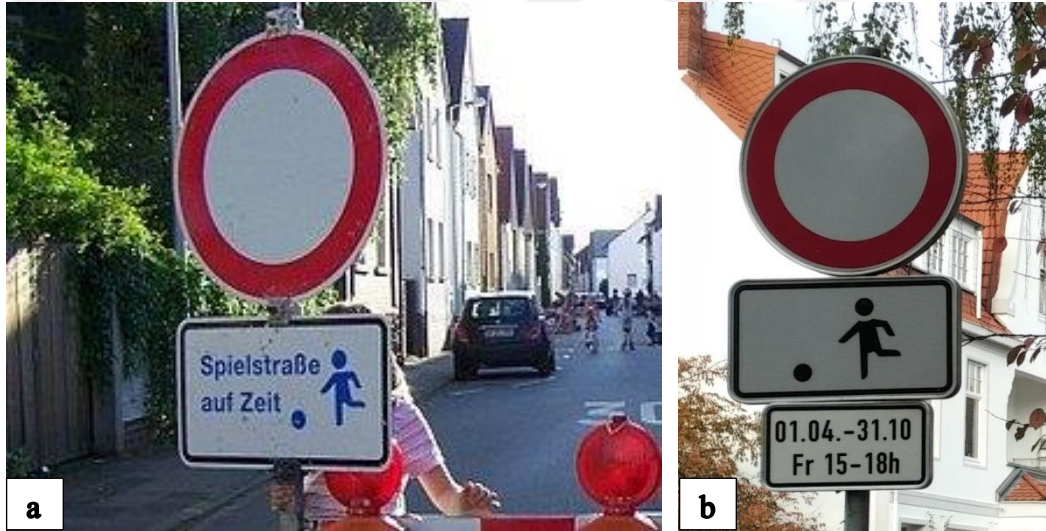
**Kaynak:** (a), (c) <https://de.wikipedia.org>; (b) <https://commons.wikimedia.org>.

Yapılan literatür çalışmasında Almanya yerel halkının Verkehrsberuhigter Bereich ve Spielstraße bölgelerini birbiriyle aynı anlamlara gelen bölgeler olarak kullandığı söylenebilir. Ancak her iki bölge de yaya güvenliği ve önceliğini ön planda tutsa da bu iki bölge arasında çok açık bir fark bulunmaktadır. Verkehrsberuhigter Bereich bölgeleri tıpkı Woonerf ve Home Zone gibi yaya bisikletli ve taşıt trafiğinin ortak olarak kullanımına belirli yasal kurallarla olanak sunarken, Spielstraße bölgeleri taşıt trafiğine tamamen kapalı olarak sadece yayalara geçiş hakkı tanımaktadır ([www.adac.de](http://www.adac.de)).

Tüm trafiğin sınırsız olarak yasaklandığı bir bölge, tamamen yayalar ve oyun oynayan çocuklar için güvenli ve özgür bir alan sunar. Bu tür bir düzenleme, caddenin sadece insanlar için kullanılmasını teşvik eder ve yayaların rahatça dolaşabileceği, spor yapabileceği ve oyun oynayabileceği bir çevre oluşturur. Araçların sınırlandırılması, çocukların sokakta oynarken trafik tehlikesiyle karşılaşma

riskini ortadan kaldırır ve topluluk üyelerine daha fazla açık hava etkinliği için güvenli bir mekân sağlar. Bu tür sınırsız trafik yasağı, mahallelerde ve şehir merkezlerinde toplumun sosyal bağlarını güçlendirmek ve insanların bir arada olmalarını teşvik etmek için önemli bir adımdır.

Almanya'da çocuk oyun sokakları adına uygulanan bir diğer uygulama da 'Spielstraße auf Zeit' dir. "Spielstraße auf Zeit," Almanca'da "belirli bir süre için oyun sokağı" anlamına gelmektedir. Bu terim, yerel yönetimlerce seçilen sokakların belirli bir zaman diliminde, genellikle bir gün veya hafta boyunca bir sokak veya bölgenin trafiğe kapatılarak, çocukların güvenli bir şekilde oyun oynamalarına ve sosyalleşmelerine olanak tanıyan geçici bir trafik düzenlemesini ifade eder (<https://de.wikipedia.org>) (Bkz.Şekil 3.30).



**Şekil 3.30:** (a) Griessheim'de sürekli Spielstraße auf Zeit oyun sokağı trafik tabelası, (b) Geçici Spielstraße auf Zeit oyun sokağı tabelası.

**Kaynak:** (a) [www.griesheim.de](http://www.griesheim.de), (b) <https://spielstrassenblog.de>.

Bu uygulama genellikle özel etkinlikler, mahalle festivalleri veya tatil günleri gibi özel durumlar için yerel yönetimlerin kendi bölgeleri özelinde yapabilecekleri değişikliklerin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Bu tür etkinliklerde; oyunlar ve çeşitli aktiviteler için sokaklar kullanılır ve taşıt trafiğine izin verilmez. Çocukların sokakta oyun oynarken ve eğlenirken güvende olmalarını sağlayan bu uygulama ayrıca yerel sakinler arasında etkileşimi artırarak mahalle dayanışmasını desteklemektedir. İlk uygulama 2002 yılında Almanya'nın Hessen eyaletindeki Griessheim Şehri Belediyesi tarafından yapılmıştır. Konu üzerinde yapılan araştırma

çalışmaları, uygulamanın 2019 yılına kadar devamlılığını koruyamadığını göstermektedir. 2019 yılı Nisan ayı itibariyle uygulamanın tekrar başladığı bilgisine ulaşılmıştır. Yerel yönetimlerce Spielstraße auf Zeit uygulamasına uygun görülen sokak sakinlerinin, kendi belediyelerine başvurularıyla uygulama aktif edilmektedir ([www.griesheim.de](http://www.griesheim.de)).

Spielstraße auf Zeit, uygulamasının bir örneği de Berlin Şehrinin Pankow Semtindeki Gudvanger Caddesi'dir. Pankow bölge meclisi 2015 yılı başında Gudvanger Caddesinde geçici oyun sokağı uygulamasına karar vermiştir. Yerel sakinlerin karara yönelik açtıkları dava sonucu proje iki yıl kadar beklemiş ve 2017 yılında uzlaşma sağlanarak proje uygulamaya koyulmuştur ([www.dkhw.de](http://www.dkhw.de)) (Bkz. Şekil 3.31)



**Şekil 3.31: Berlin, Gudvanger Caddesi'ndeki Spielstraße auf Zeit uygulaması.**

Spielstraße auf Zeit uygulamasına bir başka örnek ise Berlin, Kreuzberg'deki Graefestraße Sokağı'dır. Graefestraße geçici oyun sokağı uygulaması 2019 yılı Ağustos ayında Bölge Belediye Başkanı Monika Herrmann, Milletvekili Marianne Burkert-Eulitz ve Ulaştırma Senatörü Regine Günther'in katılımıyla başlatılmıştır (Bkz. Şekil 3.32). Graefestraße, Spielstraße auf Zeit uygulaması her çarşamba saat 14.00-18.00 saatleri arası olarak belirlenmiştir. Bu zaman aralığında sokak taşıt trafiğine geçici olarak kapatılarak çocukların sokakta rahatça bisiklet sürme, yakalamaca oynama veya tebeşirle resim yapabilmek gibi fiziksel aktivitelerini gerçekleştirmelerine olanak sağlanmıştır.



**Şekil 3.32: Berlin Kreuzberg'deki ilk Spielstraße auf Zeit, Graefestraße Sokağı.**

**Kaynak:** Goldstein P., 2019. [www.morgenpost.de](http://www.morgenpost.de)

### **3.6. Bölüm Sonucu**

Çalışmanın üçüncü bölümünün buraya kadar olan kısmında; insan odaklı kent, çocuk dostu kent, çocuğun kentte güvenliği, çocuk dostu kentlerde oyun alanları, oyun sokakları ve çocuk dostu kentlerin oyun sokaklarına yaklaşımı alt başlıkları, çocuk dostu kent ve oyun sokağı başlığı altında detaylıca incelenmiştir.

Dünyadaki insan odaklı çocuk dostu kent çalışmalarının, çocuk oyun sokağına yaklaşımları konusu, ortaya çıkışından itibaren gösterdiği gelişim ve değişimler ele alınmıştır. Oyun sokakları uygulamaları temelde yaya, araç ve bisikletlilerin bir arada, kurallar içerisinde hareket ettiği yaya öncelikli yolları ifade etmektedir. Çalışmada; ilk oyun sokağı uygulaması Woonerf'den başlanarak sırasıyla Home Zone, Shared Zone, Side Street, Verkehrsberuhigter Bereich, Spielstraße ve Spielstraße Auf Zeit uygulamaları incelenmiştir. Birçok ülkede farklı isimle anılan yaya öncelikli yollar için çalışmanın buradan sonraki kısımlarında çıkış noktası olan Woonerf adı kullanılacaktır. Çalışma kapsamında incelenen oyun sokakları uygulamalarındaki, temel kriter ve kurallar değerlendirilerek “Woonerf (yaya öncelikli yollar)” listesi oluşturulmuştur.

## Woonerf (Yaya Öncelikli Yollar) Listesi:

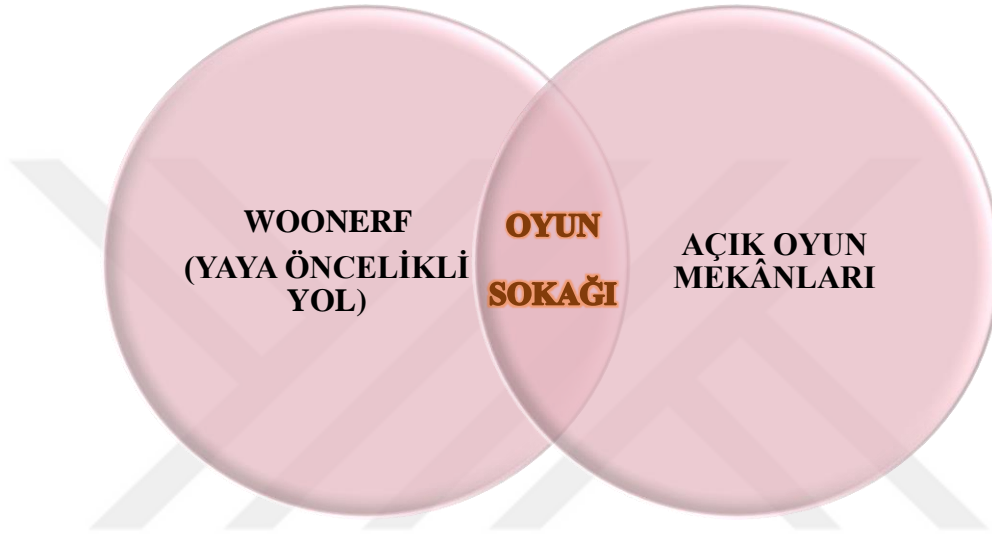
- **Trafik**
  - Araç
  - Bisiklet
  - Yaya
  - Araç park alanı
  - Trafik işaret tabelası
  - Rampa
  - Kaldırım
  - Güvenlik
  - Yavaşlatma elemanları
    - Aydınlatma elemanları
    - Zeminde malzeme, renk, doku vb. farkları
    - Peyzaj elemanları
- **Konum**
  - Tüm Sokaklara uygulanabilirlik
  - Ulaşım kolaylığı
- **Sosyalleştiricilik**
  - Aktif yetişkin katılımı
  - Aktif çocuk katılımı
  - Donatı kullanımı
    - Kentsel donatı elemanları
    - Oyun donatı elemanları

“Woonerf (yaya öncelikli yollar)” listesi; trafik, konum ve sosyalleştiricilik olarak 3 ana başlık altında toplanmıştır. Temel kriterler; araç, bisiklet, yaya, araç park alanı, trafik işaret tabelası, rampa, kaldırım, güvenlik, yavaşlatma elemanları, aydınlatma elemanları, zeminde malzeme, renk, doku vb. farkları, peyzaj elemanları, tüm sokaklara uygulanabilirlik, ulaşım kolaylığı, aktif yetişkin katılımı, aktif çocuk katılımı, donatı kullanımı, kentsel donatı elemanları, oyun donatı elemanları olmak üzere 19 kriterden oluşmaktadır.

Çalışmanın konusu olan oyun sokaklarının temel prensipleri incelendiğinde, bir kısmının Woonerf, bir kısmının da açık oyun mekânlarının özelliklerini gösterdiği saptanmıştır.

**Tablo 3.9: Woonerf ve açık oyun mekânları temel tasarım ilkelerinin kesişimi, oyun sokağı.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).



Çalışmada, ikinci bölüm sonucunda yer verilen “açık oyun mekânları” temel prensip listesi ile üçüncü bölüm sonucunda yer verilen “Woonerf (yaya öncelikli yollar)” listesi kesiştirilerek “oyun sokakları” listesi oluşturulmuştur (Karadeniz Sadi, 2023) (Tablo 3.10).

**Tablo 3.10: Oyun sokağı temel tasarım kriterlerinin belirlenmesi.**

**WOONERF**

(Yaya Öncelikli Yolar)

**TRAFİK**

- Araç
- Bisiklet
- Yaya
- Araç Park alanı
- Trafik İşaret Tabelası
- Rampa
- Kaldırım
- Güvenlik
- Yavaşlatma Elemanları
  - Aydınlatma
  - Zemin
  - Peyzaj

**KONUM**

- Tüm Sokaklara Uygulanabilirlik
- Ulaşım Kolaylığı

**SOSYALLEŞTİRİCİLİK**

- Aktif Yetişkin Katılımı
- Aktif Çocuk Katılımı
- Donatı Kullanımı
  - Kentsel Donatı Elemanları
  - Oyun Donatı Elemanları

**AÇIK OYUN MEKÂNLARI**

**YAŞ GRUBU**

- YAŞ GRUBU
- Okul Öncesi (2-5 Yaş Grubu)
- Okul Çağı (5-12 Yaş Grubu)
- Doğal Aktivasyon Çapına Uygunluk

**KONUM**

- Ulaşım Zor
- Sokak Dışı Özel Alanlar

**TRAFİKTEN BAĞIMSIZ**

**SOSYALLEŞTİRİCİLİK**

- Pasif Yetişkin Katılımı
- Aktif Çocuk Katılımı

**ERİŞEBİLİRLİK**

- Kapsayıcı Tasarıma Uygunluk

**DONATI**

- Kentsel Donatı Elemanları
  - Bank
  - Aydınlatma
  - Peyzaj
- Oyun Donatı Elemanları
- Hareketli/Hareketsiz
- Sağlık/Dayanıklılık
- Malzeme
- Renk
- Ölçek/Ergonomi
- Güvenlik
- Modülerlik
- Çoklu Fonksiyonluluk
- Kolay Temizlenebilme
- Zeminde Farklılık

**OYUN**

- Zoning Oyun Alanları
- Geleneksel Oyun
- Çağdaş Oyun
- Maceracı oyun
- Yaratıcı oyun
- Özel Oynama-Öğrenme
- Fiziksel Gelişimi Destekleme
- Algısal/ Bilişsel Gelişimi Destekleme
- Sosyal/ Duygusal Gelişimi Destekleme

**KATILIMCI TASARIM UYGULAMASI**

- Güvenli Yürüyüş Aksları(Yolları)
- Yetişkin Gözetimi
- Doğal Işık/ Havalandırma

**O  
Y  
U  
N  
S  
O  
K  
A  
Ğ  
I**

Oyun sokağı kriterlerinin, bir kısmı Woonerf listesinden, bir kısmı da açık oyun mekânları özelliklerinden gelmektedir. Ancak bazı özellikler hem Woonerf'in hem de açık oyun mekânlarının ortak özelliğidir. Kontrolsüz araç giriş, bisiklet yolu, yaya yolu, tüm sokaklara uygulanabilirlik, ulaşım kolaylığı, aktif yetişkin katılımı, araç park alanı, trafik işaret tabelası, rampa, kaldırım ve yavaşlatma elemanları kriterleri Woonerf özelliklerinden gelen kriterlerdir.

Kontrollü araç girişi, geleneksel oyun, fiziksel gelişimi destekleme, algısal/ bilişsel gelişimi destekleme, sosyal/ duygusal gelişimi destekleme ve kapsayıcı tasarıma uygunluk açık oyun mekânları tasarım ilkelerinden gelen kriterlerdir.

Aktif çocuk katılımı, güvenlik, aydınlatma elemanları, zeminde malzeme, renk, doku vb. farkları, peyzaj elemanları, kentsel donatı elemanları, oyun donatı elemanları, doğal ışık/ havalandırma, yetişkin gözetimi ise Woonerf ve açık oyun mekânları tasarım ilkelerinin ortak özelliklerinden gelen kriterleri oluşturmaktadır (Tablo 3.11).

**Tablo 3.11: Oyun sokağı tasarım kriterlerinin geldiği ilkeler.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).

<b>Woonerf İlkelerinden Gelen Kriterler</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kontrolsüz Araç Girişi</li><li>• Bisiklet Yolu</li><li>• Yaya Yolu</li><li>• Tüm Sokaklara Uygulanabilirlik</li><li>• Ulaşım Kolaylığı</li><li>• Aktif Yetişkin Katılımı</li><li>• Araç Park Alanı</li><li>• Trafik İşaret Tabelası</li><li>• Rampa</li><li>• Kaldırım</li><li>• Yavaşlatma Elemanları</li></ul>
<b>Woonerf ve açık Oyun Mekânları Tasarım İlkelerinden Gelen Ortak Kriterler</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aktif Çocuk Katılımı</li><li>• Güvenlik</li><li>• Aydınlatma Elemanları</li><li>• Zeminde malzeme, renk, doku vb. farkları</li><li>• Peyzaj Elemanları</li><li>• Kentsel Donatı Elemanları</li><li>• Oyun Donatı Elemanları</li><li>• Doğal Işık/ Havalandırma</li><li>• Yetişkin Gözetimi</li></ul>
<b>Açık Oyun Mekânları Tasarım İlkelerinden Gelen Kriterler</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kontrollü Araç Girişi</li><li>• Geleneksel Oyun</li><li>• Fiziksel Gelişimi Destekleme</li><li>• Algısal/ Bilişsel Gelişimi Destekleme</li><li>• Sosyal/ Duygusal Gelişimi Destekleme</li><li>• Kapsayıcı Tasarıma Uygunluk</li><li>• Zoning Oyun Alanları</li></ul>

Oyun sokaklarının, Woonerf ve açık oyun mekânlarından aldığı özelliklerin kesişimi sonucunda (Tablo 3.10, Tablo 3.11), 27 kriterden oluşan yeni bir “oyun sokağı tasarım kriterleri” listesi oluşturulmuştur. Çalışmada incelenecek olan oyun sokakları, “oyun sokağı tasarım kriterleri” listedeki kriterlere uygunluğu doğrultusunda değerlendirilecektir.

### **Oyun Sokağı Tasarım Kriterleri Listesi**

1. Kontrollü araç girişi
2. Kontrolsüz araç giriş
3. Bisiklet yolu
4. Yaya yolu
5. Tüm Sokaklara uygulanabilirlik
6. Ulaşım Kolaylığı
7. Aktif Yetişkin Katılımı
8. Aktif Çocuk Katılımı
9. Güvenlik
10. Araç park alanı
11. Trafik işaret Tabelası
12. Rampa
13. Kaldırım
14. Yavaşlatma Elemanları
15. Aydınlatma Elemanları
16. Zeminde malzeme, renk, doku vb. farkları
17. Peyzaj Elemanları
18. Kentsel Donatı Elemanları
19. Oyun Donatı Elemanları
20. Zoning Oyun Alanları
21. Geleneksel Oyun
22. Fiziksel Gelişimi Destekleme
23. Algısal/ Bilişsel Gelişimi Destekleme
24. Sosyal/ Duygusal Gelişimi Destekleme
25. Kapsayıcı Tasarıma Uygunluk
26. Doğal Işık/ Havalandırma
27. Yetişkin Gözetimi

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### TÜRKİYE'DEKİ OYUN SOKAĞI ÖRNEKLERİNİN OYUN MEKÂNI TASARIM İLKELERİ BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

Türkiye'de oyun sokakları, genellikle çocukların sosyal etkileşimlerini artırmak ve fiziksel aktivitelerini teşvik etmek amacıyla oluşturulan açık kamusal alanlar olarak algılanmaktadır. Parklarda veya belirli bölgelerde kurulan oyun alanları, çeşitli oyun ekipmanları ile donatılmış olabilir. Bu alanlar, çocukların keyifli vakit geçirmelerine ve sağlıklı bir şekilde büyümelerine katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

Türkiye'deki ilk oyun sokağı 2010 yılında Ankara'da Çankaya Belediyesi tarafından Birlik Mahallesi'ndeki 455. Sokak'ta düzenlenmiştir. Ancak proje, amacına uygun kullanılmadığı ve yaya trafiğini engel olduğu gerekçesiyle 2016 yılı Kasım ayı itibariyle son verilmiştir ([www.sabah.com.tr](http://www.sabah.com.tr)). Daha sonraki yıllarda oyun sokağı projeleri ülke genelinde artmaya başlamıştır.



Şekil 4.1: Türkiye, yaya öncelikli yol başlangıç ve bitiş trafik işaret levhası.

**Kaynak:** [www.trafik.gov.tr](http://www.trafik.gov.tr)

Yaya öncelikli yol levhası, Karayolları Genel Müdürlüğü tarafından 2015 yılında tanıtılmış bir trafik levhasıdır. Bu levhanın temel amacı, özel trafik kurallarının uygulandığı yaya öncelikli yolları belirtmektir. Yaya öncelikli yollarda uyulması gereken 4 temel kural belirlenmiştir.

- Yayaların rahatlıkla yolun tamamını kullanabileceği ve oyun oynayabileceği,
- Sürücülerin bu yollarda 20 km/saat hız sınırlandırmasına uymak zorunda olduğu,

- Sürücülerin yayaları riske atmayacakları, engelleyici davranışlardan kaçınacakları ve gerektiğinde duracakları,
- Yaya öncelikli yolların diğer yollarla kesiştiği noktalarda, bu yollardan çıkan sürücülerin diğer yoldan gelen sürücülere yol vereceği kuralları geçerlidir (<https://trafik.net.tr>).



**Şekil 4.2:** (a) Yaya öncelikli yol başlangıcı ve azami hız sınırı trafik işaret tabelası, (b) Yaya öncelikli yol bitişi trafik işaret tabelası.

**Kaynak:** Karadeniz Sadi S., 2023. (Kişisel Arşiv).

Türkiye’de oyun sokakları konusunda, yasal olarak belirlenmiş uygulama esasları bulunmamaktadır. Uygulanan oyun sokaklarının tasarım ve uygulamaları yerel yönetimlere ve bölgesel farklılıklara bağlı olarak değişebilmektedir. Ayrıca oyun sokaklarına yaklaşılan araçların hızlarını azaltan bir takım önlemlerde mevcuttur. Bu önlemlerle, Home Zone bölgelerine benzer ikinci bir zone bölgesi oluşturularak öncelikle araç hızını yavaşlatmayı hedeflemektedir (Bkz. Şekil 4.3).



**Şekil 4.3:** Oyun sokağı bölgesine yaklaşan alanda hız sınırı.

**Kaynak:** Karadeniz Sadi S., 2023. (Kişisel Arşiv).

Çalışma kapsamında Türkiye'deki oyun sokakları araştırıldığında, örneklerin sayıca az ve içerik olarak belirlenmiş ortak bir uygulama kriterine tabi olmadığı görülmüştür. Bu nedenle sayıca az olan örnekler içerisinden çalışmaya ışık tutabilecek verilere sahip olan 11 örnek seçilmiştir.

Çalışmanın bu bölümünde Türkiye'den seçilen 11 oyun sokağı örneği; hazırlanan çalışmalarla, öncelikle tasarım ve uygulamasıyla incelenecek, daha sonra dünyadaki yaya öncelikli yol özellikleri ve açık oyun mekânı özelliğine göre değerlendirilecektir.





**Tablo 4.1: 243. Sokak'ın, oyun sokağı tasarım kriterlerine göre değerlendirilmesi.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).

