



**KENTSEL MEKANDA ÇOCUK OYUN ALANLARININ DÖNÜŞÜMÜ:
ALİŞVERİŞ MERKEZLERİNDEKİ TİCARİ OYUN ALANLARI İÇİN BİR
ÖRÜNTÜ İNCELEMESİ**

Cemile Buket RAZAKİ

Alanya 2022

**KENTSEL MEKANDA ÇOCUK OYUN ALANLARININ DÖNÜŞÜMÜ:
ALİŞVERİŞ MERKEZLERİNDEKİ TİCARİ OYUN ALANLARI İÇİN BİR
ÖRÜNTÜ İNCELEMESİ**

Cemile Buket RAZAKİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Mimarlık Anabilim Dalı
Dr. Öğretim Üyesi Evren ÜLKERYILDIZ**

**Alanya
Hamdullah Emin Paşa Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Haziran 2022**

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Buket RAZAKİ'nin "Kentsel Mekanda Çocuk Oyun Alanlarının Dönüşümü: Alışveriş Merkezlerindeki Ticari Oyun Alanları İçin Bir Örüntü İncelemesi" başlıklı tezi 8/6/2022 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Alanya Hamdullah Emin Paşa Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, Mimarlık Anabilim Dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

	Unvanı Adı Soyadı	İmza
Üye (Tez Danışmanı)	: Dr. Öğretim Üyesi Evren ÜLKERYILDIZ	
Üye	: Dr. Öğretim Üyesi Gaye TOPA ÇİFTÇİ	
Üye	: Dr. Öğretim Üyesi Muzaffer ÖZGÜLEŞ	

Prof. Dr. Ebru Gülbuğ EROL

Enstitü Müdürü

FINAL APPROVAL FOR THESIS

This thesis titled “Transformation of Children's Playgrounds in Urban Space: A Pattern Analysis for Commercial Playgrounds in Shopping Centers” has been prepared and submitted by Cemile Buket RAZAKİ in partial fulfillment of the requirements in “Alanya Hamdullah Emin Paşa University Directive on Graduate Education and Examination” for the Degree of Master of Science in Department of Architecture has been examined and approved on 8/6/2022

Committee Members

Signature

Member (Supervisor)	: Assist. Prof. Dr. Evren ÜLKERYILDIZ
Member	: Assist. Prof. Dr. Gaye TOPA ÇİFTÇİ
Member	: Assist. Prof. Dr. Muzaffer ÖZGÜLEŞ

Prof. Dr. Ebru Gülbuğ EROL

Director of Graduate School

ÖZET

KENTSEL MEKANDA ÇOCUK OYUN ALANLARININ DÖNÜŞÜMÜ: ALİŞVERİŞ MERKEZLERİNDEKİ TİCARİ OYUN ALANLARI İÇİN BİR ÖRÜNTÜ İNCELEMESİ

Cemile Buket RAZAKİ

Mimarlık Anabilim

Alanya Hamdullah Emin Paşa Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Haziran 2022

Danışman: Dr. Öğretim Üyesi Evren ÜLKERYILDIZ

Yoğun ve kontrolsüz kentleşme nedeniyle meydana gelen mekânsal değişimde kentsel alanda çocukların seçim ve tercihleriyle kendiliğinden oluşan oyun alanları; yerini özel olarak tasarlanmış formal oyun mekanlarına özellikle alışveriş merkezleri içerisinde ücret karşılığı erişilebilen ticari oyun alanlarına bırakmıştır. Bu eğilim, çocukların, oyun aracılığıyla sosyal ilişkiler kurma ve geliştirme davranışını, oyunun ticari bir meta haline gelmesi durumuna uygun olarak çocukları müşteriye dönüştüren bir yönelim bizlere sunmaktadır. Ticarileştirilmiş ve özelleştirilmiş oyun alanları da bu sürecin önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Bu tez oyun mekanlarının sokak ve yakın çevre gibi kentsel açık alanlardan alışveriş merkezlerinde yer alan kapalı ve ücretli mekanlara doğru evrildiğini ve bu durumun inşaa edilmiş sosyal bir gerçeklik olarak çocukluğun, tüketim eylemi ile kurduğu ilişkinin önemini ve etkisini vurgulayarak ele almaktadır. Tez kapsamında Türkiye’de alışveriş merkezleri içerisinde konumlanan 524 adet ticari çocuk oyun alanında sunulan oyunların etkinlik dinamikleri (hedef kitlesi, ebeveyn kontrolü, aktivite doğası ve eylem niteliği) incelendiğinde, büyük bir çoğunluğunun okul öncesi dönemdeki çocuklara odaklandığı, çoğunluğunda ebeveyn kontrol eğiliminin yüksek olduğu, çoğunluğunun edilgen ve yönlendirilen oyunlardan oluştuğu ve bireysel oyunları barındırdığı anlaşılmaktadır. Öte yandan oyunların finansal nitelikleri (kullanıcıya maliyeti, ticari konum değeri), değerlendirildiğinde; çoğunluğunun süreli (dakikalı) mekân kullanımına dayalı ücretli oyunlardan oluştuğu, sadece %4’lük gibi çok küçük bir oranının ücretsiz olarak sunulduğu, büyük çoğunluğunun ayrı bir mekân olarak tasarlandığı ve ayrıştırdığı gözlemlenmektedir. Bu mekânların fiziksel sınırları ve oyun araçları nedeniyle çocukların oyunu keşfetmeleri, kişiliklerini geliştirmeleri, sosyalleşmeleri, dostluk ilişkileri kurma ve geliştirmeleri, yardımlaşma ve iş birliği yapma gibi birçok önemli işlevi yerine getirmeye olan uygunlukları yönünden tartışmalı olduğu sonucuna varılmaktadır. Çocuklar bu mekanlarda büyük oranda tasarlanmış/ düzenlenmiş/ kurgulanmış oyunları oynayabilmektedirler. Böylece sadece oyun mekanları dönüşmekle kalmamakta oyun eyleminin kendisi de daha çok yönlendirilen denetimli bir etkinliğe dönüşmektedir.

Anahtar Sözcükler: Çocuk Mekanları, Kentsel Oyun Alanları, Tüketici Çocuk, Ticari Oyun Alanları, Ebeveyn Kontrolü.

ABSTRACT

TRANSFORMATION OF CHILDREN'S PLAYGROUNDS IN URBAN SPACE: A PATTERN ANALYSIS FOR COMMERCIAL PLAYGROUNDS IN SHOPPING CENTERS

Cemile Buket RAZAKİ

Department of Architecture

Alanya Hamdullah Emin Paşa University, Graduate School, Haziran 2022

Supervisor: Assist. Prof. Dr. Evren ÜLKERYILDIZ

The playgrounds which are spontaneously constructed mainly via the choices and preferences of the children in the urban space have been replaced by specially designed commercial playgrounds due to the intense and uncontrolled urbanization. These commercial playgrounds can be accessed for a fee, especially within shopping malls. This observed trend points out that the changing role of playground in which children experiment to establish and develop social relations via play and also transformation of children into customer and in turn a commercial commodity. For this reason, commercialized and customized playgrounds play an important role in this process. This thesis emphasizes that playgrounds have evolved from open urban spaces such as streets and close quarters to closed and paid spaces in shopping malls. In addition, this situation cannot be considered independent of the effect of the relationship that childhood establishes with the act of consumption as a constructed social reality. Within the scope of the thesis, the play spaces offered in 524 commercial children's playgrounds located in shopping malls in Turkey are examined. The research results for the activity dynamics of studied playgrounds (target audience, parental control, activity nature and action quality) reveal that that most of commercial playgrounds target preschool children, the majority of them have a high parental control policy, passive and directed play action nature, and offer predominantly individual games. The research results for the adopted fee policy of the studied playgrounds (cost to the user, commercial location value) fee payment based on timed (minutes) space usage are used and only 4% of the studied playgrounds can be used. The fee policy adopted in these playgrounds are applied by design layout - separated space. It is concluded that due to the physical boundaries and the equipment of plays offered in the studied playgrounds are controversial in terms of their suitability for fulfilling the main important functions of play such as testing their skill and abilities, developing children's personalities, socializing, establishing and experimenting friendship in relations, helping and cooperating. Children can play mostly designed/edited/constructed games in the studied playgrounds. Thus, not only playgrounds are transformed, but the nature of play itself turns into a more directed and controlled activity.

Keywords: Children's Spaces, Urban Playgrounds, Consumer Children, Commercial Playgrounds, Parental Control.

ÖNSÖZ

Bu araştırmanın ilk yazılan cümlesinden son atılan noktasına kadar her aşamasında desteğini ve yardımını benden esirgemeyen, bana ve araştırmaya olan inancını ve sabrını hiç kaybetmeden engin bilgi ve tecrübelerinden yararlanmamı sağlayan değerli danışman hocam Dr. Öğretim Üyesi Evren ÜLKERYILDIZ'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca çalışmam boyunca beni destekleyen sevgili eşime, bana güvenen ve her zaman yanımda olduklarını hissettiğim öncelikle değerli anneme, ablama ve babama teşekkür ederim.

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Alanya Hamdullah Emin Paşa Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

.....

Cemile Buket RAZAKİ

STATEMENT OF COMPLIANCE WITH ETHICAL PRINCIPLES AND RULES

I hereby truthfully declare that this thesis is an original work prepared by me; that I have behaved in accordance with the scientific ethical principles and rules throughout the stages of preparation, data collection, analysis and presentation of my work; that I have cited the sources of all the data and information that could be obtained within the scope of this study, and included these sources in the references section; and that this study has been scanned for plagiarism with “scientific plagiarism detection program” used by Alanya Hamdullah Emin Paşa University, and that “it does not have any plagiarism” whatsoever. I also declare that, if a case contrary to my declaration is detected in my work at any time, I hereby express my consent to all the ethical and legal consequences that are involved.

.....

Cemile Buket RAZAKİ

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	i
FINAL APPROVAL FOR THESIS	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
STATEMENT OF COMPLIANCE WITH ETHICAL PRINCIPLES AND RULES	vii
İÇİNDEKİLER	viii
TABLolar DİZİNİ	xi
ŞEKİLLER DİZİNİ	xiv
GÖRSELLER DİZİNİ	xvi
1. GİRİŞ	1
1.1. Çalışmanın Amacı ve Önemi	5
1.2. Çalışmanın Kapsamı	6
1.3. Çalışmanın Yöntemi	7
1.4. Çalışmanın Yapısı	8
2. ÇOCUK VE OYUN	9
2.1. Çocuk ve Tanımı	9
2.2. Çocukluk Kavramı ve Tarihsel Süreci	10
2.2.1. Antik Dönemde Çocuk ve Çocukluk.....	14
2.2.2. Orta Çağ ve Rönesansta Çocuk ve Çocukluk	18
2.2.3. Sanayi Devrimi ve 19. Yüzyılda Çocuk ve Çocukluk	25
2.2.4. Modern Çocukluk.....	31
2.2.5. Çağımızda Çocukluk	34
2.3. Oyun ve Tanımı.....	37
2.4. Oyun Kavramı ve Tarihsel Süreci.....	40
2.5. Oyun Kuramları ve Sınıflandırmaları.....	45
3. ÇOCUK VE ÇEVRE	47
3.1. Çocuk Coğrafyaları	47
3.1.1. Çocuk ve Mekan İlişkisi	48

3.1.1.1.	Oyun Alanları ve Oyun Parklarının Tarihi	49
3.1.1.2.	Kentsel Alanlarda Çocuk Mekanları: Mahalle ve Sokak	63
3.1.1.3.	Çocuk Sokakları Fikri.....	65
3.1.1.4.	Tüketime Dayalı Kentsel Oyun Mekanları: Ticari Oyun Alanları	70
4.	YÖNTEM	76
4.1.	Verilerin Toplanması.....	76
4.2.	Örneklem	77
4.3.	Veri Setinin Oluşturulması	78
4.4.	Araştırmada Kullanılan İstatistiksel Yöntemler	80
4.4.1.	İki-Aşamalı Kümeleme Analizi	80
4.4.2.	Ki-Kare Analizi.....	80
5.	ALIŞVERİŞ MERKEZLERİNDEKİ TİCARİ OYUN ALANLARI İÇİN BİR ÖRÜNTÜ İNCELEMESİ.....	81
5.1.	Ticari Oyun Alanlarının Türlerine Göre Oyun Mekanı Çeşitliliği Analizi ve Bulgular.....	81
5.1.1.	Oyun Mekanlarının Etkinlik Dinamikleri Analizi ve Bulgular	82
5.1.2.	Oyun Mekanlarının Ücret Politikası Analizi ve Bulgular.....	84
5.1.3.	Oyun Mekanlarındaki Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikalarının Oyun Türleri Bağlamında Analizi ve Bulgular.....	85
5.2.	Ticari Oyun Alanlarının Oyun Türü Dizilim Örüntüsü Analizi ve Bulgular	124
5.2.1.	Oyun Mekanı Dizilim Kümelerinin Oyun Türlerine Göre Analizi ve Bulgular	126
5.2.2.	Oyun Mekanı Dizilim Kümelerinin Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikalarının Analizi ve Bulgular	141
5.2.2.1.	1. Grup Oyun Mekanı Dizilim Örüntüsü	148
5.2.2.2.	2. Grup Oyun Mekanı Dizilim Örüntüsü	150
5.2.2.3.	3. Grup Oyun Mekanı Dizilim Örüntüsü	151
5.2.2.4.	4. Grup Oyun Mekanı Dizilim Örüntüsü	153
5.2.2.5.	5. Grup Oyun Mekanı Dizilim Örüntüsü	155
5.3.	Oyun Mekanı Dizilim Kümelerinin Karşılaştırılması ve Değerlendirmeler	156
5.3.1.	1. Grup ve 2. Grup Dizilimin Karşılaştırılması	157
5.3.2.	1. Grup ve 3. Grup Dizilimin Karşılaştırılması	163
5.3.3.	1. Grup ve 4. Grup Dizilimin Karşılaştırılması	169
5.3.4.	1. Grup ve 5. Grup Dizilimin Karşılaştırılması	175
5.3.5.	2. Grup ve 3. Grup Dizilimin Karşılaştırılması	181

5.3.6.	2. Grup ve 4. Grup Dizilimin Karşılaştırılması	187
5.3.7.	2. Grup ve 5. Grup Dizilimin Karşılaştırılması	193
5.3.8.	3. Grup ve 4. Grup Dizilimin Karşılaştırılması	199
5.3.9.	3. Grup ve 5. Grup Dizilimin Karşılaştırılması	204
5.3.10.	4. Grup ve 5. Grup Dizilimin Karşılaştırılması	210
6.	SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	217
6.1.	Sonuç.....	217
6.2.	Tartışma.....	220
6.3.	Öneriler.....	222
	KAYNAKÇA.....	224
	EKLER	
	ÖZGEÇMİŞ	

TABLÖLAR DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Tablo 2.1 Çocukluk Sosyolojisinde Farklı Çocukluk Yaklaşımları (Kaynak: A. James ve diğerleri, 1998).....	35
Tablo 2.2 Oyuna İlişkin Yaklaşımlar	38
Tablo 2.3 Bilişsel Oyun Kategorilerine Göre Oyun Tiplerinin Sınıflandırılması.....	46
Tablo 4.1 Oyun Türleri Listesi.....	78
Tablo 5.1 Ticari Oyun Alanlarında Yer Alan Oyun Türlerinin Sayısal Değerleri.....	82
Tablo 5.2 İki- Aşamalı Kümeleme Analizi Sonucu Oluşan 5 Gruba Ait Oyun Türü Dizilim Örüntüleri.....	126
Tablo 5.3 Yumuşak Oyun Strüktürü Oyun Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı.....	127
Tablo 5.4 Top Havuzu Oyun Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı	127
Tablo 5.5 Kaydırak Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı	128
Tablo 5.6 Elektronik Eğlence ve Simülasyon Makineleri Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı.....	128
Tablo 5.7 Mini Tramboline Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı.....	129
Tablo 5.8 Trambolin (Power Jump) Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı	129
Tablo 5.9 Kum Havuzu Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı.....	130
Tablo 5.10 Çarpışan Araba Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı	130
Tablo 5.11 Atlı Karınca Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı	131
Tablo 5.12 Akülü Araba Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı	131
Tablo 5.13 Rol Yapma Oyunu Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı	132
Tablo 5.14 Sanal Gerçeklik Oyunu Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı	132
Tablo 5.15 Çocuk Atölyesi Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı	133
Tablo 5.16 Oyuncak Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı.....	133
Tablo 5.17 Parti Odaları (Party Room) Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı.....	134
Tablo 5.18 Lego Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı	134
Tablo 5.19 Kum Boyama Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı.....	135
Tablo 5.20 Tırmanma Asılma Duvarı Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı	135
Tablo 5.21 Akülü Robot Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı	136
Tablo 5.22 Havuz Oyunları Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı.....	136
Tablo 5.23 Mini Golf Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı	137
Tablo 5.24 Mini Futbol Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı	137
Tablo 5.25 Salıncak Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı	138
Tablo 5.26 Macera Oyunu Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı	138
Tablo 5.27 Mini Tren Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı.....	139
Tablo 5.28 Tren Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı.....	139
Tablo 5.29 Oyun Havuzu Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı.....	140
Tablo 5.30 Akülü Oyuncak Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı.....	140
Tablo 5.31 Zipline Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı.....	141

Tablo 5.32	Oyun Mekanları Dizilim Kümeleri ile Hedef Kitle İlişkisi	142
Tablo 5.33	Oyun Mekanları Dizilim Kümeleri ile Ebeveyn Etkileşimi İlişkisi	143
Tablo 5.34	Oyun Mekanları Dizilim Kümeleri ile Oyun Aktivite Doğası İlişkisi.....	144
Tablo 5.35	Oyun Mekanları Dizilim Kümeleri ile Eylem Niteliği İlişkisi	145
Tablo 5.36	Oyun Mekanları Dizilim Kümeleri ile Ücret Politikası İlişkisi	146
Tablo 5.37	Oyun Mekanları Dizilim Kümeleri ile Alan Türü İlişkisi	148
Tablo 5.38	1. Grup ve 2. Grup Hedef Kitlenin Karşılaştırılması	157
Tablo 5.39	1. Grup ve 2. Grup Ebeveyn Etkileşiminin Karşılaştırılması	158
Tablo 5.40	1. Grup ve 2. Grup Aktivite Doğasının Karşılaştırılması	159
Tablo 5.41	1. Grup ve 2. Grup Eylem Niteliğinin Karşılaştırılması	160
Tablo 5.42	1. Grup ve 2. Grup Ücret Politikasının Karşılaştırılması.....	161
Tablo 5.43	1. Grup ve 2. Grup Alan Kullanım Türünün Karşılaştırılması	162
Tablo 5.44	1. Grup ve 3. Grup Hedef Kitlenin Karşılaştırılması	163
Tablo 5.45	1. Grup ve 3. Grup Ebeveyn Etkileşiminin Karşılaştırılması	164
Tablo 5.46	1. Grup ve 3. Grup Aktivite Doğasının Karşılaştırılması	165
Tablo 5.47	1. Grup ve 3. Grup Eylem Niteliğinin Karşılaştırılması	166
Tablo 5.48	1. Grup ve 3. Grup Ücret Politikasının Karşılaştırılması.....	167
Tablo 5.49	1. Grup ve 3. Grup Alan Kullanım Türünün Karşılaştırılması	168
Tablo 5.50	1. Grup ve 4. Grup Hedef Kitlenin Karşılaştırılması	169
Tablo 5.51	1. Grup ve 4. Grup Ebeveyn Etkileşiminin Karşılaştırılması	170
Tablo 5.52	1. Grup ve 4. Grup Aktivite Doğasının Karşılaştırılması	171
Tablo 5.53	1. Grup ve 4. Grup Eylem Niteliğinin Karşılaştırılması	172
Tablo 5.54	1. Grup ve 4. Grup Ücret Politikasının Karşılaştırılması.....	173
Tablo 5.55	1. Grup ve 4. Grup Alan Kullanım Türünün Karşılaştırılması	174
Tablo 5.56	1. Grup ve 5. Grup Hedef Kitlenin Karşılaştırılması.....	175
Tablo 5.57	1. Grup ve 5. Grup Ebeveyn Etkileşiminin Karşılaştırılması	176
Tablo 5.58	1. Grup ve 5. Grup Aktivite Doğasının Karşılaştırılması	177
Tablo 5.59	1. Grup ve 5. Grup Eylem Niteliğinin Karşılaştırılması.....	178
Tablo 5.60	1. Grup ve 5. Grup Ücret Politikasının Karşılaştırılması.....	179
Tablo 5.61	1. Grup ve 5. Grup Alan Kullanım Türünün Karşılaştırılması	180
Tablo 5.62	2. Grup ve 3. Grup Hedef Kitlenin Karşılaştırılması	181
Tablo 5.63	2. Grup ve 3. Grup Ebeveyn Etkileşiminin Karşılaştırılması	182
Tablo 5.64	2. Grup ve 3. Grup Aktivite Doğasının Karşılaştırılması	183
Tablo 5.65	2. Grup ve 3. Grup Eylem Niteliğinin Karşılaştırılması.....	184
Tablo 5.66	2. Grup ve 3. Grup Ücret Politikasının Karşılaştırılması.....	185
Tablo 5.67	2. Grup ve 3. Grup Alan Kullanım Türünün Karşılaştırılması	186
Tablo 5.68	2. Grup ve 4. Grup Hedef Kitlenin Karşılaştırılması.....	187
Tablo 5.69	2. Grup ve 4. Grup Ebeveyn Etkileşiminin Karşılaştırılması	188
Tablo 5.70	2. Grup ve 4. Grup Aktivite Doğasının Karşılaştırılması	189
Tablo 5.71	2. Grup ve 4. Grup Eylem Niteliğinin Karşılaştırılması	190
Tablo 5.72	2. Grup ve 4. Grup Ücret Politikasının Karşılaştırılması.....	191
Tablo 5.73	2. Grup ve 4. Grup Alan Kullanım Türünün Karşılaştırılması	192
Tablo 5.74	2. Grup ve 5. Grup Hedef Kitlenin Karşılaştırılması.....	193
Tablo 5.75	2. Grup ve 5. Grup Ebeveyn Etkileşiminin Karşılaştırılması	194
Tablo 5.76	2. Grup ve 5. Grup Aktivite Doğasının Karşılaştırılması	195
Tablo 5.77	2. Grup ve 5. Grup Eylem Niteliğinin Karşılaştırılması	196
Tablo 5.78	2. Grup ve 5. Grup Ücret Politikasının Karşılaştırılması.....	197
Tablo 5.79	2. Grup ve 5. Grup Alan Kullanım Türünün Karşılaştırılması	198
Tablo 5.80	3. Grup ve 4. Grup Hedef Kitlenin Karşılaştırılması.....	199