<b>Oyun Sokağı Tasarım Kriterleri</b>	<b>Örnek Sokağın Kriterlere Uygunluğu</b>
Kontrollü araç girişi	✓
Kontrolsüz araç giriş	X
Bisiklet yolu	✓
Yaya yolu	✓
Tüm Sokaklara uygulanabilirlik	X
Ulaşım Kolaylığı	✓
Aktif Yetişkin Katılımı	X
Aktif Çocuk Katılımı	✓
Güvenlik	✓
Araç park alanı	X
Trafik işaret Tabelası	✓
Rampa	X
Kaldırım	✓
Yavaşlatma Elemanları	X
Aydınlatma Elemanları	X
Zeminde malzeme, renk, doku vb. farkları	✓
Peyzaj Elemanları	X
Kentsel Donatı Elemanları	X
Oyun Donatı Elemanları	X
Zoning Oyun Alanları	✓
Geleneksel Oyun	X
Fiziksel Gelişimi Destekleme	✓
Algısal/ Bilişsel Gelişimi Destekleme	✓
Sosyal/ Duygusal Gelişimi Destekleme	✓
Kapsayıcı Tasarıma Uygunluk	X
Doğal Işık/ Havalandırma	✓
Yetişkin Gözetimi	✓

İstanbul, Esenler Belediyesi, Fatih Mahallesi, 243. Sokak oyun sokağı tasarım kriterleri bağlamında incelendiğinde, açık kamusal alan özelliğiyle doğal ışık ve havalandırmaya sahip, yaya ulaşımına uygun ve içerisinde bisiklet yolu bulunan, 08.00-23.00 saatleri arasında trafiğe tamamen kapalı bir çıkmaz sokak olduğu görülmüştür. Sokağa belirli saatlerde, acil ve özel durumlarda araç girişine imkân tanınsa da, günün çoğunda araç trafiğine kapalı olması yönüyle tüm sokaklarda uygulanması trafik sorunlarına yol açabilir.



Şekil 4.5: (a) 243.Sokak girişi, (b) Oyun sokağı tabelası, (c) Oyun sokağı saatleri trafik işaret tabelası.

**Kaynak:** Karadeniz Sadi S., 2023. (Kişisel Arşiv).

Sokağın girişinde, araç trafiğine kapalı ve açık olan saatleri belirten bir tabela ile çocukların oyun saatlerinde güvenliği sağlanmaktadır. Bu bağlamda oyun sokağı aktif çocuk katılımına uygundur. Sokağın kenarlarında yayalara güvenli yürüyüş aksını sağlayacak kaldırımlar bulunmasına karşın, kaldırım yüksekliği engelli kullanıcılar için sorun oluşturmaktadır. Bu nedenle çalışmada incelenen oyun sokağı, kapsayıcı tasarım yönünden uygunsuzdur. Oyunun istisnasız her çocuğun temel hakkı olduğu düşünülür ise bu sokak için, çocuk haklarını gözeten oyun odaklı tasarıma yeteri kadar uygun olmadığı söylenebilir.

Oyun sokağının başlangıç noktasını, devamını ve sonunu belirten bir zemin kaplaması mevcut değildir. Ancak zeminde, asfaltın üzerine çizilen bisiklet yolu, sokak hattının sınırlarını renk ve dokuyla göstermektedir. Sokakta hız kesici yavaşlatma elemanları ve peyzaj elemanları bulunmamasıyla birlikte bir adet sokak lambası vardır, bu nedenle aydınlatma elemanları bakımından yetersizdir.

Sokağın, okul ve cami arasındaki mahalle içi sokak dokusunda konumlanması yetişkin gözetimine uygunluk ve ulaşılabilirlik açısından kolaylık sağlamaktadır. Ancak sokak içerisinde ikamet edenlerin araçlarını park edebilecekleri otopark alanı bulunmamaktadır.



**Şekil 4.6: 243. Sokak sonu.**

**Kaynak:** Karadeniz Sadi S., 2023. (Kişisel Arşiv).

Sokakta kentsel ve oyun donatı elemanları bulunmamasına karşın, sokağın çıkmaz ucunun bir tarafında cami, caminin tam karşısında halkın kullanımına açık kentsel donatı elemanları olan bir park alanı ve hemen yanında sokak hizasında oyun donatı elemanları olan çocuk parkı bulunmaktadır.



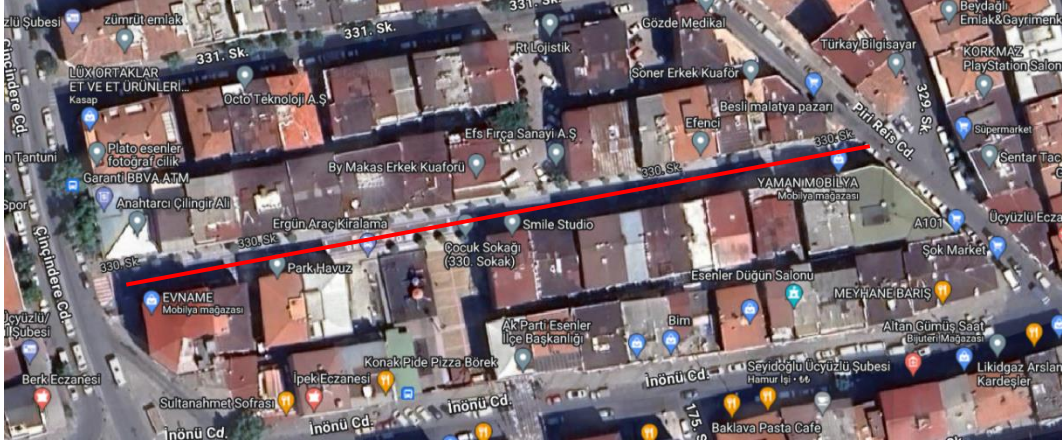
**Şekil 4.7: 243. Sokak zoning oyun alanları.**

**Kaynak:** Karadeniz Sadi S., 2023. (Kişisel Arşiv).

Oyun sokağının yanında bulunan parkta geleneksel oyun malzemeleri ve yaratıcı oyuna olanak sağlayan öğeler, sokaktan bağımsız olmaları nedeniyle sokağın geleneksel oyuna uygun olmadığı söylenebilir.

Çocukların; oyun sokağının araç trafiğine kapalı olduğu zamanlarda, zemine çizilen zoning oyun alanlarında fiziksel, algısal/bilişsel ve sosyal/ duygusal gelişimi destekleyici oyunlar oynaması mümkündür.

## 4.2. İstanbul, Esenler, Menderes Mahallesi, 330. Sokak



Şekil 4.8: İstanbul, Esenler, 330. Sokak uydu fotoğrafı.

**Kaynak:** Google maps, Karadeniz Sadi S., 2023. [www.google.com](http://www.google.com).

Menderes Mahallesi'ndeki 330. Sokak'ta konumlanan Çocuk Oyun Sokağı projesi, çocukların gelişimine odaklı bir akademik girişim olarak değerlendirilebilir. Bu proje, çocuklara özgür ve güvenli bir ortam sunarak, bedensel ve zihinsel becerilerini geliştirmelerine yönelik bir platform oluşturmayı amaçlamaktadır.



Şekil 4.9: (a) Zoning oyun alanları, (b) Sokağa araç girişini engelleyen hareketli dubalar.

**Kaynak:** Karadeniz Sadi S., 2023. (Kişisel Arşiv).

Sokağın trafiğe kapatılması, çocukların sokak oyunları ile etkileşimde bulunmalarına ve sosyal becerilerini geliştirmelerine olanak tanımaktadır. Eğitim kadrosu, çocuklara oyunları kontrollü bir şekilde öğretirken, sosyal becerilerini de güçlendirmeye odaklanmaktadır. Ayrıca, çeşitli oyun ve spor alanları, çocukların fiziksel aktivitelerini destekleyerek sağlıklı bir yaşam biçiminin benimsenmesine katkıda bulunmaktadır.

Projenin güvenlik unsurları arasında yer alan kameralar ve personel, çocukların güvenliğini sağlamakla birlikte, ailelere de çocuklarını uzaktan takip etme imkânı sunmaktadır. Üye kartı sahipleri, sokağın güvenliğine katkıda bulunarak çocukların sorunsuz bir ortamda oyunlarını sürdürebilmelerine destek olmaktadır.



**Şekil 4.10: 330. Sokak, oyun sokağı görseli.**

**Kaynak:** Karadeniz Sadi S., 2023. (Kişisel Arşiv).

Sokağın çevresinde yapılan yeşillendirme çalışmaları, çocukların doğayla iç içe bir ortamda büyümelerini teşvik etmekte ve estetik bir atmosfer oluşturmaktadır. Engelli çocukların da düşünüldüğü bu proje, toplumsal bir dayanışma örneği sunarak çocukların eşit şartlarda faydalanmalarını amaçlamaktadır. Esenler'deki bu akıllı çocuk oyun sokağı, çocukların holistik gelişimine katkı sağlamaktadır (<https://esenler.bel.tr>).

**Tablo 4.2: 330. Sokak'ın, oyun sokağı tasarım kriterlerine göre değerlendirilmesi.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).

<b>Oyun Sokağı Tasarım Kriterleri</b>	<b>Örnek Sokağın Kriterlere Uygunluğu</b>
Kontrollü araç girişi	✓
KontROLSÜZ araç giriş	X
Bisiklet yolu	✓
Yaya yolu	✓
Tüm Sokaklara uygulanabilirlik	X
Ulaşım Kolaylığı	✓
Aktif Yetişkin Katılımı	X
Aktif Çocuk Katılımı	✓
Güvenlik	✓
Araç park alanı	X
Trafik işaret Tabelası	✓
Rampa	✓
Kaldırım	X
Yavaşlatma Elemanları	X
Aydınlatma Elemanları	✓
Zeminde malzeme, renk, doku vb. farkları	✓
Peyzaj Elemanları	X
Kentsel Donatı Elemanları	X
Oyun Donatı Elemanları	X
Zoning Oyun Alanları	✓
Geleneksel Oyun	X
Fiziksel Gelişimi Destekleme	✓
Algısal/ Bilişsel Gelişimi Destekleme	✓
Sosyal/ Duygusal Gelişimi Destekleme	✓
Kapsayıcı Tasarıma Uygunluk	✓
Doğal Işık/ Havalandırma	✓
Yetişkin Gözetimi	✓

İstanbul, Esenler Belediyesi, Menderes Mahallesi'nde bulunan 330. Sokak oyun sokağı tasarım kriterleri bakımından incelendiğinde, açık kamusal alan özelliğiyle doğal ışık ve havalandırmaya sahip, yaya ulaşımına uygun, içerisinde bisiklet yolu bulunan ve trafiğe tamamen kapalı bir sokak olduğu gözlemlenmektedir.



**Şekil 4.11: 330. Sokak girişi güvenlik önlemleri.**

**Kaynak:** Karadeniz Sadi S., 2023. (Kişisel Arşiv).

Sokağın giriş noktalarındaki hareketli dubalarla acil ve özel durumlarda araç girişine imkân tanınsa da, genel anlamda araç trafiğine kapalıdır (Bkz. Şekil 4.11). Bu nedenle tüm sokaklarda uygulanması trafik sorunlarına yol açabileceği için pek mümkün değildir. Mahalle içindeki konumuyla kolaylıkla ulaşılabilen ve yetişkin gözetimine uygun olan sokakta ikamet edenlerin araçlarını park edebilecekleri araç park alanı bulunmamaktadır.

Sokak girişinde, araç trafiğine tamamen kapalı olduğunu belirten bir tabela ile çocukların sokakta güvenliği sağlanmaktadır. Ayrıca bu sokak 24 saat kamera ile izlenmektedir (Bkz. Şekil 4.12). Sokağın her iki kenarlarında oluklarla ve kaldırımlar taşlarıyla farklılaştırılan güvenli yürüyüş aksları bulunmaktadır. Ancak bu alanlar, zeminle aynı hizada olması nedeniyle sokakta kaldırımın bulunmadığı söylenebilir.



**Şekil 4.12: (a) 330. Sokak trafiğe kapalıdır trafik işaret tabelası, (b) Sokak yanı araç park alanları ve kamera sistemi uyarı tabelası.**

**Kaynak:** Karadeniz Sadi S., 2023. (Kişisel Arşiv).

Oyun sokağının başlangıç noktasını, devamını ve sonunu belirten bir zemin kaplaması mevcuttur. Zeminin üzerine çizilen bisiklet yolu sokak hattının sınırlarını göstermektedir (Bkz. Şekil 4.13). Sokak araç trafiğine tamamen kapalı olduğu için hız kesici yavaşlatma elemanları bulunmamaktadır.



**Şekil 4.13: 330. Sokak zemin kaplaması ve bisiklet yolu.**

**Kaynak:** Karadeniz Sadi S., 2023. (Kişisel Arşiv).

Sokakta kentsel ve oyun donatı elemanları bulunmamasına karşın; sokağın orta noktasında rampa ve merdivenle ulaşılabilen, sokağın hemen yanında, halkın kullanımına açık kentsel donatı elemanları olan bir park alanı, oyun donatı elemanları olan çocuk park alanı ve peyzaj elemanları bulunmaktadır. Bu bağlamda

oyun sokağı, kapsayıcı tasarıma uygundur ve pasif yetişkin, aktif çocuk katılımı vardır.



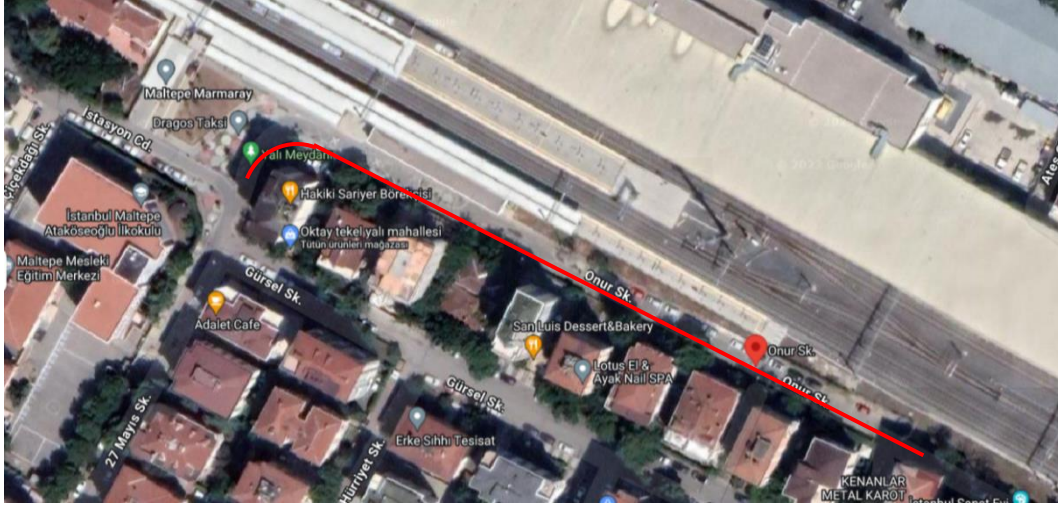
**Şekil 4.14: (a) 330. Sokak trafiğe kapalıdır trafik işaret tabelası, (b) Sokak yanı araç park alanları ve kamera sistemi uyarı tabelası.**

**Kaynak:** Karadeniz Sadi S., 2023. (Kişisel Arşiv).

Sokağın her iki yanı belirli aralıklarla ağaçlandırılarak peyzaj sağlanmış, bu ağaçların her birinin altına ışıklandırmalar yerleştirilmiştir (Bkz. Şekil 4.14). Ayrıca sokak boyunca belirli aralıklarla yerleştirilen sokak lambalarıyla aydınlatma sağlanmıştır.

Oyun sokağının yanında bulunan parkta geleneksel oyun malzemeleri ve yaratıcı oyuna olanak sağlayan öğeler, sokaktan bağımsız olmaları nedeniyle sokağın geleneksel oyuna uygun olmadığı söylenebilir. Oyun sokağında, zemine çizilen oyun zoning oyun alanlarında oynayan çocukların fiziksel, algısal/bilişsel ve sosyal/duygusal gelişimi desteklemektedir.

### 4.3. İstanbul, Maltepe, Yalı Mahallesi, Onurlu Sokak



Şekil 4.15: İstanbul, Maltepe, Onurlu Sokak uydu fotoğrafı.

**Kaynak:** Google maps, Karadeniz Sadi S.,2023. [www.google.com](http://www.google.com).

Maltepe Yalı Mahallesi'nde yer alan Oyun Sokağı, mimar ve kentsel tasarımcı Hayrettin Günç tarafından tasarlanmış ve 22 Nisan 2022 yılında hizmete açılmıştır. Bu proje, bir okulun önündeki park alanının oyun sokağı tasarımına dönüştürülerek oluşturulmuş, öğrenci ve ailelerin güvenli ve keyifli bir ortamda zaman geçirebileceği bir açık alan projesidir. Sokak tasarımı, araç trafiğini azaltmayı ve yaya-oyun alanlarını artırmayı amaçlamaktadır (<https://bigumigu.com>).

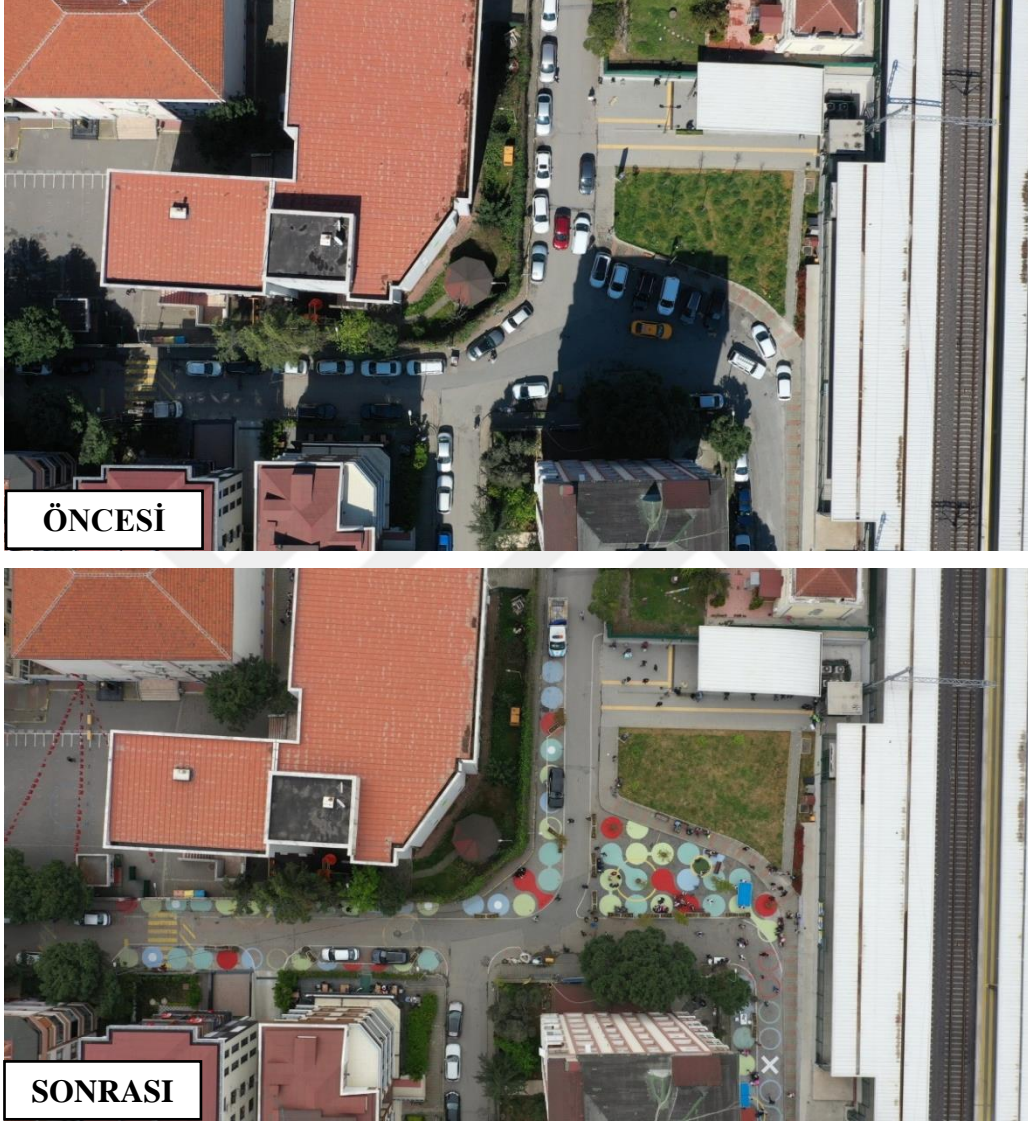


Şekil 4.16: Onurlu Sokak oyun sokağı zemin renklendirme çalışması.

**Kaynak:** Maltepe Belediyesi, <https://twitter.com>.

Onurlu Oyun Sokağı uluslararası multidisipliner tasarım stüdyosu Superpool tarafından, uzman kişilerce tasarım ve planlama süreçlerinden geçmiştir. Proje, geçici malzemelerle hızlı bir şekilde uygulanan bir pilot proje olup, mahalle sakinlerinden gelen geri dönüşlere bağlı olarak sürekli gözden geçirilerek, kalıcı bir

form kazanması beklenmektedir. Ayrıca, Oyun Sokağı'nın çevresindeki bağlamı genişletmek adına sahil bisiklet yoluna bağlantı sağlanması planlanmaktadır. Böylece bölgedeki farklı ulaşım türleri arasındaki entegrasyon desteklenmiş olacaktır (<https://bigumigu.com>).



**Şekil 4.17: Onurlu Sokak oyun sokağının eski ve yeni hali.**

**Kaynak:** Günç H., <https://twitter.com>.

Proje, Marmara Belediyeler Birliği organizasyonundan çeşitli belediyelerin temsilcilerinin incelediği bir taktiksel kentleşme örneğidir. Bu inceleme, benzer dönüşüm projeleri için umut verici bir referans niteliği taşımaktadır. Oyun Sokağı, çocukların ve ailelerin katılımını teşvik eden, kentsel mekânların etkileşimli ve güvenli hale getirilmesine yönelik bir örnek proje olarak öne çıkmaktadır. Ayrıca bu proje Türkiye’de, yaya öncelikli yol özelliği taşıyan ilk ve tek uygulamadır.

**Tablo 4.3: Onurlu Sokak'ın, oyun sokağı tasarım kriterlerine göre değerlendirilmesi.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).

<b>Oyun Sokağı Tasarım Kriterleri</b>	<b>Örnek Sokağın Kriterlere Uygunluğu</b>
Kontrollü araç girişi	X
Kontrolsüz araç giriş	✓
Bisiklet yolu	X
Yaya yolu	✓
Tüm Sokaklara uygulanabilirlik	✓
Ulaşım Kolaylığı	✓
Aktif Yetişkin Katılımı	✓
Aktif Çocuk Katılımı	✓
Güvenlik	✓
Araç park alanı	✓
Trafik işaret Tabelası	✓
Rampa	✓
Kaldırım	✓
Yavaşlatma Elemanları	✓
Aydınlatma Elemanları	✓
Zeminde malzeme, renk, doku vb. farkları	✓
Peyzaj Elemanları	✓
Kentsel Donatı Elemanları	✓
Oyun Donatı Elemanları	X
Zoning Oyun Alanları	X
Geleneksel Oyun	X
Fiziksel Gelişimi Destekleme	✓
Algısal/ Bilişsel Gelişimi Destekleme	✓
Sosyal/ Duygusal Gelişimi Destekleme	✓
Kapsayıcı Tasarıma Uygunluk	✓
Doğal Işık/ Havalandırma	✓
Yetişkin Gözetimi	✓

İstanbul, Maltepe Belediyesi, Yalı Mahallesi'nde bulunan Onurlu Sokak oyun sokağı tasarım kriterleri bağlamında incelendiğinde, açık kamusal alan özelliğiyle doğal ışık ve havalandırmaya sahip, yaya ulaşımına uygun ve araç trafiğine tamamen açık olduğu gözlemlenmektedir. Sokakta özel bir bisiklet yolu bulunmamaktadır.



**Şekil 4.18: Onurlu Sokak oyun sokağının girişi ve trafik işaret tabelaları.**

**Kaynak:** Karadeniz Sadi S., 2023. (Kişisel Arşiv).

Sokağın giriş noktasında; sokağın tek yön olduğunu, yaya öncelikli bir alan olduğunu ve 20km/s azami hızı belirten tabelalar bulunmaktadır(Bkz. Şekil 4.18). Bu kurallar çerçevesinde sokak, çocuklar dâhil tüm kullanıcılar için güvenli hale getirilmiştir. Yayaların öncelikli olması ve araç trafiğine tamamen açık olması yönüyle tüm sokaklarda uygulanabilir. Ayrıca 20km/s hız sınırıyla birçok sokak arası kazanın önüne geçebilir.



**Şekil 4.19: (a) Onurlu Sokak peyzaj elemanları, (b) Yaya öncelikli yol sonu trafik işaret tabelası.**

**Kaynak:** Karadeniz Sadi S., 2023. (Kişisel Arşiv).

Sokağın başlangıç noktasını, devamını ve sonunu belirten farklı bir zemin kaplaması mevcuttur. Sokak içerisinde yolun lineerliğini bozmak amacıyla peyzaj ve kentsel donatı elemanları, hız kesici yavaşlatma elemanı olarak kullanılmıştır. Ayrıca sokağın her iki kenarında bulunan kaldırımlarla sağlanmış güvenli yürüyüş aksları, yer yer yolun bir yanından diğer yanına devam ederek hız kesici yavaşlatma elemanı olarak görev yapmaktadır. Sokak boyunca belirli aralıklarla yerleştirilen sokak lambalarıyla aydınlatma sağlanmıştır.



**Şekil 4.20: (a) Yaya öncelikli yol kuralları, (b) Sokak Lineerliğini bozan yavaşlatma elemanları, (c) Zemin doku malzemesinde farklılık.**

**Kaynak:** Karadeniz Sadi S., 2023. (Kişisel Arşiv).

Sokakta oyun donatı elemanları bulunmamasına karşın, yeterli kentsel donatı elemanlarıyla sokak kullanıcılarının sosyalleşmesi ve yetişkin gözetimine uygunluğu sağlanmıştır. Bu bağlamda sokakta aktif yetişkin ve çocuk katılımı görülmektedir. Mahalle içerisindeki konumuyla ulaşımı kolay olan sokakta ikamet edenlerin araçlarını park edebilecekleri araç park alanları bulunmaktadır.

Sokak içerisinde oyun donatı elemanı ve zemine çizilen oyun bölgelerinin olmaması nedeniyle geleneksel oyuna uygun değildir. Çocukların; sokak içerisinde özgürce oyunlarını oynayabildiği sokak oyunları fiziksel, algısal/bilişsel ve sosyal/ duygusal gelişimlerini desteklemektedir.

#### 4.4. Kocaeli, İzmit, Yenişehir Mahallesi, Sultan Baba Sokak



Şekil 4.21: Kocaeli, İzmit, Sultan Baba Sokak uydu fotoğrafı.

**Kaynak:** Google maps, Karadeniz Sadi S.,2023. [www.google.com](http://www.google.com).

İzmit Belediyesi, 26 Ekim 2016 tarihinde çocuklar için özel olarak tasarlanan "Oyun Sokağı"nı trafiğe kapatarak hizmete açmıştır. Kocaeli'nin Yenişehir Mahallesi'nde Çocuk Hakları Okulu'nun yanında bulunan ve 100 metre uzunluğundaki bu sokak, çocuklara geleneksel oyunları öğrenme ve eğlenme imkânı sunmaktadır. Ayrıca, çocuklar oyun sokakları aracılığıyla sosyalleşmeyi öğrenirken ruhsal ve bedensel sağlıkları olumlu yönde etkilenmektedir ([www.sondakika.com](http://www.sondakika.com)).



Şekil 4.22: (a) Sultan Baba Sokak oyun sokağı zemininde renk ve doku farklılığı, (b) Zoning oyun alanı.

**Kaynak:** İhlas Haber Ajansı, 2017. [www.istanbulhaber.com.tr](http://www.istanbulhaber.com.tr).

Sokakta haftanın 3 günü, sabah ve öğlen olmak üzere günde iki kere profesyonel spor hocaları tarafından çocuklara yönelik hazırlanmış çeşitli sokak oyunları ve spor aktiviteleri düzenlenmektedir ([www.istanbulhaber.com.tr](http://www.istanbulhaber.com.tr)).



**Şekil 4.23: (a)Sultan Baba Sokak oyun sokağı araç girişi engeli ve sokak girişi, (b) Bisiklet yolu ve zoning oyun alanları.**

**Kaynak:** Oktay Ş., [www.aa.com.tr](http://www.aa.com.tr).

Yenişehir Mahallesi'nde yer alan Oyun Sokağı, içinde mini futbol, mini basketbol, voleybol, üçtaş, seksek, köşe kapmaca, yakan top, dokuztaş, istop gibi geleneksel çocuk oyunlarının yanı sıra satranç, bisiklet yolu ve mini bisiklet eğitim pisti gibi oyun alanlarını barındırarak çocuklara eğlenceli bir ortam sunmaktadır. İzmit Belediyesi, çocukların gelişimine katkı sağlamak amacıyla bu özel oyun sokağını inşa ederek çocukların gönüllerince eğlenmelerini hedeflemiştir ([www.ozgurkocaeli.com.tr](http://www.ozgurkocaeli.com.tr)).

**Tablo 4.4: Sultan Baba Sokak'ın, oyun sokağı tasarım kriterlerine göre değerlendirilmesi.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).

<b>Oyun Sokağı Tasarım Kriterleri</b>	<b>Örnek Sokağın Kriterlere Uygunluğu</b>
Kontrollü araç girişi	X
Kontrolsüz araç giriş	X
Bisiklet yolu	✓
Yaya yolu	✓
Tüm Sokaklara uygulanabilirlik	X
Ulaşım Kolaylığı	✓
Aktif Yetişkin Katılımı	X
Aktif Çocuk Katılımı	✓
Güvenlik	✓
Araç park alanı	X
Trafik işaret Tabelası	X
Rampa	X
Kaldırım	✓
Yavaşlatma Elemanları	X
Aydınlatma Elemanları	X
Zeminde malzeme, renk, doku vb. farkları	✓
Peyzaj Elemanları	X
Kentsel Donatı Elemanları	X
Oyun Donatı Elemanları	X
Zoning Oyun Alanları	✓
Geleneksel Oyun	X
Fiziksel Gelişimi Destekleme	✓
Algısal/ Bilişsel Gelişimi Destekleme	✓
Sosyal/ Duygusal Gelişimi Destekleme	✓
Kapsayıcı Tasarıma Uygunluk	X
Doğal Işık/ Havalandırma	✓
Yetişkin Gözetimi	✓

Kocaeli, İzmit Belediyesi, Yenişehir Mahallesi'nde bulunan Sultan Baba Sokak oyun sokağı tasarım kriterleri bağlamında incelendiğinde, açık kamusal alan özelliğiyle doğal ışık ve havalandırmaya sahip, yaya ulaşımına uygun, içerisinde bisiklet yolu bulunan ve trafiğe tamamen kapalı bir sokak olduğu gözlemlenmektedir. Sokağın giriş noktalarındaki sabit dubalar, acil ve özel durumlarda araç girişine imkân tanınamasıyla araç trafiğine tamamen kapalıdır. Bu yönüyle tüm sokaklarda uygulanması, trafik sorunlarına yol açabileceği için mümkün değildir. Mahalle içindeki konumuyla kolaylıkla ulaşılabilen ve yetişkin gözetimine uygun olan sokakta ikamet edenlerin araçlarını park edebilecekleri araç park alanları bulunmamaktadır.

Sokak girişinde, araç trafiğine tamamen kapalı olduğunu belirten bir tabela olmamakla birlikte dubaların araç girişine izin vermemesiyle çocukların sokakta oynarken güvenliği sağlanmaktadır.

Sokağın her iki kenarında yayalara güvenli yürüyüş aksı sağlayan kaldırımlar bulunmakta ancak kaldırımlarda engelli ulaşımına yardımcı rampa bulunmamaktadır. Çalışmada incelenen oyun sokağa engelli kullanıcıları düşünmemesi yönüyle kapsayıcı tasarım kriterlerine, sokağın her noktasının her çocuğun oyun oynayabilmesine uygun olmaması yönüyle de çocuk haklarını gözeten oyun odaklı tasarıma uygun değildir.

Zemin, oyun sokağının başlangıç noktasını, devamını ve sonunu belirten bir malzeme ile kaplıdır. Dubalarla sınırlandırılmış alanda zeminin üzerine çizilen bisiklet yolu, sokak hattının sınırlarını göstermektedir. Ayrıca sokak zemininde zoning oyun alanları vardır. Sokak araç trafiğine tamamen kapalı olduğu için hız kesici yavaşlatma elemanları bulunmamaktadır. Ayrıca sokak içerisinde, sokak boyunca belirli aralıklarla sokağa özel uygulanan aydınlatma elemanları ve peyzaj elemanları bulunmamaktadır.

Sokak içerisinde kentsel donatı elemanları ve oyun donatı elemanları bulunmamaktadır. Bu nedenle geleneksel oyuna uygun değildir. Oyun sokağı boyunca zeminde bulunan çizili oyun alanlarıyla sokakta pasif yetişkin, aktif çocuk katılımı vardır. Çocukların; oyun sokağında, zemine çizilen oyun alanlarındaki oyunları oynarken fiziksel, algısal/bilişsel ve sosyal/duygusal gelişimi desteklenmektedir.

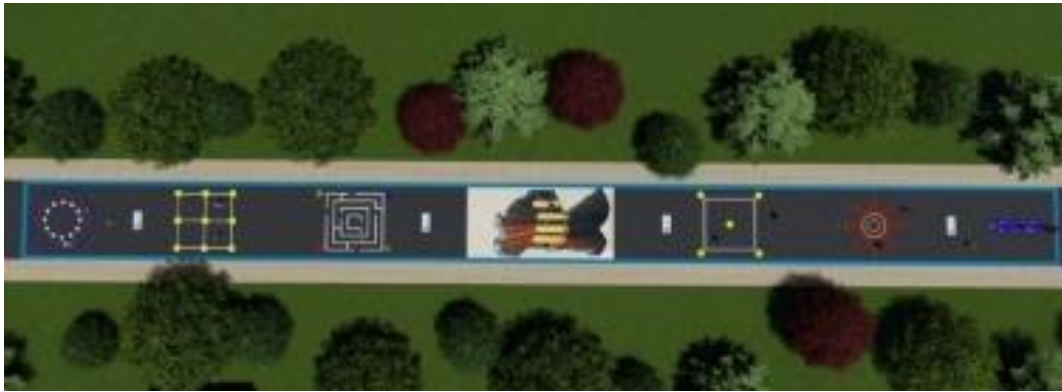
#### 4.5. Kocaeli, Başiskele, Yeşilyurt Mahallesi, Çocuk Oyun Sokağı



**Şekil 4.24: Kocaeli, Başiskele, Kocaeli Oyun Sokağı uydu fotoğrafı.**

**Kaynak:** Google maps, Karadeniz Sadi S.,2023. [www.google.com](http://www.google.com).

Yeşilyurt Mahallesi, Değerli ve Karınca Sokakları arasında bulunan sokak, Yeşilyurt Mahallesi Muhtarlığı yanında bulunmaktadır. 2021 yılında hizmete sunulan 70 metre uzunluğundaki çocuk oyun sokağı, çocukların güvenli oyun oynamasını sağlamak amacıyla oluşturulmuştur. Zemindeki dekoratif üç boyutlu görseller çocukların ilgisini çekmektedir ([www.ozgunkocaeli.com.tr](http://www.ozgunkocaeli.com.tr)).



**Şekil 4.25: Kocaeli oyun sokağı tasarım projesi görseli.**

Bu sokağın özellikleri arasında araç trafiğine kapalı olması, geleneksel oyunların yanı sıra labirent, pusula gibi çeşitli oyunlar yer almaktadır. Bu projeye, çocukların fiziksel ve zihinsel gelişimine destek verilmesi amaçlanırken mahallelilerin ihtiyaçlarına uygun yenilikçi hizmet sunma çabası hedeflenmiştir ([www.basiskele.bel.tr](http://www.basiskele.bel.tr)) (Bkz Şekil 4.25).

**Tablo 4.5: Kocaeli Oyun Sokağı'nın, oyun sokağı tasarım kriterlerine göre değerlendirilmesi.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).

<b>Oyun Sokağı Tasarım Kriterleri</b>	<b>Örnek Sokağın Kriterlere Uygunluğu</b>
Kontrollü araç girişi	X
Kontrolsüz araç giriş	X
Bisiklet yolu	X
Yaya yolu	✓
Tüm Sokaklara uygulanabilirlik	X
Ulaşım Kolaylığı	✓
Aktif Yetişkin Katılımı	X
Aktif Çocuk Katılımı	✓
Güvenlik	✓
Araç park alanı	X
Trafik işaret Tabelası	X
Rampa	X
Kaldırım	X
Yavaşlatma Elemanları	X
Aydınlatma Elemanları	✓
Zeminde malzeme, renk, doku vb. farkları	✓
Peyzaj Elemanları	X
Kentsel Donatı Elemanları	X
Oyun Donatı Elemanları	X
Zoning Oyun Alanları	✓
Geleneksel Oyun	X
Fiziksel Gelişimi Destekleme	✓
Algısal/ Bilişsel Gelişimi Destekleme	✓
Sosyal/ Duygusal Gelişimi Destekleme	✓
Kapsayıcı Tasarıma Uygunluk	X
Doğal Işık/ Havalandırma	✓
Yetişkin Gözetimi	✓

Kocaeli, Başiskele Belediyesi, Yeşilyurt Mahallesi'ndeki Oyun Sokağı, oyun sokağı tasarım kriterleri bakımından incelendiğinde, açık kamusal alan özelliğiyle doğal ışık ve havalandırmaya sahiptir. Sokak araç trafiğine tamamen kapalıdır. Sokak yaya ulaşımına uygundur ve içerisinde bisiklet yolu bulunmamaktadır.

Sokağın giriş noktalarındaki sabit dubalar, acil ve özel durumlarda araç girişine imkân tanımaması nedeniyle araç trafiğine tamamen kapalıdır. Bu yönüyle tüm sokaklarda uygulanması, trafik sorunlarına yol açabileceği için mümkün değildir.

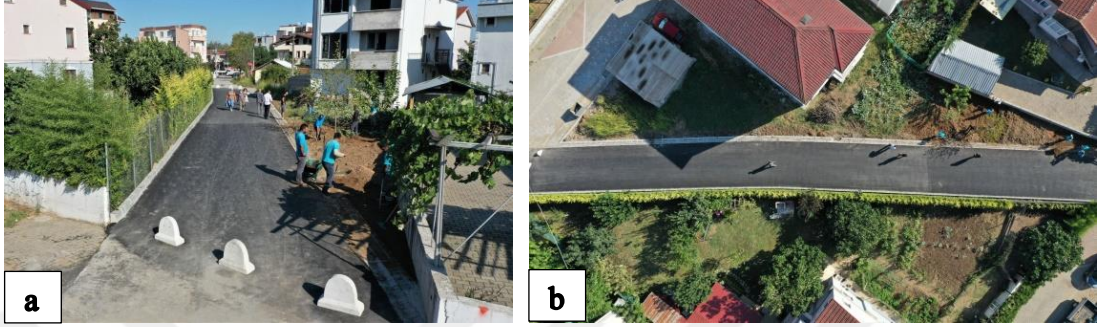


Şekil 4.26: (a) Kocaeli oyun sokağı projesinin uygulaması, (b) Zemin malzemesi renk ve doku farklılığı, (c) Zoning oyun alanları.

**Kaynak:** <https://starkocaeli.com>.

Sokak girişinde, araç trafiğine tamamen kapalı olduğunu belirten bir tabela olmamakla birlikte dubaların araç girişine izin vermemesi yönüyle çocukların sokakta oyun oynarken güvenliği sağlanmıştır. Mahalle içindeki konumuyla kolaylıkla ulaşılabilen ve yetişkin gözetimine uygun olan sokakta ikamet edenlerin araçlarını park edebilecekleri otopark alanı bulunmamaktadır.

Sokağın araç girişine tamamen kapalı olması nedeniyle hız azaltıcı yavaşlatıcı elemanlar ve sokağın kenarlarında yayalara güvenli yürüyüş aksı sağlayan kaldırımlar bulunmamaktadır. Ayrıca sokağın lineer şekilde uzanması nedeniyle herhangi bir rampa da kullanılmamıştır. Çalışmada incelenen oyun sokağı kapsayıcı tasarım açısından uygun bir tasarıma sahip değildir.



**Şekil 4.27: (a) Kocaeli oyun sokağı girişi ve araç giriş engeli, (b) Zemin malzemesi değişimi proje uygulama çalışması.**

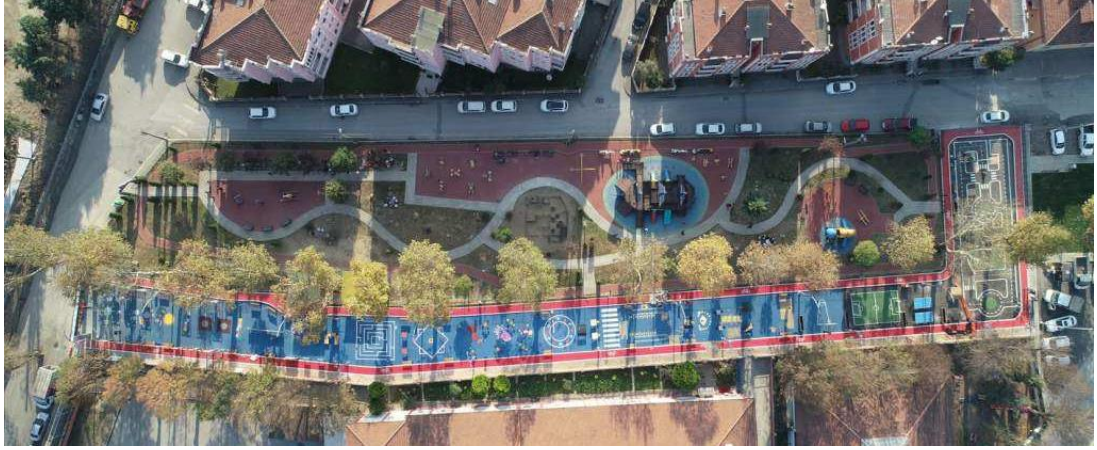
**Kaynak:** [www.basiskele.bel.tr](http://www.basiskele.bel.tr).

Sokağın iki yanı boyunca uzanan yeşil doku sokaktan bağımsız düşünüldüğünden dolayı sokak içerisinde, sokağa özel peyzaj elemanlarının olmadığı söylenebilir. Sokak boyunca belirli aralıklarla, sokağa özel uygulanan aydınlatma elemanlarıyla sokağın aydınlatması sağlanmıştır.

Oyun sokağının başlangıç noktasını, devamını ve sonunu belirten zemin kaplama malzemesi kullanılmıştır. Oyun sokağı zemin malzemesindeki farklılığıyla diğer sokaklardan ayrılmıştır. Sokak içerisinde kentsel donatı elemanları ve oyun donatı elemanları bulunmamaktadır. Bu nedenle geleneksel oyun için uygun değildir.

Oyun sokağı boyunca zeminde uygulanan çizili zoning oyun alanlarıyla sokakta; pasif yetişkin, aktif çocuk katılımı mevcuttur. Çocukların; oyun sokağı içerisinde, zemine çizilen oyun alanlarında oyunlarını oynarken fiziksel, algısal/bilişsel ve sosyal/ duygusal gelişimi desteklenmektedir.





**Şekil 4.30: Çocuk Hakları Oyun Sokağı uygulanmış proje görseli.**

**Kaynak:** [www.adapazari.bel.tr](http://www.adapazari.bel.tr).

Sokağın 24 saat gözetim altında olması güvenlik tedbirlerini vurgular. Proje ayrıca, 20 Kasım Dünya Çocuk Hakları Günü ve BM Çocuk Haklarına Dair Sözleşme hükümleriyle ilgili maddelere uygun olarak tasarlanmıştır. Oyun her çocuğun temel hakkıdır ve çocukların başka birçok hakkı daha vardır. Bu proje, çocuklara temel haklarını öğrenecekleri, güvenli bir ortam sunarak çocukların özgür ve kendine güvenen bireyler olarak yetişmelerini amaçlamaktadır. Oyunun, çocukların merak etmelerini, araştırmalarını, eğlenmelerini, paylaşmalarını ve kendilerini ifade etmelerini sağlayarak, fiziksel, algısal ve bilişsel gelişimlerine katkıda bulunması hedeflenmiştir. Çocuk Hakları Sokağı, Adapazarı'nı çocuk dostu bir şehir haline getirmeyi amaçlayan bir girişimdir ([www.adapazari.bel.tr](http://www.adapazari.bel.tr)).



**Şekil 4.31: Çocuk Hakları Oyun Sokağı zoning oyun alanları.**

**Kaynak:** [www.adapazari.bel.tr](http://www.adapazari.bel.tr).

**Tablo 4.6: Çocuk Hakları Sokağı'nın, oyun sokağı tasarım kriterlerine göre değerlendirilmesi.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).

<b>Oyun Sokağı Tasarım Kriterleri</b>	<b>Örnek Sokağın Kriterlere Uygunluğu</b>
Kontrollü araç girişi	X
Kontrolsüz araç giriş	X
Bisiklet yolu	✓
Yaya yolu	✓
Tüm Sokaklara uygulanabilirlik	X
Ulaşım Kolaylığı	X
Aktif Yetişkin Katılımı	✓
Aktif Çocuk Katılımı	✓
Güvenlik	✓
Araç park alanı	X
Trafik işaret Tabelası	X
Rampa	✓
Kaldırım	X
Yavaşlatma Elemanları	X
Aydınlatma Elemanları	✓
Zeminde malzeme, renk, doku vb. farkları	✓
Peyzaj Elemanları	✓
Kentsel Donatı Elemanları	✓
Oyun Donatı Elemanları	✓
Zoning Oyun Alanları	✓
Geleneksel Oyun	✓
Fiziksel Gelişimi Destekleme	✓
Algısal/ Bilişsel Gelişimi Destekleme	✓
Sosyal/ Duygusal Gelişimi Destekleme	✓
Kapsayıcı Tasarıma Uygunluk	✓
Doğal Işık/ Havalandırma	✓
Yetişkin Gözetimi	✓

Sakarya, Adapazarı Belediyesi Şeker Mahallesi'nde bulunan Çocuk Hakları Sokağı oyun sokağı tasarım kriterleri bağlamında incelendiğinde, açık kamusal alan özelliğiyle doğal ışık ve havalandırmaya sahip, yaya ulaşımına uygun, içerisinde bisiklet yolu bulunan ve trafiğe tamamen kapalı bir sokak olduğu gözlemlenmektedir. Sokağın giriş noktalarındaki hareketli dubalarla acil ve özel durumlarda araç girişine imkân tanınsa da, genel anlamda araç trafiğine kapalıdır. Bu nedenle tüm sokaklarda uygulanması trafik sorunlarına yol açabileceği için mümkün değildir.

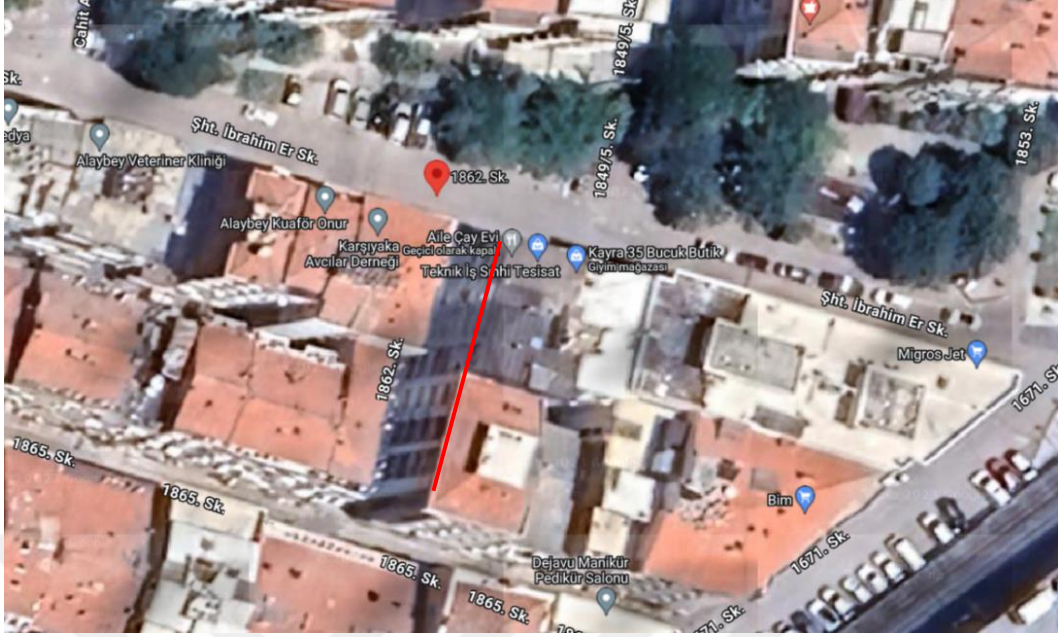
Mahalle dışında özel olarak tasarlanmış konumu nedeniyle ulaşım kolaylığına sahip değildir. Sokak girişinde, araç trafiğine tamamen kapalı olduğunu belirten bir tabela bulunmamaktadır. Çocukların sokak içerisinde güvenliği, sokak başlarında bulunan dubaların araç girişine izin vermemesiyle sağlanmaktadır. Ayrıca sokak 24 saat kamera ile izlenmektedir. Araç girişine kapalı olması nedeniyle, sokak içerisinde araç park alanları bulunmamaktadır.