Tablo 5.81	3. Grup ve 4. Grup Ebeveyn Etkileşiminin Karşılaştırılması	200
Tablo 5.82	3. Grup ve 4. Grup Aktivite Doğasının Karşılaştırılması	201
Tablo 5.83	3. Grup ve 4. Grup Eylem Niteliğinin Karşılaştırılması	202
Tablo 5.84	3. Grup ve 4. Grup Ücret Politikasının Karşılaştırılması	203
Tablo 5.85	3. Grup ve 4. Grup Alan Kullanım Türünün Karşılaştırılması	204
Tablo 5.86	3. Grup ve 5. Grup Hedef Kitlenin Karşılaştırılması	205
Tablo 5.87	3. Grup ve 5. Grup Ebeveyn Etkileşiminin Karşılaştırılması	206
Tablo 5.88	3. Grup ve 5. Grup Aktivite Doğasının Karşılaştırılması	207
Tablo 5.89	3. Grup ve 5. Grup Eylem Niteliğinin Karşılaştırılması	208
Tablo 5.90	3. Grup ve 5. Grup Ücret Politikasının Karşılaştırılması	209
Tablo 5.91	3. Grup ve 5. Grup Alan Kullanım Türünün Karşılaştırılması	210
Tablo 5.92	4. Grup ve 5. Grup Hedef Kitlenin Karşılaştırılması	211
Tablo 5.93	4. Grup ve 5. Grup Ebeveyn Etkileşiminin Karşılaştırılması	212
Tablo 5.94	4. Grup ve 5. Grup Aktivite Doğasının Karşılaştırılması	213
Tablo 5.95	4. Grup ve 5. Grup Eylem Niteliğinin Karşılaştırılması	214
Tablo 5.96	4. Grup ve 5. Grup Ücret Politikasının Karşılaştırılması	215
Tablo 5.97	4. Grup ve 5. Grup Alan Kullanım Türünün Karşılaştırılması	216

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 1.1 İngiltere’de Nesilden Nesile Çocukların Kentsel Alanda Bağımsız Hareketinin Değişimini Gösteren Grafik (Kaynak: Derbyshire, 2007).....	3
Şekil 2.1 Çocukluğun Kuramsal Yaklaşımlarının Sosyolojik Alanları (James ve diğerleri, 1998, s. 147)	36
Şekil 5.1 Oyun Mekanlarının Hedef Kitlesi Dağılımı	83
Şekil 5.2 Oyun Mekanlarının Ebeveyn Etkileşimi Dağılımı	83
Şekil 5.3 Oyun Mekanlarının Aktivite Doğası Dağılımı	84
Şekil 5.4 Oyun Mekanlarının Eylem Niteliği Dağılımı	84
Şekil 5.5 Oyun Mekanlarının Ücret Politikası Dağılımı	85
Şekil 5.6 Oyun Mekanları Alan Kullanım Türü Dağılımı	85
Şekil 5.7 Yumuşak Oyun Strüktürü Oyununa Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	86
Şekil 5.8 Top Havuzuna Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	88
Şekil 5.9 Kaydırığa Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	89
Şekil 5.10 Elektronik Eğlence ve Simülasyon Makinelerine Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	90
Şekil 5.11 Mini Tramboline Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	92
Şekil 5.12 Tramboline (Power Jump) Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	93
Şekil 5.13 Kum Havuzuna Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	94
Şekil 5.14 Çarpışan Arabalara Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	96
Şekil 5.15 Atlıkarıncaya Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	97
Şekil 5.16 Akülü Arabaya Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	98
Şekil 5.17 Rol Yapma Oyunlarına Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	100
Şekil 5.18 Sanal Gerçeklik Kabinine (Play VR) Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	101
Şekil 5.19 Çocuk Atölyelerine Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği ..	102
Şekil 5.20 Oyuna Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	104
Şekil 5.21 Parti Odasına (Party Room) Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	105
Şekil 5.22 Legoya Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	106
Şekil 5.23 Kum Boyamaya Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	108
Şekil 5.24 Tırmanma Asılma Duvarına Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	109
Şekil 5.25 Akülü Robota Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	110
Şekil 5.26 Havuz Oyunlarına Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	112
Şekil 5.27 Mini Golfe Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	113
Şekil 5.28 Mini Futbola Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	114
Şekil 5.29 Salıncağa Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	116
Şekil 5.30 Macera Oyun Alanına Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	117
Şekil 5.31 Mini Trene Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	118

Şekil 5.32 Trene Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	120
Şekil 5.33 Oyun Havuzuna Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	121
Şekil 5.34 Akülü Oyunağa Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	122
Şekil 5.35 Zipline Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği	124
Şekil 5.36 Ticari Çocuk Oyun Alanlarının Oyun Türüne Göre Diziliminin İki-Aşamalı Kümeleme Analizi Öncesi Tüm Örüntüsü (yatay)	125
Şekil 5.37 İki-Aşamalı Kümeleme Analizi Model Özeti	125
Şekil 5.38 1. Örüntü Grubuna Ait Kategorik Değişken Yönlü Önem Sıralaması Grafiği	149
Şekil 5.39 2. Örüntü Grubuna Ait Kategorik Değişken Yönlü Önem Sıralaması Grafiği	151
Şekil 5.40 3. Örüntü Grubuna Ait Kategorik Değişken Yönlü Önem Sıralaması Grafiği	153
Şekil 5.41 4. Örüntü Grubuna Ait Kategorik Değişken Yönlü Önem Sıralaması Grafiği	154
Şekil 5.42 5. Örüntü Grubuna Ait Kategorik Değişken Yönlü Önem Sıralaması Grafiği	156

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 2.1 James Mollison'un Çocuklar ve Uyudukları Mekanlar Fotoğraf Seçkisi (Kaynak: Mollison, 2010).....	11
Görsel 2.2 ‘Ephedrimos Oynayan Kızlar’ terakota heykel, M.Ö. 3. Yüzyıl, Metropolitan Müzesi, New York (Kaynak: http-1)	15
Görsel 2.3 ‘Top Oynayan Çocuklar’ Roma Dönemi, Mermer, M.S. 2. Yüzyıl Lourve Müzesi (Kaynak: http-2).....	16
Görsel 2.4 Fındıklarla oynayan çocukların tasvir edildiği bir çocuk lahdi, Roma M.S. 170-180, Viyana Sanat Müzesi (Kaynak: http-3)	16
Görsel 2.5 Casa dei Dipinti, bahçenin kuzeydoğu cephesi rekonstrüksiyon çizimi, Mimar Italo Gismondi, 1923, Roma, Ostia (Kaynak: Deighton, 1999)	17
Görsel 2.6 Madonna, Çocuk ve İki Meleğin Detayı, Duccio di Buoninsegna, 1283-84, Opera del Duomo Müzesi, Siena, Web Sanat Galerisi, Washington D.C. (Kaynak: http-4).....	21
Görsel 2.7 Gülümseyen Melek Heykeli, 13. yüzyıl, Reims Katedrali, Fransa (Kaynak: Sauerländer, 2003)	22
Görsel 2.8 Aziz Nicolas ve dirilttiği üç çocuğun illüstrasyonu, Grandes Heures d'Anne de Bretagne, 1503-1508 (Kaynak: http-5)	22
Görsel 2.9 14. yüzyıla ait İsa tasvirleri (Kaynak: http-6 ve http-7)	23
Görsel 2.10 Yetişkin kıyafetleri içerisinde temsil edilen çocuklar, 16. ve 17. Yüzyıl (Kaynak: http-8 ve http-9)	24
Görsel 2.11 Dokuma tezgahlarında çalışan işçi çocuklar (Kaynak: Aygöl, 2018)	26
Görsel 2.12 Çocuk İşçiler, 1900’ler (Kaynak: http-10 ve http-11)	30
Görsel 2.13 Pieter Bruegel tarafından yapılan Çocuk Oyunları Tablosu, 1560, Sanat Tarihi Müzesi, Resim Galerisi, Viyana (Kaynak: http-12).....	42
Görsel 2.14 Stromer (Alman) Bebek Evi, 1639, Germanisches Ulusal Müzesi, Nürnberg (Kaynak: http-13)	43
Görsel 3.1 Oyun oynayan Afrikalı Amerikalı kızlar. New York Halk Kütüphanesi Dijital Koleksiyonlar, 1922 (Kaynak: http-14).....	51
Görsel 3.2 Çocukların kumda oturarak veya diz çökerek oynayabileceği bir kum havuzu türü (Kaynak: Mero, 1908).....	52
Görsel 3.3 Organize edilen bahçeli 'model oyun alanı', Boston (Kaynak: Rainwater, 1922).....	52
Görsel 3.4 Hull House Oyun Alanı (Kaynak: Chicago Üniversitesi Daley Kütüphanesi http-15).....	53
Görsel 3.5 1900 ve 1905 yılları arasında Boston'daki Charlesbank Oyun Alanı, parkın ‘erkek açık spor salonu’ veya ‘erkek oyun alanı’ bölümü, Thomas Warren Sears fotoğraf koleksiyonu, Smithsonian Çevrimiçi Sanal Arşivleri (Kaynak: http-16) .	54
Görsel 3.6 1900 ve 1905 yılları arasında Boston'daki Charlesbank Oyun Alanı, parkın kadın bölümündeki oyun alanı ekipmanı, Thomas Warren Sears fotoğraf koleksiyonu, Smithsonian Çevrimiçi Sanal Arşivleri (Kaynak: http-17)	54
Görsel 3.7 Aldo van Eyck’in kum havuzunda oyun oynayan çocuklar, Amsterdam Bertelmanplein, Amsterdam Şehir Arşivi (Kaynak: http-18).....	56

Görsel 3.8 <i>Arkada Aldo van Eyck'in oyun ekipmanları ile oynarken, ön tarafta kum havuzu ile oyun oynayan çocuklar, Amsterdam Beatrix (1961), Amsterdam Şehir Arşivi (Kaynak: http-19)</i>	57
Görsel 3.9 Aldo van Eyck'in ilk oyun alanı, Amsterdam Bertelmanplein (1947). 1956 Amsterdam Şehir Arşivi (Kaynak: http-20).....	58
Görsel 3.10 Buskenblaserstraat şehri, 1955 yılı, oyun alanı tasarlanmadan önce. (Kaynak: Tanju, 2018, s. 7)	59
Görsel 3.11 Buskenblaserstraat şehri, 1956 yılı, oyun alanı tasarlandıktan sonra. (Kaynak: Tanju, 2018, s. 8)	59
Görsel 3.12 Dijkstraat şehri, 1954 yılı, oyun alanı tasarlanmadan önce. Kaynak: (Tanju, 2018, s. 8).....	59
Görsel 3.13 Dijkstraat şehri, 1956 yılı, oyun alanı tasarlandıktan sonra. Kaynak: (Tanju, 2018, s. 9).....	59
Görsel 3.14 Laurierstraat şehri, 1956 yılı, halka açık oyun alanı tasarlanmadan önce. (Kaynak: Tanju, 2018, s. 11)	59
Görsel 3.15 Laurierstraat şehri, 1956 yılından sonra, halka açık bir oyun alanı tasarımı. (Kaynak: Tanju, 2018, s. 12)	59
Görsel 3.16 Anjeliersstraat şehri, 1954 yılı, arabaların bulunduğu bir açık alan. (Kaynak: Tanju, 2018, s. 14)	60
Görsel 3.17 Anjeliersstraat şehri, 1966 yılı, tasarlanan halka açık oyun alanı. (Kaynak: Tanju, 2018, s. 14)	60
Görsel 3.18 Gordijnensteeg şehri, 1954 yılı, arabaların park edebildiği açık bir alan. (Kaynak: Tanju, 2018, s. 15)	60
Görsel 3.19 Gordijnensteeg şehri, 1955 yılı, çocuklara için özel bir oyun alanı. (Kaynak: Tanju, 2018, s. 15)	60
Görsel 3.20 'Junk' Oyun alanları, Copenhagen, 1943 (Kaynak: Klotzovsky, 2006)	61
Görsel 3.21 Standartlaştırılmış Oyun Alanı Ekipmanları (Kaynak: Albert, 2017).....	62
Görsel 3.22 Standartlaştırılmış Oyun Alanı Ekipmanı Örneği (Kaynak: Albert, 2017) 63	
Görsel 3.23 İsveçli sanatçı Karl Jilg tarafından yapılan bir illüstrasyon (Kaynak: http-21).....	65
Görsel 3.24 Hollana'nın Delft şehri (Kaynak: Gharehbaglou ve Khajeh-Saeed, 2018) 67	
Görsel 3.25 Normanton, Derby şehri, Home Zone uygulanmadan önceki sokak görünümü (Kaynak: NACTO, 2005)	68
Görsel 3.26 Normanton, Derby şehri, Home Zone uygulandıktan sonraki sokak görünümü. (Kaynak: NACTO, 2005)	68
Görsel 3.27 Görsel Ashton West End, Tameside şehri, Home Zone uygulanan bir sokak. (Kaynak: NACTO, 2005)	68
Görsel 3.28 Görsel Moorside, Dewsbury şehri, Home Zone uygulanan bir sokak (Kaynak: NACTO, 2005)	68
Görsel 3.29 Oyun sınırlarının nakit ve zaman açısından barkotla belirlendiği oyun alanlarından bir görünüm: çocuk müşteriler	74

1. GİRİŞ

İnsanlık tarihi boyunca kentlerdeki en yaygın oyun mekanları bahçe, tarla ve arazi gibi alanlar, kentteki sokaklar veya yerleşim yerlerine yakın geniş ve doğal yerler olmuştur. Geleneksel oyunların çoğu kalabalık bir insan katılımıyla gerçekleşmektedir. Kentsel mekânda oyun alanı genellikle sokaktır (Gill, 2007). Bir kent ögesi olarak sokakta oynanan oyunlar, oyuncular kadar seyircilerden oluşan bir katılım grubuna sahiptir. Bu nedenle oyunun gerçekleştirdiği işlevler oyuncuların oyuna fiilen katılımıyla gerçekleşirken, izleyenler oyuna izleyerek katılırlar. Böylece oyunun toplumsal işlevi gündelik yaşamda kullanılan mekanların paylaşımını tetiklerken aynı zamanda yerel topluluk duygusunu güçlendirmektedir (Tranter ve Doyle, 1996). Geleneksel toplumda yaşam ve sokak arasında güçlü bir bağ bulunmaktadır. Zira sokak bu noktada yalnızca bir oyun alanı değil, oyunları da içeren özel ve güçlü bir sosyalleşme mekânıdır. Çünkü komşuluk ilişkilerinin kurulduğu ve güçlendirildiği yer çoğu zaman sokaktır.

Ancak arabanın icadı ve yaygınlaşması, daha doğrusu sokakların arabaların geçişini sağlayan yol niteliğine dönüşmesi ile birlikte çok derin bir tarihi geçmişe sahip olan oyunun kentsel mekânda yer bulduğu alanlar da değişmiş; çoğu büyük kent merkezinde olduğu gibi sokağın oyun mekânı olmaktan çıkması ile sonuçlanmıştır (Mavikurt, 2019). Oyun için bir yer olarak sokak fikri, yerini sadece arabalar için bir yer olan yol ve cadde kavramlarına bırakmıştır (Tranter ve Doyle, 1996). Tranter ve Doyle'ye göre (1996) bu dönüşümün nedenlerinden bir tanesi çocukların demokratik ortamda sahip olduğu temsil oranının düşük bir siyasi önceliğe karşılık gelmesi ile açıklanabilmektedir Kent için verilen kararlarda planlamaya katılamayan çocukların, sokakların oyun için kullanımına ilişkin görüşlerinin nadiren benimsenmesi bu noktada şaşırtıcı değildir.

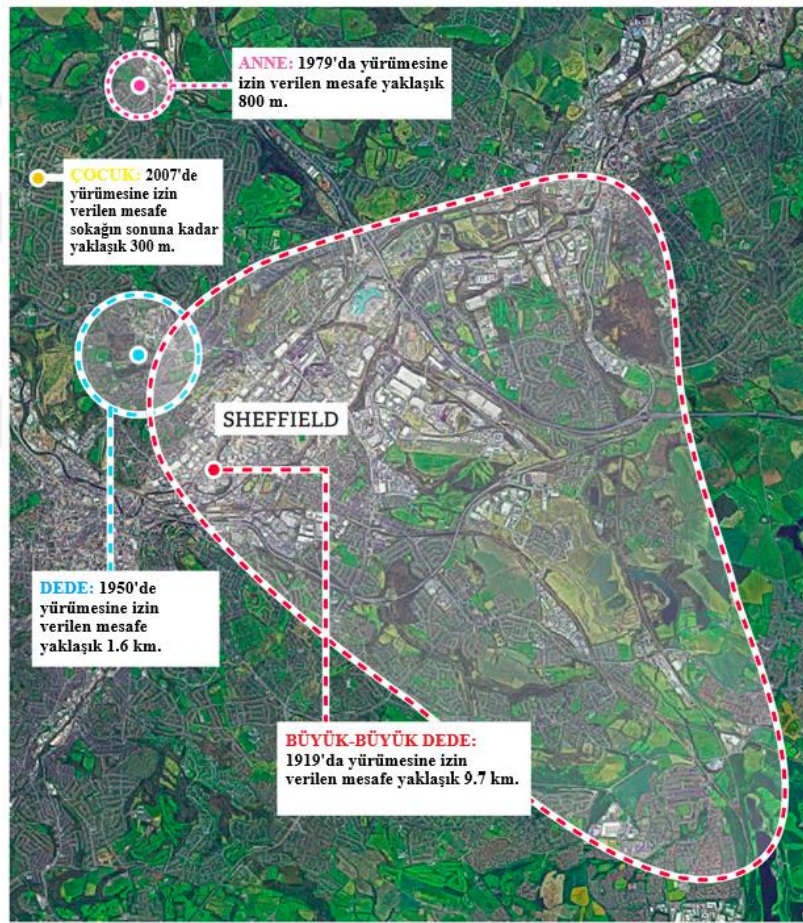
Oyunun en belirgin kentsel alanlardan biri olan sokaktan ve çocuğun meskenine yakın çevresinden uzaklaşması ve bireyselleşmesi, oyunun sosyalleşme işlevini büyük ölçüde yok etmektedir (Tranter ve Doyle, 1996). Bireyin, oyunlar aracılığıyla sosyal ilişkiler kurma ve geliştirme eğilimi, oyunun ticari bir meta haline gelmesi ihtiyacına uygun olarak çocuğu müşteriye dönüştüren bir doğrultu bizlere sunmaktadır. Noschis (1992b), yetişkinler ve çocuklar arasındaki temasın kesilmesinin nedeninin de toplumumuzun bu doğrultuda gelişim göstermesinden kaynaklandığını savunmaktadır.

Temelde şehir içinde malları ve insanları bir yerden başka bir yere taşıma ihtiyacını karşılamaya yönelik olan arabaların aslında, yetişkinlerin ‘içlerindeki çocuk’ için bir oyuncak olduğunu ileri sürmekte ve şehirlerin yaratılırken, bu devasa araba varlığı yüzünden yayaların sokaklardan uzaklaştırıldığı ve dışlandığı yol ağlarının inşasının dayatıldığı gerçekliği üzerinde durmaktadır (Noschis, 1992b).