Oyun sokağının başlangıç noktasını, devamını ve sonunu belirten bir zemin kaplaması mevcuttur. Zeminin üzerine çizilen bisiklet yolu sokak hattının sınırlarını göstermektedir. Sokak araç trafiğine tamamen kapalı olduğu için hız kesici yavaşlatma elemanları bulunmamaktadır. Sokağın her iki kenarında zemin malzemesiyle farklılaştırılan güvenli yürüyüş aksları bulunmaktadır. Ancak bu alanlar, zeminle aynı hizada olması nedeniyle sokakta kaldırım bulunmamaktadır. Sokağın her iki yanı belirli aralıklarla ağaçlandırılarak peyzaj oluşturulmuş, bu ağaçların her birinin altına ışıklandırmalar yerleştirilmiştir. Ayrıca sokak boyunca belirli aralıklarla yerleştirilen sokak lambalarıyla aydınlatma sağlanmıştır.

Oyun sokağı içerisinde kentsel donatı elemanları ve oyun donatı elemanları mevcuttur. Böylece rahatlıkla yetişkin gözetimine olanak tanınmıştır.

Bu bağlamda sokakta aktif yetişkin ve çocuk katılımı vardır. Çalışmada incelenen oyun sokağı, kapsayıcı tasarım kriterlerine uygundur. Oyun sokağı içerisinde bulunan oyun donatı elemanları, sokağın geleneksel oyuna uygunluğunu sağlamıştır. Çocukların; oyun sokağı boyunca, oyun donatı elemanlarıyla ve zemine çizilen zoning oyun alanlarındaki oyunları oynarken fiziksel, algısal/bilişsel ve sosyal/duygusal gelişimi desteklenmektedir.

#### 4.7. İzmir, Karşıyaka, Bahariye Mahallesi, 1862. Sokak



**Şekil 4.32: İzmir, Karşıyaka, 1862. Sokak uydu fotoğrafı.**

**Kaynak:** Google maps, Karadeniz Sadi S.,2023. [www.google.com](http://www.google.com).

Karşıyaka Belediyesi 2021 yılında, 28 Mayıs Dünya Oyun Oynama Günü'nde Bahariye Mahallesi'nde bir oyun sokağı oluşturarak çocuklara özel oyun oynama alanı sağlamıştır. Sokak, araç girişine kapatılarak, çocukların çeşitli oyunları oynayabileceği alanlarla donatılmıştır. Ayrıca sokak zemini, çeşitli oyunlara uygun şekilde özel olarak boyanarak, 0-7 yaş arasındaki çocukların eğlenirken öğrenebileceği oyun alanlarının çizimi yapılmıştır ([www.gundemebakis.com](http://www.gundemebakis.com)).

Yoğun yapılaşmış kentlerde yaşayan çocukların sınırlı oyun alanlarına erişim sorununa dikkat çekilerek, COVID-19 Pandemi döneminde bu sorunun daha da arttığı belirtilmiştir. Çocukların bu süreçte oyun parkı gibi oyun alanlarından uzak kaldıkları için, evlerinin önünde vakit geçirmelerini sağlamak amacıyla oyun oynayabilecekleri yeni alanlar oluşturmak amacı ile oyun sokağı girişimi başlatılmıştır.

İzmir'in Bahariye Mahallesi'nde açılan mahallenin ilk oyun sokağı, belediyenin hizmet verdiği tüm mahallelerde, sokaklarda ve çocuk oyun parklarında yeni oyun alanları oluşturma hedefini yansıtmaktadır. Karşıyaka Belediyesi, yaşanabilir bir kent oluşturma amacıyla çocukların yaşam kalitesine katkıda bulunmayı hedeflemiştir ([www.karsiyakahaber.com](http://www.karsiyakahaber.com)).

**Tablo 4.7: 1862. Sokak'ın, oyun sokağı tasarım kriterlerine göre değerlendirilmesi.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).

<b>Oyun Sokağı Tasarım Kriterleri</b>	<b>Örnek Sokağın Kriterlere Uygunluğu</b>
Kontrollü araç girişi	X
Kontrolsüz araç giriş	X
Bisiklet yolu	X
Yaya yolu	✓
Tüm Sokaklara uygulanabilirlik	X
Ulaşım Kolaylığı	✓
Aktif Yetişkin Katılımı	X
Aktif Çocuk Katılımı	✓
Güvenlik	✓
Araç park alanı	X
Trafik işaret Tabelası	X
Rampa	X
Kaldırım	X
Yavaşlatma Elemanları	X
Aydınlatma Elemanları	X
Zeminde malzeme, renk, doku vb. farkları	✓
Peyzaj Elemanları	X
Kentsel Donatı Elemanları	X
Oyun Donatı Elemanları	X
Zoning Oyun Alanları	✓
Geleneksel Oyun	X
Fiziksel Gelişimi Destekleme	✓
Algısal/ Bilişsel Gelişimi Destekleme	✓
Sosyal/ Duygusal Gelişimi Destekleme	✓
Kapsayıcı Tasarıma Uygunluk	X
Doğal Işık/ Havalandırma	✓
Yetişkin Gözetimi	✓

İzmir, Karşıyaka Belediyesi, Bahariye Mahallesi'nde bulunan 1862. Sokak oyun sokağı tasarım kriterleri bağlamında incelendiğinde, açık kamusal alan özelliğiyle doğal ışık ve havalandırmaya sahip, yaya ulaşımına uygundur. Sokak, araç trafiğine tamamen kapalıdır ve içerisinde bisiklet yolu bulunmamaktadır. Sokak acil ve özel durumlarda araç girişine imkân tanısı da araç trafiğine tamamen kapalıdır. Bu yönüyle tüm sokaklarda uygulanması, trafik sorunlarına yol açabileceği için mümkün değildir.



**Şekil 4.33: 1862. Sokak oyun sokağı zemin malzemesi renk doku farklılığı.**

**Kaynak:** [www.gundemebakis.com](http://www.gundemebakis.com).

Sokak girişinde, araç trafiğine tamamen kapalı olduğunu belirten bir tabela ve yazı bulunmamaktadır. Ayrıca sokağın giriş noktalarından birinde kaldırım, diğerinde sokağın araç girişine kapalı olduğunu gösteren 2 adet duba vardır. Bu sayede sokakta oynayan çocukların güvenliği sağlanmaktadır. Mahalle içerisinde, sokak arası konumuyla kolaylıkla ulaşılabilen ve yetişkin gözetimine uygun olan sokakta ikamet edenlerin araçlarını park edebilecekleri otopark alanları bulunmamaktadır.

Sokak içerisinde yayalara güvenli yürüyüş aksı sağlayan kaldırımlar ve engelli ulaşımına yardımcı rampa bulunmamaktadır. Çalışmada incelenen oyun sokağının bir tarafında kısa bir mesafe boyunca uzanan tutunma barları mevcuttur. Ancak bu korkuluklar tam olarak engelli kullanımına özel yapılmadığından kapsayıcı tasarıma uygun değildir. Ayrıca oyun sokağın her noktasının, istisnasız her çocuğun oyun oynayabilmesine uygun olmaması yönüyle de çocuk haklarını gözetilen oyun odaklı tasarıma uygun bir tasarım değildir.

Oyun sokağının başlangıç noktasını, devamını ve sonunu belirten farklı bir zemin kaplama malzemesi kullanılarak diğer sokaklardan görsel olarak ayrılmıştır. Sokak boyunca zeminin üzerine çizili zoning oyun alanlarıyla farklı yaş grubu çocuklara uygun alanlar oluşturulmuştur.

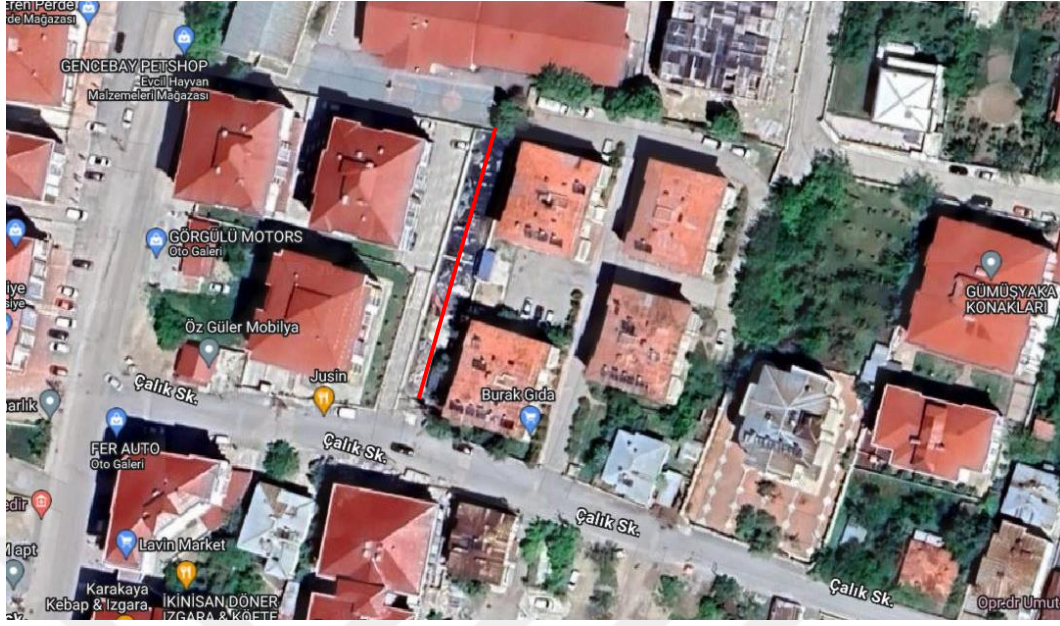


Şekil 4.34: (a) Sokağın güncel görünümü, (b) Tutunma barları, (c) zoning oyun alanları.

**Kaynak:** (a) Google maps, [www.google.com](http://www.google.com); (b) ve (c) [www.gundemebakis.com](http://www.gundemebakis.com).

Sokak araç trafiğine tamamen kapalı olduğu için hız kesici yavaşlatma elemanları bulunmamaktadır. Ayrıca sokak içerisinde, sokak boyunca belirli aralıklarla sokağa özel uygulanan aydınlatma elemanları ve peyzaj elemanları bulunmamaktadır. Sokak içerisinde kentsel donatı elemanları ve oyun donatı elemanları bulunmamaktadır. Bu bakımdan geleneksel oyuna uygun değildir. Kentsel donatının olmayışı yetişkin katılımını pasif hale getirmiştir. Oyun zoning alanlarıyla sokakta aktif çocuk katılımı oluşturulmuştur. Çocukların; oyun sokağında, zemine çizilen oyun alanlarındaki oyunları oynarken fiziksel, algısal/bilişsel ve sosyal/ duygusal gelişimi desteklenmektedir.

#### 4.8. Van, İpekyolu, Cumhuriyet Mahallesi, Çalık Sokak



Şekil 4.35: Van, İpekyolu, Çalık Sokak uydu fotoğrafı.

**Kaynak:** Google maps, Karadeniz Sadi S.,2023. [www.google.com](http://www.google.com).

Van İpekyolu Belediyesi 2018 yılında, çocukların güvenli bir ortamda oyun oynamalarını sağlamak amacıyla "Çocuk Oyun Sokağı" projesini hayata geçirmiştir. Bu amaçla Cumhuriyet Mahallesi'nde Eski Cezaevi Caddesi Çalık Sokak üzerinde yer alan park alanı ve bakımsız bir görünüme sahip olan ara sokak trafikten tamamen arındırılmıştır. Peyzaj çalışmalarının ardından çocukların eğlenceli ve verimli vakit geçirebileceği bu sokak, 1 Ekim Dünya Çocuk Günü'nde açılarak hizmete sunulmuştur.

Oyun sokağı, çocuklara yönelik geleneksel ve modern oyunları içeren bir alan olarak tasarlanmıştır. Proje kapsamında sokakta; satranç, dama, ip atlama, misket, topaç çevirme, seksek, yakan top gibi geleneksel oyunların yanı sıra kaydırak, salıncak, bowling ve trafik kurallarını öğretici alan gibi çeşitli oyun alanları da bulunmaktadır. Proje, çocukların fiziksel ve sosyal gelişimine katkıda bulunmayı hedeflemekte ve çocukların unutulmaya yüz tutmuş geleneksel oyunları yeniden canlandırma fırsatı bulunmuştur ([www.trthaber.com](http://www.trthaber.com)).

**Tablo 4.8: alık Sokak'ın, oyun sokađı tasarım kriterlerine gre deđerlendirilmesi.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).

<b>Oyun Sokađı Tasarım Kriterleri</b>	<b>rnek Sokađın Kriterlere Uygunluđu</b>
Kontroll ara giriři	X
KontROLSz ara giriři	X
Bisiklet yolu	X
Yaya yolu	X
Tm Sokaklara uygulanabilirlik	X
Ulařım Kolaylıđı	✓
Aktif Yetiřkin Katılımı	X
Aktif ocuk Katılımı	✓
Gvenlik	✓
Ara park alanı	X
Trafik iřaret Tabelası	X
Rampa	X
Kaldırım	X
Yavařlatma Elemanları	X
Aydınlatma Elemanları	X
Zeminde malzeme, renk, doku vb. farkları	✓
Peyzaj Elemanları	✓
Kentsel Donatı Elemanları	X
Oyun Donatı Elemanları	✓
Zoning Oyun Alanları	✓
Geleneksel Oyun	✓
Fiziksel Geliřimi Destekleme	✓
Algısal/ Biliřsel Geliřimi Destekleme	✓
Sosyal/ Duygusal Geliřimi Destekleme	✓
Kapsayıcı Tasarıma Uygunluk	X
Dođal Iřık/ Havalandırma	✓
Yetiřkin Gzetimi	✓

Van, İpekyolu Belediyesi, Cumhuriyet Mahallesi'nde bulunan Çalık Sokak, oyun tasarım kriterleri bağlamında incelendiğinde, açık kamusal alan özelliğiyle doğal ışık ve havalandırmaya sahip, trafiğe tamamen kapalı bir sokak olduğu gözlemlenmektedir. Sokak içerisinde yaya yolu ve bisiklet yolu bulunmamaktadır.

Sokak girişinde, araç trafiğine tamamen kapalı olduğunu belirten bir tabela ve yazı olmamakla birlikte, sokağın araç girişine izin vermemesi çocukların sokakta oyun oynarken güvenliğini sağlamaktadır. Ayrıca sokağın araç trafiğine tamamen kapalı olması nedeniyle tüm sokaklarda uygulanması, trafik sorunlarına yol açabileceği için mümkün değildir.



**Şekil 4.36: (a) Oyun sokağı projesi görseli, (b) Oyun sokağı girişi.**

**Kaynak:** Anadolu Ajans, [www.trthaber.com](http://www.trthaber.com)

Oyun sokağı içerisinde, sokağa özel peyzaj elemanları tasarımı yapılmıştır. Ancak sokak boyunca belirli aralıklarla, sokağa özel uygulanan aydınlatma elemanları bulunmamaktadır. Sokağın araç girişine tamamen kapalı olması nedeniyle hız

azaltıcı, yavaşlatma elemanları bulunmamaktadır. Ayrıca oyun sokağının iki sokak arasındaki konumuyla yayaların güzergâh olarak kullanabileceği bir aksta olmaması nedeniyle sokakta güvenli yürüyüş yolu ve kaldırımlar bulunmamaktadır.

Mahalle içinde, konutların arasındaki konumuyla kolaylıkla ulaşılabilen ve yetişkin gözetimine uygun olan sokakta ikamet edenlerin araçlarını park edebilecekleri araç park alanları bulunmamaktadır.

Sokağın lineer şekilde uzanması nedeniyle herhangi bir rampa da kullanılmamıştır. Çalışmada incelenen oyun sokağı kapsayıcı tasarım yönünden uygun bir tasarıma sahip değildir.



**Şekil 4.37: Oyun donatı elemanları ve zoning oyun alanları.**

**Kaynak:** Anadolu Ajansı, [www.trthaber.com](http://www.trthaber.com)

Oyun sokağının başlangıç noktasını, devamını ve sonunu belirten zemin kaplama malzemesi kullanılmıştır. Oyun sokağı zemin malzemesindeki farklılığıyla diğer sokaklardan ayrılmıştır. Sokak içerisinde kentsel donatı elemanları yoktur. Ancak oyun donatı elemanları bulunmaktadır. Bu bakımdan geleneksel oyun için uygundur. Oyun donatı elemanları zeminde zoninglerle ayrılmıştır (Bkz. Şekil 4.37).

Oyun sokağı içerisinde bulunan oyun donatı elemanları ve sokak boyunca zeminde uygulanan çizili oyun alanlarıyla; pasif yetişkin, aktif çocuk katılımı sağlanmıştır. Çocukların; oyun sokağı içerisinde, zemine çizilen oyun alanlarında oyunlarını oynarken fiziksel, algısal/bilişsel ve sosyal/ duygusal gelişimi desteklenmektedir.

#### 4.9. Diyarbakır, Kayapınar, Peyas Mahallesi, Kayapınar Çocuk Oyun Sokağı



**Şekil 4.38: Diyarbakır, Kayapınar, Kayapınar Çocuk Oyun Sokağı uydu fotoğrafı.**

**Kaynak:** Google maps, Karadeniz Sadi S.,2023. [www.google.com](http://www.google.com).

Kayapınar Belediyesi, Diyarbakır'ın Peyas Mahallesi'nde çocukların güvenli bir ortamda oyun oynamalarını sağlamak için Çocuk Oyun Sokağı projesini hayata geçirmiştir. Eski Kayapınar Belediyesi spor tesisi alanında tasarlanan proje, 2021 yılında çalışmaları tamamlanarak Diyarbakır'ın en büyük Çocuk Oyun Sokağına dönüştürülmüştür ([www.kayapınar.bel.tr](http://www.kayapınar.bel.tr)).

Sokak; basketbol, minyatür kale, masa tenisi, satranç alanı, mini golf, geleneksel çizgi oyunları ve iki adet Survivor parkurunu içermektedir. Projenin çocukların fiziksel ve ruhsal gelişimine katkı sağlaması amaçlanarak, mutlu bir toplum oluşturmak hedeflenmiştir. Projeyle birlikte çocuklara hem eğlenceli vakit geçirecekleri hem de kendilerini geliştirebilecekleri bir oyun sokağına sahip olma imkânı sunulmuştur. Vatandaşlar tarafından oyun sokağı sayısının artırılması talep edilmiştir ([www.sabah.com.tr](http://www.sabah.com.tr)).

**Tablo 4.9: Kayapınar Çocuk Oyun Sokağı'nın, oyun sokağı tasarım kriterlerine göre değerlendirilmesi.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).

Oyun Sokağı Tasarım Kriterleri	Örnek Sokağın Kriterlere Uygunluğu
Kontrollü araç girişi	X
Kontrolsüz araç giriş	X
Bisiklet yolu	✓
Yaya yolu	X
Tüm Sokaklara uygulanabilirlik	X
Ulaşım Kolaylığı	X
Aktif Yetişkin Katılımı	X
Aktif Çocuk Katılımı	✓
Güvenlik	✓
Araç park alanı	X
Trafik işaret Tabelası	X
Rampa	X
Kaldırım	X
Yavaşlatma Elemanları	X
Aydınlatma Elemanları	✓
Zeminde malzeme, renk, doku vb. farkları	✓
Peyzaj Elemanları	X
Kentsel Donatı Elemanları	✓
Oyun Donatı Elemanları	✓
Zoning Oyun Alanları	✓
Geleneksel Oyun	✓
Fiziksel Gelişimi Destekleme	✓
Algısal/ Bilişsel Gelişimi Destekleme	✓
Sosyal/ Duygusal Gelişimi Destekleme	✓
Kapsayıcı Tasarıma Uygunluk	X
Doğal Işık/ Havalandırma	✓
Yetişkin Gözetimi	✓

Diyarbakır, Kayapınar Belediyesi, Peyas Mahallesi'nde bulunan Kayapınar Çocuk Oyun Sokağı, oyun sokağı tasarım kriterleri bağlamında incelendiğinde, açık kamusal alan özelliğiyle doğal ışık ve havalandırmaya sahip, içerisinde bisiklet yolu bulunan bir alandır. Etrafının tellerle çevrelendiği özel tasarlanmış bir alanda olması nedeniyle araç trafiğine tamamen kapalıdır. Bu yönüyle tüm sokaklarda uygulanması mümkün değildir. Mahalle dışında bulunan özel olarak tasarlanmış konumuyla, ulaşım kolaylığına sahip değildir. Ayrıca tellerle sınırlandırılarak tek bir noktadan giriş çıkış verilmiştir. Ulaşım ağının dışında kalmasından dolayı güvenli yürüyüş aksına da sahip değildir, ancak alan içerisinde yaya girişi mümkündür.



**Şekil 4.39: Diyarbakır, Kayapınar, Kayapınar Çocuk Oyun Sokağı girişi.**

**Kaynak:** <http://kayapinar.gov.tr>.

Oyun sokağı girişinde herhangi bir trafik işaret tabelası bulunmamaktadır. Tellerle çevrili izole sokağın zemini, tamamen sokak dokusundan farklı olan bir malzemeyle kaplıdır (Bkz Şekil 4.39). Çocukların sokak içi güvenliği, kenarlardaki tellerle sağlanmaktadır. Oyun sokağı boyunca belirli aralıklarla yerleştirilen sokak lambaları aracılığıyla aydınlatma sağlanmaktadır. Alan içerisinde peyzaj elemanları bulunmamaktadır.



**Şekil 4.40: Kayapınar Çocuk Oyun Sokağı kentsel donatı elemanları.**

**Kaynak:** Kaçar H., 2021. [www.sabah.com.tr](http://www.sabah.com.tr).

Araç girişine tamamen kapalı olması nedeniyle, sokak içerisinde araç park alanları, hız kesici yavaşlatma elemanları, kaldırım ve rampa bulunmamaktadır. Oyun sokağı içerisinde kentsel donatı elemanları ve oyun donatı elemanları mevcuttur (Bkz. Şekil 4.40). Bu yönüyle, yetişkin gözetiminin sağlanmasına rahatlıkla olanak tanınmaktadır. Ancak yetişkinler için sadece gözlem ve dinlenmeye uygunluğu nedeniyle pasif yetişkin, aktif çocuk katılımı sağlanmıştır.