Kentleşmenin neden olduğu insan ve araç yoğunluğu özellikle büyük şehirlerde sokağı değiştirmiş, dönüştürmüş ve hatta ortadan kaldırmıştır (Vatandaş, 2020). Nitekim çocuklar için kentsel bir oyun ortamı olarak sokağın kaybolmasına doğru kademeli bir eğilim olmuştur (Tranter ve Doyle, 1996). Bunun nedenleri karmaşıktır, ancak bir kentsel ulaşım biçimi olarak toplu araç kullanımının etkisiyle ilişkili olduğu düşünülmektedir (Tranter ve Doyle, 1996). Yoğun ve kontrolsüz kentleşme nedeniyle oluşan aşırı nüfus, sokağın ortadan kalkarak cadde ve yol şekline evrilmesi ile meydana gelen mekânsal değişimde, çocukların seçim ve tercihleriyle kendiliğinden oluşan oyun alanları; yerini özel olarak tasarlanmış oyun alanları mekanlarına bırakmıştır. Pek çok çocuk için, oyun alanı olarak sokağının kaybı, yaratıcı, kendi kendini yöneten, kendiliğinden gelişen etkileşimli oyun fırsatlarını önemli ölçüde azaltmış bulunmaktadır (Tranter ve Doyle, 1996). Birçok şehirde, sokaklarda kendiliğinden meydana gelen çocuk oyunlarının yerini büyük ölçüde, daha denetimli olarak organize edilmiş ve yerel mahalleden uzak, arabaya bağlı olarak ulaşılan mekanlarda yetişkinlerin gözetiminde oyunlar almıştır (Tranter ve Doyle, 1996).

Toplumsal bağlamda, çocukların yerleşim yerlerine en yakın sokaklarda oynama özgürlüğünü etkileyen bir dizi değişiklik olduğunu öngörmek mümkündür. Örneğin, ebeveylere her ikisi de çalışan ailelerin sayısındaki artış; evde ve meskene yakın alanda oynayan çocuklara refakat sağlayacak daha az yetişkinin bulunmasıyla sonuçlanmaktadır (Tranter ve Doyle, 1996). Bu eğilimle bağlantılı olarak, okul sonrası çocuk bakımı sürelerindeki artışla da okul saatlerinden sonra bile mesken bölgelerinde daha az çocuğun bulunması ile neticelendiği düşünülmektedir. Ayrıca çocuklar evde bulundukları süre zarfında bilgisayar, video oyunları ve televizyon gibi ev içi eğlenceye yönelik zaman geçirmeyi daha fazla tercih etmektedirler (Vatandaş, 2020). Çocuklar kentsel alanda vakit geçirmeyi tercih ettiklerinde ise, ebeveynleri tarafından mahallelerinin dışında organize edilmiş (planlanmış) spor veya boş zaman etkinliklerine götürülmekte ve genellikle yönlendirilmektedirler (Tranter ve Doyle, 1996).

Motorlu taşıt trafiğinin seviyelerindeki ve hızındaki artış çocukların sokakları oyun alanı olarak kullanma özgürlüklerini kademeli olarak azaltmıştır. Çocukların kendi mahallelerindeki sokakları bağımsız olarak gezebilme özgürlüklerinde nesilden nesile değişen bir azalış söz konusudur. Kentsel alanlara çocukların yanlarında herhangi bir refakatçi olmadan erişimlerinde önemli ölçüde azalma yaşandığına dair kanıtlar bulunmaktadır. Örneğin İngiltere'den elde edilen veriler (Derbyshire, 2007), 1919'dan 2007'e kadar olan bir dönemde çocukların özgürlüklerindeki azalmanın boyutunu açıkça göstermektedir (Şekil 1.1).



Şekil 1.1 İngiltere’de Nesilden Nesile Çocukların Kentsel Alanda Bağımsız Hareketinin Değişimini Gösteren Grafik (Kaynak: Derbyshire, 2007)

Yapılan diğer kapsamlı incelemelerde çocuklara verilen özgürlük düzeylerinde çarpıcı azalmalar olduğu sonuçlarına varılmıştır. Örneğin, 9 yaşındaki çocukların tek başına sokakta vakit geçirmelerine izin verilme yüzdesi 1971 ve 1990 yılları arası araştırıldığında, 1971'de çocukların %68'ine bu serbestlik verilirken, 1990'a gelindiğinde bu oranın sadece %37'ye tekabül ettiği görülmektedir (Hillman, Adams, ve

Whitelegg, 1990). 1971'de refakatsiz okula gitmesine izin verilen 9 yařındaki çocukların oranı %88 iken, 1990'da bu oran %27'e inmiřtir (Hillman ve diğeri, 1990).

Bu durum çocukların sokaklardaki güvenliğinin azaldığını düşünen ebeveynleri, çocukları sokaklardan uzak tutarak çocukların güvenliğı için daha fazla sorumluluk almaya sevk etmiřtir (Tranter ve Doyle, 1996). Böylece "*ebeveynler sokaklar arabalar; arka bahçeler ve oyun alanları çocuklar içindir fikrini kabul etmiřlerdir*" (Tranter ve Doyle, 1996, s. 3). Ancak, Ward'a göre (1990) çocuk her yerde, kolayca, esnek bir şekilde oynayabilmeli ve bir 'oyun alanına' ya da 'parka' zorlanmamalıdır. Böylece Ward (1990), kentsel bir ortamın başarısızlığının, 'oyun alanlarının' sayısıyla doğru orantılı olarak ölçülebilir olduğı varsayımı üzerinde durmaktadır.

Öte yandan çocukların oyunları bir yetişkin tarafından öğretilmesi ya da yönlendirilmesi yerine, gerçekleşmesine izin verilmesi gereken bir serbestlik içermektedir. Çocukların birbirleriyle sosyalleřerek kurguladıkları oyun eylemi ile yetişkinlerin veya bir mekânın veya dijital bir ekranın direktifleriyle şekillenen entelektüel, kültürel ve boş zaman etkinlikleri arasında önemli farklar vardır. Bu etkinlikler çocuklar için önem arz etmektedir, ancak oyunun yerini tutamamaktadır. (Tranter ve Doyle, 1996).

Güncel kapitalizmin küresel örgütlenmesi içinde çocuk liberal deęerler ve popüler kültür ile yoğurulmakta bunun neticesinde 20. yüzyılda modern toplumun referans aldığı 'üretici-yurttaş çocuk' idealinin yerini; 21. yüzyılda 'tüketici-küresel çocuk' gerçekline bıraktığını söylemek mümkündür (Cardell, 2010). Bu noktada çocuk mekanlarını görme şeklimizin 'kültürel olarak inşa edilmiř' olduğunu unutmamakta fayda vardır. Çünkü sokaklarda kendiliğinden serbest, esnek ve plansız şekilde oynayan çocuklar yerine, birçok çocuk arabaya bağımlı şekilde ulařılabilen ve kontrollü denetimli oyunların yer aldığı formal çocuk mekanlarına ebeveynleri tarafından kanalize edilmektedirler. Bugün, kültürel anlamda post-modern ailede (İnal, 2009) kapitalizmin ağırlıklı olarak şekillendirdiğı spor ve kültür kurumları ve bu kurumların mekânları aracılığıyla sunulan tüketimci bir toplumda, ideolojik olarak üretilmiř çocukluk gözlemlenmektedir (Elkind, 2001). Bu durumun Tranter ve Doyle (1996) en çok, çocukların yetişkinler tarafından organize edilen planlı spor veya spor sahalarına oyun için sürüldüğü hafta sonlarında belirginleřtiğini vurgulamaktadırlar.

Oyun alanları, her ne kadar yeni ve teşvik edici olursa olsun, çoğu zaman çocukları halka açık kamusal alanlarda kentin içinde kucaklamak, ancak aynı zamanda da izole etmek için yetişkinler tarafından tasarlanmıştır (Benson, 2009) ve bunu yaparken Matthews'in (1992, s. 223) "çocukluk gettolaşması" olarak tanımladığı sürece katkıda bulunmaktadır. Bu mekânlar fiziksel sınırları ve oyun araçları nedeniyle çocukların oyunu keşfetmeleri, kişiliklerini geliştirmeleri, sosyalleşmeleri, dostluk ilişkileri kurma ve geliştirmeleri, yardımlaşma ve iş birliği yapma gibi birçok önemli işlevi yerine getirmeye olan uygunluğu yönünden tartışmalıdır. Çocuklar sadece bu mekânda tasarlanmış/düzenlenmiş/kurgulanmış oyunları oynayabilmektedirler. Böylece oyun daha çok yönlendirilen denetimli bir etkinliğe dönüşmektedir. Çocuk bu mekanlarda başkalarıyla birlikte ancak büyük ölçüde yalnız oynamaktadır. Bu noktada oyun alanları, Matthews'in (1992) çocukluk gettolaşması olarak adlandırdığı ayrışma ile paralellik göstermektedir zira çocuklukta gettolaşma, çocuklar için oyun mekanlarının yaratıcı oyun ihtiyaçlarını karşılamadığı ve/veya onları kamusal alandan ayırmaya, dışlamaya hizmet ettiği durumlarda ortaya çıkmaktadır.

Ticarileştirilmiş ve özelleştirilmiş oyun alanları da bu sürecin bir parçasını oluşturmaktadır (Benson, 2009). Tüm dünyada, oyunun metalaştırılması yönünde bir eğilim söz konusudur. Bu oyun alanlarının çoğu alışveriş merkezleri, restoranlar ve havaalanları gibi yetişkinlere yönelik alanlarda, yetişkinlerin faaliyetlerine devam ederken, çocukların kapalı bir alanda vakit geçirmelerini sağlamak amacı ile kurgulanmaktadır (Benson, 2009).

1.1. Çalışmanın Amacı ve Önemi

Çağdaş kapitalizmin kültürel örgütlenmesi içerisinde ticari kurumlar tarafından servis edilen oyun alanlarının, çocukluk gettolaşmasını tetiklediğini ve bu ticari oyun alanlarına çocukların katılımının, ailelerin gelir seviyelerine bağlı olarak sınırlı olduğunu belirtmek son derece önem arz etmektedir. Tüketime dayalı oyun mekanlarının kentsel bağlamda dinamiklerini ve içerimlerinin basit etkilerini taşımaktan ziyade, oyun mekanlarının metalaşmasının ardında yatan dönüşümü tam olarak ortaya çıkarabilmek için açık bir teorik ve kavramsal mevcudiyete ihtiyaç duyulmaktadır. Kentleşme nedeniyle meydana gelen mekânsal değişimde çocukların seçim ve tercihleriyle kendiliğinden oluşan oyun alanlarının neye evrildiğini incelemek bu tezin temel amacını oluşturmaktadır. Zira kentsel oyun mekanlarının tüketime dayalı olarak

dönüşümü esnasında oyun alanlarının ticari olarak sağlanması, çocukların hayatlarının metalaştırılmasını anlamamıza önemli katkılar sağlamaktadır. Pek çok çocuk için, oyun alanı olarak kentsel açık alanların özellikle sokağın oyun mekânı olma niteliğinin kaybı; yaratıcı, kendi kendini yöneten, kendiliğinden gelişen etkileşimli oyun mekanlarını daha denetimli olarak organize edilmiş ve yerel mahalleden uzak, arabaya bağlı olarak ulaşılan yetişkinlerin gözetimindeki formal mekanlara dönüştürmüştür. Bu dönüşüm esnasında çocuk oyun alanlarının ticarileşmesi sonucu oluşan mekân dizilimlerinin ve bu dizilimlerin gün yüzüne çıkarılması, çocukların toplumun geleceğinde edinebilecekleri rolü etkileyeceğinden çocukların geleceğini daha iyi anlamamıza olanak sağlayacaktır.

1.2. Çalışmanın Kapsamı

Bu tez oyun mekanlarının dönüşümünü antik çağdan günümüze kadar olan süreci değerlendirerek ve literatürü kapsamlı biçimde inceleyerek ortaya koymaktadır. Öte yandan bu dönüşümün eğiliminin günümüzde en son tüketime doğru evrildiğini irdelemekte ve bu durumu çocukluğun metalaştırılmasında, onlara sunulan oyun mekanlarının değişimini sorgulayarak ele almaktadır. Ticari oyun alanlarına girişin sosyal statüden bağımsız düşünülmemesi, bu mekanlara erişimin toplumun her kesiminden çocuk için sağlanamaması gibi kısıtlamalar oyun alanlarının evrenselliğini bu tez kapsamında sorgular konuma taşımaktadır. Öte yandan bu tez ebeveynlerin ve çocukların bu oyun mekanlarını nasıl paylaştıklarına ve deneyimlediklerine, bu oyun mekanlarının onlara aktif veya pasif nasıl oyun türleri sunduğuna ve onları bireysel veya gruplar halinde nasıl tükettiklerine ilişkin bütüncül bir sınıflandırma oluşturmaktadır. Çocukların ticari çocuk oyun alanları aracılığıyla tüketici statüsüne evrilmeleri, oyun mekanlarının meta haline dönüşümü perspektifinden daha geniş boyutlarda irdelenmektedir.

Günümüzde çocukların aktif oyun oynamadıkları, bunun yerine televizyon veya bilgisayar karşısında çok fazla zaman harcadıkları endişesi vardır (McKendrick, Fielder, ve Bradford, 1999). Ayrıca, ebeveynlerin çocuklarını (ironik olarak) trafikten, tanınmayan yabancılardan ve akran zorbalığı gibi diğer sosyal tehlikelerinden korumak için çocukların hareket alanlarını evin etrafıyla sınırlandırmaları da sorunlara neden olmaktadır (McKendrick ve diğerleri, 1999).

Bu tez, Türkiye’deki çocuk oyun alanlarının ticari olarak sağlanmasına yönelik dönüşümün eğilimine genel bir bakış sunmaktadır. Dönüşüme konu olan ticari oyun alanının ana türlerini dört grupta incelemek mümkündür. Bunlar; aile restoranları içerisinde yer alan oyun mekanları, alışveriş merkezleri içinde konumlanan oyun mekanları, çocuk tema parkları ve kapalı mekânda yumuşak malzemelerden oluşturulmuş macera odaklı oyun mekanlarıdır (McKendrick ve diğerleri, 1999). Bu tez kapsamında Türkiye genelinde ticari oyun alanları sunan kurum şirket ve işletmeler detaylı olarak araştırılmakta ve bu şirketlerin yerel, ulusal ve çok uluslu aktörlerden oluştuğu gözlemlenmektedir ve bu tür kuruluşların tüketim eyleminin odağını oluşturan alışveriş merkezlerinde yoğunlaştığı anlaşılmış olup, tez kapsamının odağını alışveriş merkezleri içerisinde yer alan ticari oyun alanlarının incelenmesi oluşturmaktadır.

1.3. Çalışmanın Yöntemi

Bu tez, Türkiye’deki tüketime dayalı kentsel oyun mekanlarının incelenmesine ilişkin genel bir bakış ve güncel bir kesit sunmaktadır. Türkiye’deki oyun alanlarının ticarileştirilmesine yönelik bir eğilim olduğu Türkiye’deki ticari oyun alanlarının belirlenmesi ve sınıflandırılmasıyla elde edilen bulgular neticesinde bu tez kapsamında sunulmaktadır. Bu tezin temel araştırma odağını alışveriş merkezleri içerisinde konumlanan ticari oyun alanları içerisinde yer alan oyun mekanları oluşturmaktadır. Bu kapsamda Türkiye’de bulunan ve içerisinde yer alan ticari oyun alanları internet üzerinden erişilebilen tüm alışveriş merkezleri incelenmekte ve sunulan çocuk oyun mekanlarının; oyun türü dizilimleri, işletmelerin alışveriş merkezinde yer aldıkları konuma ilişkin mekânsal düzenlemeleri, ebeveynlerin gözlem etkileşimlerine yönelik mekânsal düzenlemeleri, hedefledikleri yaş grupları, fiyat politikaları, sunulan oyunların aktif, yönlendirilen veya pasif aktiviteler içermeleri ve bireysel veya grup etkinliklerinin ne ölçüde olduğu gibi hususlar, sistematik olarak analiz edilmekte ve sınıflandırılmaktadır.

1.4. Çalışmanın Yapısı

Bölüm 1'deki kentleşme nedeniyle kentsel alanda meydana gelen mekânsal değişimler sonucu çocukların seçim ve tercihleriyle kendiliğinden oluşan oyun alanlarının; yerini nasıl özel olarak tasarlanmış formal oyun mekanlarına bıraktığına ilişkin giriş bölümünün ardından, Bölüm 2'de; tarihsel süreçlerde çocuk ve çocukluk kavramları irdelenmekte, oyun ve evrimine dair ayrıntılı bir literatür taraması paylaşılmaktadır. Bölüm 3'te ise, çocuk ve çevre üzerine kurulu yaklaşımlar sunulmaktadır. Bu bağlamda çocuk coğrafyaları ile çocuk ve mekân etkileşimi ve oyun mekanlarının tarihsel süreçteki evrimi detaylı olarak tartışılmaktadır. Ardından kentsel alanlarda çocuk mekanları olan mahalle ve sokak ile ilgili literatür ışığında tartışılmaktadır. Akabinde, çocuk sokakları fikri üzerinde durulmakta, dünyadaki örnekleri odağında sunulmaktadır. Hemen ardından tüketime dayalı kentsel oyun mekanları olan alışveriş merkezleri içerisinde yer alan ticari çocuk oyunları anlatılmaktadır.

Bölüm 4'te araştırma yöntemi ve nasıl yürütüldüğü açıklanmaktadır. Bu bölüm 5 alt bölüme ayrılmıştır: (1) verilerin toplanması, (2) örneklemin belirlenmesi, (3) araştırma vakalarının öncül araştırmalardaki sınıflandırmalar bağlamında ele alınması ve veri setinin oluşturulması (4) araştırmada kullanılan istatistiksel yöntemlerden oluşmaktadır.

5. Bölümde, toplanan verilerin ışında belirlenen örneklem ile ilgili analizlerin istatistiksel testlerinin sonuçları sunulmaktadır. Örneklemin sınıflandırma bağlamında irdelenmesini içermektedir. Bölüm 5'te yapılan analizler, tüketim toplumunda çocuk oyun alanlarının değerlendirilmesi ve oluşan oyun dizilim gruplarının irdelenmesi ile ilişkilidir. Sonuçlar ikinci ve üçüncü bölümde sunulan literatür taraması ışığında yorumlanmaktadır.

Bölüm 6'da tüketime dayalı ticari oyun alanlarının güncel ve olası etkileri ve gelecekteki sonuçları tartışılmaktadır.

2. ÇOCUK VE OYUN

2.1. Çocuk ve Tanımı

Oyun mekanlarının temel öznesi olan çocuk ve sürecini betimleyen çocukluk kavramları, tarihsel süreç içerisinde farklı tanımlamalarla açıklanmaya çalışılmıştır. Bu kavramları daha net ele almak için ‘çocuk nedir?’ sorusuna açıklık getirmek gerekmektedir. Çocuk Hakları Sözleşmesinin 1. Maddesi gereğince daha erken yaşta reşit olma durumu hariç, on sekiz yaşına kadar her insan çocuk sayılmaktadır (UNİCEF, 2004). Aynı şekilde yasalar karşısında da 18 yaşının altında olan her birey çocuk kabul edilmektedir (UN General-Assembly, 1989). Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre karşımıza çıkan ilk anlamıyla çocuk; küçük yaştaki erkek veya kız olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2020).

Çocuğun en yaygın ve bilinen tanımlamalarının yanı sıra farklı açıklamalar da bulunmaktadır. Ortalama bir insan yaşamının belirli bir dönemini belirten tanımlamaların ötesinde; bir çocuk geçmişte, günümüzde ve gelecekte geniş bir etkileşim gücü sisteminde aktif, doğal, sosyal bir organizma olarak tanımlanmaktadır (Miller, 2010). Bir çocuğun eylemleri, başkalarının eylemleri bağlamında gerçekleşebilmektedir. Çocuklar çeşitli sosyal ve fiziksel bağlamları aktif olarak aramakta ve bunlara karşılık vermektedirler. Ayrıca bu faaliyetler, çocukları bilişsel olarak değiştirmekte ve daha sonra gelecekteki etkinliklerinin doğasını oluşturmaktadır (Miller, 2010). Çocuklar, sosyal deneyimlerini pasif olarak içselleştirmek yerine bilişsel olarak dönüştürmektedirler, böylece kültürel pratiklere katılımlarda katkıda bulunarak seçim yapmakta ve akabinde kişiler arası düzlemi içsel düzleme dönüştürmektedirler (Miller, 2010). Öte yandan çocuklar kendi kendilerini geliştirip, düzenleyebildikleri gibi çevrelerini ve etraflarındakileri de etkileyebilmektedirler.

Çocuğun varlığı bulunduğu topluluk içerisinde, çevresine ve çevresinin oluşturmuş olduğu fiziki faktörlere yönelik; etkileşime hazır ve engelsiz bir sistem oluşturmaktadır (Ergin, 1982). Bu tanımlamalar ile çocuğun etkileşime açık bir ‘organizma’ olduğunu, etkilendiği kadar çevresini de etkileyebildiğini söylemek mümkündür. “Çocuk sosyal ve fiziksel çevresi ile etkileşim içinde olan bir varlıktır ve fiziksel ve sosyal çevresi tarafından aktif hale dönüştürülür” (Tandoğan, 2011, s. 12). Çocuğu ‘çocuk’ yapan soru sorması, merak etmesi, gözlem yaparak çevresini anlamaya

çalışması gibi özellikleri, fiziksel çevresi ile birleşerek aktif bir etkileşim durumu oluşturmaktadır.

Duygu, düşünce, davranış, görünüş gibi insanı bir diğer insandan ayıran tüm özellikler elbette çocuklar için de geçerlidir. Yetişkin bir insan nasıl ki farklı biyolojik özelliklere ve düşüncelere sahip ise bir çocuk da aynı farklılıklara sahiptir. Ergin (1982), çocuğun kendine özgü biyolojik bütünlüğü üzerinde durmakta ve kendine has düşünce yapısını vurgularken, erişkin bir insanın küçük bir modeli olarak düşünülemeyeceği kanaatini taşımaktadır. Ghaneei'ye göre (2015) ise çocuk; soru soran, gözlem yapan ve anlamaya çaba gösteren eşsiz bir varlıktır. Yaş aldıkça insanlarda azaldığı düşünülen merak, dizginlenemez heyecan ve coşku; çocuklarda üst seviyede yaşanmaktadır. Bu noktada, Akyüz'ün de (2012, s. 1) dediği üzere “*çocuk masum, duyarlı, bağımlı ve gelişmekte olan bir insan varlığıdır; aynı zamanda da meraklı, canlı ve umut doludur*”. Postman (1995) ise daha gelecekçi bir yaklaşımda bulunarak çocukları, göremeyeceğimiz bir zamana gönderdiğimiz canlı mesajlar olarak tanımlamaktadır. Çocuklar, doğum öncesinden başlayarak, ergenlik dönemlerinin sonuna kadar bedensel, bilişsel ve psiko-sosyal açıdan olgunlaşarak büyüyen, gelişen varlıklardır (Yazgan, 2017). Yaylacı'ya göre (2007) ise çocuklar; kendileri hakkında olduğu kadar çevrelerinde bulunan insanlar ve yaşamları üzerine bir takım duyguları, bu duyguların yaratmış olduğu durumları anlamlandırmada ve kendi bilinçlerinde geliştirdikleri imajları hayata geçirebilme noktasında yardıma gereksinim duyan bireylerdir.

2.2. Çocukluk Kavramı ve Tarihsel Süreci

‘Çocuk’ kavramı ile ‘çocukluk’ kavramı birbirini tamamlayan iki olgudur. Çocukluğu yalnızca çocuğun dünyaya gelişi ile başlayan ve olgunlaşıp büyüyerek ergin bir birey olduğu zaman dilimi içerisinde anlamlandırmak yerine; çocukluğun sosyal, kültürel ve tarihsel bir çok anlama ve anlayışa sahip olan bir olgu olarak ele alınması söz konusudur. Bununla birlikte çocukluk, çocukların zaman içerisinde hayat standartlarını betimleyebilecek nitelikler taşımaktadır. Nitekim Diler'e göre (2019) çocuk ve çocukluk olgularının oluşması aynı döneme denk gelmemektedir. Ona göre (2019) çocuk, yaşamın ilk dönemlerinden itibaren varlığını gördüğümüz, bildiğimiz mevcut bir özne iken çocukluk; toplumun içerisinde bulunduğu dönemin koşullarına göre şekillenerek yaratılmış olan bir olgudur. Söz konusu açıklamadan yola çıkarak

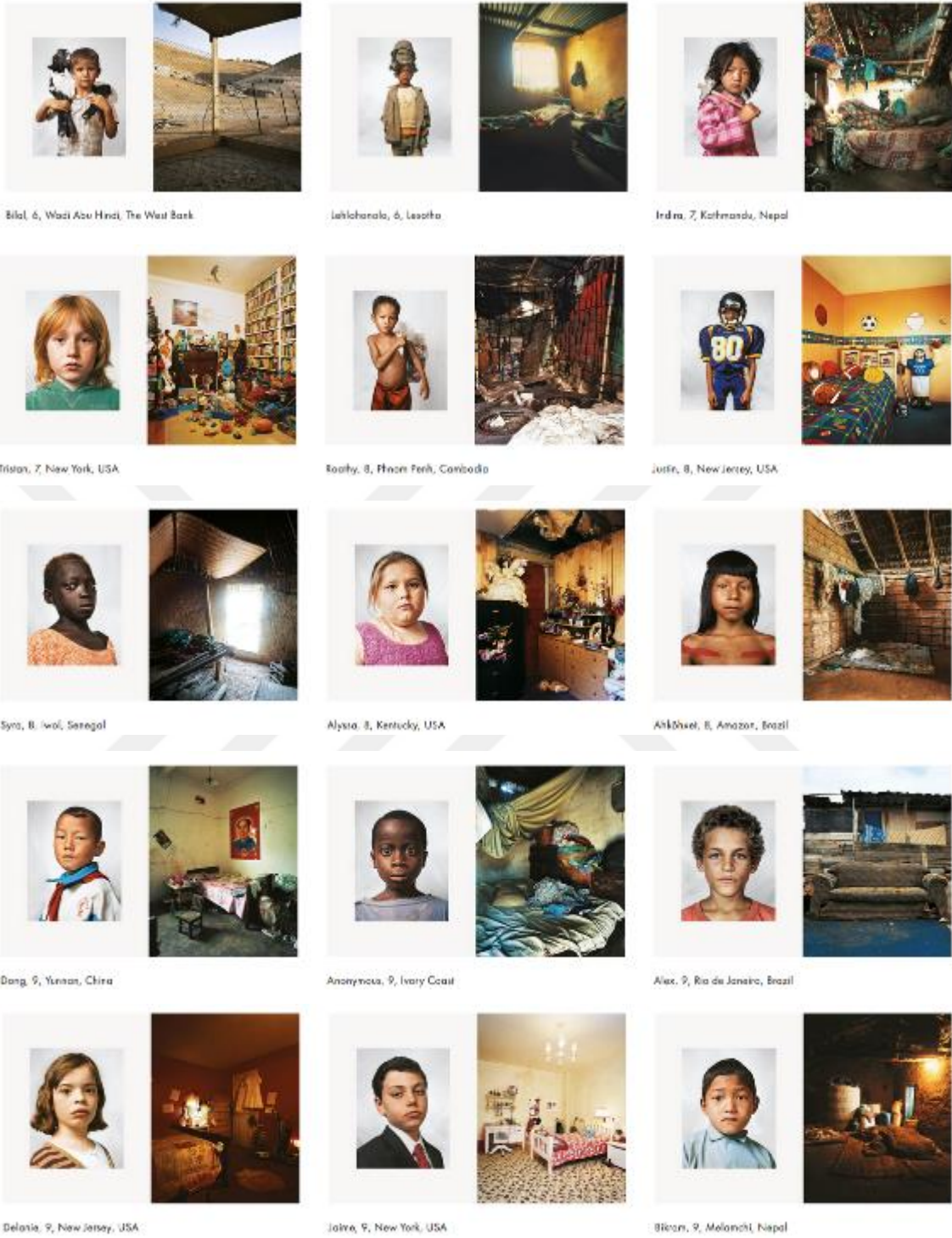
çocuk öznesinin yaşamın başlangıcından itibaren var olmasına rağmen, *çocukluk* olgusunun köklü ancak değişken bir geçmişe sahip olduğunu söylemek mümkündür. Öyle ki Postman (1995) toplumsal anlamda, güncel çocukluk olgusunun yüz elli yıldan daha eski bir tarihe sahip olmadığı görüşünü savunmaktadır. Toplumlara etkileyen çeşitli faktörler ile belirli dönemlerde farklı çocukluk anlayışları ortaya çıkmıştır ve belirli dönemleri ifade etmektedir. Gelişim psikolojisi araştırmacıları, insanın doğumuyla, genelde 12 yaşın bitiminde başlayan ergenlik dönemi arasındaki süreci çocukluk çağı olarak tanımlamaktadırlar (Ergin, 1982). Bir başka gelişim psikolojisi yaklaşımı ise; çocukluğu bebeklik ve ergenlik arası dönem olarak tanımlarken; hukuk, “*ergin sayılana kadar geçen süreyi çocukluk olarak görmektedir*” (Beter, 2010, s. 8).

Günümüzde artık disiplinler arası bir tartışma zeminine sahip olan çocukluk çağı temelde sosyal, ekonomik, coğrafi, politik ve çevresel değişkenlerin etkisiyle şekillenen bir olgu halini almıştır (Kirazoğlu, 2012). Fotoğrafçı James Mollison'un (2010) çocukların dünyasını yansıtmak için fotoğrafladığı kareler; sosyal, ekonomik, coğrafi, politik ve çevresel değişkenlerin çocukluğu nasıl şekillendirdiğini gözler önüne sermektedir (Görsel 2.1).

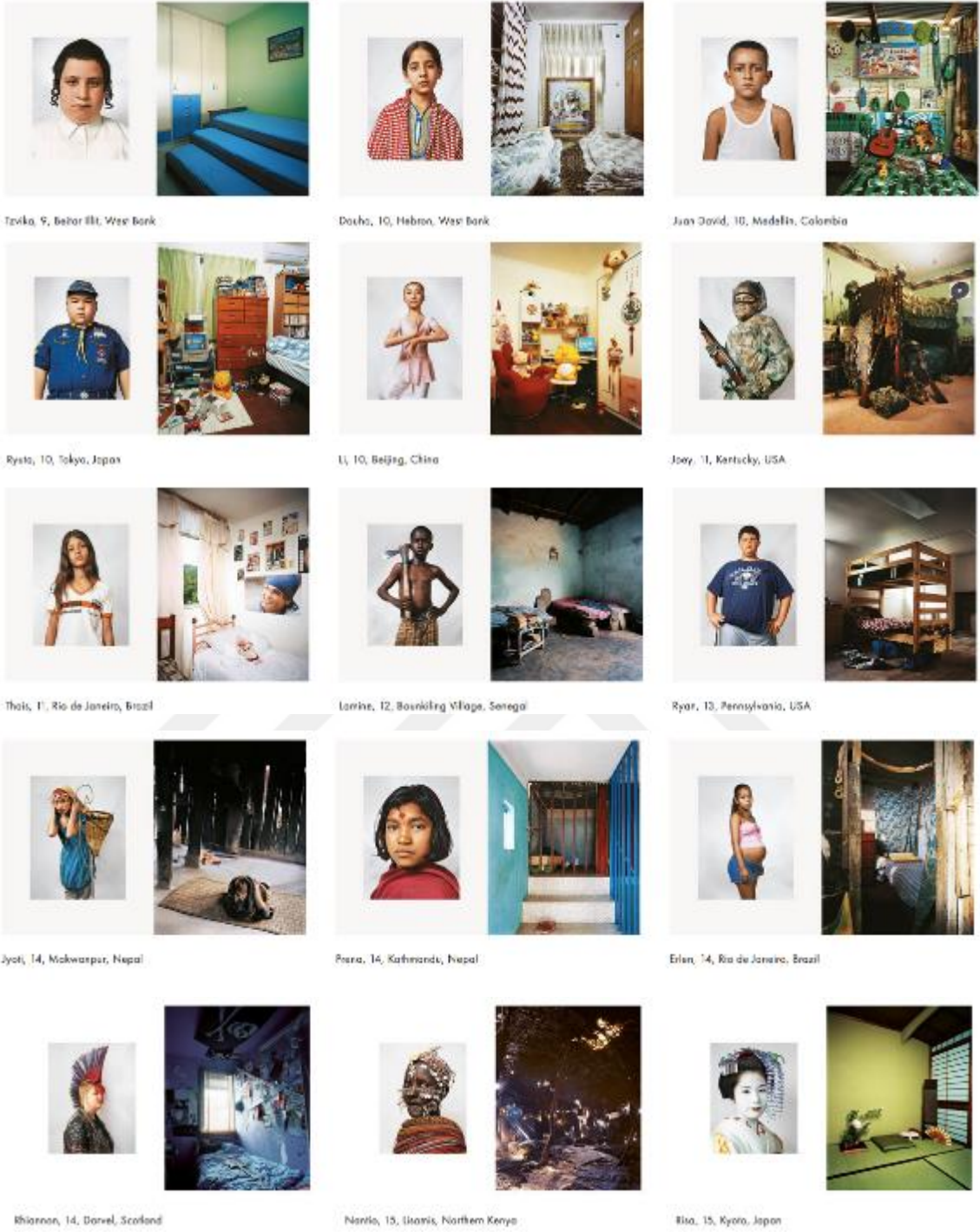
Çocuğun kendisini ve çevresini etkileyebilmesi, aktif bir organizma olması, çocukluk olgusunun gelişmesine katkı sağlamakta ve toplumlar zaman içinde değişime uğradıkça kabul gören çocukluk olgusuyla değişim göstermekte ve çocukla toplum arasında kurulan bağı şekillendirmektedir.



Görsel 2.1 James Mollison'un Çocuklar ve Uyudukları Mekanlar, Fotoğraf Seçkisi (Kaynak: Mollison, 2010)



Görsel 2.1 (Devam) James Mollison'un *Çocuklar ve Uyudukları Mekanlar*, Fotoğraf Seçkisi (Kaynak: Mollison, 2010)



Görsel 2.1 (Devam) James Mollison'un Çocuklar ve Uyudukları Mekanlar, Fotoğraf Seçkisi (Kaynak: Mollison, 2010)

Çağımızda çocukluğun insanlık tarihinin saf ve sınırları kesin çizgiler ile belirlenmiş unsurlarından biri olduğu görüşü yaygındır. Halbuki farklı tarih evrelerine, farklı topluluklara hatta aynı toplumun belirli bir bölümüne ve farklı tarihsel süreçlerine bakıldığında çocukluğa çeşitli anlamlar verilebildiğini görmek mümkündür. Sonuç

itibariyle; “*çocukluk da toplumsal bir yaratıdır ve toplumların yarattığı diğer unsurlar gibi belirli ilkelere ve değerlere göre belirlenmektedir*” (Tan, 1989, s. 71).

Çocuk özne olarak hep var olmasına rağmen, çocukluk süreci, 17. yüzyıldan itibaren ayrı bir dönem olarak toplumsal anlamda tanınmaya başlanmaktadır. Yaşamın her devrinde çocukluğun var olduğunu söyleyebilmemiz mümkündür fakat filozofların, düşünürlerin ve sosyal bilimcilerin çalışma alanlarına tarihin yalnızca belirli bir döneminde girmeyi başarmıştır (Şirin, 2018). Elbette çocukluk kavramının tarihsel sürecini antik dönemden itibaren takip etmek mümkündür. Öte yandan Antik Çağda çocukluk olgusuna rastlanmasına hatta Rönesans döneminde bu olgunun üstüne katılarak devam ettirilmesine rağmen, günümüzdeki çocukluk olgusu ile tam anlamıyla bir benzerlik göstermesi söz konusu değildir. Çocukluk dönemi denildiğinde genellikle bebeklik sonrası ve yetişkinlik öncesi dönem kastedilmektedir (Taşçı, 2010). Güncel anlamıyla kullanılan çocukluk kavramının çeşitli toplumsal unsurlar ile ele alınmasının yanı sıra, gerek sosyo-kültürel gerekse psikolojiyi de beraberinde kapsayacak bir şekilde, 16. yüzyıl esnasında oluşmuş ya da ortaya çıkmış olduğunu (Postman, 1995) ve günümüze kadar desteklendiğini söylemek mümkündür. Çocukluğu konu edinen araştırmalar; Antik Çağda çocukluk, Orta Çağ ve Rönesansta çocukluk, Sanayi Devrimi ve onu takip eden 19. yüzyıl kapitalist gelişim döneminde çocukluk ve modern çocukluk olmak üzere, insanlığın önemli dönemlerinden başlayarak çocukluk kavramının nasıl bir değişim sürecinden geçtiğini gözler önüne sermektedir (Eraslan, 2019).

2.2.1. Antik Dönemde Çocuk ve Çocukluk

Tarih öncesi dönemlerde çocuğa ve onun çocukluğuna dair bulunan bilgilerin sınırlı olduğu düşünülmektedir. Nitekim antik Yunan medeniyetinden önce Antik Çin, Antik Peru ve Mısır’da yapılan arkeolojik kazılarda, çeşitli oyun sahnelerinin çizimlerine rastlanmaktadır (Frost, 2010). Dahası bu dönemde yetişkinlerin çocuklara olan ilgi ve alakaları ele alındığında, yetişkinlere kıyasla daha az önemsendikleri vurgusu üzerinde durulmaktadır (Erkut, Balcı, ve Yıldız, 2017).

Çocuk; bulunduğu her dönemin kültürel, toplumsal yapısı ve dini inanışları çerçevesinde değişen tutum ve davranışlara maruz kalmaktadır. Eski Mezopotamya toplumlarında çocuklar geleceğin yetişkin bireyleri olarak görüldüklerinden, hayatın

devamlılığının garantisi olarak düşünülmektedirler (Toptaş, 2016). Antik Yunan toplumlarında da çocuğa karşı benzer tutum ve davranışların gösterildiğini, çocukların doğdukları andan itibaren yaşamlarının ailelerinin hatta babalarının ellerinde olduğunu söylememiz mümkün olmaktadır. Postman'ın (1995) bu görüşü destekleyecek nitelikte olan savlarından biri, Antik Yunan toplumlarında çocuğun sahip olduğu yaş sebebiyle tanımlanan kesin bir çocukluk kavramının bulunmadığı görüşüdür. Nitekim Postman (1995), Antik Yunan medeniyetinde 'her şey' için kullanılan bir sözcüğün, çocuk kavramını içermediğini belirtmektedir. Dahası, Aristo'nun yaşadığı döneme kadar Antik Yunan toplumuna ait ahlaki değerlerinin içerisinde küçük çocukları öldürme eyleminin yasal yükümlülük oluşturmadığı görüşü üzerinde durmaktadır (Postman, 1995). Antik Yunan toplumunda çocukluk döneminin ayrılmamış olması toplumsal açıdan, çocukların özne olarak farkında olmadıkları anlamına gelmediği düşünülebilir. Çünkü Elkind'a göre (1987) Antik Çağlardaki çocuk imajı, toplumların sahip olduğu kurallar ve tarihsel birikimler göz önüne alınarak verilen eğitimler ile çocuğun, geleceğin yetişkin bir yurttaşı olduğu bilincini yansıtmaktadır.



Görsel 2.2 'Ephedrimos Oynayan Kızlar' terakota heykel, M.Ö. 3. Yüzyıl, Metropolitan Müzesi, New York (Kaynak: <http-1>)

Günümüz çocukluk ölçütleri açısından Antik Yunan toplumu ile aramızda çeşitli farklılıklar olmasına rağmen çocukların eğitimi konusunda güncel paralellikler söz konusudur. Antik Yunan toplumunun okul düşüncesini icat etikleri, okul için 'leisure' (boş ya da serbest zaman) sözcüğünü kullandıkları bilinmektedir (Postman, 1995). Çocuklar belirli bir yaşa ulaşana kadar, evlerinde 'paidagogos' adı verilen özel

öğretmenlerden eğitim almakla beraber, okula gönderilme yaşları geldiğinde evden farklı bir mekânda gymnasium ve palaistra alanlarında eğitimlerine devam etmektedirler (Coşkun, 2011). Öte yandan Frost (2010) Antik Yunan döneminde çocukların istedikleri kadar oyun oynamalarına izin verildiğini belirtmektedir. Tüm bu bilinenlere dayanarak, Eski Yunan toplumunun çocukluk olgusunu ayırtmamış olsalar bile yaklaşımlarının ve eğitime ilişkin güncel uygulamalarının günümüzdeki paralelliklerinden ötürü çocuk tanımına ve çocukluk kavramına ışık tuttuklarını söylemek mümkündür.



Görsel 2.3 'Top Oynayan Çocuklar' Roma Dönemi, Mermer, M.S. 2. Yüzyıl Lourve Müzesi (Kaynak: <http-2>)

Antik Yunan toplumunun ardından Romalılarda da çocuk öznesine ait; çocuğun yaşama hakkının aile iradesinde tutulması, cinsiyet ayrımı ve/veya çocuğu terk etme gibi Eski Yunan toplumunda görülen davranış kalıplarının devamlılığı söz konusudur (Erdemir ve Erdemir, 2012). Öte yandan Antik Romalıların da eğitime önem verme eğilimlerini devam ettirdiklerini söylememiz mümkündür. Nitekim Postman'ın da (1995) belirttiği gibi Atinalılar, Yunan kültürünün dünyanın birçok bölgesine yayılmasına sebep olan çok sayıda okul kurmuşlardır.