**Şekil 4.41: Kayapınar Çocuk Oyun Sokağı oyun donatı elemanları.**

**Kaynak:** Tezel İ., 2021. <https://lh3.googleusercontent.com>.

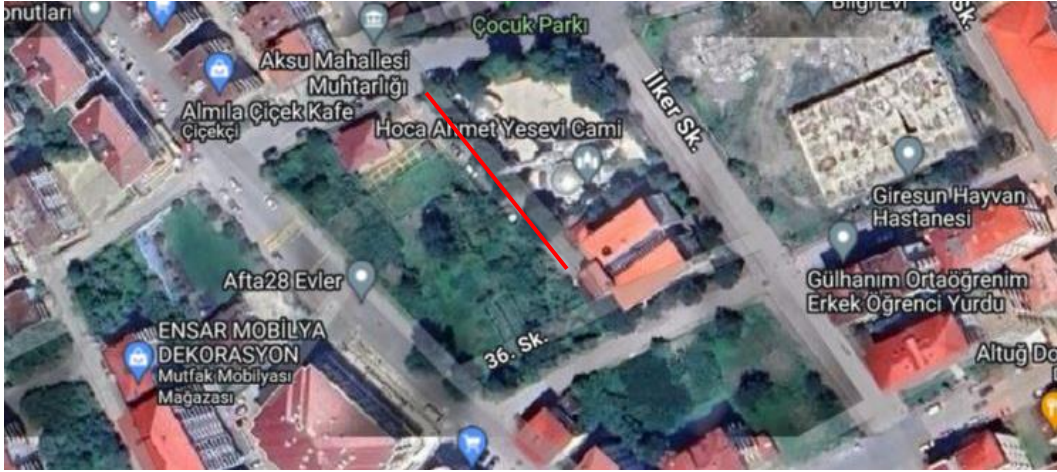


**Şekil 4.42: (a) Kayapınar Çocuk Oyun Sokağı vaziyet görseli, (b) Kayapınar Çocuk Oyun Sokağı zemin malzemesi renk doku farklılığı ve bisiklet yolu.**

**Kaynak:** (a) Kaçar H., 2021. [www.sabah.com.tr](http://www.sabah.com.tr); (b) Tezel İ.,2021. <https://lh3.googleusercontent.com>.

Zeminin üzerine çizilen bisiklet yolu, sokak hattının sınırları boyunca devam etmektedir (Bkz. Şekil 4.42). Oyun sokağı içerisinde bulunan oyun donatı elemanları, sokağın geleneksel oyuna uygunluğunu sağlamıştır. Ancak, kapsayıcı tasarım kriterlerine uygun değildir. Çocukların; oyun sokağı içerisindeki, oyun donatı elemanlarıyla ve zemine çizilen zoning oyun alanlarında fiziksel, algısal/bilişsel ve sosyal/ duygusal ve gelişimi desteklenmektedir (Bkz. Şekil 4.41). Çalışmada incelenen oyun sokağının, sınırlandırılmış alanı ve içeriğiyle oyun sokağından çok kentsel açık alan özelliği gösterdiği söylenebilir.

#### 4.10. Giresun, Aksu Mahallesi, Çocuk Oyun Sokağı



Şekil 4.43: Giresun, Giresun Çocuk Oyun Sokağı uydu fotoğrafı.

**Kaynak:** Google maps, Karadeniz Sadi S.,2023. [www.google.com](http://www.google.com).

Giresun Belediyesi, 2023 yılında Giresun'un Aksu Mahallesi'nde çocukların güvenli bir ortamda oyun oynamalarını sağlamak amacıyla sokağı tamamen trafiğe kapatarak Çocuk Oyun Sokağı açmıştır.



Şekil 4.44: Giresun Çocuk Oyun Sokağı vaziyet görseli.

**Kaynak:** <https://giresun.bel.tr>.

Oyun sokağında; satranç, renkli çark, basketbol, zıp zıp, voleybol, sek sek, twister, labirent, sos, futbol sahası ve bisiklet yolu gibi çeşitli aktivite oyunları bulunmaktadır. Bu proje, tamamen çocuklar için tasarlanmış olup, geleneksel oyun alanları, pratik düşüncüyü artıracak oyun alanları ve ailelerle birlikte oyunlar oynayabilecekleri alanları içermektedir. Sokak, Karadeniz Bölgesi'ndeki ilk çocuk oyun sokağı projesi olup, çocukların çeşitli oyunlar oynayarak keyifli vakit geçirebilecekleri ve kendilerini güvende hissedebilecekleri bir alan sunması hedeflenmiştir ([www.trthaber.com](http://www.trthaber.com)).

**Tablo 4.10: Giresun Çocuk Oyun Sokağı'nın, oyun sokağı tasarım kriterlerine göre değerlendirilmesi.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).

<b>Oyun Sokağı Tasarım Kriterleri</b>	<b>Örnek Sokağın Kriterlere Uygunluğu</b>
Kontrollü araç girişi	X
Kontrolsüz araç giriş	X
Bisiklet yolu	✓
Yaya yolu	X
Tüm Sokaklara uygulanabilirlik	X
Ulaşım Kolaylığı	X
Aktif Yetişkin Katılımı	X
Aktif Çocuk Katılımı	✓
Güvenlik	✓
Araç park alanı	X
Trafik işaret Tabelası	X
Rampa	X
Kaldırım	X
Yavaşlatma Elemanları	X
Aydınlatma Elemanları	✓
Zeminde malzeme, renk, doku vb. farkları	✓
Peyzaj Elemanları	X
Kentsel Donatı Elemanları	X
Oyun Donatı Elemanları	X
Zoning Oyun Alanları	✓
Geleneksel Oyun	X
Fiziksel Gelişimi Destekleme	✓
Algısal/ Bilişsel Gelişimi Destekleme	✓
Sosyal/ Duygusal Gelişimi Destekleme	✓
Kapsayıcı Tasarıma Uygunluk	X
Doğal Işık/ Havalandırma	✓
Yetişkin Gözetimi	✓

Giresun, Aksu Mahallesi'nde bulunan Çocuk Sokağı, Sokak oyun sokağı tasarım kriterleri bağlamında incelendiğinde, açık kamusal alan özelliğiyle doğal ışık ve havalandırmaya sahip, içerisinde bisiklet yolu bulunan bir sokaktır. Sokak tek yönlü girişi nedeniyle yaya ulaşımına ve kullanımına uygun değildir. Bu nedenle güvenli yürüyüş aksları yoktur ve yetişkin gözetimine de tam olarak uygun değildir.



**Şekil 4.45: Giresun Çocuk Oyun Sokağı girişi.**

**Kaynak:** <https://giresun.bel.tr>.

Sokağın giriş noktasındaki iki adet sabit duba sokağın trafiğe tamamen kapalı olduğu göstermektedir. Bu nedenle tüm sokaklarda uygulanması mümkün değildir. Ancak bu dubalar sayesinde sokak içerisinde oyun oynayan çocukların güvenliği sağlanmaktadır. Sokak girişinde, araç trafiğine tamamen kapalı olduğunu belirten bir tabela ve yazı bulunmamaktadır (Bkz. Şekil 4.45).

Oyun sokağı içerisinde sokakta ikamet edenlerin araçlarını park edebilecekleri otopark alanı bulunmamaktadır. Mahalle içinde, özel tasarlanmış konumuyla kolaylıkla ulaşılabilir.

Oyun sokağının başlangıç noktasını, devamını ve sonunu belirten bir zemin kaplaması mevcuttur. Zeminin üzerine çizilen bisiklet yolu sokak hattı boyunca uzanmaktadır. Zeminde, zoning oyun bölgeleri bulunmaktadır.

Sokak araç ve yaya trafiğine tamamen kapalı olduğu için; kaldırım, rampa, hız kesici yavaşlatma elamanları bulunmamaktadır. Sokağın bir yanında bisiklet yolu

bulunmaktadır. Sokak içerisinde peyzaj elemanları bulunmamaktadır. Sokak boyunca belirli aralıklarla yerleştirilen sokak lambalarıyla aydınlatma sağlanmaktadır.



**Şekil 4.46: Giresun Çocuk Oyun Sokağı zoning oyun alanları.**

**Kaynak:** <https://giresun.bel.tr>.

Sokak içerisinde kentsel donatı elemanları ve oyun donatı elemanları bulunmamaktadır. Bu nedenle geleneksel oyuna uygun olmadığı söylenebilir. Ancak sokak içerisinde mini sahalar, kaleler, potalar ve büyük satranç alanları bulunmaktadır. Bu yönüyle çocukların; oyun sokağı içerisinde, zemine çizilen oyun alanlarındaki oyunları oynarken fiziksel, algısal/bilişsel ve sosyal/ duygusal gelişimi desteklenmektedir.

Çalışmada incelenen oyun sokağında pasif yetişkin, aktif çocuk katılımı sağlanmıştır. Sokak, kapsayıcı tasarım açısından ve çocuk haklarını gözetilen oyun odaklı tasarım açısından uygun değildir.



**Tablo 4.11: Bucak Oyun Sokağı'nın, oyun sokağı tasarım kriterlerine göre değerlendirilmesi.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).

<b>Oyun Sokağı Tasarım Kriterleri</b>	<b>Örnek Sokağın Kriterlere Uygunluğu</b>
Kontrollü araç girişi	X
Kontrolsüz araç giriş	X
Bisiklet yolu	✓
Yaya yolu	✓
Tüm Sokaklara uygulanabilirlik	X
Ulaşım Kolaylığı	X
Aktif Yetişkin Katılımı	✓
Aktif Çocuk Katılımı	✓
Güvenlik	✓
Araç park alanı	X
Trafik işaret Tabelası	X
Rampa	X
Kaldırım	✓
Yavaşlatma Elemanları	X
Aydınlatma Elemanları	✓
Zeminde malzeme, renk, doku vb. farkları	✓
Peyzaj Elemanları	X
Kentsel Donatı Elemanları	✓
Oyun Donatı Elemanları	X
Zoning Oyun Alanları	✓
Geleneksel Oyun	X
Fiziksel Gelişimi Destekleme	✓
Algısal/ Bilişsel Gelişimi Destekleme	✓
Sosyal/ Duygusal Gelişimi Destekleme	✓
Kapsayıcı Tasarıma Uygunluk	X
Doğal Işık/ Havalandırma	✓
Yetişkin Gözetimi	✓

Burdur, Bucak Belediyesi, Karayvatlar Mahallesi'nde bulunan Bucak Oyun Sokağı, oyun sokağı tasarım kriterleri bağlamında incelendiğinde, açık kamusal alan özelliğiyle doğal ışık ve havalandırmaya sahip, yaya ulaşımına uygun, içerisinde bisiklet yolu bulunan ve trafiğe tamamen kapalı bir sokak olduğu gözlemlenmektedir. Sokağın giriş noktaları zemin malzemesi ile diğer sokaklardan ayrılmıştır. Bu özelliğiyle acil ve özel durumlarda araç girişine imkân tanınsa da, genel anlamda araç trafiğine kapalıdır (Bkz. Şekil 4.48). Bu nedenle tüm sokaklarda uygulanması trafik sorunlarına yol açabileceği için mümkün değildir.



**Şekil 4.48: Bucak Oyun Sokağı girişi, zoning oyun alanları.**

**Kaynak:** TE Bilişim, 2020. [www.burduryenigun.com](http://www.burduryenigun.com).

Mahalle dışında özel olarak tasarlanmış konumu nedeniyle ulaşım kolaylığına sahip değildir. Sokak girişinde, araç trafiğine tamamen kapalı olduğunu belirten bir tabela bulunmamaktadır. Ancak çocukların sokak içerisinde güvenliği, sokak başlarında konumlandırılan hareketli dubalarla, oyun sokağı tabelasıyla ve sokağın araç girişine kapalı oluşuyla sağlanmaktadır.

Oyun sokağının başlangıç noktasını, devamını ve sonunu belirten bir zemin kaplaması mevcuttur. Zeminin üzerine çizilen bisiklet yolu sokak hattının sınırlarını göstermektedir. Sokak araç trafiğine tamamen kapalı olduğu için hız kesici yavaşlatma elamanları bulunmamaktadır. Sokağın her iki kenarında bulunan kaldırımlar zemin malzemesiyle farklılaşarak güvenli yürüyüş akımlarını oluşturmaktadır.

Oyun sokağı içerisinde araç park alanları bulunmamaktadır. Ancak oyun sokağına, civarına ya da yanındaki parka gelen yetişkinler, çocuklarıyla gelen araç sahibi aileler ve civardaki mahalle sakinleri için oyun sokağının hemen yanında halkın kullanımına açık 80 araçlık bir otopark alanı mevcuttur. Sokağın her iki yanı sokak boyunca belirli aralıklarla yerleştirilen sokak lambalarıyla aydınlatılmıştır. Büyük bir çocuk parkı ve otopark alanının yanında konumlanan oyun sokağı içerisinde peyzaj elemanları kullanılmamıştır



**Şekil 4.49: Bucak Oyun Sokağı vaziyet görseli.**

**Kaynak:** TE Bilişim, 2020. [www.burduryenigun.com](http://www.burduryenigun.com).

Oyun sokağı içerisinde oyun donatı elemanları yoktur, bu nedenle geleneksel oyuna uygun değildir. Ancak zemine çizilen oyun alanları vardır. Oyun sokağının yanlarında kentsel donatı elemanları mevcuttur. Böylece yetişkin gözetimine ve sosyalleşmesine olanak tanımaktadır. Bu bağlamda sokakta aktif yetişkin ve çocuk katılımı vardır. Çalışmada incelenen oyun sokağı kapsayıcı tasarım kriterlerine uygun değildir. Çocukların; oyun sokağı boyunca, oyun donatı elemanlarıyla ve zemine çizilen zoning oyun alanlarındaki oyunları oynarken fiziksel, algısal/bilişsel ve sosyal/ duygusal gelişimi desteklenmektedir.

#### 4.12. Örneklerin Karşılaştırılması

Çalışmanın üçüncü bölüm sonucu kısmında oyun sokaklarının, Woonerf ve açık oyun mekânları ilkelerinin kesişimi olduğu ifade edilmiştir. Hem Woonerf ilkelerinden hem açık oyun mekânları tasarım ilkelerinden hem de her ikisinden ortak gelen kriterler bir tablo ile belirtilmiştir. Belirlenen kriterlerle bir oyun sokağı tasarım kriterleri listesi oluşturulmuştur.

Çalışmanın dördüncü bölümünde, Türkiye'deki oyun sokağı örnekleri, oyun sokağı tasarım ilkeleri bağlamında incelenmiştir. İncelemeye öncelikle Türkiye'deki oyun sokağı yaklaşımı ele alınarak başlanmıştır. Daha sonra çalışma kapsamında, 243. Sokak, 330. Sokak, Onurlu Sokak, Sultan Baba Sokak, Kocaeli Çocuk Oyun Sokağı, Çocuk Hakları Sokağı, 1862. Sokak, Çalık Sokak, Kayapınar Çocuk Oyun Sokağı, Giresun Çocuk Oyun Sokağı ve Bucak Oyun Sokağı incelenmiştir.

Türkiye'den seçilen 11 çocuk oyun sokağı örneğinin konum bilgisi ve proje detayları yapılan literatür çalışmasıyla ortaya koyulmuştur. 27 kriter üzerinden değerlendirilen örnek oyun sokaklarının, tez çalışmasında ortaya koyulan oyun sokağı tasarım kriterlerine uygunluğu, hazırlanan kontrol listesi bağlamında incelenmiştir.

Çalışmanın bu bölümünde; Türkiye'den seçilen 11 çocuk oyun sokağı örneğinin oyun sokağı tasarım kriterlerine uygunluğu, çalışma kapsamında hazırlanan ortak çalışma tablosunda birleştirilmiştir (Tablo 4.12). Tabloda; kontrollü araç giriş, kontrolsüz araç giriş, bisiklet yolu, yaya yolu, tüm sokaklara uygulanabilirlik, ulaşım kolaylığı, aktif yetişkin katılımı, aktif çocuk katılımı, güvenlik, araç park alanı, trafik işaret tabelası, rampa, kaldırım, yavaşlatma elemanları, aydınlatma elemanları, zeminde malzeme, renk, doku vb. farkları, peyzaj elemanları, kentsel donatı elemanları, oyun donatı elemanları, zoning oyun alanları, geleneksel oyun, fiziksel gelişimi destekleme, algısal/ bilişsel gelişimi destekleme, sosyal/ duygusal gelişimi destekleme, kapsayıcı tasarıma uygunluk, doğal ışık/ havalandırma, yetişkin gözetimi kriterleri oyun sokağı tasarım kriterlerini belirtmektedir. Tablo 4.12'ye göre; oyun sokağı tasarım kriterlerinin her biri, seçilen 11 örnek sokak analizinde ayrı ayrı yüzdeler halinde ifade edilmiştir.

**Tablo 4.12: Oyun sokaklarının, sokağı tasarım kriterleri ortak çalışma tablosu.**

Örnek Oyun Sokakları	243. sokak	330. sokak	Onurlu Sokak	Sultan Baba	Kocaeli Oyun Sokakları	Çocuk Hakları Sokakları	1862. Sokak	Çalık Sokak	Diyarbakır Oyun Sokakları	Giresun Oyun Sokakları	Bucak Oyun Sokakları
Oyun Sokağı Tasarım Kriterleri											
Kontrollü Araç Girişi	✓	✓	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Kontrolsüz Araç Giriş	X	X	✓	X	X	X	X	X	X	X	X
Bisiklet Yolu	✓	✓	X	✓	X	✓	X	X	✓	✓	✓
Yaya Yolu	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	X	X	✓
Tüm Sokaklara Uygulanabilirlik	X	X	✓	X	X	X	X	X	X	X	X
Ulaşım Kolaylığı	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	X	X	X
Aktif Yetişkin Katılımı	X	X	✓	X	X	✓	X	X	X	X	✓
Aktif Çocuk Katılımı	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Güvenlik	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Araç Park Alanı	X	X	✓	X	X	X	X	X	X	X	X
Trafik İşaret Tabelası	✓	✓	✓	X	X	X	X	X	X	X	X
Rampa	X	✓	✓	X	X	✓	X	X	X	X	X
Kaldırım	✓	X	✓	✓	X	X	X	X	X	X	✓
Yavaşlatma Elemanları	X	X	✓	X	X	X	X	X	X	X	X
Aydınlatma Elemanları	X	✓	✓	X	✓	✓	X	X	✓	✓	✓
Zeminde Malzeme, Renk, Doku vb. Farkları	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Peyzaj Elemanları	X	X	✓	X	X	✓	X	✓	X	X	X
Kentsel Donatı Elemanları	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	✓
Oyun Donatı Elemanları	X	X	X	X	X	✓	X	✓	✓	X	X
Zoning Oyun Alanları	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Geleneksel Oyun	X	X	X	X	X	✓	X	✓	✓	X	X
Fiziksel Gelişimi Destekleme	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Algısal/ Bilişsel Gelişimi Destekleme	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sosyal/ Duygusal Gelişimi Destekleme	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Kapsayıcı Tasarıma Uygunluk	X	✓	✓	X	X	✓	X	X	X	X	X
Doğal Işık/ Havalandırma	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Yetişkin Gözetimi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Türkiye’den seçilen örnek oyun sokakları, oyun sokağı tasarım kriterleri bağlamında incelenmiştir. Bir sonraki aşamada, tüm veriler seçilen 11 oyun sokağı ve 27 oyun sokağı tasarım kriteri evreninde değerlendirilmiştir.

**Kontrollü Araç Girişi:** Tablo 4.12’ye göre; 2 sokakta kontrollü araç girişi olduğu, 9 sokakta olmadığı görülmüştür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının kontrollü araç girişi kriterine %18,2 oranında sahip olduğu, %81,8 oranında sahip olmadığı saptanmıştır.

**Kontrolsüz Araç Giriş:** Woonerf sokaklarında araçlar, kontrolsüz ancak kurallar dâhilinde sokakta bulunabilir ya da hareket edebilir. Tablo 4.12’ye göre; 1 oyun sokağında kontrolsüz araç girişi olduğu, 10 oyun sokağında olmadığı görülmüştür. Bu bağlamda; örnek oyun sokaklarının kontrolsüz araç girişi kriterine % 9,1 oranında sahip olduğu, %90,9 oranında sahip olmadığı saptanmıştır.

**Bisiklet Yolu:** Woonerf sokakları için bisikletliler sokak kullanıcısı olarak önemli ve öncelikli görülmektedir. Tablo 4.12’ye göre; 7 oyun sokağında bisiklet yolu bulunduğu, 4 oyun sokağında ise bulunmadığı görülmüştür. Bu bağlamda; örnek oyun sokaklarının bisiklet yolu kriterine %63,6 oranında uyduğu, %36,4 oranında uymadığı saptanmıştır.

**Yaya Yolu:** Woonerf ilkelerinin en temel özelliği yayaların önceliğidir. Tablo 4.12’ye göre; 8 oyun sokağında yaya yolu bulunduğu, 3 oyun sokağında yaya yolu bulunmadığı görülmüştür. Bu bağlamda; örnek oyun sokaklarının yaya yolu kriterine %72,7 oranında uyduğu, %27,3 oranında uymadığı saptanmıştır.

**Tüm Sokaklara Uygulanabilirlik:** Çalışmanın yaygınlaşabilmesi için tüm sokaklar için uygulanabilir olması önem taşımaktadır. Tablo 4.12’ye göre; 1 oyun sokağının tüm sokaklara uygulanabilirlik yönünden uygun bulunduğu, 10 oyun sokağının ise uygun bulunmadığı görülmüştür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının tüm sokaklara uygulanabilirlik kriterine %9,1 oranında uyduğu, %90,9 oranında uymadığı saptanmıştır.

**Ulaşım Kolaylığı:** Oyun sokaklarının en temel özelliklerinden biri de ulaşımın kolay olmasıdır. Çocukların ikamet ettiği konuttan oyun sokağına vasıta kullanmadan birkaç dakika içerisinde kolaylıkla ulaşabilmesi gerekmektedir. Tablo 4.12’ye göre; 7 oyun sokağı ulaşım kolaylığı yönünden uygun bulunduğu, 4 oyun sokağının ise

ulařım kolaylıđı yönünden uygun bulunmadıđı görölmüřtür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının ulařım kolaylıđı kriterine %63,6 oranında uyduđu, %36,4 oranında uymadıđı saptanmıřtır.

**Aktif Yetiřkin Katılımı:** Oyun sokakları, çocuklar için olduđu kadar yetiřkinler içinde çekici ve sosyalleřtirici olmalıdır. Tablo 4.12'ye göre; 3 oyun sokađının aktif yetiřkin katılımına uygun bulunduđu, 8 oyun sokađının ise aktif yetiřkin katılımına uygun bulunmadıđı görölmüřtür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının aktif yetiřkin katılımı kriterine %27,3 oranında uyduđu, %72,7 oranında uymadıđı saptanmıřtır.

**Aktif Çocuk Katılımı:** Oyun sokaklarının en temel kullanıcı profilini çocuklar oluřturmaktadır. Çocuđun en temel hakkı olan oyun, bu alanlarda çocuklara güvenli olarak özgürce sunulmalıdır. Aktif çocuk katılımının sađlanması için oyun sokađı çekici olmalıdır. Tablo 4.12'ye göre; 11 oyun sokađının tamamının aktif çocuk katılımına uygun bulunduđu görölmüřtür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının aktif çocuk katılımı kriterine %100 oranında uyduđu saptanmıřtır.

**Güvenlik:** Güvende olmak her zaman herkes için oldukça önemlidir. Özellikle de ebeveynlerin çocuklarının bulunduđu ortamı güvenli bulması gerekmektedir. Oyun sokakları hem çocuk hem yetiřkinlerin birlikte olduđu alanlardır. Bu nedenle oyun sokakları güvenli olmalıdır. Tablo 4.12'ye göre; 11 oyun sokađının tamamının güvenli olduđu görölmüřtür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının güvenlik kriterine %100 oranında uyduđu saptanmıřtır.

**Araç Park Alanı:** Oyun sokakları genellikle mahalle içi yařam alanlarındadır. Bu yönüyle hem bölgede yařayanların otopark ihtiyacının bir kısmı sokak içerisinde sađlanabilir. Ayrıca araç park alanlarıyla sokak lineerliđi bozularak yavařlatma elemanı olarak görev yapabilir. Tablo 4.12'ye göre; 1 oyun sokađının araç park alanı bulunduđu, 10 oyun sokađında ise araç park alanı bulunmadıđı görölmüřtür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının araç park alanı kriterine %9,1 oranında uyduđu, %90,9 oranında uymadıđı saptanmıřtır.

**Trafik İřaret Tabelası:** Oyun sokađında araçların uyulması gereken yasal kurallar trafik iřaret tabelalarıyla sürücülere bildirilmektedir. Bu bakımdan araçların kullanımına uygunluđu, kaç km/s hız ile yol alınabileceđi, bölgenin (yaya öncelikli gibi) özelliđi ve yolun kullanım durumu ile ilgili bilgiler vermesi nedeniyle önem tařımaktadır. Tablo 4.12'ye göre; 3 oyun sokađında trafik iřaret tabelası bulunduđu,

8 oyun sokağında ise trafik işaret tabelası bulunmadığı görülmüştür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının trafik işaret tabelası kriterine %27,3 oranında uyduğu, %72,7 oranında uymadığı saptanmıştır.