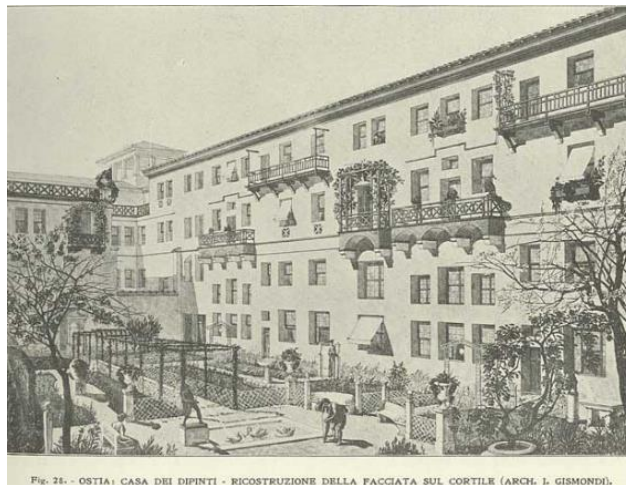
Görsel 2.4 Fındıklarla oynayan çocukların tasvir edildiği bir çocuk lahdi, Roma M.S. 170-180, Viyana Sanat Müzesi (Kaynak: <http-3>)

Deighton'ın (1999); “Eski Roma Yaşantısında Bir Gün” adlı eserindeki Roma tasvirlerinde, Antik Roma’da çocukların yaz aylarında caddeye çıkıp vakit geçirip, sokağı izleyebildiklerinden söz edilmektedir. Okuldan geriye kalan zamanlarında oyun oynama eğilimi, muhtemel bir Romalı çocuk, eğer sosyal statü sahibi ise bahçesinde koşup oynayarak zamanının büyük bir kısmını geçirebileceği bir mekâna sahiptir. Ancak daha alt sınıftan aileye mensup çocukların oyun oynayacağı mekanların ise evlerinde odanın bir köşesi veya mevsim olarak yaz aylarında kamusal alan olan sokaklarda oynayabilmiş olma ihtimallerini derinleştirmektedir.

Deighton'ın (1999) bahsettiği varlıklı bir ailenin çocuğunun, büyük bir bahçe avlusuna sahip olma ihtimali sayesinde hayal gücüyle yönetebileceği geniş bir oyun mekanına sahip olduğu düşünülebilmektedir. Öte yandan daha alt sınıfa mensup bir Romalı çocuk, oyun mekânı olarak şehrin sokaklarını kullanabileceği gibi kendi evinin herhangi bir odasının köşesinde de kendisine oyun alanını yaratabilmektedir. Söz konusu tasvirlerden yola çıkarak varlıklı Romalı ailelerin çocukları ile daha alt sınıfa mensup ailelerin çocuklarının oyun mekanlarının farklılık gösterebileceği, ancak oynadıkları oyunların benzer olabileceği üzerinde durulmaktadır;

“Yoksul bir çocuk thermopoliumdan getirilecek ya da tehlikelerle dolu portatif bir mangalın üzerinde pişirilmekte olan yemeği beklerken, varlıklı bir akranı gibi aşık kemikleri ile oynayarak oyalanacaktır” (Deighton, 1999, s. 35).

Roma'nın kalabalık kentlerinde üst sınıfa mensup aileler peristyl bahçelerine sahip olmakla kalmayarak kendilerine ait park alanlarına da sahip olmaktadırlar (Deighton, 1999) (Görsel 2.5).



Görsel 2.5 *Casa dei Dipinti, bahçenin kuzeydoğu cephesi rekonstrüksiyon çizimi, Mimar Italo Gismondi, 1923, Roma, Ostia (Kaynak: Deighton, 1999)*

2.2.2. Orta Çağ ve Rönesansta Çocuk ve Çocukluk

Orta Çağ'da yaşayan bir çocuğun yaşamı elbette günümüzde yaşayan modern çağdaki bir çocuğun yaşamından oldukça farklıdır. Dönem araştırmacıları, çocukların yetişkinler ile aynı dünyada, sınırlandırmalar yapılmadan ve hiçbir ayırım gözetmeksizin yaşayabildikleri düşüncesini savunmaktadırlar. Örneğin Postman (1995), günümüz çocuklarının vakıf olmalarının sakıncalı olduğu düşünülen (sır, şiddet, trajedi vb.) hayatın çeşitli unsurlarını Orta Çağ'daki çocukların bilebilecekleri ihtimali üzerinde durmaktadır. Bu söylemden yola çıkarak Orta Çağ'da yedi yaşındaki özellikle bir erkek çocuğunun her yönüyle yetişkin gibi davranabildiğini, yine okur-yazarlığın az ve eğitimin yetersiz olduğunun bilindiği bu dönemde ayıp fikrinin olmaması nedeniyle modern dönemde kullanılan anlamıyla çocukluk fikrinin de oluşmadığını söylemek mümkündür.

Orta Çağ Avrupası'nda modern anlamda bir çocukluk öznesine rastlamamız mümkün olmamakla birlikte dönemin şartları nedeniyle yazı materyallerinin yetersizliği ve buna bağlı olarak halkın alfabeyi unutmaya başlamasıyla beraber okur-yazarlıkta azalmalar yaşanması söz konusu olmaktadır. Sözel bir iletişim yönteminin hâkim olduğu bu dönemde, eğitim kurumları açılana kadar toplumların kendi aralarında gerçekleştirebildikleri bütün karşılıklı etkiler yüz yüze gelerek ya da sözel etkileşim materyalleri ile uygulanabilmektedir (Postman, 1995). Okuyabilenler ile okuyamayanlar arasında yaşanan ayırımın, çocukluk kavramının gelişimine ve sınırlarının belirginleşmesine neden olduğu düşünülmektedir. Zira Postman'a göre (1995) çocukluk fikrinin oluşmasındaki temel neden bu ayırım ve özelinde 16. yüzyılda yazının matbaa aracılığıyla çoğaltılması sayesinde biçimlenmeye başlayan yeni iletişim ortamının oluşmasıdır. Böylece okuma yeterliliğine bağlı yeni bir yetişkinlik tanımı ortaya çıkmakta ve okuma yetersizliğine dayanan yeni bir çocukluk anlayışı ileri sürülmektedir. Zira Postman'a göre (1995) Orta Çağ'da çocukluk yedi yaşında bitmektedir, bunun nedeni ise çocukların iyi, düzgün bir biçimde konuşmaya başlamalarının ancak yedi yaşında gerçekleşebilmesidir ve eğer bir çocuk okula gönderilecekse on yaşından büyük olmalıdır.

Belirli bir yaşa gelene kadar Roma'dan farklı olarak eğitim kurumlarının çocukları gerçek hayata hazırlamakta yetersiz kaldığı ve düzenli bir eğitim verilemediği düşünülmektedir. Orta Çağ'da Romalılar döneminden farklı olarak çocuk gelişiminde,

ardışık öğrenme ve yetişkin dünyasına hazırlamak için öğrenim görme anlayışlarına rastlanmamaktadır (Alver, 2004). Bunun yerine çocukların eğitimlerinin usta-çırak ilişkisinin temelleri üzerine kurulduğunu ve teorik-deneysel bilgilerden ziyade uygulamalı öğretimin temel alındığı belirtilmektedir (Ariès, 1962). Yetişkinlik ile çocukluk arasında herhangi bir ayrımın yapılamadığı bu dönemde verilen eğitimler, çocukları yetişkinlerin hayatlarına hazırlamaya yaramakla birlikte, çocukların çıraklık ederek hayata dair bilgileri erken yaşta edinmelerini sağlamaktadır. Bu sayede 7 yaşını dolduran bir çocuğun, çalışma hayatına yaşadığı evde başladığı düşünülmekte ve dış dünyadaki işlerle de ilgilenerek devam edebildiği olasılığı üzerinde durulmaktadır. Bunun sonucu olarak ise büyük olasılıkla çocuklar; toplumun dayatmış olduğu ve kendilerinden beklenen birtakım cinsiyet farklılıklarına dayalı kalıplara öykünerek büyümektedirler (Özcan, 2018).

Orta Çağ döneminin toplumunda oluşmadığı düşünülen çocukluk kavramının, aile içinde de algılanabilen bir olgu olarak benimsenmemekte olduğu, bunun sonucunda ebeveynler ve çocukları arasında yeteri kadar duygusal bağın gelişemediğini düşünmek mümkündür. Bunun sebeplerinden birinin çocuk ölüm oranlarının yüksek olması, çocukların hayatlarını kısa bir süre içinde kaybetmeleri olarak yorumlanabilmektedir. Bu dönemki çocukların hayatta kalma (survival) yetersizliklerinden ötürü yetişkinler ile çocuklar arasında normal kabul edilen duygusal bağıllıkların oluşamayabileceği (Postman, 1995) kuvvetli olasılıklar arasındadır. Ariès (1962) ise bu kadar erken kaybedilen bir varlığa bağlanmanın istenmemiş olabileceği görüşü üzerinde durmaktadır. Bu görüşe göre uzun süre yaşama ihtimali taşımayan çocuklara ilişkin duygusal bağ kurmaktan kaçınılmakta, çocuk ölümleri normal karşılanmaktadır (Özcan, 2018).

Anne-babalar ve çocukları arasında bağ kurulamamasının ikinci sebebi olarak kilisenin dinsel anlayışının varlığı ön plana çıkmaktadır. Dönemin hâkim gücü olarak bilinen kilisenin ve Hristiyanlığın çocuklara yönelik bakış açıları onları günah sahipleri şeklinde anlamlandırmakta ve çocukları mistik bir algı içerisinde yorumlamaktadırlar (Diler, 2019). Nitekim Augustinus'un (2010) öncülüğünü yapmış olduğu düşünceye göre çocuklar ilk günden izler taşımaktadır ve ancak yetişkin bireyler olduklarında kusurlarından arınmaya başlayacaklardır görüşü yaygınlık kazanmaktadır. Bu döneme damgasını vuran ve izleri uzun yıllar boyunca silinmeyecek olan Augustinus'un bu düşünceleri, çocukların önemsiz varlıklar olarak görülmesine, çocukluk döneminin göz

ardı edilerek çocukluk kavramının günümüzdeki şekliyle yorumlanmasının gecikmesine neden olmuştur.

Fransız nüfus bilimcisi ve sosyal tarihçisi Ariès (1962) "Eski Devirlerde Çocuk ve Aile Yaşantısı" isimli kitabında, dört yüz yıllık bir süreçteki resim ve günlükler aracılığı ile çocukluğun değişimini incelemekte ve çocukluk kavramının zaman içerisinde değişebilen bir olgu olduğunu ortaya koymaktadır. Orta Çağ Avrupası'nda çocukluk kavramına rastlanılmadığını ileri sürerken çocukluk fikrinin de oluşmadığı görüşündedir. Orta Çağ çocuğunu küçük bir yetişkin olarak tasvir ederek çocukluğun Orta Çağ'ın sonuna kadar keşfedilmemiş olduğunu belirtmektedir (Frost, 2010).

Ariès'e göre (1962) çocukluk Rönesans dönemine kadar ayrı bir kültür olarak ele alınmamaktadır. Öyle ki: "*Orta Çağ toplumunda çocukluk fikri yoktu... çocuk annesinin dadısının veya bakıcısının sürekli gösterdiği ilgiden bağımsız yaşayabildiği anda yetişkin toplumuna aitti*" (Ariès, 1962, s. 128). Benzer bir görüşle Bekir Onur'a göre (2005), Orta Çağ Avrupası'nda çocuklar, kendilerini diğer bireylerden ayrı tutabilecek herhangi bir kıyafete, yiyeceğe, oyun ve oyuncığa sahip olmamaktaydılar. Onur'a göre (2005) çocuklar yedi yaşına kadar bebek sayılabilecek bir dönemde bulunmaktadır ve yedi yaşından başlayarak direkt olarak yetişkin bireylerin sahip olduğu yaşam ortamına girmektedirler. Bu bilgiler ışığında Orta Çağ çocuklarının, yetişkinlerin birer minyatürleri olarak görüldüğünü ve bu nedenlerden ötürü sanatta da çocuk görünümlerine rastlanılmadığını söyleyebilmek mümkündür. Ariès'in Orta Çağ Avrupası'nda çocuk olgusunun olmadığını savunan düşüncesini destekleyen en önemli bulgusu, dönemin sanat eserleri olmaktadır. Ariès (1962) çocukların, dönemin sanat eserlerinde 'çocuk' görünümünden ziyade yetişkin insan görünümünde tasvir edilmesinin sebebinin ve çocukların tasvirlerindeki ihmal edilmişlik durumunun, çocukluğun Orta Çağ dünyasında henüz yer edinmemiş olmasından kaynaklanabileceğini vurgulamaktadır.

Ariès'in (1962), gözlemlemiş olduğu dönemin sanat eserlerinde, çocukları yetişkinlerden ayırt edebilecek hiçbir farklılık oluşturulmamıştır, öyle ki çocukların yetişkinlerin kıyafetleri içerisinde ve onları taklit eden yüz ifadeleri ile resmedildikleri gözlenmektedir. 10. ve 12. yüzyıldaki sanat eserlerine bakıldığı takdirde dönemin sanatçılarının, çocukları büyük ve yetişkin adam boyutlarında tasvir ettikleri görülmektedir (Ariès, 1962). Sanat eserlerinde Latince olan 'parvuli' kelimesinin

kullanılması ile aslında tasvir edilerek anlatılmak istenilenin yetişkin formundaki insanların ‘çocuklar’ olduğu anlaşılmaktadır (Ariès, 1962).

13. yüzyılda, çocukların diğer yetişkinlerden ayırt edilmesini sağlamaya yönelik olarak özel ve farklı bir temsil anlayışının olmadığı söyleyebilirken, modern bağlamda çocuk ve yetişkin kavramlarının ayrımının hala yapılamadığını da söylemek mümkündür. Çocuklar küçültülmüş ölçekte yetişkin erkekler olarak ifade edilmeye devam edilmektedirler (Ariès, 1962) (Görsel 2.6). Ariès (1962), 13. yüzyılın ilerleyen dönemlerinde, yine dönemin sanat eserlerinden görmemizin mümkün olduğu, günümüz çocuk görünümüne benzer sayabileceğimiz çocuk figürlerinin yapıldığını belirtirken; modern çocukluk kavramlarına biraz daha yakın görünen birkaç çocuk figürünün ortaya çıktığını da belirtmektedir.



Görsel 2.6 *Madonna, Çocuk ve İki Meleğin Detayı, Duccio di Buoninsegna, 1283-84, Opera del Duomo Müzesi, Siena, Web Sanat Galerisi, Washington D.C. (Kaynak: <http-4>)*

Ariès’e göre (1962) 13. yüzyılda, resmedilen birkaç çocuk imgesinden bir tanesi Reims katedraline 1236 ve 1245 yılları arasında oyulmuş olan Gülümseyen Melek heykelidir (Görsel 2.7). Heykel, bir çocuğun olması gereken boyut ve görüntüsünden farklı olmakla birlikte, sanatçıların gençlerin kadınsı fiziksel özelliklerini, çocukluktan itibaren vurguladığı düşünülmektedir (Ariès, 1962).



Görsel 2.7 *Gülümseyen Melek Heykeli, 13. yüzyıl, Reims Katedrali, Fransa (Kaynak: Sauerländer, 2003)*

14. yüzyıla ait bir sanat eserinde temsil edilen üç çocuk, yetişkinlerden hiçbir farklılık gözetilmeksizin yetişkin adam boyutlarından daha küçük ölçeğe indirgenerek, minyatür yetişkinler olarak resmedilmektedirler (Görsel 2.8). Sanatçı ortaya koymuş olduğu bu eserde çocukları, ancak yetişkinlerin sahip olabilecekleri gelişmiş kas yapılarıyla ve çıplak bedenleriyle tasvir etmekten kaçınmamaktadır. Sanatçılar çocuk tasvirlerinde yetişkin bir adam imgesi yaratmakta ve bu resim çocuğa benzemekle birlikte çocuğun yetişkinliğine atıfta bulunmaktadır.



Görsel 2.8 *Aziz Nicolas ve dirilttiği üç çocuğun illüstrasyonu, Grandes Heures d'Anne de Bretagne, 1503-1508 (Kaynak: <http-5>)*

14. ve 15. yüzyıl boyunca, bir önceki yüz yılda görmüş olduğumuz melek figürlü çocuk ifadeleri, gelişerek devam etmektedir. Kutsal çocukluk temasına sahip olan sanat eserleri 14. yüzyıldan itibaren çeşitlilik göstermektedir (Görsel 2.9). Özellikle 15. yüzyıldan önceki, sanat tasvirlerindeki çoğu çocuk figürünün, İncil hikayelerinde veya Roma'daki Aşk Tanrısını temsil eden melek şekillerinde tasvir edildiği gözlenmektedir.



Madonna ve Çocuk, Giotto di Bondone
1320-30. ABD Ulusal Sanat Galerisi, Washington D.C



Madonna ve Çocuk, Paolo Veneziano 1340-45, Norton Simon Müzesi, Pasadena.

Görsel 2.9 14. yüzyıla ait İsa tasvirleri (Kaynak: <http-6> ve <http-7>)

Öte yandan çocuk portreleri sadece kraliyet aileleri ve aristokrasiye mensup ailelerin çocukları için çizilebilmektedir çünkü ancak toplumda üst sınıfa mensup aileler böyle bir ayrıcalığa sahip olabilmektedirler. Dönemin beklentileri nedeniyle, varlıklı ailelerin çocukları, yetişkin kıyafetleri içerisinde yetişkinler gibi davranmaları beklenen minyatürler olarak tasvir edilmektedir (Görsel 2.10).



Anne Erskine, Rothes Kontesi, 6. Rothes Kontu'nun karısı. (Kızları Leydi Margaret Leslie ve Leydi Mary Leslie), George Jamesone 1626, İskoçya Ulusal Galerileri.



James VI ve I, 1566-1625. İskoçya Kralı 1567-1625. İngiltere ve İrlanda Kralı 1603-1625 (Çocukken), Arnold Bronckhorst, İskoçya Ulusal Galerileri.

Görsel 2.10 Yetişkin kıyafetleri içerisinde temsil edilen çocuklar, 16. ve 17. Yüzyıl (Kaynak: <http-8> ve <http-9>)

Aries'e göre (1962), çocukluğun insan yaşamına ilişkin bir süreç olarak keşfi Orta Çağ'dan sonra başlamaktadır ve bu durumun topluma yansımaları 17. yüzyıla ait sanat eserlerinde görülebilmektedir. Bu dönemki eserlerde çocuklar artık gerçek görünümünde tasvir edilmeye başlanmıştır. 17. yüzyıldan itibaren, çocukların kendilerine özgü giysilerle, oyunlarla, öykülerle, müzik ve resmin içerisinde kendilerine yer açtıklarını gözlemlemek mümkündür (Akyüz, 2001). Ancak bahsedilen ayrışma özellikle 18. yüzyılda sadece yüksek sınıfa mensup varlıklı ailelerde görülmektedir (Öztan, 2009). Öztan'ın (2009, s. 10) 'Küçük Yetişkinler' olarak adlandırmış olduğu çocuklar; "16. ve 17. yüzyılda okulların yaygınlaşmaya başlamasına kadar, serflik idejisi ile uyumlu bir biçimde 'taşınabilir bir mülkiyet parçası' olarak görülmüş ve usta çırak mekanizmasının içerisinde hayatı ve mesleği öğrenmişlerdir". Yoksul sınıfa mensup çocuk bireylerin, 18. yüzyılda başlayan Sanayi Devrimi ile birlikte iş gücünden yararlanma eylemi bakımından hala yetişkin bireyler ile yaşamlarını paylaşmak zorunda

kaldıklarını ve küçük birer yetişkin olarak yaşamlarını sürdürdüklerini söylemek mümkündür.

2.2.3. Sanayi Devrimi ve 19. Yüzyılda Çocuk ve Çocukluk

Çocukluk kavramının ve çocuk öznesinin toplum açısından tanınabilir olması ve kavranabilmesi, Avrupa’da meydana gelen siyasal ve sosyal değişimlerin bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır ve Orta Çağ’ın ardından yaşanan birtakım gelişmeler, toplumun çocuklara karşı olan bakışının değişmesine neden olmuştur (Toran, 2012). Orta Çağ döneminin düşüncelerinden yavaş yavaş ayrılarak kendi benliğine odaklanan insan, Rönesans ile birlikte kendini keşfetmeye başlayarak hümanizm kavramını ortaya koymuştur. Uğur’a göre (2018), insanların kendi varlıklarının ve değerlerinin keşfedilmesini sağlayan Rönesans’ın etkisi ile birlikte çocuklara karşı olan tutumları değişmeye başlarken, Sağlam ve Aral’a göre (2016) yine Rönesans’ın etkisi ile çocukların yaşam ve eğitim haklarına ilişkin bakış açısı, sağlam temeller üzerine kurulmaya başlanmıştır.

Orta Çağ döneminden sonra 17. yüzyıl itibariyle, sanayileşmenin de göstermiş olduğu etkiyle beraber toplumsal yaşamda ve buna bağlı olarak çocukluk anlayışında da birtakım değişimler görülmeye başlanmıştır. Kırsal yaşam alanlarından kentsel mekanlara yapılan; işgücü ve kent yaşamının çekiciliği sebebiyle gerçekleşmiş olan göçler nedeniyle çocuğun içinde bulunduğu aile ortamı ve çocukluk, değişim göstererek iki farklı çocukluk anlayışını ortaya çıkarmaktadır (Eraslan, 2019). Eraslan (2019) bu değişimlerden birincisini kırsal yaşam alanlarından gelmekte olan çocukların işçi unvanları ile ağır şartlar altında çalıştırılarak birer sömürü öznesi haline gelmesi şeklinde, diğerini ise giderek varlıklı hale gelmekte olan kent mekanlarında yaşamlarını süren burjuvaların çocuklarına özen ve önem göstermeye başlaması olarak değerlendirmektedir.

Çocukların birer yetişkin olarak görüldüğü dönemlerden beri rastlanılan bir durum olarak çocuk işçiliği, ilk olarak aile içinde, ev işlerinde aileye yardım etme eylemiyle başlamıştır. Sonrasında çeşitli işlerde çalıştırılarak aile bütçelerine katkıda bulunmaları beklenmiştir (Karadoğan, 2019). Şişman’a göre (2003) Sanayi Devrimi ile birlikte çocuklar fabrikalarda çok daha zor şartlar altında çalıştırılmaya başlanmıştır. Çocukların fabrikalarda yetişkin bireylere oranla daha fazla çalıştırılmalarının nedenleri olarak;

çocukların daha fazla söz dinleyebilir olması ve bu durumun aileleri tarafından ekonomik sebepler neticesinde zorunlu olarak onaylanıyor olması gösterilmektedir (Şişman, 2003). Fabrika sahipleri, çocukların sahip olduğu küçük elleri sebebiyle yetişkinlere kıyasla dokuma sektöründe kendilerine daha fazla fayda sağlayacağına inandıkları, çalışan işçi olarak çocukları tercih etmektedirler (Aygül, 2018) (Görsel 2.11).



Görsel 2.11 Dokuma tezgahlarında çalışan işçi çocuklar (Kaynak: Aygül, 2018)

Dönemin ağır koşullarına maruz kalan çocukların yaşantılarını Aygül (2018, s. 100) şu şekilde anlatmaktadır:

“Çocuklar, iş durumuna göre günde 12-19 saat arası çalıştırılıyorlardı. Çalışırken uykusu gelenler dayakla uyandırılıyordu. Disiplin son derece sıkıydı. İstenilen iş hacmi sağlanmazsa, para cezası kesiliyor ve çoğunlukla da çocuklar dövülüyorlardı. Günde bir defa işe verilen 40 dakika arada çocuklar yemek yerlerken bazen bu aralarda bile ustabaşları tarafından makineler temizletiriliyordu.”

Dönemin önde gelen sosyal bilimcilerinden olan Karl Marx ve Friedrich Engles ‘Komünist Manifesto’ (2014) isimli ünlü eserlerinde, çocuklar ile ilgili olarak çeşitli düşüncelere yer vermektedirler. Sanayinin sonucu olarak aile bağlarında gerçekleşen kopmalar nedeni ile çocukların anne ve babaları tarafından sömürülerek, basit birer ticari mal veya emek aracına dönüştürülmemesi gerektiğini ve çocukların fabrikalarda kötü şartlar altında çalıştırılmaları yerine resmi ve parasız bir eğitim almaları gerektiğini savunmaktadırlar. Kırsal yaşam alanından kente gelen yoksul ailelerin çocukları fabrikalarda çocuk işçiler olarak çalıştırılırken, kentli burjuva ailelerinin çocuklarına önem verilmeye başlandığı gözlenmektedir. Kentli burjuva ailelerinin çocuklarına

gösterilen bu değer Eraslan'a göre (2019) 17. yüzyıl itibariyle başlamış olup, aileler çocukları için özel öğretmenler tutarak eğitim-öğretim almalarına özen göstermişlerdir.

Dönemi düşünceleri ile etkileyerek topluma yön veren ve aynı zamanda özel öğretmenlik de yapmış olan, Aydınlanma Çağı düşünürleri olarak adlandırılan Jean Jacques Rousseau ve John Locke, ortaya koydukları eserler ile çocukların nasıl eğitilmeleri gerektiğine dair görüşler ortaya koymaya başlamışlardır (Frost, 2010). Bu eserlerden en ünlüsü J.J. Rousseau'nun 1762 yılında yazmış olduğu 'Emile ya da Çocuk Eğitimi Üzerine' adlı kitabıdır. J.J. Rousseau 'çocukluk' kavramının yeni yeni oluşmaya başladığı, 'pedagoji' kavramının ise olmadığı bu dönemde yazmış olduğu eserinde; Emile adında hayali bir çocuğu, ilk çocukluk döneminden başlayarak genç bir adam olduğu zamana kadar yetiştirmesini konu edinmektedir (Eraslan, 2019). J.J. Rousseau'ya göre (2009) bir çocuğun en iyi eğitim alanı kendi doğal alanı, kendi mekanıdır. Çocuklar bulundukları doğal şartlarda ve kendi doğal eğilimlerine göre yetiştirilmelidirler. Çocuğun nasıl davranışlar kazanıp bunları nasıl gerçekleştirebileceğini çeşitli örnekler vererek kitabında şu şekilde anlatmaktadır:

“Bir bitkinin doğal büyüme seyri vardır. Ancak istediğiniz şekli vermek için onu zorladığınızda, bir müddet, yönelttiğiniz istikamete doğru uzar; serbest bıraktığınızda tekrar doğal istikametine döner (Rousseau, 2009, s. 12).”

John Locke ise 'Eğitim Üzerine' (2004) adlı eserinde Orta Çağ döneminden kalan 'günahkâr çocuk' algısını reddederek, çocukların eğitim alarak iyi birer yetişkin olabileceklerini öne sürmüştür. Locke ortaya attığı 'tabula rasa' veya 'boş levha' önermesi ile; insan zihninin doğuştan boş olduğunu ancak eğitim ile elde edilebilecek deneyimler sayesinde fikir ve bilgiye sahip olunabileceği görüşünü savunmaktadır.

“Herkesin zihninin, yüzü gibi onu diğerlerinden ayıran kendine özgü nitelikleri vardır. Ve yine aynı yöntemle eğitim görmüş iki farklı çocuk muhtemelen yoktur. Bunun yanında, bir prensin, bir beyefendinin ve sıradan bir beyefendinin oğlunun farklı tarzlarda terbiye edilmesi gerektiğini düşünüyorum. Ancak burada bir beyefendinin oğlunun eğitimindeki temel amaç ve hedeflerle ilgili birtakım genel görüşlere değinerek çok küçük olan çocuğu istenildiği gibi şekil verilebilecek beyaz bir kâğıt veya balmumu parçası olarak ele aldım (Locke, 2004, s. 190).”

Locke ve Rousseau gibi aydınlanma çağı filozoflarının, öne sürdükleri düşünceler neticesinde, çocukların diğer bireylerden farklı oldukları ve buna bağlı olarak yaşam koşullarına da özen gösterilmesi gerektiği fikri yaygınlaşmaya başlamıştır (İnal, 2017). Orta Çağ dönemindeki günahkâr çocuk anlayışının yerini masum bir varlık olarak eğitim verilmesi ve özel ilgi gösterilmesi gereken çocukluk olgusuna bıraktığını

söylememiz mümkün olmaktadır. İnal'a göre (2017) dönemin düşünürlerinin belirtmiş oldukları yeni eğitim anlayışları ile burjuva ailelerinin çocuklarına olan davranışları yeni çocukluk anlayışını oluşturmaktadır.

Zamanını sadece evde değil okul mekânında geçiren çocuklar, yetişkin yaşamına özgü olan davranışlara daha az rastlamaya başlamakta ve yetişkinlerin kamusal mekanlarından bir parça ayrılmış durumdadırlar. Burjuva ailelerinin çocuklarının, yetişkinlerin dünyasından okul sayesinde uzaklaşmaları ile birlikte, çocuklarına karşı farklı tutum ve davranışlar sergiledikleri gözlemlenmektedir, bu bağlamda modern anlamda ayıp düşüncesinin ortaya konduğu ve çocukların yanında yapılmaması gereken edimlerin kurallaştığı söylenilebilmektedir (A. Öztürk, 2017a). Çocukların yetiştirilmesi hususunda meydana gelen bu değişimler, burjuva ailelerinin sosyal birer sınıf adı altında kendi kendilerini tekrardan yaratmalarına neden olmakla beraber (İnal, 2017) yaratılan sosyal sınıfa ait bir çocukluk olgusu oluşturularak, çocuk ile yetişkin kavramlarının keskin çizgiler ile ayrılması söz konusudur. Bu hususta endüstrileşmeyle zenginleşen ailelere mensup çocukların artık yetişkin olarak görülüyor olmalarından ziyade birer çocuk olarak görülmeleri, ailelerinin çocuklarını güvende tutma ve onlar ile ilgili kararlar verebilme isteklerinden kaynaklanmaktadır (Eraslan, 2019). Yaşanılan gelişmeler doğrultusunda, çocuklar artık ailelerde birer birey olarak gereken önem ve değeri görmeye başlamaktadırlar ve bunun sonucu olarak toplumun yaşam anlayışında birtakım değişimler meydana gelmektedir (Özcan, 2018). Anneliğin keşfiyle anne-çocuk ilişkilerinin önem kazanması, burjuvazi sayesinde yine bu dönemde atılan adımların sonucu olmaktadır (A. Öztürk, 2017a).

Burjuva aileleri kendi sınıfsal üstünlüklerini göstermek adına ilk olarak kendi yaşam standartlarında birtakım değişimlere gitmişlerdir sonrasında ise aynı üstünlük ve farklılık ile beraber çocuklarına gösterdikleri özel davranışlar sayesinde yeni bir çocukluk algısı gelişmeye başlamıştır. Böylece çocuklar yetişkinlere özgü olan kıyafetleri giymek yerine, kendilerine özel olarak dikilen çocuk kıyafetlerini giymeye başlamışlardır (Karadoğan, 2019). Temeli bireysellik üzerine olan burjuvazinin özellikle orta-üst sınıf aileleri, yaratılan çocukluk fikrini, kendilerinin toplum içerisindeki önemlerini ve farklılıklarını gösterme noktasında kullanabilecekleri bir olgu olarak görmüşlerdir (Sormaz ve Yüksel, 2012) ve çocuklarının yaşamlarında da bu sınıfsal farklılığı sürdürmeye önem göstermişlerdir. Dönemin burjuva ailelerinin geliştirdiği yeni toplum düzeninin bir getirisi olarak, çocukluğun kavram olarak

farklılaşan bir unsur haline geldiğini ve çocukların yetişkin mekanlarından ayrıştığını söylemek mümkündür. Ancak Gürdal'a göre (2013) tüm bu gelişmeler ışığında oluşturulduğu düşünülen çocukluk olgusu, alt sınıflara mensup ailelerin çocuklarını kapsamaktan ziyade genellikle üst sınıf burjuva ailelerinin çocuklarını kapsamaktadır ve yaratılmış olan bu durumun toplumda cinsiyet ayrımının da temellerini oluşturduğu düşünülmektedir. Bu yargıya göre, çocukluk fikrinin ilk olarak erkek çocuklarının üzerinden geliştiğini vurgulanmaktadır. Ariés'in de (1962) belirttiği üzere, 16. yüzyılda soylu ve orta sınıf ailelerinin özellikle erkek çocuklarının yetişkinlerden farklı olarak giydirilmeye başlanmasına rağmen kız çocuklarının daha uzun bir süre boyunca, kendilerini yetişkinlerle bir arada tutan geleneksel hayat tarzlarına devam ettikleri vurgulanmaktadır.

Friedrich Engels'in (1997) 1845 yılında yayımlanan 'İngiltere'de Emekçi Sınıfların Durumu' adlı eserinde bahsettiği üzere, alt sınıf ailelerinin çocuklarına hizmet veren okul sayısının azlığı nedeniyle çocuklar yeterince iyi eğitim alamamaktadırlar. Çocuklar, devam zorunluluğu bulunmayan okullara gitmek yerine insanlık dışı koşullar altında fabrikalarda, atölyelerde, imalathanelerde, madenlerde, taş ocaklarında çalıştırılmaya devam ettirilmişlerdir. Çocukların çalıştırılmasının devamlılığına neden olan düşünce ise, işçi sınıfından sayılan ailelerin çocuklarının, eğitim görmelerinin gerekli olmadığı görüşüdür (Sormaz ve Yüksel, 2012). Kapitalist sanayileşmenin yaşandığı ilk yılların, diğer tarihi dönemlerden önemli ölçüde farklılaştığı gözlenmekte, bu durumun altında yatan temel neden olarak; emek ve iş gücü bağlamında bireylerin ve özellikle çocukların çok zor ve insanlık dışı şartlar altında çalıştırılmaları görülmektedir (İnal, 2017) (Görsel 2.12). Nitekim, DeMause'un (1974, s. 1) çocukluk tarihini *yakın zamanda uyanmaya başladığımız bir kabus* şeklinde yorumlaması tesadüfi değildir.



Sadie Pfeifer; Lancaster, Güney Karolina Pamuk Fabrikası'nda çalışan birçok küçük çocuktan biri, 30 Kasım 1908'de Lewis Hin tarafından çekilmiş fotoğraflar, Ulusal Çocuk İşçiliği Komitesi Koleksiyonu, ABD Kongre Kütüphanesi Baskılar ve Fotoğraflar Bölümü, Washington, D.C.



Hattie Hunter; Lancaster, Güney Karolina İplik Fabrikası'nda çalışan birçok küçük çocuktan biri. 1 Aralık 1908'de Lewis Hin tarafından çekilmiş fotoğraflar, Ulusal Çocuk İşçiliği Komitesi Koleksiyonu, ABD Kongre Kütüphanesi Baskılar ve Fotoğraflar Bölümü, Washington, D.C.

Görsel 2.12 Çocuk İşçiler, 1900'ler (Kaynak: <http-10> ve <http-11>)

Tüm bu gelişmelerin izlendiği dönemde, makineleşmeye olan yönelimin etkisi olarak, insan kaynaklı iş gücüne duyulan ihtiyaç azalmaya başlamıştır (Özcan, 2018). İnsan kaynaklı iş gücüne olan ihtiyacın azalmasının dolaylı olarak çocuk işçilere olan ihtiyacı da azalttığı düşünülmektedir. Sanayi Dönemi'ni takip eden zaman zarfı süresince oluşan çocukluk olgusu; bilimde yaşanan yeni gelişmeler ile orta-üst sınıf burjuvazi ailelerinin oluşturdukları sosyal kategoriler, kırdan kente yapılan göçlerin etkisiyle sanayileşmenin ve kentleşmenin artması, toplumların ve onların sahip oldukları sosyal-kültürel yapının değişmesi gibi etmenlere bağlı olarak yenilenerek şekillenmiştir (H. K. Öztürk, 2017b).

Kapitalizm öncesi dönemlerde çocukların tarımsal üretime destek sağlayan iş gücü olarak görülebileceği düşüncesi, ağırlıklı fikri oluştururken; kapitalist dönemde çocukların değer değişimlerinin yine emek güçleri üzerinden yorumlandığını belirtmek yerinde bir tespit olacaktır. Zira Sanayi Devrimi ile çocuk, özne haline gelmek yerine, daha çok iş gücü anlamında sömürülen bir birey olarak görülmektedir. Öte yandan çocuk ve çocukluk bu dönemde de farklıdır. Çocukluk sınıfsal, etnik ve cinsiyet temelinde ayrıcalıklar içeren imtiyazlı bir grubu tanımlarken yaratılan bu gruba ancak belirli toplumsal sınıfa mensup çocuklar pratikte dahil olabilmektedirler (Akbaş ve Topçuoğlu, 2009).

2.2.4. Modern Çocukluk

Sanayi Devrimi süresince ağırlık kazanan ulus devlet anlayışının yükselişi, politik gücün; dinsel meşruluk yerine toplumsal ve seküler sözleşmeler ile yer değiştirmesi, kitlesel üretim temeline dayalı sanayileşme ve iş bölümü, kentleşme ve nüfus hareketlerinin yarattığı sosyal dalgalanmalar, kapitalizmin ağırlıklı üretim aracı olması, emek süreçlerindeki değişim ve özel mülkiyet anlayışı; modern dönemde oluşturulan çocukluk olgusunun, yetişkinlik-çocukluk karşıtlığı üzerine kurulu olmasındaki ana tarihsel süreçleri içermektedir (Gürdal-Demir, 2013).

Sanayi Devrimi ve onu izleyen kapitalist yaklaşımların hâkim olduğu dönemler boyunca çocukluk algısının, ‘günahkâr çocuk’ tanımından ‘masum çocuk’ tanımına geçmesi ile birlikte modern çocukluk algısının da oluşturulduğunu söylememiz mümkündür. Sanayi Devrimi ile birlikte orta-üst sınıf burjuva ailelerinde sosyal sınıfların oluşması, çocuklara aileleri tarafından gösterilen ilgi ve sevginin gelişmesine bağlı olarak, ailelerin çocuklarına sahip çıkarak, onları her türlü toplumsal baskı ve dinsel inanışlardan koruyarak yetiştirmeye özen göstermeleri (Gürdal-Demir, 2013), çocukluğun masumiyetle eş değer kılınmaya geçişin esas alınması (Ariès, 1962), ayrıca çocukların yetişkinlerin dünyalarında geçirdikleri zamanın azalması öte yandan ahlaki norm olarak ayıp düşüncesinin belirginleşmesi (Postman, 1995), modern dönemde çocukluk kavramının oluşmasında rol oynayan en önemli tarihsel gelişmeler olarak özetlenebilir.

Rönesans, reform ve aydınlanma ile başlayan gelişmelere bağlı olarak aileler ile çocuklar arasındaki ilişki değişikliğinin ve çocukların doğalarını tanımaları önündeki engellerin aşıldığı görüşü üzerinde durulmaktadır (Uğur, 2018). Çocuklar artık kendilerine özgü davranış biçimlerine sahip olarak yetiştirilmektedirler (Uğur, 2018). Çocuğun ailede önemli birer birey haline gelme süreci; sanayide yaşanan gelişmeler ile birlikte kırsaldan kente yapılan göçler, kadın ve erkeğin çalışma yaşamında daha aktif rol oynamasıyla bireyin kendisini ve çevresini anlamlandırma seviyesinin artmasını içermektedir. Akabinde çocuğun ailede önemli olduğu düşüncesinin benimsenmesinin ardından manevi bakımdan kıymet verilmeye başlandığı düşünülmektedir. Uğur’a göre:

“Bu bağlamda sosyal ekonomik politik kültürel toplumsal koşulları dönüştüren gelişmeler ile birlikte özel bir çocukluk düşüncesinin oluşmaya başladığı ve başta burjuvazinin çocuğa ilişkin değerlerini etkileyen bu dönüşümün zamanla toplumun tüm sınıflarına yayılarak günümüz modern çocukluk imgesinin köklerinin oluşturulduğu... (2018, s. 229)”

ifade edilmektedir.

Çocuklar yaşamın her döneminde var olmalarına rağmen, burjuvazinin oluşturduğu değerler kapsamında çocukluk; aile, okul, bilim gibi kurumlara göre yeniden yapılandırılmıştır (İnal, 2017). Toplumlarda değişim gösterdiği görülen birçok dinamik sayesinde çocuklar, orta çağdan farklı olarak, sosyoloji biliminin yanı sıra sosyal farkındalık neticesinde kamusal alan ve yetişkin yaşamının her alanına ortak olan bireyler olmak yerine imge halinde ve evrensel bir idealin varlığı olarak yeniden tanımlanmaktadır (Gürdal-Demir, 2013).