**Rampa:** Sokaklardaki rampaların amacı, genellikle engelli kullanıcılara ve bebek arabalarına, yoldan kaldırıma çıkarken kolaylık sağlamaktır. Ayrıca Woonef bölgelerinin giriş noktalarında, sokağın yaya öncelikli olduğunu sürücülerin anlaşılması için yapılan bir uygulamadır. Tablo 4.12'ye göre; 3 oyun sokağında rampa bulunduğu, 8 oyun sokağında ise rampa bulunmadığı görülmüştür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının araç park alanı kriterine %27,3 oranında uyduğu, %72,7 oranında uymadığı saptanmıştır.

**Kaldırım:** Güvenli yaya yürüyüş aksının sağlanması için kaldırımlar önemlidir. Ancak oyun sokaklarında olabildiğince zemin yükseltmelerinden kaçınılmalıdır. Woonef ilkelerine göre oyun sokağının kaldırımları yükseltisi olmayan, zeminde kullanılan donelerle yoldan ayrılmalıdır. Tablo 4.12'ye göre; 4 oyun sokağında kaldırım bulunduğu, 7 oyun sokağında ise kaldırım bulunmadığı görülmüştür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının kaldırım kriterine %63,6 oranında uyduğu, %36,4 oranında uymadığı saptanmıştır.

**Yavaşlatma Elemanları:** Woonef ilkelerine göre araçlar oyun sokağını kurallar uygun olarak kontrolsüz olarak kullanabilir. Ancak olası bir hızlanmanın önüne geçmek için sokaklarda yavaşlatma elemanları kullanılması gerekmektedir. Ancak açık oyun mekânları, genellikle araç trafiğine kapalı olduğu için yavaşlatma elemanına ihtiyaç duyulmamaktadır. Tablo 4.12'ye göre; 1 oyun sokağının yavaşlatma elemanı bulunduğu, 10 oyun sokağında ise yavaşlatma elemanı bulunmadığı görülmüştür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının yavaşlatma elemanı kriterinin %9,1 oranında bulunduğu, %90,9 oranında bulunmadığı saptanmıştır.

**Aydınlatma Elemanları:** Oyun sokaklarının gün boyu kullanıma açık olması nedeniyle aydınlatma önemlidir. Ayrıca Woonef örneklerinde aydınlatma elemanları, ışık vermenin yanında yavaşlatma elemanı olarak da işlevselleştirilerek kullanılmaktadır. Tablo 4.12'ye göre; 7 oyun sokağında aydınlatma elemanları bulunduğu, 4 oyun sokağının ise aydınlatma elemanları bulunmadığı görülmüştür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının aydınlatma elemanları kriterine %63,6 oranında sahip olduğu, %36,4 oranında sahip olmadığı saptanmıştır.

**Zeminde Malzeme, Renk, Doku vb. Farkları:** Oyun sokakları diğer sokaklardan zeminde malzeme, renk, doku vb. farkıyla ayrılmalıdır. Ayrıca oyun sokağı içerisindeki farklı kullanım alanları da bu şekilde belirtilebilir. Tablo 4.12'ye göre; 11 oyun sokağının tamamının zeminde malzeme, renk, doku vb. farkları olduğu görülmüştür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının zeminde malzeme, renk, doku vb. farkları kriterine %100 oranında uyduğu saptanmıştır.

**Peyzaj Elemanları:** Oyun sokaklarında görsel ve işlevsel trafik yavaşlatma elemanları olarak kullanılmaktadır. Tablo 4.12'ye göre; 3 oyun sokağında peyzaj elemanlarının bulunduğu, 8 oyun sokağında ise peyzaj elemanlarının bulunmadığı görülmüştür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının peyzaj elemanları kriterine %27,3 oranında uyduğu, %72,7 oranında uymadığı saptanmıştır.

**Kentsel Donatı Elemanları:** Oyun sokaklarında yetişkinlerin sosyalleşebileceği çekiciliği sağlamaktadır. Tablo 4.12'ye göre; 4 oyun sokağında kentsel donatı elemanları bulunduğu, 7 oyun sokağında ise kentsel donatı elemanları bulunmadığı görülmüştür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının ulaşım kolaylığı kriterine %36,4 oranında uyduğu, %63,6 oranında uymadığı saptanmıştır.

**Oyun Donatı Elemanları:** Çocukların geleneksel oyun oynayabileceği salıncak kaydırak gibi elemanlardır. Oyun sokaklarında bulunması kesin olarak gerekli olmasa da bulunabilir. Tablo 4.12'ye göre; 3 oyun sokağında oyun donatı elemanlarının bulunduğu, 8 oyun sokağında ise oyun donatı elemanlarının bulunmadığı görülmüştür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının oyun donatı elemanları kriterine %27,3 oranında sahip olduğu, %72,7 oranında sahip olmadığı saptanmıştır.

**Zoning Oyun Alanları:** Farklı yaş grubu kullanımına uygunluğu, oyun alanı sınırlarını ve oyun donatısı kullanım alanını zeminde belirtilen ve ayıran çizgilerdir. Tablo 4.12'ye göre; 10 oyun sokağında Zoning oyun alanlarının bulunduğu, 1 oyun sokağında ise Zoning oyun alanlarının bulunmadığı görülmüştür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarında Zoning oyun alanları kriterinin %90,9 oranında uygulandığı, %9,1 oranında uygulanmadığı saptanmıştır.

**Geleneksel Oyun:** Geleneksel oyun, oyun donatı elemanlarıyla oynanabilmektedir. Bu bakımdan Tablo 4.12'ye göre; 3 oyun sokağında oyun donatı elemanlarının bulunduğu ve geleneksel oyuna uygun olduğu, 8 oyun sokağının ise uygun olmadığı

görülmüştür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının geleneksel oyun kriterine %27,3 oranında sahip olduğu, %72,7 oranında sahip olmadığı saptanmıştır.

**Fiziksel Gelişimi Destekleme:** Oyun sokaklarındaki oyun aktiviteleriyle, çocukların fiziksel gelişimlerine katkı sağlanmaktadır. Tablo 4.12'ye göre; 11 oyun sokağının tamamının fiziksel gelişimi destekleyici yönden uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının fiziksel gelişimi destekleme kriterine %100 uygun olduğu saptanmıştır.

**Algısal/ Bilişsel Gelişimi Destekleme:** Oyun sokaklarındaki oyun aktiviteleriyle, çocukların algısal/ bilişsel gelişimlerine katkı sağlanmaktadır. Tablo 4.12'ye göre; 11 oyun sokağının tamamının algısal/bilişsel gelişimi destekleyici yönden uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının algısal/ bilişsel gelişimi destekleme kriterine %100 uygun olduğu saptanmıştır.

**Sosyal/ Duygusal Gelişimi Destekleme:** Oyun sokaklarındaki oyun aktiviteleriyle, çocukların sosyal/ duygusal gelişimlerine katkı sağlanmaktadır. Tablo 4.12'ye göre; 11 oyun sokağının tamamının sosyal/ duygusal gelişimi destekleyici yönden uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının sosyal/ duygusal gelişimi destekleme kriterine %100 uygun olduğu saptanmıştır.

**Kapsayıcı Tasarıma Uygunluk:** Oyun sokağında, oyun oynamak tüm çocuklar için eşit derecede mümkün olmalıdır. Bu kriter, engelli çocukların oyun alanlarını ve oyun sokaklarını kullanabilmesi için önem taşımaktadır. Tablo 4.12'ye göre; 3 oyun sokağının kapsayıcı tasarıma uygun bulunduğu, 8 oyun sokağında ise kapsayıcı tasarıma uygun bulunmadığı görülmüştür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının kapsayıcı tasarıma uygunluk kriterine %27,3 oranında uyduğu, %72,7 oranında uymadığı saptanmıştır.

**Doğal Işık/ Havalandırma:** Tablo 4.12'ye göre; oyun sokaklarının açık kentsel alanlar olması nedeniyle 11 oyun sokağının tamamının doğal ışık/ havalandırma yönünden uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının doğal ışık/ havalandırma kriterine %100 uygun olduğu saptanmıştır.

**Yetişkin Gözetimi:** Oyun sokaklarının açık kentsel alanlar olması nedeniyle 11 oyun sokağının tamamında yetişkin gözetimi yapılabilmektedir. Bu bağlamda örnek oyun sokaklarının yetişkin gözetimi kriterine %100 uygun olduğu saptanmıştır. Hazırlanan

Tablo 4.12'deki veriler ışığında; 27 oyun sokağı tasarım kriterinin, 11 oyun sokağındaki uygulanma yüzdeleri ortaya koyulmuştur.

Çalışmanın üçüncü bölüm sonucunda yer alan Tablo 3.11'deki Woonerf (yaya öncelikli yol) tasarım ilkelerinden gelen kriterler ile Woonerf ve açık oyun mekânları tasarım ilkelerinden gelen ortak kriterler birleştirilerek Tablo 4.13'teki Woonerf oyun sokağı tasarım kriterleri oluşturulmuştur.

Woonerf oyun sokağı tasarım kriterleri; kontrolsüz araç giriş, bisiklet yolu, yaya yolu, tüm sokaklara uygulanabilirlik, ulaşım kolaylığı, aktif yetişkin katılımı, aktif çocuk katılımı, güvenlik, araç park alanı, trafik işaret tabelası, rampa, kaldırım, yavaşlatma elemanları, aydınlatma elemanları, zeminde malzeme, renk, doku vb. farkları, peyzaj elemanları, kentsel donatı elemanları, oyun donatı elemanları, doğal ışık/ havalandırma ve yetişkin gözetimi olarak belirlenen 20 kriterden oluşmaktadır. Seçilen oyun sokaklarının, Woonerf oyun sokağı tasarım kriterlerine uygunluğu Tablo 4.13'te belirtilmiştir. Oyun sokaklarının, kriterlere uygunluğu tablo verilerine göre yüzdeler halinde ifade edilmiştir.

**Tablo 4.13: Oyun sokaklarının, Woonerf tasarım kriterlerine göre incelemesi.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).

Örnek Oyun Sokakları	243. sokak	330. sokak	Onurlu Sokak	Sultan Baba Sokak	Kocaeli Oyun Sokağı	Çocuk Hakları Sokağı	1862. Sokak	Çalık Sokak	Dişarbakır Oyun Sokağı	Giresun Oyun Sokağı	Bucak Oyun Sokağı
Woonerf Oyun Sokağı Tasarım Kriterleri											
Kontrolsüz Araç Giriş	X	X	✓	X	X	X	X	X	X	X	X
Bisiklet Yolu	✓	✓	X	✓	X	✓	X	X	✓	✓	✓
Yaya Yolu	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	X	X	✓
Tüm Sokaklara Uygulanabilirlik	X	X	✓	X	X	X	X	X	X	X	X
Ulaşım Kolaylığı	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	X	X	X
Aktif Yetişkin Katılımı	X	X	✓	X	X	✓	X	X	X	X	✓
Aktif Çocuk Katılımı	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Güvenlik	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Araç Park Alanı	X	X	✓	X	X	X	X	X	X	X	X
Trafik İşaret Tabelası	✓	✓	✓	X	X	X	X	X	X	X	X
Rampa	X	✓	✓	X	X	✓	X	X	X	X	X
Kaldırım	✓	X	✓	✓	X	X	X	X	X	X	✓
Yavaşlatma Elemanları	X	X	✓	X	X	X	X	X	X	X	X
Aydınlatma Elemanları	X	✓	✓	X	✓	✓	X	X	✓	✓	✓
Zeminde Malzeme, Renk, Doku vb. Farkları	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Peyzaj Elemanları	X	X	✓	X	X	✓	X	✓	X	X	X
Kentsel Donatı Elemanları	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	✓
Oyun Donatı Elemanları	X	X	X	X	X	✓	X	✓	✓	X	X
Doğal Işık/ Havalandırma	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Yetişkin Gözetimi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Woonerf tasarım ilkelerinden gelen kriterler.											Woonerf ve açık oyun mekânları tasarım ilkelerinden gelen ortak kriterler.

**243. Sokak:** Oyun sokağının Tablo 4.13 verilerine göre; 20 Woonerf oyun sokağı tasarım kriterlerinin 10 tanesine uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, 243. Sokağın %50 Woonerf özelliği taşıdığı saptanmıştır.

**330. Sokak:** Oyun sokağının Tablo 4.13 verilerine göre; 20 Woonerf oyun sokağı tasarım kriterlerinin 11 tanesine uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, 330. Sokağın %55 Woonerf özelliği taşıdığı saptanmıştır.

**Onurlu Sokak:** Oyun sokağının Tablo 4.13 verilerine göre; 20 Woonerf oyun sokağı tasarım kriterlerinin 18 tanesine uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, Onurlu Sokağın %90 Woonerf özelliği taşıdığı saptanmıştır.

**Sultan Baba Sokak:** Oyun sokağının Tablo 4.13 verilerine göre; 20 Woonerf oyun sokağı tasarım kriterlerinin 9 tanesine uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, Sultan Baba Sokağın %45 Woonerf özelliği taşıdığı saptanmıştır.

**Kocaeli Oyun Sokağı:** Oyun sokağının Tablo 4.13 verilerine göre; 20 Woonerf oyun sokağı tasarım kriterlerinin 8 tanesine uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, Kocaeli Oyun Sokağının %40 Woonerf özelliği taşıdığı saptanmıştır.

**Çocuk Hakları Sokağı:** Oyun sokağının Tablo 4.13 verilerine göre; 20 Woonerf oyun sokağı tasarım kriterlerinin 13 tanesine uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, Çocuk Hakları Sokağının %65 Woonerf özelliği taşıdığı saptanmıştır.

**1862. Sokak:** Oyun sokağının Tablo 4.13 verilerine göre; 20 Woonerf oyun sokağı tasarım kriterlerinin 7 tanesine uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, 1862. Sokağın %35 Woonerf özelliği taşıdığı saptanmıştır.

**Çalık Sokak:** Oyun sokağının Tablo 4.13 verilerine göre; 20 Woonerf oyun sokağı tasarım kriterlerinin 8 tanesine uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, Çalık Sokağın %40 Woonerf özelliği taşıdığı saptanmıştır.

**Diyarbakır Oyun Sokağı:** Oyun sokağının Tablo 4.13 verilerine göre; 20 Woonerf oyun sokağı tasarım kriterlerinin 9 tanesine uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, Diyarbakır Oyun Sokağının %45 Woonerf özelliği taşıdığı saptanmıştır.

**Giresun Oyun Sokağı:** Oyun sokağının Tablo 4.13 verilerine göre; 20 Woonerf oyun sokağı tasarım kriterlerinin 7 tanesine uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, Giresun Oyun Sokağının %35 Woonerf özelliği taşıdığı saptanmıştır.

**Bucak Oyun Sokağı:** Oyun sokağının Tablo 4.13 verilerine göre; 20 Woonerf oyun sokağı tasarım kriterlerinin 4 tanesine uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, Bucak Oyun Sokağı'nın %55 Woonerf özelliği taşıdığı saptanmıştır.

Çalışmanın üçüncü bölüm sonucunda yer alan Tablo 3.11'deki açık oyun mekânları tasarım ilkelerinden gelen kriterler ile Woonerf ve açık oyun mekânları tasarım ilkelerinden gelen ortak kriterler birleştirilerek açık oyun mekânları tasarım kriterleri oluşturulmuştur. Açık oyun mekânları tasarım kriterleri; kontrollü araç girişi, aktif çocuk katılımı, güvenlik, aydınlatma elemanları, zeminde malzeme, renk, doku vb. farkları, peyzaj elemanları, kentsel donatı elemanları, oyun donatı elemanları, zoning oyun alanları, geleneksel oyun, fiziksel gelişimi destekleme, algısal/ bilişsel gelişimi destekleme, sosyal/ duygusal gelişimi destekleme, kapsayıcı tasarıma uygunluk, doğal ışık/ havalandırma ve yetişkin gözetimi olarak belirlenen 16 kriterden oluşmaktadır. Seçilen oyun sokaklarının, açık oyun mekânları tasarım kriterlerine uygunluğu Tablo 4.14'te belirtilmiştir. Oyun sokaklarının, kriterlere uygunluğu tablo verilerine göre yüzdeler halinde ifade edilmiştir.

**Tablo 4.14: Oyun sokaklarının, açık oyun mekânları tasarım kriterlerine göre incelemesi.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).

Örnek Oyun Sokakları	243. sokak	330. sokak	Onurlu Sokak	Sultan Baba Sokak	Kocaeli Oyun Sokağı	Çocuk Hakları Sokağı	1862. Sokak	Çalık Sokak	Diyarbakır Oyun Sokağı	Giresun Oyun Sokağı	Bucak Oyun Sokağı
Açık Oyun Mekânları Tasarım Kriterleri											
Kontrollü Araç Girişi	✓	✓	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Aktif Çocuk Katılımı	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Güvenlik	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Aydınlatma Elemanları	X	✓	✓	X	✓	✓	X	X	✓	✓	✓
Zeminde Malzeme, Renk, Doku vb. Farkları	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Peyzaj Elemanları	X	X	✓	X	X	✓	X	✓	X	X	X
Kentsel Donatı Elemanları	X	X	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	✓
Oyun Donatı Elemanları	X	X	X	X	X	✓	X	✓	✓	X	X
Zoning Oyun Alanları	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Geleneksel Oyun	X	X	X	X	X	✓	X	✓	✓	X	X
Fiziksel Gelişimi Destekleme	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Algısal/ Bilişsel Gelişimi Destekleme	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sosyal/ Duygusal Gelişimi Destekleme	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Kapsayıcı Tasarıma Uygunluk	X	✓	✓	X	X	✓	X	X	X	X	X
Doğal Işık/ Havalandırma	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Yetişkin Gözetimi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Açık oyun mekânları tasarım ilkelerinden gelen kriterler.			Woonerf ve açık oyun mekânları tasarım ilkelerinden gelen ortak kriterler.							

**243. Sokak:** Oyun sokağının Tablo 4.14 verilerine göre; 16 açık oyun mekânı tasarım kriterinden 10 tanesine uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, 243. Sokağın %62,5 açık oyun mekânı özelliği taşıdığı saptanmıştır.

**330. Sokak:** Oyun sokağının Tablo 4.14 verilerine göre; 16 açık oyun mekânı tasarım kriterinden 12 tanesine uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, 330. Sokağın %75 açık oyun mekânı özelliği taşıdığı saptanmıştır.

**Onurlu Sokak:** Oyun sokağının Tablo 4.14 verilerine göre; 16 açık oyun mekânı tasarım kriterinden 12 tanesine uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, Onurlu Sokağın %75 açık oyun mekânı özelliği taşıdığı saptanmıştır.

**Sultan Baba Sokak:** Oyun sokağının Tablo 4.14 verilerine göre; 16 açık oyun mekânı tasarım kriterinden 9 tanesine uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, Sultan Baba Sokağın %56,25 açık oyun mekânı özelliği taşıdığı saptanmıştır.

**Kocaeli Oyun Sokağı:** Oyun sokağının Tablo 4.14 verilerine göre; 16 açık oyun mekânı tasarım kriterinden 10 tanesine uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, Kocaeli Oyun Sokağı Sokağın %62,5 açık oyun mekânı özelliği taşıdığı saptanmıştır.

**Çocuk Hakları Sokağı:** Oyun sokağının Tablo 4.14 verilerine göre; 16 açık oyun mekânı tasarım kriterinden 15 tanesine uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, 243. Sokağın %71,4 açık oyun mekânı özelliği taşıdığı saptanmıştır.

**1862. Sokak:** Oyun sokağının Tablo 4.14 verilerine göre; 16 açık oyun mekânı tasarım kriterinden 9 tanesine uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, 243. Sokağın %71,4 açık oyun mekânı özelliği taşıdığı saptanmıştır.

**Çalık Sokak:** Oyun sokağının Tablo 4.14 verilerine göre; 16 açık oyun mekânı tasarım kriterinden 12 tanesine uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, 243. Sokağın %75 açık oyun mekânı özelliği taşıdığı saptanmıştır.

**Diyarbakır Oyun Sokağı:** Oyun sokağının Tablo 4.14 verilerine göre; 16 açık oyun mekânı tasarım kriterinden 13 tanesine uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, 243. Sokağın %81,25 açık oyun mekânı özelliği taşıdığı saptanmıştır.

**Giresun Oyun Sokağı:** Oyun sokağının Tablo 4.14 verilerine göre; 16 açık oyun mekânı tasarım kriterinden 10 tanesine uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, 243. Sokağın %62,5 açık oyun mekânı özelliği taşıdığı saptanmıştır.

**Bucak Oyun Sokağı:** Oyun sokağının Tablo 4.14 verilerine göre; 16 açık oyun mekânı tasarım kriterlerinden 11 tanesine uygun olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, 243. Sokağın %68,75 açık oyun mekânı özelliği taşıdığı saptanmıştır.

Seçilen oyun sokaklarının, Woonerf oyun sokağı tasarım kriterlerine uygunluğu Tablo 4.13'te ve açık oyun mekânları tasarım kriterlerine uygunluğu Tablo 4.14'te belirtilmiştir. Bu veriler baz alınarak oyun sokaklarının Woonerf tasarım ilkelerine ve açık oyun mekânları tasarım kriterlerine uygunluğu hazırlanan Tablo 4.15'te yüzdeler olarak belirtilmiştir.

**Tablo 4.15: Oyun sokaklarının, Woonerf tasarım ilkelerine ve açık oyun mekânları tasarım kriterlerine uygunluk yüzdesi.**

**Kaynak:** (Karadeniz Sadi, 2023).

Oyun Sokağı	Woonerf Uygunluk Yüzdesi	Açık Oyun Mekânları Uygunluk Yüzdesi
243. Sokak	%50	%62,5
330. Sokak	%55	%75
Onurlu Sokak	%90	%75
Sultan Baba Sokak	%45	%56,25
Kocaeli Oyun Sokağı	%40	%62,5
Çocuk Hakları Sokağı	%65	%71,4
1862. Sokak	%35	%71,4
Çalık Sokak	%40	%75
Diyarbakır Oyun Sokağı	%45	%81,25
Giresun Oyun Sokağı	%35	%62,5
Bucak Oyun Sokağı	%55	%68,75

## BEŞİNCİ BÖLÜM

### SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Bu çalışma, dünyadaki oyun sokakları uygulaması üzerine yapılan çalışmalar ve açık oyun mekanları tasarım ilkeleri referans alınarak hazırlanan oyun sokağı tasarım kriterleri bağlamında, Türkiye’deki oyun sokağı uygulamalarını incelemektedir.

Çalışmada, çocuk, oyun ve mekân kavramlarının çocuk gelişimiyle ilişkisi detaylı bir şekilde incelenmiştir. Oyunun, çocuğun fiziksel ve kişisel gelişimine olumlu etkileri ortaya koyulmuştur. Bu bağlamda oyunun gerçekleşeceği mekân konusu önemli hale gelmektedir. Çalışma, açık kamusal alanlar olan çocuk oyun sokakları üzerinde odaklanmıştır.

Açık kamusal alanlar kentin kalbidir. Bu bağlamda sokaklar kent için çok önemlidir. Sokaklar yerel kullanıcıların sadece ulaşımına değil, kaynaşmasına ve sosyal bir varlık olarak ihtiyaçlarına da hizmet etmelidir. Ayrıca, toplumun azımsanmayacak bölümünü oluşturan çocuklar için de sokak, oyun ihtiyacının karşılanması için önem taşımaktadır. Çocuğun, insanca yaşayabileceği bir kentte, güvenli ve sağlıklı bir çevrede gelişmesi en temel hakkıdır. Bu çalışmanın temel amacı, çocukların evlerinden ve okullarından sonra en çok zaman geçirdikleri sokaklarda güvenle dolaşarak çevrelerini keşfetmelerini sağlayacak tasarımların yapılmasını desteklemektir.

Oyun sokağı kavramının ortaya çıkmasında en önemli faktör, çocuğun en temel hakkı olan oyun ihtiyacının güvenli ortamda özgürce gerçekleşmesine imkân sağlamaktır. Bir toplumun geleceği olan çocukların maddi manevi gelişimlerinin temelleri küçük yaşlarından itibaren atılmalıdır. Çocuğun var olduğu yaşamsal çevrede güvenli oyun bölgeleri de var olmalıdır. Çocuklara temel hakları olan oyun alanları güvenli bir biçimde yetkililerce sağlanması gerekmektedir. Böylece çocukların fiziksel, sosyal ve ruhsal açıdan yeterliliği deneyim yoluyla edinmesi sağlanabilir.

Dünyada 1960 yıllarında başlayan oyun sokağı uygulamalarının, çıkış noktaları ve içerikleri noktasında son derece benzerlik gösterse de farklı isimlerle anılarak, yaygınlaşıp yasallaştığı görülmektedir. Çeşitli trafik yavaşlatma uygulamalarıyla;

çocuk güvenliği, yaya önceliği, trafik kazalarına bağlı yaralanma ve ölümler engellenerek güvenli ortam sağlanmaya çalışılmaktadır. Bu amaçla pek çok ülkede yerel yönetimler tarafından desteklenen ve uygulanmış oyun sokağı örneği bulunmaktadır.

Türkiye’de oyun sokaklarıyla ilgili yapılan çalışmalarda, genel olarak Woonerf ve Home Zone uygulamaları örnek incelemelerinin yaygın olduğunu söylemek mümkündür. Bu çalışmada; Woonerf, Home Zone uygulamalarına ek olarak Side Street, Shared Zone, Verkehrsberuhigter bereich, Spielstraße ve Spielstraße auf Zeit yaya öncelikli yol uygulamaları, temel tasarım kriterleri ve sokak kurallarıyla detaylıca incelenmiştir. Temel prensipleri benzerlik gösteren yaya öncelikli yol uygulamaları çalışmada Woonerf olarak adlandırılmıştır. Açık oyun mekânları temel tasarım kriterleri ve Woonerf temel tasarım kriterleri kesiştirilerek, 27 kriterden oluşan oyun sokağı temel tasarım kriterleri listesi oluşturulmuştur. Kriterler, seçilen örnek oyun sokaklarında uygulanması bağlamında değerlendirilmiştir.

Araştırma, çocukların güvenli ve sağlıklı bir çevrede gelişmelerini destekleyen oyun sokaklarını, oyun sokağı temel tasarım kriterleri bağlamında değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Bu amaçla Türkiye’den seçilen 11 örnek oyun sokağı, oyun sokağı tasarım kriterleri açısından oluşturulan kontrol listesi kapsamında değerlendirilmiştir. Çalışma kapsamında seçilen, 243. Sokak 330. Sokak, Onurlu Sokak, Sultan Baba Sokak, Kocaeli Oyun Sokağı, Çocuk Hakları Sokağı, 1862. Sokak, Çalık Sokak, Diyarbakır Oyun Sokağı, Giresun Oyun Sokağı ve Bucak Oyun Sokağı kullanıcı profili, donatı, malzeme, tasarım elemanları ve güvenlik gibi çalışma boyunca değinilen 27 tasarım kriteri bağlamında değerlendirilmiştir.

Oyun sokakları Türkiye’de, parklardan farklı olarak çocukların oynamaları için özel olarak tasarlanmış mekânlardır. Zeminde farklı renk ve dokuda malzemeler kullanılarak sek sek, mini futbol, satranç gibi oyunlara imkân sunarken çocuklar için ilgi çekici ortamın sağlanması hedeflenmektedir. Konum olarak, yurt dışı örnekleri gibi mahalle arası herhangi bir sokakta ya da özel olarak oyun sokağı için tasarlanan bir alanda oluşturulabilir. Oyun sokaklarının neredeyse tamamı yerleşim yerlerine yakın ve genellikle kalabalık, gürültülü ana caddelerden uzaktır. Bu durum çocukların oyun sokaklarına kolayca ve güvenle ulaşmalarına olanak sunmaktadır. Genellikle trafiğe tamamen kapalı alanlar olduğundan, araç giriş-çıkışı bir örnek

hariç, ya hiç ya da zaruri durumlarda olmaktadır. Bu nedenle hız limiti, yaya önceliği gibi kuralları olmamakla birlikte yasal olarak tanımlı trafik işaret tabelası da genel olarak bulunmamaktadır.

Kent içerisinde çocuk oyun sokakları planlaması ve uygulamasında, oyun sokağı tasarım ilkeleri göz önünde bulundurulmalıdır. Bu mekânların mahalle içi konumları nedeniyle öncelikle ulaşım engel olmadan trafik yönünden güvenliği sağlanmalıdır. Çocukların her gün gördüğü ve bildiği kendi yaşam ortamlarından olan sokakta güven içerisinde farklı etkinlikler yapma fırsatları sunan, yeterli nitelik ve çeşitlilikte oyun alanları sunularak aktif çocuk katılımı sağlanmalıdır. Bu sayede, çocuğun doğal yaşam çevresindeki aktif oyun ihtiyacına yönelik tasarım ve donatılarla, iyileştirme ve geliştirme mümkün olacaktır. Yetişkinlere; sosyalleşebilecekleri, çocuklarını gözetleyebilecekleri, oturma ve dinlenme imkânları sunan kentsel donatı elemanları bulunmalıdır. Böylece oyun sokakları sadece çocuklar için değil yetişkinler içinde çekici hale getirilmeli ve aktif yetişkin katılımı sağlanarak, sokakların sosyalleştirici ve birleştirici özelliği sağlanmalıdır.

Günümüzde; IPA, NPPS, CABE, UIA, London Play, Playing Out, JRF ve Engaging Places gibi kurum ve kuruluşlar, çocukların sokaklar ve kent mekânları ilişkisi üzerine çalışmalar yürütmektedir. Çalışmada; çocuklar, sokaklar ve kent mekânları hakkında düşünmeye teşvik eden, mevcut sorunlar ve çözüm önerilerini çocukların görüşleriyle harmanlamak asıl amaçtır. Özellikle çocuklar, sokakların en önemli kullanıcılarıdır. Bu nedenle sokak tasarımı konusunda çocukların görüşleri önemli katkı sunacaktır. Sokak trafik problemleriyle ilgili çalışmalarda bu görüşler mimarlık, şehir bölge planlama ve mühendislik yaklaşımlarıyla harmanlandığında ortaya tasarım ve matematik yönü kadar memnuniyetin de ön planda olduğu çok daha kıymetli sonuçlar çıkacaktır.

Oyun sokakları kavramının yakın geçmişe dayanması nedeniyle, konu üzerine yapılan bilimsel çalışma verileri sayısı sınırlıdır. Türkiye özelinde literatür incelemesi yapıldığında konu üzerine çalışmaların son dönemlerde başladığı görülmektedir. Türkiye'deki oyun sokağı örneklerine bakıldığında belirli sokakların trafiğe kapatılarak açık oyun mekânı özelliği taşıyan alanlara dönüştürüldüğü görülmektedir.

Olası bir yaya-araç kazası durumunda yayanın görebileceği zarar oranı daha yüksektir. Bu nedenle yayalar ve çocuklar, sokağın taşıtlara göre daha korumasız

olan bir kullanıcı profilini oluşturmaktadır. Bu nedenle yayaların öncelikli olduğu bir tasarım düzenlemesine ihtiyaç görülmektedir. Bu çalışmada değinilen en temel oyun sokağı özelliği yaya, bisikletli ve aracın birlikte olduğu bir sokak tasarımı fikridir. Sokakların güvenliğinin sağlanması için kullanıcılardan birinin yasaklanması yerine gerekli yol ve trafik düzenlemesiyle bir bütün olarak sokakların ortak kullanımının önemi vurgulanmaktadır.

Her geçen gün önem kazanan çocuk ve sokak ilişkisi bağlamında mevcut çocuk oyun sokaklarının geliştirilip, iyileştirilerek yaygınlaşması temenni edilmektedir.

Kentsel bağlamda yapılacak oyun sokağı çalışmalarında;

- Yerleşim bölgelerinde hız limitinin düşürülmesi,
- Belirlenen oyun sokağı alanlarının yaya, bisikletli ve taşıtların ortak kullanımına imkân sunacak şekilde tasarlanırken yaya önceliğinin esas alınması,
- Oyun sokaklarına güvenli ve kolay ulaşımın sağlanması için oyun sokağı sayısının ve sıklığının artması,
- Sokakların kullanıcısı olan vatandaşlara bu bilincin verilmesi,
- Gerekli tasarım ve uygulamanın yasal düzenlemelerle desteklenmesi gerekmektedir.

Dünyada olduğu gibi Türkiye’de de oyun sokağı örneklerinin artarak belli yasal prosedürler ve hukuki çerçevede kendisine bir yer edinirken, kullanıcı gruba bu bilincin aşılması oldukça önemli görülmektedir. Oyun sokakları üzerine yapılacak araştırmaların artması, literatürdeki konu ile ilgili boşluğun doldurulması ve bu çalışmanın gelecek oyun sokağı ve kentsel planlama çalışmalarına ışık tutması beklenmektedir.

## KAYNAKÇA

- Akbarishahabi, L. (2022). İnsan Ölçeğinde Tasarlanan Kentsel Mekanlar ve Kent Sakinlerinin Aidiyet Duyguları Üzerine Bir Değerlendirme, *Kent Akademisi* 15(1):136–54.
- Altan, İ. (2012). Mimarlıkta Mekan Kavramı, *Psikoloji Çalışmaları*, 19(0):75–88.
- Anıktar, S. (2008). Çocukların Mekan Algısının Gelişmesinde Bilgisayarın Etkisinin Araştırılması, (Yüksek Lisans Tezi), *Yıldız Teknik Üniversitesi*.
- Appleyard, B. ve Cox, L. (2006). At Home in the Zone: Creating Livable Streets in the US Planning, *American Planning Association*.
- Artan, İ., Alisinanoğlu, F., Bozkurt, Ş., Yükçü, A., Işık Uslu, E., İbiş, E. ve Akay, D. (2017). Türkiye’de Oyun Sokakları Üzerine Bir İnceleme: Ankara Ve İstanbul Örnekleri. *IJAEDU- International E-Journal of Advances in Education*, 3(7):87–99.
- Atıl, A., Gülgün, B. ve Yörük, İ. (2005). “Sürdürülebilir Kentler ve Peyzaj Mimarlığı.” *Ege Üniversitesi Ziraat Fakültesi Dergisi* 42(2):215–26.
- Barker, R. G. (1980). Concepts and Methods for Studying the Environment of Human Behavior, *Ecological Psychology*. Vol. 26.
- Başaran Uysal, A. (2014). Bir Kamusal Alan Olarak Çocuk Oyun Alanları ( Çanakkale ). *Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi*.
- Biddulph, M. (2001). *Home Zones: A Planning and Design Handbook*. Bristol, UK.
- Biddulph, M. (2008). “An International Review of Liveable Street; Basingstoke.” *Urban Design International, Ek SPECIAL ISSUE* 13(2):121–29.
- [bigumigu.com](http://bigumigu.com), " Oyun Sokağı ". Ece Burgaz, 2022.  
<https://bigumigu.com/haber/oyun-sokagi/>. Erişim tarihi: 22 Kasım 2023.
- [blog.livedoor.jp](http://blog.livedoor.jp), "スクールゾーン、文、通学路 道路の安全表記 なぜバラバラ?". 川名ゆうじ blog. Yuji Kawana, 2010.  
[http://blog.livedoor.jp/go\\_wild/archives/52061853.html](http://blog.livedoor.jp/go_wild/archives/52061853.html) . Erişim tarihi: 19 Kasım 2023.

Bristol City Council. (2003). *New Build Home Zone Design Guidelines*, Bristol City Council.

Buchanan, C. (1963). *Traffic in Towns*. Londra: H.M. Stationery Office.

Bulut, Z. ve Kılıçaslan, Ç. (2009). Çocuğa Özgüven Kazandırmada Önemli Bir İlke; Çocuk Oyun Alanlarında Güvenlik. *Artvin Çoruh Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi*, 10(1):78–85.

[citygreen.com](https://citygreen.com), "Woonerf: A Living Street Concept for Shared City Spaces". [Ben Gooden](https://citygreen.com/woonerf-street-concept-for-shared-city-spaces/), 2020. <https://citygreen.com/woonerf-street-concept-for-shared-city-spaces/>. Erişim tarihi: 18 Kasım 2023.

Clements, R. (2004). An Investigation of the Status of Outdoor Play. *Contemporary Issues in Early Childhood, USA*: 5(1):68–80. doi: 10.1520/stp17413s.

Collarte, N. (2012). The Woonerf Concept ‘Rethinking a Residential Street in Somerville. *Master of Arts in Urban and Environmental Policy and Planning, Tufts University* 02142(857):25.

[commons.wikimedia.org](https://commons.wikimedia.org), "Dosya:Spielstraße - Zeichen 250 mit Zusatzzeichen 1010-10 - diese Zeichenkombination wurde mit der StVO-Novelle von 1992 gültig.svg". [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Spielstra%C3%9Fe\\_-\\_Zeichen\\_250\\_mit\\_Zusatzzeichen\\_1010-10\\_-\\_diese\\_Zeichenkombination\\_wurde\\_mit\\_der\\_StVO-Novelle\\_von\\_1992\\_g%C3%BCltig.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Spielstra%C3%9Fe_-_Zeichen_250_mit_Zusatzzeichen_1010-10_-_diese_Zeichenkombination_wurde_mit_der_StVO-Novelle_von_1992_g%C3%BCltig.svg). Erişim tarihi: 20 Kasım 2023.

Çay, R. D. (2006). Çocuk Oyun Alanlarının İç Mekan ve Yakın Çevrede Oluşumu (Yüksek Lisans Tezi). *Hacettepe Üniversitesi*.

Çukur, D. (2011). Okulöncesi Çocukluk Döneminde Sağlıklı Gelişimi Destekleyici Dış Mekan Tasarımı, *SDÜ Orman Fakültesi Dergisi*, 12(1):70–76.

[de.wikipedia.org](https://de.wikipedia.org), "Datei:Belgian road sign F12a.svg". [https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Belgian\\_road\\_sign\\_F12a.svg](https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Belgian_road_sign_F12a.svg). Erişim tarihi: 18 Kasım 2023.

----. "Datei:Nederlands verkeersbord G5.svg". [https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Nederlands\\_verkeersbord\\_G5.svg](https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Nederlands_verkeersbord_G5.svg). Erişim

tarihi: 18 Kasım 2023.

----. "Spielstraße". <https://de.wikipedia.org/wiki/Spielstra%C3%9Fe>. Erişim tarihi: 20 Kasım 2023.

----. "Verkehrsberuhigter Bereich".

[https://de.wikipedia.org/wiki/Verkehrsberuhigter\\_Bereich](https://de.wikipedia.org/wiki/Verkehrsberuhigter_Bereich). Erişim tarihi: 20 Kasım 2023.

----. "Beginn eines verkehrsberuhigten Bereichs".

[https://de.wikipedia.org/wiki/Verkehrsberuhigter\\_Bereich#/media/Datei:Zeichn\\_325.1\\_-\\_Beginn\\_eines\\_verkehrsberuhigten\\_Bereichs,\\_StVO\\_2009.svg](https://de.wikipedia.org/wiki/Verkehrsberuhigter_Bereich#/media/Datei:Zeichn_325.1_-_Beginn_eines_verkehrsberuhigten_Bereichs,_StVO_2009.svg).

Erişim tarihi: 20 Kasım 2023.

Demir Kahraman, M. (2014). İnsan İhtiyaçları ve Mekansal Elverişlilik Kavramları Perspektifinde Yaşanılabilirlik Olgusu ve Mekansal Kalite, *Planlama*, 24(2):74–84.

Demirel Etlı, P. ve Yamaçlı, R. (2015). Çocuklar İçin Sokakların Güvenlik Koşullarının İrdelenmesi: Eskişehir Odunpazarı Örneği, *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic* 10(14):225–44.

Demirkaya, H. (1999). Mekan Kavramının Tarihsel Süreç İçerisinde İncelenmesi ve Günümüzde Mekan Anlayışı. (Yüksek Lisans Tezi).” *Yıldız Teknik Üniversitesi*.

Elkind, D. (1999). Çocuk ve Toplum Gelişim ve Eğitim Üzerine Denemeler, Ss. 1–293 in (Çev. Demet Öngen). *Ankara: Ankara Üniversitesi Yayınları*.

[en.wikipedia.org, "David Engwicht"](https://en.wikipedia.org/wiki/David_Engwicht). [https://en.wikipedia.org/wiki/David\\_Engwicht](https://en.wikipedia.org/wiki/David_Engwicht). Erişim tarihi: 19 Kasım 2023.

----. "Hans Monderman". [https://en.wikipedia.org/wiki/Hans\\_Monderman](https://en.wikipedia.org/wiki/Hans_Monderman). Erişim tarihi: 19 Kasım 2023.

----. "Home Zone". [https://en.wikipedia.org/wiki/Home\\_zone#cite\\_note-PlayStreetsInLondon-6](https://en.wikipedia.org/wiki/Home_zone#cite_note-PlayStreetsInLondon-6). Erişim tarihi: 19 Kasım 2023.

----. "Traffic Calming". [https://en.wikipedia.org/wiki/Traffic\\_calming](https://en.wikipedia.org/wiki/Traffic_calming). Erişim tarihi: 17 Kasım 2023.

----. "Two traffic calming measures on a road in England: speed cushions (the two

reddish pads in the road) and a curb extension (marked by the black posts and white stripes)".

[https://en.wikipedia.org/wiki/Traffic\\_calming#/media/File:Traffic\\_calming.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Traffic_calming#/media/File:Traffic_calming.jpg).

Erişim tarihi: 17 Kasım 2023.

Erdoğan, E. (2006). Çevre Ve Kent Estetiği, *ZKÜ Bartın Orman Fakültesi Dergisi*, 8(9):68–77.

Eroğlu, E. ve Ertosun, M. (2015). Gelenekselden Günümüze Mekân Anlayışında Çocuk Oyun Alanlarının Kültürel Değişimi Üzerine Bir Değerlendirme, Ss. 96–105 in *Çocukların Şehri Üzerine*, edited by Y. Ç. Özservet and E. Küçük. İstanbul.

[esenler.bel.tr](https://esenler.bel.tr), Esenler Belediyesi. <https://esenler.bel.tr/projeler/cocuk-sokagi/>. Erişim tarihi: 22 Kasım 2023.

Gill, T. (2006). Homes Zones in the UK: History, Policy and Impact on Children and Youth, *Children, Touth and Environments*, 16(1):90–104.

[giresun.bel.tr](https://giresun.bel.tr), "Karadeniz'de Bir İlk Olan Çocuk Sokağı'nın Açılışı Yapıldı". Giresun Belediyesi. <https://giresun.bel.tr/haber/karadeniz-de-bir-ilk-olan-cocuk-sokagi-nin-acilisi-yapildi>. Erişim tarihi: 28 Kasım 2023.

Gökçe, D. (2009). Çocuk Dinlenimi Açısından Oyunun Önemi ve Konut Yakın Çevresinde Oyun Değerini Artırıcı Mekânsal Düzenlemeler, *Ege Mimarlık*, 2(1):69.

Gökmen, H. ve Gülay Taşçı, B. (2010). Çocuklar Adına Woonerfve Home Zona ' dan Alınacak Dersler, *Mimari.St*, 10(36):72–77.

Görer, N. (1986). Konut Alanlarında Yaya Ağırlıklı Trafik Düzenlemeleri Hollanda Örneği-Woonerf, *Planlama*, 89/2(3):4.

Güçlü, S. (2016). Çocukluk ve Çocukluğun Sosyolojisi Bağlamında Çocuk Hakları, *Sosyoloji Dergisi*, (1.Özel):1–22.

Gül, M. (2016). Anasınıfına Devam Eden Alt Sosyo-Ekonomik Düzeydeki 61-72 Ay Arası Çocuklara Sembolik Oyun Eğitiminin Genel Gelişim Durumlarına Etkisi (Yüksek Lisans Tezi), *Gazi Üniversitesi*.

- Gülay Taşçı, B. (2010). Sokağın Günümüz Koşullarında Çocuk Oyun Alanı Olarak Ele Alınması ve Değerlendirilmesi, (Yüksek Lisans Tezi), *Dokuz Eylül Üniversitesi*.
- Güneş, S. (2008). Kentsel Dış Mekanlar Yeterliliği Geliştirilme Olanakları, (Yüksek Lisans Tezi), Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi.
- Gür, E. A. (2001). Okul Öncesi Çocuk Eğitim Merkezleri İçin Değişebilir/Dönüşebilir/Esnek Bir "Fiziksel Çevre Modeli", (Doktora Tezi). *İstanbul Teknik Üniversitesi*.
- Hamilton-Baillie, B. (2008). Shared Space: Reconciling People, Places, and Traffic, *Built Environment* 34(2):161–81.
- Heseltine, P. ve Holborn, J. (1987). Playgrounds, *The Planning, Design and Construction of Play Environments*, 11.
- Joseph Rowntree Foundation. 2007. *Planning and Designing 'Home Zones.'*
- Karadeniz Sadi, S. ve Köymen E. (2022). Covid-19 Sonrası Kapalı Kamusal Alanlarda Yaşanan Mekânsal İletişim Probleminin Çözümüne Yönelik Bir Model Önerisi, *Kent Akademisi*, 15(1):64–92. doi: 10.35674/kent.1007700.
- Karadoğan, U. C. (2019). Çocuk ve Çocukluk Kavramının Tarihsel Süreçte Değerlendirilmesi, *Çocuk ve Medeniyet*, 4(7):195–226.
- Karakuş, D. (2019). Mekânın Oyun Potansiyeli Üzerine Bir İnceleme, (Yüksek Lisans Tezi), *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi*.
- [kayapinar.gov.tr](http://kayapinar.gov.tr), "Çocuk Oyun Sokağı". T.C. Kayapınar Kaymakamlığı. <http://kayapinar.gov.tr/cocuk-oyun-sokagi>. Erişim tarihi: 27 Kasım 2023.
- KENTGES. (2010). Bütünleşik Kentsel Gelişme Stratejisi ve Eylem Planı. Ss. 55 in. Ankara. [https://www.kuzka.gov.tr/Icerik/Dosya/www.kuzka.gov.tr\\_7\\_SF3K52CO\\_butunlesik\\_kentesel\\_gelisme\\_stratejisi\\_ve\\_eylem\\_plani\\_2010-2023.pdf](https://www.kuzka.gov.tr/Icerik/Dosya/www.kuzka.gov.tr_7_SF3K52CO_butunlesik_kentesel_gelisme_stratejisi_ve_eylem_plani_2010-2023.pdf). Erişim tarihi: 19 Kasım 2023.
- Kısakürek, Ş. ve Yılmaz M. B. (2019). Çocuk Oyun Alanlarında Güvenlik: Hatay Antakya Örneği, *Kahramanmaraş Sutcu Imam University Journal of*

*Engineering Sciences*, 22(3):103–13.

Kolcu Ş. (2014). Farklı Bilişsel Tempodaki Çocukların Oyun Davranışlarının ve Akran İlişkilerinin İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi), *Selçuk Üniversitesi*.

Korkut, A. ve Kiper, T. (2016). Yaşanabilir, İnsan Odaklı Kent Yaklaşımı, Ss. 25–38 in 4. *Uluslararası Kentsel ve Çevresel Sorunlar ve Politikalar Kongresi*.

Kovboy K. (2017). Play Streets: Women, Children and the Problem of Urban Traffic, 1930 – 1970, *Social History*, 42(2):233–56.

Köse Doğan, R. ve Baksi, S. (2019).“Çocuk Mekânlarında Güncel Tasarım Yaklaşımları, *Journal of Near Architecture*, 2(2):90–102.

[lh3.googleusercontent.com](https://lh3.googleusercontent.com/AF1QipPbfb4SIXWrwDPjF42wv2mnPgbzmSgZyyKLpXKZ=s1360-w1360-h1020), İsmail Tezel, 2021. <https://lh3.googleusercontent.com/AF1QipPbfb4SIXWrwDPjF42wv2mnPgbzmSgZyyKLpXKZ=s1360-w1360-h1020>. Erişim tarihi: 27 Kasım 2023.

----, İsmail Tezel, 2021. <https://lh3.googleusercontent.com/AF1QipPbfb4SIXWrwDPjF42wv2mnPgbzmSgZyyKLpXKZ=s1360-w1360-h1020>. Erişim tarihi: 27 Kasım 2023.

Lillebye, E. (2006). The Street As An Extended Road Notion The Architectural and Functional Significance of the Street as A, Norwegian.