Modern çocukluk anlayışının temelleri, tam da bu noktada İnal'ın (2017) savunduğu şekilde humanist bir projenin burjuvazi ve bilim öncülüğünde temelinin atılmasına dayanmakta ve gerçekleşen bu değişim, çocukluk tarihçileri nezdinde modern çocukluk düşüncesinin oluşumunda önemli bir yapı taşı olarak görülmektedir. Modern çocukluk düşüncesi İnal'a göre (2017) üç tasarıya dayanmaktadır; ilk olarak iyimser ilerleme görüşü üzerinde durulmaktadır ve bu görüşe göre; çocuklara karşı ailelerinin ve içinde yaşadıkları toplum tarafından gösterilen özenli, ilgili, koruyucu tutum ve davranışların artması, yasalar aracılığıyla çocukları güvende tutma isteğinin artması ile birlikte çocuk istimar ve ihmallerinin azalması, çocukluk fikrini iyileştirerek sağlam temeller üzerinde kurulmasına olanak sağlamaktadır. İkinci olarak modern çocukluk düşüncesinin temellerinin bilime dayandığı savunulmaktadır. 19. yüzyıl sonrası ortaya çıkan pediatri gibi bilim dallarının, çocuk gelişimi ile ilgili olarak bilim merkezli bakış açısı geliştirerek ve geleneksel çocuk yetiştirme uygulamalarına karşı çıkılarak çeşitli çalışmaların ortaya koyulması, modern çocukluk düşüncesinin bilim merkezli olduğu savını destekler niteliktedir (İnal, 2017). Üçüncü ve son olan tasarıya göre ise, burjuvazinin oluşturduğu yaşam standartlarından, yasalar ile çocuk haklarının korunmaya başlamasına kadar geçen süre içinde çocuklara yarar sağladığı için yapıldığı öne sürülen uygulamalar ve davranışlar, çocukluk düşüncesinin demokratik ilke ve değerler üzerinden oluşmaya başladığının kanıtı niteliğindedir (İnal, 2017).

Çocukluk kavramının yetişkinliğe mutlak bağımlılık temelinde sosyal ve kültürel bir yaşam devresi olarak düşünebileceği görüşü, toplum yapısını değiştirecek düzeyde çocuklara karşı değişen tutum ve davranışlar, çocukların eğitimi üzerinde çeşitli etkilere

sebebe olmaktadır. Eski çağlardaki gibi hızlıca yetişkinliğe adım atması beklenmeyen orta-üst sınıf ailelerin çocuklarının, eğitimlerine önem verilmeye başlanması ile birlikte yavaş yavaş fabrikalar gibi ağır çalışma koşullarına sahip olan iş ortamlarından çalışma mekanlarından uzaklaştırılan çocuklar (Özcan, 2018), bu sayede gelişimlerinin sağlanabileceği mekana; okula yönlendirilmişlerdir.

Postman'a göre (1995) modern çocukluk paradigması aynı zamanda modern yetişkinlik paradigmasıdır çünkü aileler çocuklarının yetişkinlik düzeyine geldiğinde ne olması veya ne ile ilgilenmesi gerektiğini söylerken aslında kendilerinin ne olmak istediklerini belirtmektedirler. Böylece modern çocukluk paradigmasının gerçekleştiği ana kurumun okul olduğunu savunmak ve okullaşmanın başlangıcının modern çocukluğun miladı (Şirin, 1999) olarak kabul eden düşünceleri yaygınlaştırmaktadır. Öte yandan teknolojinin ilerlemesi ile birlikte makineleşmenin yaygınlaşması, iş gücünden ziyade akıl gücüne olan ihtiyacı açığa çıkarmıştır. Ancak akıl gücüne duyulan bu ihtiyaç, verilecek olan eğitimin önemini vurgular niteliktedir (Özcan, 2018). Çünkü nitelikli yetişkinlere ihtiyaç duyulmaktadır ve modern toplumlar tarafından çocuklar artık gelecek dönemlerin önemli bireyleri olarak görülmektedir (Sormaz ve Yüksel, 2012). Zira vasıflı ve nitelikli, topluma fayda sağlayabilecek bireylerin yetiştirilmesine olanak veren tek kurum olarak okulu görmek mümkündür. Modern dönemden itibaren okulların sadece okuma-yazma eğitimi veren kurumlar olarak değil, daha çok bilgi akışını sağlayan ve teknolojiye bilgisinden yararlanılmak istenilen çocukların yetiştirildiği kurumlar olarak anıldığının belirtilmesi yerinde olacaktır.

Gürdal Demir'e göre (2013) modern çocukluk anlayışı, çocukların kamusal alandan yavaş yavaş çekilmesine neden olmuştur. Burada özellikle iki modern dönem yapısı önemli rol oynamaktadır; ilki aile ikincisi ise okuldur. Özellikle okula başlama ve ücretli işten çocukların uzaklaştırılması (Prout, 2004), eğitimin ve okullaşmanın gelişimi, modern çocukluk kavramının oluşmasında etkili olmuş, evrensel ve modern bir çocukluk idealini inşa ederek çocukları kamusal alanda belirli mekanlarla sınırlayarak Orta Çağ toplumlarında Ariès'in ileri sürdüğü kamusal ve yetişkin yaşamının her alanında bulunan çocuk algısını tersine çevirmiştir (Gürdal-Demir, 2013). Çocukların okul ve aile ile sınırlanan mekanları, çocukların yetişkinlerden farklılıkları esasında ayrımlaşmalarının sonucudur (Gürdal-Demir, 2013).

2.2.5. Çağımızda Çocukluk

Çocukluk sosyolojisine göre ise çocukluk, sosyal bir gerçekliktir ve sosyal ve kültürel bir inşadır (Prout, 2004). Öte yandan çocukluk ortaya çıktığı toplumun tarihini kültürünü, değerlerini ve daha önemlisi güç yapısını yansıtan bir kurgudur. Çocukluk kavramı çağımızda insan hayatının erken dönemlerini bağlamsallaştıran yorumlayıcı bir çerçeve vadetmektedir (A. James, 2003). Bu çerçeveyi 6 maddede sıralamak mümkündür (A. James ve Prout, 2015):

1. Çocukluk, sosyal bir yapı olarak anlaşılmaktadır. Bu nedenle, insan yaşamının ilk yıllarını kavramsallaştırma noktasında yorumlayıcı bir çerçeve sağlamaktadır. Biyolojik olgunlaşmamışlıktan farklı olarak çocukluk, insan gruplarının ne doğal ne de evrensel bir özelliğidir, ancak birçok toplumun belirli bir yapısal ve kültürel bileşeni olarak görülmektedir.
2. Çocukluk, sosyal analizin bir değişkeni olmaktadır. Sınıf, cinsiyet veya etnik köken gibi diğer değişkenlerden tamamen ayıramamaktadır. Karşılaştırmalı ve kültürler arası analizler, tek ve evrensel bir fenomenden, çok çeşitli çocuklukları ortaya çıkarmaktadır.
3. Çocukların sosyal ilişkileri ve kültürleri, yetişkinlerin perspektifinden ve endişelerinden bağımsız olarak kendi başlarına incelenmeye değerdir.
4. Çocuklar, kendi sosyal hayatlarının, etrafındakilerin ve içinde yaşadıkları toplumların hayatlarının inşasında ve belirlenmesinde aktif olarak görülmelidir. Çocuklar sadece sosyal yapıların ve süreçlerin pasif öznelere değildir.
5. Etnografi, özellikle çocukluk çalışmaları için yararlı bir metodolojidir. Çocuklara, sosyolojik verilerin üretimi aşamasında genellikle deneysel veya araştırma metotlarıyla mümkün olandan daha doğrudan bir ses ve katılım sağlamaktadır.
6. Çocukluk, sosyal bilimlerin çifte yorum biliminin akut olarak mevcut olduğu bir fenomendir (bkz. Giddens, 1976). Yani, çocukluk sosyolojisinin yeni bir paradigmasını ilan etmek, aynı zamanda toplumda çocukluğu yeniden inşa etme sürecine dahil olmak ve bu sürece yanıt vermektir.

İnsanoğlu, modern çağda çocukların yetişkinlerden öğrendikleri yanında yetişkinlerin çocuklardan öğrendiği döneme doğru evrilmektedir. Erken çocukluk normlarının işaret ettiği açılımlara göre çocuk bir sosyalleşme nesnesi olarak inşa edilirken, yeni çocukluk normlarının betimlediği açılımda çocuk hem öğrenen hem de

toplumsal süreçleri etkileme gücü olan toplumsal bir kategoriye belirtmektedir (Şirin, 2018).

Bu noktada A. James, Jenks, ve Prout (1998) evrensel ve ideal bir çocukluk yaklaşımı yerine topluma ve kültüre bağlı birçok çocukluk kategorisinin varlığından söz etmektedirler. Çocukluğu sosyolojik açıdan dört farklı kategoride ele alan çalışmalarında; sosyal olarak inşa edilmiş çocukluk, kabile çocukluğu, azınlık grubu çocukluğu ve sosyal yapısal çocukluk olarak dört farklı yaklaşım bulunmaktadır (Tablo 2.1).

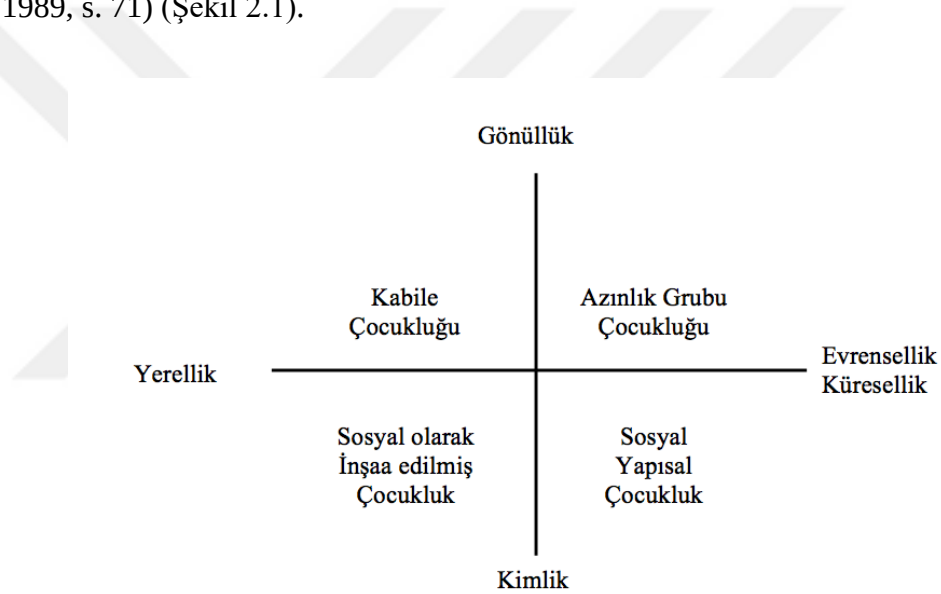
Tablo 2.1 *Çocukluk Sosyolojisinde Farklı Çocukluk Yaklaşımları (Kaynak: A. James ve diğerleri, 1998)*

Yaklaşım	Tanımlar
Sosyal Olarak İnşaa Edilmiş Çocukluk	Evrensel çocuk yoktur. Sosyal politik tarihsel ve ahlak bağlamında yaratılmıştır.
Kabile Çocukluğu	Çocuklar özerktir. Oyun aracılığı ile yetişkinler dünyasından ayrılmaktadırlar.
Azınlık Grubu Çocukluğu	Yapısal eşitsizliğe ve ayrımcılığa dayanan toplumlarda gözlemlenir. Çocukluk politik bir hal alarak yetişkinler arasındaki güç eşitsizliği sebebiyle maduriyetleri söz konusudur.
Sosyal Yapısal Çocukluk	Yaşadıkları toplumla benzer özellikler gösterirler. Vatandaşlar olarak ihtiyaç ve haklara sahip olan sosyal aktörlerden oluşmaktadırlar. Çocukluk sosyal bir fenomendir.

Çocuklar bağlı oldukları yetişkinler dünyasındaki her türlü yansımayı birebir yaşamaktadırlar. Yetişkinlerin yaşamlarında üretilen ve yetişkinlerin de maduriyetlerine sebebiyet veren her türlü koşulda çocukların da mazuriyetleri söz konusudur. Bu sebeple çocuklar; “yetişkinler dünyasının içeriğinde üretilen tüm eylem formlarının nesnesi haline gelmekte ve yoksulluk göçmenlik, eşitsizlik, eğitimsizlik, cinsiyet ayrımcılığı, şiddet vb. pek çok sosyal olguyu kendi varlık alanlarında kendilerini saran dünyada yaşamaktadırlar” (Gürdal-Demir, 2013, s. 14). Zira çocukluk hem diğer çocuklarla iletişimi hem de çocukların dünyalarını çevreleyen yetişkinlerle olan ilişkileri deneyimlemeyi içermektedir.

Çocukluk kavramı, son dönemde literatürde sıkça tartışılmakta ve çocukluğun “toplumsal” olduğu gerçeğinin kabulü ile kendine özgü nitelikleri; değişim ve dönüşümlerle ilişkilendirilerek ele alınmaktadır (Eraslan, 2019). İlgi düzeyindeki artışa paralel olarak çocukluğun basit bir gelişim dönemi değil aksine kendine özgü değerler, özellikler ve davranış kalıplarının olduğu ve doğal bir gerçeklikten çok toplumsal-

kültürel bir yaratı sonucu oluştuğu ve tarih içinde geliştiği yönünde uzlaşılmaktadır (Eraslan, 2019). Çocuğu bir birey olarak tanıma ve çocukluğun özel bir gelişimsel dönem olduğu fikri, çağımız toplumunda netlik kazanan bir görüştür. Çocukluk döneminin ve çocuk haklarının güncel hayatın ve bilimsel merakın ana konularından biri olarak kabul görmesi ve ele alınması (A. Öztürk, 2017a) neticesinde daha belirgin biçimde şekilllenmekte ve gelişmektedir. Çocukluk, yaşam sürecimizin doğal ve değişmez kesitlerinden biridir. Nitekim farklı toplum ve etki alanına aldığı tarih evrelerine, hatta aynı toplumun farklı kesimlerine ışık tutulduğunda çocukluğa değişik anlamlar yüklendiği görülmektedir. Neticede “çocukluk toplumsal bir kavramdır ve öteki toplumsal kavramlar gibi norm ve değerlere göre göreceli olarak belirlenmektedir” (Tan, 1989, s. 71) (Şekil 2.1).



Şekil 2.1 Çocukluğun Kuramsal Yaklaşımlarının Sosyolojik Alanları (James ve diğerleri, 1998)

Çocukluk imgesinin ‘toplumsal bir kurgu’ olarak nitelendirilebileceği; değişen toplumsal yapının, değişik çocukluk imgelerine ve mekanlarına, değişik oyun ve oyun mekanı anlayışlarına ve algılarına neden olacağı; çocukluk imgesi perspektifinden oyun eyleminin ve eylemin gerçekleştiği mekanların değişim sürecinin sanayileşme, kentleşme, teknolojik ilerlemeler, kapitalizm, tüketim kültürü ve küreselleşme ile yakından ilişkili olduğu vurgulanmaktadır (Sormaz ve Yüksel, 2012). Neticede “Çocuk ve çocukluk sosyal ve kültürel bir mekân tasavvurudur. Bu tasavvura karakterini veren medeniyetin insan idealidir” (Şirin, 2018, s. 5), çünkü çocukluk ancak zaman ve mekân bağımlı olarak üretilebilen bir inşaadır (Gürdal-Demir, 2013).

Sonu olarak ocukluk;

“İnsan hayatının zamansallığına işaret eden, bebeklik ve yetişkinlik arasındaki geçici bir alandır ve ocuklar ocukluk denen bu hayat evresini geçici olarak dolduran ve fiziksel, sosyal, bilişsel, gelişimsel birtakım ortak özellikleri paylaştıkları düşünülen kişilerdir (Gürdal-Demir, 2013, s. 14).”

Bu tez kapsamında ocukluk, ocukların deneyim yaşadıkları bir süreç olarak ele alınmakta ve ocukların deneyimlerinin sadece yaş ve gelişim aşamaları ile ifade edilebilen biyolojik süreçlerle açıklanamayacak kadar karmaşık olduğu kabul edilmektedir. ocukların yetişkinlere göre ilgi, ihtiyaç ve beklentilerinin farklı olduğu ön kabulü ile ocuklar sosyal gerçekliği inşaa edebilen yorumlama pratiğine sahip sosyal aktörler olarak tanımlanmaktadır. ocukların sahip olduğu en iyi deneyimlerin başında oyun eylemi gelmektedir. Zira tarih boyunca önde gelen çoğu filozof eğitimci ve düşünür, ocukluğun tam olarak mutlu geçmesi ve oyunun iyi yetişmiş bir insanın gelişimi için gerekli olduğu fikrinde mutabıktırlar (Frost, 2010).

2.3. Oyun ve Tanımı

İlk insanların çeşitli kültürleri üzerine yapılan antropolojik alışmalar oyun kavramının; (1) dans ve ritmik hareket (2) oyunculuk ve mimik üretme (3) şarkı söyleme (4) hikâye anlatımı (5) sanat ve zanaat ve (6) oyun oynama gibi birçok çeşitini ortaya koymaktadır (Mitchell, Mason, ve Davis, 1934). Oyun kavramının, insanlığın ve onun yaratmış olduğu kültür kavramından daha eski bir tarihe dayandığı bilinmektedir. Nitekim Huizinga’ya göre (2006) insanlar gibi hayvanlar da oyun oynamaktadırlar ve bu oyun kavramı hayvanlara insanlar tarafından öğretilmemiştir. Oyun, tüm canlıların vermiş olduğu bir tepkidir ve bu tepki tamamen fiziksel, psikolojik, sosyal ve kültürel etkilerin üzerinde bir eylemdir (Huizinga, 2006). Hollandalı tarihçi Johan Huizinga, Homo Ludens (1955) isimli araştırma kitabında, insanlığın kültür unsurunu yeniden tanımlayarak Homo Faber (yapıcı insan), Homo Sapiens (düşünen insan) kavramlarının yanı sıra Homo Ludens (oyuncu insan) olarak üçüncü bir insan kavramını öne sürmektedir (And, 2012).

Huizinga'ya (2006) göre, oyun kavramının şu önemli nitelikleri bulunmaktadır.

1. Oyun boş zaman içinde gerçekleştirilen, keyif almak için uygulanan, serbestliğin ve özgürlüğün esas olduğu gönüllü bir eylemdir (2006, ss. 24-25).
2. Oyun, gündelik ve sıradan yaşam koşullarından kaçınılan, içinde kendine özgü davranış eylemlerinin uygulanabileceği bir alana girme imkânı sunan ve insanlara '...miş gibi' yapma olanağı sunabilen bir eylemdir (2006, s. 25).
3. Oyun, belirli bir zamanda başlar ve biter. Kendi doğal akışına sahip olan oyun, kaplamış olduğu mekân ve harcanan zaman bakımından sınırlı olma niteliğindedir (2006, s. 27).
4. Oyun sayesinde insanlar hayatın doğal akışından çıkarak, oyunun kendine özgü olan sınırları ve düzeni içerisinde geçici bir 'mükemmel' hayat yaratmaktadırlar (2006, s. 28).

Oyun eylemine ilişkin yaklaşım ve tanımlar araştırmacılar tarafından birçok kaynakta farklı niteliklerle belirtilmiş ve aşağıda liste halinde ayrıntılı biçimde sunulmaktadır (Tablo 2.2).

Tablo 2.2 Oyuna İlişkin Yaklaşımlar

Yazarlar	Tanımlar
Froebel (1906)	Çocuk gelişimine en etkili katkıyı sağlayan evre olan oyun, insanın en saf ve en ruhsal aktivitesi olmakla beraber tam anlamıyla insan hayatına özgüdür (s. 55).
Montessori (1949)	Oyun, çocuğun bilinçli bir yaratım şeklinde ortamda gerçekleştirdiği bilinçli deneyimler şeklinde düşünülebilir (s. 238).
Freud (1961)	Çocuklar oyun aktivitelerini gerçekleştirirken, gerçek dünyada kendilerini etkileyen olayları oyun sırasında tekrarlamaktadırlar ve bunu yaparken yetişkin olma ve yetişkinlerin yaptığını yapabilme isteği ile kendilerini oyunun merkezine yerleştirerek durumlara hâkim kılmaktadırlar (s. 11).
Piaget (1962)	Oyun işlevsel ve aynı zamanda üretken bir özümsemedir (s. 87).
Bruner (1972)	Oyun, kişinin eylemlerinin sonuçlarını en aza indirerek daha az riskli bir ortamda öğrenme eylemini gerçekleştirebilmekte ve işlevsel baskının olduğu bir durumda, denenmesi mümkün olmayan davranış kombinasyonlarının denenebilmesi için fırsat sağlamaktadır (s. 693).
(Bruner, 1977)	Oyun, bir faaliyet biçimi değil, eyleme yönelik bir yaklaşım olmakla beraber ister çocuk ister yetişkin olsun oyunun temel özelliği içeriği değil, anlık vaziyetidir (s. v).
Vygotsky (1978)	Önemli bir gelişim kaynağı olan oyun, tüm gelişimsel eğilimleri yoğunlaştırılmış bir şekilde içerirken aynı zamanda çocuğun kendine özel olarak bir gelişim alanı yaratmasını sağlamaktadır (s. 102).
Rubin, Fein, ve Vandenberg (1983)	Oyun, tanımlanabilir ve yeniden üretilebilir bağlamlarda ortaya çıkan ve çeşitli gözlemlenebilir davranışlarda tezahür eden davranışsal bir eğilimdir (s. 698).
Noschis (1992a)	Oyun oynamak, yetişkinlerin dünyasını tanımlamalarını sağlayan bir taklittir. Bu durum çocukları yetişkin dünyasına yaklaştırmaktadır bu nedenle çocuk gelişimi bazında önemli bir bileşendir (s. 3).