[londonplay.org.uk](https://londonplay.org.uk/about-us/our-history/), "History of London Play". <https://londonplay.org.uk/about-us/our-history/>. Erişim tarihi: 19 Kasım 2023.

[miesofficial.com](https://miesofficial.com/blog/gestalt-kurami-nedir-ve-ilkeleri-nelerdir/), "Gestalt Kuramı Nedir? Gestalt İlkeleri Nelerdir? ". Oğuzhan Zengin, 2020. <https://miesofficial.com/blog/gestalt-kurami-nedir-ve-ilkeleri-nelerdir/>. Erişim tarihi: 14 Kasım 2023.

Mojarrab, A. (2019). Türkiye ' de Çocuk - Mekan Üzerine Yapılan Lisansüstü Tezlerin Değerlendirilmesi, (Yüksek Lisans Tezi), *Dokuz Eylül Üniversitesi*.

Moughtin, C. (1991). The European City Street Part 1: Paths and Places. *Town Planning Review*, 62(1):51–77.

Münüklü, G. (2021). Hastanelerde Çalışan Çocuk Gelişimcilerin Çalışma Ortamlarının Değerlendirilmesi, (Yüksek Lisans Tezi), *Üsküdar Üniversitesi*.

Negiş, A.Kiper,T. Ve Özyavuz, M. (2021). Human Centred Design Approach Within the Framework of the Search for Quality in Urban Spaces: The Case of Edirne Selimiye Mosque and Its Vicinity, *Kent Akademisi*, 14(1):156–73. doi: 10.35674/kent.829960.

[neighbourhoods.typepad.com](https://neighbourhoods.typepad.com/), "Social Interactions Correlated to Street Traffic". <https://neighbourhoods.typepad.com/.a/6a00d8341ce56753ef015393dc4858970b-popup>. Erişim tarihi: 16 Kasım 2023.

Norberg- Schulz, C. (1971). *Existence Space & Architecture*. London.

NPPS. (2010). "Ulusal Oyun Alanı Güvenliği Program." Play and Playground ENCYCLOPEDIA. Retrieved <https://www.pgpedia.com/n/national-program-playground-safety>. Erişim tarihi: 15 Kasım 2023.

NSW. (2012). [www.police.nsw.gov.au](http://www.police.nsw.gov.au). Shared Zones Fact Sheet, NSW Government Transport for NSW. Retrieved [https://www.nsw.gov.au/sites/default/files/2021-05/shared\\_zone\\_fact\\_sheet.pdf](https://www.nsw.gov.au/sites/default/files/2021-05/shared_zone_fact_sheet.pdf). Erişim tarihi: 19 Kasım 2023.

NSW. (2016). [www.industrialrelations.nsw.gov.au](http://www.industrialrelations.nsw.gov.au). Technical Direction Traffic Management and Road Safety Practice, NSW Government Transport Road and Maritime Service. Retrieved [https://roads-waterways.transport.nsw.gov.au/trafficinformation/downloads/ttd\\_2016-001.pdf](https://roads-waterways.transport.nsw.gov.au/trafficinformation/downloads/ttd_2016-001.pdf). Erişim tarihi: 19 Kasım 2023.

Onur, B. (1995). *Gelişim Psikolojisi*. Ankara: İmge Kitabevi.

Öymen Gür, Ş. (2002). *Çocuk Mekânları*, İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.

Özer, A. Gürkan, A. C. ve Ramazanoğlu M. O. (2006). Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri, *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*,54–57.

Öztürk, A. (2015). 'Çocuğun Dünyasında Sokak' *Çocukların Şehri Üzerine*, in Özservet, Y. Ç. ve Küçük, E. (Ed) Ss. 10–65 in İstanbul.

Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve Öğrenme*. Anı Yayıncı. Ankara.

[playingout.net](http://playingout.net), "Who we are". <https://playingout.net/about/who-we-are/>. Erişim tarihi: 16 Kasım 2023.

Poyraz, H. (1999). *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*. Ankara: Anı

Yayıncılık.

Rahman, M. A.U., Tasnım T. ve Ahsan, M. M. (2021). Children's Understanding and Aspirations on Built Environment: A Case Study on Khulna City of Bangladesh, *MEGARON / Yıldız Technical University, Faculty of Architecture E-Journal*, 16(1):92–100. doi: 10.14744/megaron.2021.55632.

Sivri Gökmen, H. (2013). Çocuk Dostu Kent Üzerine Stratejiler, *TMMOB 2. İzmir Kent Sempozyumu*, 821–29.

[sozluk.gov.tr](https://sozluk.gov.tr), "Çocuk". <https://sozluk.gov.tr/>. Erişim tarihi: 13 Kasım 2023.

[spielstrassenblog.de](https://spielstrassenblog.de), "Temporäre Spielstraßen rechtlich absichern!". <https://spielstrassenblog.de/category/draussenspiel/temporaere-spielstrasse/recht-gesetze/>. Erişim tarihi: 20 Kasım 2023.

[starkocaeli.com](https://starkocaeli.com), "Bu sokağı çocuklar çok sevdi". <https://starkocaeli.com/haber/7842275/bu-sokagi-cocuklar-cok-sevdi>. Erişim tarihi: 23 Kasım 2023.

Sülün, M. (2019). Çocuğun Gelişmesinde Oyun Alanlarının Rolü Ve Mekânsal Gereklilikler: Ankara Örneğinde Özel Ve Kamusal Çocuk Oyun Alanları Üzerinden Bir İnceleme, (Yüksek Lisans Tezi), *Yıldız Teknik Üniversitesi*.

Şahin, D. (2016). Kent Güvenliği Algısı Ve Suç Korkusu, Pp. 105–9 in *SESSION II B /URBAN SECURITY*. İstanbul.

Şişman, E. E., Erdinç, L. ve Özyavuz, M. (2010). The Evaluation of the Playgrounds in Respect of Child Safety: Tekirdağ, *Journal of Tekirdag Agricultural Faculty*, 7(2):141–50.

Tandoğan, O. (2011). İstanbul'da 'Çocuk Dostu Kent' İçin Açık Alanların Planlama, Tasarım ve Yönetim İlkelerinin Oluşturulması, (Doktora Tezi), *İstanbul Teknik Üniversitesi*.

Tandoğan, O. (2014). More Livable Urban Space for Children: Practices around the World, *Megaron / Yıldız Technical University, Faculty of Architecture E-Journal*, 9(1):19–33. doi: 10.5505/megaron.2014.43534.

Tandoğan, O. (2015). Şehirde Çocuk. İstanbul: Çocukların Şehri Üzerine.

Tandoğan, O. (2016). Kentte Çocuğun Güvenliği. Ss. 111–23 in 4. *Uluslararası Kentsel ve Çevresel Sorunlar ve Politikalar Kongresi*.

Tandoğan, O. (2021). Kapsayıcı Çocuk Oyun Alanları İçin Tasarım Ölçütleri, *Artium*, 9(1):11–20. doi: 10.51664/artium.752558.

Tandoğan, O. ve Güneş Tigen, M. (2021). Çocuk Dostu Sokak Tasarımlarına Bir Örnek: Home Zone Tasarım Yaklaşımı, *Düzce Üniversitesi Ormancılık Dergisi*, 17(2):302–29.

Taneri, P. O., Akgunduz M. M. ve Nayir K. F. (2016). To Recall to Play in the Street: A Critical Review of the Transformation of the Game Concept, Importance and Place of Game in Children's World, Ss. 365–73 in *International Conference on Games and Learning Alliance*.

Tekkaya, E. (2001). Tasarlanmış Çocuk Hakları: Ankara Çocuk Oyun Alanları, *Milli Eğitim Dergisi*, Sayı: 151(Temmuz-Ağustos-Eylül 2001).

Ter, Ü. (2015). Çocuklara Dost Kentsel Dış Mekân ve Tasarımı, Ss. 203–15 in *Çocukların Şehri*, edited by Y. Ç. Özservet and E. Küçük. *İstanbul: Marmara Belediyeler Birliği Kültür Yayınları*.

Toprak Karaman, Z. (2016). *Kent Yönetimi ve Politikası*, Ankara, Siyasal Kitabevi.

[tr.awordmerchant.com](http://tr.awordmerchant.com), "Aktif oyunlar nedir? »Tanımı ve anlamı"  
<https://tr.awordmerchant.com/juegos-activos#:~:text=Her%20oyun%20%C3%A7e%C5%9Fitli%20bile%C5%9Fenlerle%20temsil,olan%20B1n%20kasl%C4%B1%20ortam%C4%B1yla%20birle%C5%9Ftirildi%C4%9Fi%20oyunlard%C4%B1r>. Erişim tarihi: 13 Kasım 2023.

[tr.pinterest.com](http://tr.pinterest.com), "Galeria de Bloco B arquitetura e Giz de Terra vencem concurso para requalificação urbana em Veranópolis".

<https://tr.pinterest.com/pin/68740368635/>. Erişim tarihi: 18 Kasım 2023.

----. "Woonerf - Wikipedia". <https://tr.pinterest.com/pin/182395853641151680/>.

Erişim tarihi: 18 Kasım 2023.

----. "New Urban Fused Grid Connector".

<https://tr.pinterest.com/pin/182395853640787511/>. Erişim tarihi: 18 Kasım

2023.

----. "Ottawa". <https://tr.pinterest.com/pin/182395853640787806/>. Erişim tarihi: 18 Kasım 2023.

----. "Peyzaj Mimarisi". <https://tr.pinterest.com/pin/182395853641151839/>. Erişim tarihi: 18 Kasım 2023.

----. "Basketbol Sahası". <https://tr.pinterest.com/pin/182395853641151947/>. Erişim tarihi: 18 Kasım 2023.

[traffic-rules.com](https://traffic-rules.com), "Traffic signs". <https://traffic-rules.com/en/united-kingdom/traffic-signs/prohibitory-signs>. Erişim tarihi: 19 Kasım 2023.

[trafik.net.tr](https://trafik.net.tr), "Yaya Öncelikli Yol Levhası-B-56". <https://trafik.net.tr/yaya-ocelikli-yol-levhasi/>. Erişim tarihi: 21 Kasım 2023.

TÜİK. (2023). "İstatistiklerle Çocuk." Türkiye İstatistik Kurumu Haber Bülteni Sayı:49674. Retrieved <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Istatistiklerle-Cocuk-2022-49674>. Erişim tarihi: 15 Kasım 2023.

[twitter.com](https://twitter.com), Hayrettin Günc, 2022.

[https://twitter.com/hayrettingunc/status/1517786317089869824?ref\\_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1517786317089869824%7Ctwgr%5E31a4fdb70873ff3c0292d519710c53379abe3e82%7Ctwcon%5Es1\\_%26ref\\_url=https%3A%2F%2Fbigumigu.com%2Fhaber%2Foyun-sokagi%2F](https://twitter.com/hayrettingunc/status/1517786317089869824?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1517786317089869824%7Ctwgr%5E31a4fdb70873ff3c0292d519710c53379abe3e82%7Ctwcon%5Es1_%26ref_url=https%3A%2F%2Fbigumigu.com%2Fhaber%2Foyun-sokagi%2F). Erişim tarihi: 22 Kasım 2023.

----. Maltepe Belediyesi, 2022.

<https://twitter.com/MaltepeBelTr/status/1516344196529115138>. Erişim tarihi: 22 Kasım 2023.

UNICEF. (2009). UNICEF Child Friendly Cities and Communities Initiative, Ss. 145 in *Promoted by UNICEF National Committees and Country Offices – Fact sheet, September 2009*.

US, F. (2009). Mimari Mekanın Aktarımında Algılayıcı Hareketinin Önemi, *Tasarım+Kuram*, 5(7):82–98. doi: 10.23835/tasarimkuram.240755.

USTA, G. (2020). Mekan ve Yer Kavramlarının Anlamsal Açından İrdelenmesi, *The*

*Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC*  
10(1):25–30. doi: 10.7456/11001100/003.

Ünal, M. (2009). The Place and Importance of Playgrounds in Child Development, *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(2):95–110.

VanKamp, I., Leidelmeijer, K., Marsman, G. ve De Hollander, A. (2003). Urban Environmental Quality and Human Well-Being towards a Conceptual Framework and Demarcation of Concepts; a Literature Study, *Landscape and Urban Planning*, 65(1–2):5–18. doi: 10.1016/S0169-2046(02)00232-3.

[web.northeastern.edu](http://web.northeastern.edu), "6 mil Woonerfs ". Lindsey Vazquez ve Erin Dillmann, 2017. [https://web.northeastern.edu/holland2017sustrans/?page\\_id=527](https://web.northeastern.edu/holland2017sustrans/?page_id=527). Erişim tarihi: 18 Kasım 2023.

[www.aa.com.tr](http://www.aa.com.tr), "Kocaeli'de 'Oyun Sokağı' açıldı".

<https://www.aa.com.tr/tr/yasam/kocaelide-oyun-sokagi-acildi/672985#:~:text=Kocaeli'nin%20Yeni%C5%9Fehir%20Mahallesi'nde,%C3%B6%C4%9Frenecek%20hem%20de%20doyas%C4%B1ya%20e%C4%9Flenecek>. Erişim tarihi: 23 Kasım 2023.

[www.adac.de](http://www.adac.de), "Spielstraße und verkehrsberuhigter Bereich: Das sind die Unterschiede". <https://www.adac.de/verkehr/recht/verkehrsvorschriften-deutschland/spielstrasse/>. Erişim tarihi: 20 Kasım 2023.

[www.adapazari.bel.tr](http://www.adapazari.bel.tr), "Çocuk Hakları Sokağı Açılışa Hazır". <https://www.adapazari.bel.tr/haber/6/1334/cocuk-haklari-sokagi-acilisa-hazir>. Erişim tarihi: 24 Kasım 2023.

[www.basiskele.bel.tr](http://www.basiskele.bel.tr), "Başiskele Belediyesi'nden Çocuk Oyun Sokağı". [https://www.basiskele.bel.tr/modul/haberyonetimi/haberdetay?k\\_id=1&id=7710](https://www.basiskele.bel.tr/modul/haberyonetimi/haberdetay?k_id=1&id=7710). Erişim tarihi: 23 Kasım 2023.

[www.burduryenigun.com](http://www.burduryenigun.com), "Bucak Belediyesi'nden Bir İlk Daha "Çocuk Sokağı" Projesine Başladı". TE Bilişim, 2020. <https://www.burduryenigun.com/bucak-belediyesinden-bir-ilk-daha-cocuk-sokagi-projesine-basladi>. Erişim tarihi: 29 Kasım 2023.

[www.cagdasburdur.com](http://www.cagdasburdur.com), "Bucak Çocuk Oyun Sokağı'na Proje Ödülü".  
<https://www.cagdasburdur.com/bucak-cocuk-oyun-sokagina-proje-odulu-7509>. Erişim tarihi: 29 Kasım 2023.

[www.dkhw.de](http://www.dkhw.de), "Temporäre Spielstraßen in Berlin". Deutsches Kinderhilfswerk.  
<https://www.dkhw.de/schwerpunkte/spiel-und-bewegung/politische-arbeit/temporaere-spielstrassen/>. Erişim tarihi: 20 Kasım 2023.

[www.essentialvermeer.com](http://www.essentialvermeer.com), "Critical Assessments: What is the meaning of The Little Street?". Küçük Sokak.  
[http://www.essentialvermeer.com/cat\\_about/street.html](http://www.essentialvermeer.com/cat_about/street.html). Erişim tarihi: 18 Kasım 2023.

[www.fareast.mobi](http://www.fareast.mobi), Karl Fjellstrom,2005. <https://www.fareast.mobi/>. Erişim tarihi: 19 Kasım 2023.

[www.flickr.com](http://www.flickr.com), Trevor Dobson, 2013.  
[https://www.flickr.com/photos/trevor\\_dobson\\_inefekt69/36448834401/in/p\\_hotostream/](https://www.flickr.com/photos/trevor_dobson_inefekt69/36448834401/in/p_hotostream/). Erişim tarihi: 19 Kasım 2023.

[www.gateshead.gov.uk](http://www.gateshead.gov.uk), Gateshead Council. (2005). "Home Zone Desing Guide for Gateshead." *Gateshead Home Zone*.  
<https://www.gateshead.gov.uk/media/3798/Gateshead-Homezone-Guide/pdf/Gateshead-Homezone-Guide.pdf?m=636440102986370000>. Erişim tarihi: 19 Kasım 2023.

[www.google.com](http://www.google.com), Google Maps. <https://www.google.com/maps/>. Erişim tarihi: 21 Kasım 2023.

[www.griesheim.de](http://www.griesheim.de), "Projekt "Spielstraße auf Zeit" ". Griesheim, 2019.  
<https://www.griesheim.de/start/aktuelles-nachrichten/projekt-spielstrasse-auf-zeit-1/>. Erişim tarihi: 20 Kasım 2023.

[www.gundembakis.com](http://www.gundembakis.com), "Karşıyaka'nın sokakları oyun alanına dönüştü... Çocuklar için renkleniyor". Gündeme Bakış,2021.  
<https://www.gundembakis.com/karsiyakanin-sokaklari-oyun-alanina-donustu-cocuklar-icin-renkleniyor>. Erişim tarihi: 25 Kasım 2023.

[www.imo.org.tr](http://www.imo.org.tr), Habitat II. 1996. "Birleşmiş Milletler İnsan Yerleşimleri

Konferansı.” in Türkiye Ulusal Raporu ve Eylem Planı, Türkiye Ulusal Komitesi. İstanbul. <https://www.imo.org.tr/Eklenti/2105,1191pdf.pdf?0>. Erişim tarihi: 14 Kasım 2023.

[www.istanbulhaber.com.tr](http://www.istanbulhaber.com.tr), "Çocuklara özel oyun sokağı büyük ilgi görüyor". İstanbul Haber Ajansı, 2017. <https://www.istanbulhaber.com.tr/cocuklara-ozel-oyun-sokagi-buyuk-ilgi-goruyor-haber-654480.htm>. Erişim tarihi: 23 Kasım 2023.

[www.karsiyakahaber.com](http://www.karsiyakahaber.com), "Bahariye Mahallesi'ne oyun sokağı". Karşıyaka Haber,2021. <https://www.karsiyakahaber.com/cevre/bahariye-mahallesine-oyun-sokagi/28338>. Erişim tarihi: 25 Kasım 2023.

[www.kayapinar.bel.tr](http://www.kayapinar.bel.tr), "Çocuk Oyun Sokağını Tamamladık". Kayapınar Belediyesi, 2021. <https://www.kayapinar.bel.tr/cocuk-oyun-sokagini-tamamladik>. Erişim tarihi: 27 Kasım 2023.

[www.milliyet.com.tr](http://www.milliyet.com.tr), "Esenler'de her yer cıvıl cıvıl". Eren Aka, 2021. <https://www.milliyet.com.tr/yazarlar/eren-aka/esenlerde-her-yer-civil-civil-6411193>. Erişim tarihi: 21 Kasım 2023.

[www.mimarlikdergisi.com](http://www.mimarlikdergisi.com), "'Özgürlük" Söylemi ve Mimarlığın Özgürleşme Deneyimi". Emel Kayın, 2008. <http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=291&RecID=1722>. Erişim tarihi: 15 Kasım 2023.

[www.morgenpost.de](http://www.morgenpost.de), "Berlins erste Spielstraße auf Zeit in Kreuzberg". Patrick Goldstein ve Thomas Schubert, 2019. <https://www.morgenpost.de/bezirke/friedrichshain-kreuzberg/article226716057/Berlins-erste-Spielstrasse-auf-Zeit-in-Kreuzberg.html>. Erişim tarihi: 20 Kasım 2023.

[www.ozgunkocaeli.com.tr](http://www.ozgunkocaeli.com.tr), "Çocuklar Bu Sokağı Çok Beğendi". Özgün Kocaeli, 2021. <https://www.ozgunkocaeli.com.tr/haber/7842595/cocuklar-bu-sokagi-cok-begendi>. Erişim tarihi: 23 Kasım 2023.

[www.ozgurkocaeli.com.tr](http://www.ozgurkocaeli.com.tr), "Oyun Sokağı yenileniyor". Özgür Kocaeli, 2021. <https://www.ozgurkocaeli.com.tr/haber/8985559/oyun-sokagi-yenileniyor>.

Erişim tarihi: 23 Kasım 2023.

www.pps.org, "What criteria determine a good public space?".  
<https://www.pps.org/article/grplacefeat>. Erişim tarihi: 14 Kasım 2023.

----. "Donald Appleyard". Project for Public Spaces, 2008.

<https://www.pps.org/article/dappleyard>. Erişim tarihi: 17 Kasım 2023.

www.sabah.com.tr, "Oyun sokağını iptal etti". Aykut Gören, 2016.

<https://www.sabah.com.tr/ankara-baskent/2016/11/12/oyun-sokagini-iptal-etti>.

Erişim tarihi: 21 Kasım 2023.

----. "Kayapınar Belediyesi'nden Çocuk Oyun Sokağı". Hüseyin Kaçar, 2021.

<https://www.sabah.com.tr/diyarbakir/2021/06/08/kayapinar-belediyesinden-cocuk-oyun-sokagi>. Erişim tarihi: 27 Kasım 2023.

www.sanatlaart.com, "Küçük Sokak, Johannes Vermeer, 1657-61". Sena Alpay, 2021.

<https://www.sanatlaart.com/haftanin-tablosu-kucuk-sokak-johannes-vermeer-1657-61/>. Erişim tarihi: 18 Kasım 2023.

www.sondakika.com, "Çocuk Oyun Sokağı Törenle Açıldı".

<https://www.sondakika.com/yerel/haber-cocuk-oyun-sokagi-torenle-acildi-8898324/>. Erişim tarihi: 23 Kasım 2023.

[www.theihe.org](http://www.theihe.org), IHIE. 2002. Home Zone Design Guidelines, Institute of Highway Incorporated Engineers. london. <https://www.theihe.org/wp-content/uploads/2019/03/Home-Zone-Design-Guideline.pdf>. Erişim tarihi: 19 Kasım 2023.

www.trafik.gov.tr, "Trafik İşaretleri". <https://www.trafik.gov.tr/>. Erişim tarihi: 21 Kasım 2023.

www.trthaber.com "Van'da çocuklar için "oyun sokağı" oluşturuldu".

<https://www.trthaber.com/haber/yasam/vanda-cocuklar-icin-oyun-sokagi-olusturuldu-387313.html>. Erişim tarihi: 26 Kasım 2023.

----. "Karadeniz'in ilk 'Çocuk Sokağı' Giresun'da açıldı".

<https://www.trthaber.com/haber/guncel/karadenizin-ilk-cocuk-sokagi-giresunda-acildi-803186.html>. Erişim tarihi: 28 Kasım 2023.

www.wegcode.be, "Ministerieel Rondschrjven Van 27 Oktober 1998 Betreffende De Zones Met Een Snelheidsbeperving Tot 30 Km Per Uur". Belçika Bakanlık Genelgesi, 1998.

<https://www.wegcode.be/nl/regelgeving/1998014274~odjhhfr85a>. Eriřim tarihi: 19 Kasım 2023.

Yılmaz, S. ve Bulut, Z. (2002). Kentsel Mekanlarda Çocuk Oyun Alanları Planlama ve Tasarım İlkeleri, *Atatürk Üniv. Ziraat Fak. Derg.* 33(3):345–51.

Zevi, B. (1993). *Architecture as Space*. New York.



# ÖZGEÇMİŞ

Sevdenur KARADENİZ SADİ

## A. EĞİTİM

**Yüksek Lisans:** İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Mimarlık Anabilim Dalı  
Mimarlık Bölümü, 2023, İstanbul

**Lisans:** İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, 2017, İstanbul

## B. MESLEKİ DENEYİM

İstanbul Büyükşehir Belediyesi Kentsel Dönüşüm Müdürlüğü, 2014 Yaz Döneminde  
Ofis Stajı.

Torunlar GYO Mecidiyeköy Torun Center, 2015 Yaz Döneminde Şantiye Stajı.

## D. YAYINLARI

Karadeniz Sadi, S., ve Köymen E. (2022). "Covid-19 Sonrası Kapalı Kamusal Alanlarda Yaşanan Mekânsal İletişim Probleminin Çözümüne Yönelik Bir Model Önerisi." Kent Akademisi 15(1):64–92. doi: 10.35674/kent.1007700.