Tablo 2.2 (Devam) Oyuna İlişkin Yaklaşımlar

Çelikhhan (1992)	Oyun, çocuğun kendi isteğiyle gerçekleşen eğlenme ve eğlenirken de öğrenmesini sağlayan, gerçek dünya ile bütünleşebilmesini sağlayan baskı unsuru içermeyen bir eylemdir (s. 173).
Dinç (1993)	Çağdaş söylem ile oyun, çocuğun motor (vücut) becerilerinin gelişebileceği, kendisini ifade etmeyi öğrenebileceği, yeteneklerini fark ederek yaratıcı yönünü dışa vurabileceği ve dil, zihin, sosyal, duygusal vb. yeteneklerini geliştirebilmesine yarayan bir fırsattır (s. 5).
Fanusçu (1994)	Oyun; yaş, ırk, boy, beden farklılıkları gözetmeksizin her çocuğun fiziki ve psikolojik gelişimine katkı sağlayabilen, kültürlerin ötesinde evrensel bir kavramdır (s. 145).
N.P.F. Association (2000)	Oyun, çocuğu içsel anlamda motive ederek onu; yaptığı seçimlerle özgürce yönlendiren ve aktif olarak meşgul edebilen bir olgudur (s. 6).
Caillois (2001)	Oyunu, özgür ve gönüllü bir aktivite, neşe ve eğlence kaynağı olarak tanımlamakla birlikte oyunun, yaşamın geri kalanından dikkatli bir şekilde izole edildiği ve genel olarak zaman ve mekân sınırlandırılmasının da yapıldığı belirtilmektedir (s. 6).
Yılmaz ve Bulut (2002)	Oyun, çocuğun bedensel gelişimine olan etkisi kadar, sorunları çözebilme ve çevresinde olan biteni anlamlandırarak sosyal anlamda gelişmesine de katkı sağlamaktadır (s. 345).
Yürekli (2003)	Oyun, gerçek dünyada kabul ettiğimiz kurallar haricinde kendine özgü kurallar barındırarak farklı bir gerçeklik oluşturmaktadır (s. 78).
Egemen, Yılmaz, ve Akil (2004)	Oyun ve oyuncak, çocuğun kişiliğinin ve becerilerinin gelişmesine olanak sunmaktadır (s. 39).
Akgül ve Öztürk (2004)	Oyun, çocuğun başkasından öğrenemeyeceği konuları öğrenebilmesinin yöntemidir ve böylece çocuk kendi yaşam deneyimini oluşturmaktadır (s. 54).
Güney (2005)	Oyun, insanlığın vazgeçilmezleri arasında yer alan ve var olduğundan bu zamana kadar, insanın her an yaşamında olan bir olgudur (s. 245).
Huizinga (2006)	Oyun, hür irade ile gerçekleştirildiği halde kendi kurallarına uygun olacak bir vaziyette belirli zaman ve mekân içinde, gündelik yaşamdan çıkarak başka bir hayat içinde var olma bilinci ile gerçekleştirilen bir eylemdir (s. 50).
Uluğ (2007)	Oyun, belirli bir amacı ve kuralı olan veya olmayan, çocuğun gönüllü olarak içinde kendine yer edindiği etkili öğrenme sürecidir (s. 2).
Koçyiğit, Tuğluk, ve Kök (2007)	Oyun herhangi bir amaca ve kurala sahip olan veya olmayan, çocuğun keyif duyarak yer aldığı, araçlı veya araçsız gerçekleştirilebilen doğal bir öğrenim yöntemidir (s. 327).
Sutton-Smith (2008)	Oyun, gerçek çatışmaların bir mutasyonu olarak başlar ve sonsuza dek devam eder, ayrıca çocuk veya yetişkin ayırt etmeden her zaman iyileştirici bir rol üstlenmektedir (s. 122).
Bener (2008)	Oyun, insanların bireysel veya grup halinde bir araya gelerek eğlenceli vakit geçirmek amacı ile düzenledikleri, kurallı veya kuralsız etkinliktir (s. 1).
Bulut ve Yılmaz (2008)	Oyun, çocuklar için hayati olmakla beraber, çocuklar için vazgeçilmezdir (s. 35).
Woodyer (2012)	Oyun, geleneksel yetişkin davranışlarından farklı olarak, gerçek yaşamın bir provası gibi konumlandırılmaktadır. Bu yönü ile oyun mekânsal ve zamansal olarak çocukluk ile ilişkilendirilmekte ve sınırlandırıldığı düşünülmektedir (s. 314).
P. Smith (2013)	Oyun; beden, nesne ve sembollerin kullanımını ve bunların kendi aralarındaki ilişkilerinin birer kombinasyonunu içeren, kendiliğinden oluşan, gönüllü ve eğlenceli bir aktivitedir (s. 4).

Tablo 2.2 (Devam) Oyuna İlişkin Yaklaşımlar

P. K. Smith ve Pellegrini (2013)	Oyun, genel olarak sürecinin ulaşılan sondan veya hedeften daha önemli olduğu, nesnelerin yeni kombinasyonlarla veya roller ile yeniden şekillendirilerek canlandırıldığı esneklikte ve çocukların genellikle bu durumdan keyif aldıkları bir etkinliktir (s. 7).
Atmakur-Javdekar (2016)	Oyun gönüllük esasına dayalı, tesadüfi ve nihai ürünü olmayan bir araçtır (s. 4).
Aral, Gürsoy, Aysu, ve Özbal (2017)	Genel anlamıyla oyun, belirli bir amaca yönelik olmaksızın kendiliğinden gelişen, çocuğa haz ve mutluluk verirken aynı zamanda bedensel ve zihinsel gelişiminin temelini oluşturan en etkili öğrenme süreçlerinden biridir (s. 282).
Tavşan, İsmailoğlu, ve Ergun (2018)	Oyun, çocuğun gelişimi ve eğitimi açısından önemli olduğu kadar çocuğun eğlenebilmesini sağlayan ciddi bir uğraştır (s. 568).
İnan-Kaya (2018)	Oyun, bebeklik döneminden başlayarak insan yaşamında var olan ve zamanla değişim göstererek varlığını sürdüren, aynı zamanda beden ve zihin kombinasyonunu sağlayarak kişinin eğlenmesini sağlarken yeteneklerinin de açığa çıkmasına neden olan eylemdir (s. 66-67).
Kepenek (2019)	Oyun fiziksel ve sosyal bir olgu olmasının yanı sıra insanlığın başlangıcına kadar dayanan tarihi bir kavramdır (s. 33)
Akkuş ve Sevgen (2019)	Oyun, oyuncunun kendi arzusuyla başlayan, hayali öğelere ve hareketli bir güce sahip olan aktivitedir (s. 67).
TDK (2021)	“Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence(dir).”

Oyun ile ilgili tanımlar ve özellikler, oyunun ne kadar eskiye dayandığını vurgular niteliktedir. Oyun ve oyuncakların geçmişinin, insanlık tarihi kadar eskiye dayandığı yapılan arkeolojik kazılar sayesinde ortaya konulmaktadır (Bener, 2008). Öte yandan bugün bildiğimiz, oynadığımız birçok oyunun eski çağlarda da oynandığına ve bilindiğine dair çeşitli kanıtlar bulunmaktadır (Bener, 2008).

2.4. Oyun Kavramı ve Tarihsel Süreci

Eski Mısır mezar kazılarında çok sayıda pişmiş topraktan yapılan oyuncak bebek kalıntılarına ulaşılmakta ve yapılan diğer kazı çalışmalarında dönemin çocuklarının içine tohum doldurulan çingiraklar ve tekerlekli küçük at arabaları ile oyun oynadıkları bulgusuna rastlanmaktadır (Onur, 1992). Eski Yunan uygarlığında pişmiş kilden yapılan ve eklemlere sahip olan bebeklere rastlanırken aynı zamanda aşık oyunun çocuklar kadar yetişkinler tarafından da oldukça popüler bir oyun olduğu bilinmektedir (Onur, 1992). Onur’a göre (1992) Roma uygarlığında yaşamış olan bir çocuğun, Yunanlı çocuklar ile neredeyse aynı oyunları oynadıkları düşünülmekte ve Roma’da bulunan Forum Romanum’da, seksek oyununa ait olduğu ön görülen eski gravürlerin görüldüğünü belirtilmektedir.

Orta Çağ Avrupasının her bir köşesinde çeşitli çocuk oyunları oynandığı düşünülmekte ve bu oyunların çoğuna dönemin kitaplarından veya tablolarla çizilmiş olan günlük yaşam illüstrasyonlarından ulaşılmaktadır (Johnston, 2011). Çağın koşullarında herhangi bir oyuncuğa sahip olmak ve o oyuncak ile oynamak çocuklar açısından bulundukları topluluğun sınıfsal farklılıklarına ve ailelerinin bulundukları sınıfları temsil etmektedir (Onur, 1992). Böylece çocukların oynadıkları oyunların; ailelerinin toplum içinde bulundukları konumunu, yaşam biçimlerini ve sınıfsal farklılıklarını yansıttığı düşünülebilir. Genellikle köylü ailelerin çocuklarının evlerinde bulunan elbise parçalarını, mumları, hayvan kemiklerini, sopaları ve taşları kullanarak; zar, bilye, top vb. oyun araçlarını kendi imkanları doğrultusunda dönüşüme tabi tutarak kullandıkları düşünülmektedir, buna karşın kasabalardaki zanaatkarların aynı oyuncakları ahşap malzeme kullanarak; kukla ve topaç şeklinde yaptıkları bilinmektedir (Elliott, 2004). Çağın gündelik koşullarına paralel olarak çocukların ailelerinin yaşamlarından gördükleri ve oyun olarak tekrar ettikleri davranışlardan biri de avcılıktır ve köylü erkek çocukları ev yapımı tuzaklar, yaylar ve oklarla küçük hayvanları avlayarak zaman geçirmektedirler (Elliott, 2004). Öte yandan günlük yaşam mücadelesinden muaf olan yani soylu sınıfına mesup ailelerinin çocuklarının farklı oyunlar oynadıkları düşünülmektedir. Örneğin ‘bilboke’ oyununun yalnızca soylu ailelerin evlerinde oynanan bir oyun olması ve bu oyunun Fransa’da III. Henry’nin sarayında oynanması tüm bu bilgileri destekler niteliktedir (Onur, 1992).

Yıllar içinde oyun eylemi nitelik ve bağlamı açısından çeşitli değişimler göstermekte lakin oyun eyleminin icraa edildiği mekân olarak evin dışında kalan alanlar Orta Çağ’dan günümüze değin oyun mekânı olarak tercih edilme sürekliliğini korumaktadır. Örneğin sokakta oyun oynayan çocukları Orta Çağ Avrupası’nda bile görmek mümkündür. Bu yargıyı destekleyecek nitelikteki belgelerden en önemlisi ve en ünlüsü şüphesiz ki Pieter Bruegel’in 1560 yılında, yağlı boya ile yaptığı ‘Çocuk Oyunları’ isimli tablosudur (Görsel 2.13).



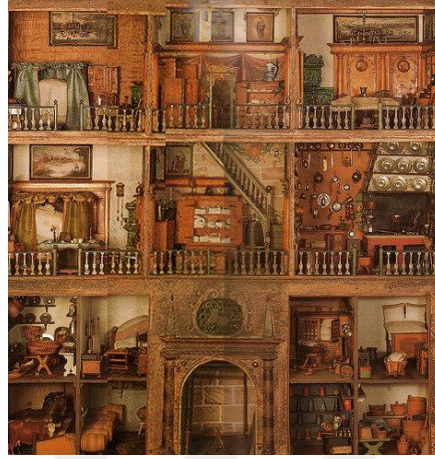
Görsel 2.13 Pieter Bruegel tarafından yapılan Çocuk Oyunları Tablosu, 1560, Sanat Tarihi Müzesi, Resim Galerisi, Viyana (Kaynak: <http-12>)

Dönemin en ünlü sanatçılarından biri olarak görülen Pieter Bruegel'in yapmış olduğu bu tabloda Onur'a göre (1992) 80 ve üzerinde oyun olduğu düşünülürken, Hidman'a göre (1981) 91 farklı oyun çeşidi bulunmaktadır. Günümüzde güncelliğini koruyan birçok oyunun (topaç, körebe, aşık, elim sende gibi) tabloda resmedildiği, böylelikle Orta Çağ'dan günümüze ulaştıklarını söylemek mümkündür.

1600'lerden sonra oyun ve eğlencenin çocuklar açısından üç veya dört yaşlarından sonra azalarak kaybolduğunu belirten Aries (1962), o andan itibaren çocukların yetişkinlerle aynı oyunları oynadığını öne sürmektedir. Günümüz koşullarında çocukların oynaması hoş karşılanmayan bir etkinlik olarak zar atmak gibi şans oyunlarının Orta Çağ'da çocuklar arasında olağan bir eylem olduğunu vurgulamaktadır.

Rönesans dönemi olan 16. ve 17. yüzyıllara gelindiğinde çocuk oyunları açısından birtakım gelişmelerin olduğu söylenebilmektedir. Rönesans dönemi boyunca ailelere düğün hediyesi olarak verilen minyatür bebek evlerinin dönemin çeşitli unsurlarına ışık tuttuğu belirtilmektedir (Onur, 1992). Bu minyatür bebek evlerinin, dönemin evlerinin sahip olduğu iç mekân kurgusunu bire bir olmasa bile olabildiğince yansıttığı ve 12-13 yaşlarındaki küçük kız çocuklarının oyun aracı olduğu düşünülmektedir (Onur, 1992). Onur'a göre (1992) bu minyatür bebek evleri küçük yaştaki kız çocuklarını ev işlerine

ve gelecekteki yaşam şartlarına hazırlamak için bilinçli olarak hazırlanan benzerlikle dolu bir oyun evidir (Görsel 2.14).



Görsel 2.14 *Stromer (Alman) Bebek Evi, 1639, Germanisches Ulusal Müzesi, Nürnberg (Kaynak: [http-13](http://13))*

Sanayi Devrimi ile birlikte çocukluğun yeni bir boyut kazanması, çocukluğun tarihsel sürecinin irdelendiği kaynaklarda sıklıkla vurgulanan bir gerçekliktir. 19. yüzyılda sınıfsal farklılıklar sebebi ile okula gitme zorunluluğu bulunmayan kendi kaderlerine terk edilmiş çocuklar, bulabildikleri her türlü mekânda kendi başlarına çeşitli oyunlar geliştirmek durumunda bırakılmışlardır (Onur, 1992). Toplumsal yapıdaki sınıfsal ayrımların çocuklar açısından, oyun ve oyuncak üzerinden daha güçlü bir biçimde vurgulanmaya başlandığı, 19. yüzyılda seri üretim anlayışının her alanda ön plana çıkarak oyuncak sanayisini de etkilemeye başladığı gözlenmektedir (Onur, 1992). Bu anlayışın akabinde çocukluk ve oyun kavramları için sonraki yüzyılda tüketim eylemine zemin oluşturacak logo ve markalı oyuncak üretiminin başladığını söylemek mümkündür. Ancak Sanayi Devrimi'nin bir sonucu olan seri üretim anlayışı ile İkinci Dünya Savaşı sonrası toplumsal anlamda görülen genel yaşam kolaylığı görüşünün, özellikle sosyal anlamda fakir sınıfların çocuklarının oyuncaklara ulaşımını olumlu yönde etkilediğini (Onur, 1992) savunan görüşler de mevcuttur.

Olumlu yönde etkilenen bir diğer konunun ise oyun eyleminin gerçekleştirildiği alanların tanımlanması fikri olduğu yönündedir. Nitekim 19. yüzyıl ile 20. yüzyılın başlarında çocuklar ve yetişkinlerin farklı gereksinimlere sahip olduğu akademik dünyadaki çalışmalar sonucunda anlaşılacak, evlerine yakın sokaklarda, kendi mahallelerinde, dere ve yol kenarlarında oyun oynayan çocukların kendilerine ait bir alana ihtiyaç duyabilecekleri fikri yaygınlık kazanmıştır (Kahya-Canlı ve Demirarslan,

2020). 20. yüzyılda çocuk oyun alanlarının kentsel bir öge halinde tarasalanması ile birlikte oyun alanlarında özellikle salıncak ve kaydırak, kum havuzu gibi belirli biçimlere sahip, ezbere kullanılan oyun öğelerinin yaygın bir şekilde kullanıldığı gözlenmektedir (Frost, 2012). Nitekim geçmişte oynanan çeşitli çocuk oyunlarının (seksek, körebe, ip çekme vb.), 20. yüzyılda da çocuklar arasında azalarak oynanmaya devam ettiği (Postman, 1995) ancak çoğunlukla çocuklara ait özel alanlarda sınırlandırıldığı gözlenmektedir (Taşçı, 2010).

Günümüzde değişen yaşam koşullarıyla birlikte teknolojiye yaşanan gelişmeler çocukların sahip oldukları oyunlara ve bu oyunların gerçekleştiği mekanlara yansarak değişim gösterebilmektedir. Geleneksel çocuk oyunlarının günümüzde sokaklarda ebeveyn kontrolünde ve yarış konsepti içinde gerçekleştiğini vurgulamak mümkündür. Oyun eylemi üzerinde yaşanan bu değişimler, doğal çocuk oyun alanlarının yok olmasına serbest oyun zamanlarının araçsallaştırılmasına ve çocuk oyunlarının izole edilerek kurumsallaştırılmasına bağlanabilmektedir (İnal, 2017). Nitekim çocuk oyunları günümüz koşullarında teknolojinin etkisiyle yoğurulmaktadır. Modern dünyanın getirisi ile kentleşmenin bir sonucu olarak oyun eyleminin gerçekleştirilebileceği boş zaman ve mekânı kısıtlanmaktadır (İnal, 2017). Doğal çocuk oyun alanlarının sayısı azaldıkça çocuklar kapalı mekanlara sürüklenmektedir ve bunun neticesinde çocuklar dijital oyunlara yönelmektedirler (İnal, 2017).

1970'lerin sonlarından itibaren bilgisayar oyunu oynamak çocuklar tarafından tercih edilen bir boş zaman etkinliği olarak ortaya çıkmış ve zamanla özellikle çocuklar arasında belirli bir kullanıcı kitlesi yaratarak popüler bir unsur haline gelmiştir (Harris, 2001). Özellikle 1980'lerin sonlarında Japon Lintendo sisteminin geliştirilmesiyle (Harris, 2001), çocuk kullanıcılar/oyuncuların dijital bilgisayar teknolojiye dayanan yeni multimedya kültürüne dair interaktif video ve bilgisayar oyunlarının son yıllarda günlük yaşamın doğal aktivitesi haline geldiği görülmektedir (Fromme, 2003). Bilgisayar oyunları ve çocuklar ile ilgili genel söylemler, dijitalleşmenin ve interaktif medyanın çocukların boş zamanlarında baskın bir konum kazanarak gündelik aktivitelerinin (kitap okuma, spor yapma vb.) yerini almaya başladığı yönündedir (Fromme, 2003). Dijital oyunlara yönelimin çocukları giderek daha fazla bireyselleştirdiği ve iç mekân odaklı boş zaman etkinliklerine yönlendirdiği yönünde genel bir kanaat oluşturmaktadır (Fromme, 2003).

2.5. Oyun Kuramları ve Sınıflandırmaları

Oyun, bulunduğu dönemin kültürü, sosyal, tarihsel ve ekonomik özellikleri ayrıca teknolojik olanakları çerçevesinde şekillenebilen ve bunlara bağlı olarak değişim gösterebilen bir eylemdir. Oyunun içerik ve amacını kavrama niyetine sahip olan düşünürler oyun eylemine ilişkin farklı kuramsal perspektifler sunmaktadırlar. Modern teoriler oyun ile keşif eylemini ilişkilendirerek aralarındaki farkı irdelemekte ve böylece oyunun; çocuğun sadece fiziksel değil aynı zamanda sosyal, duygusal ve entelektüel gelişimine de katkıda bulunduğunu ortaya koymaktadırlar. Örneğin, merak keşfetmenin, çocuğun “Bu nesne ne yapabilir?” diye sorduğu yeni durumlarda gerçekleştiğini, oyunun ise çocuğun "Bu nesneyle ne yapabilirim?" diye sorduğu benzer durumlarda meydana geldiğini belirtmektedirler (Hutt ve Bhavnani, 1972, s. 351).

Psikodinamik teoriler oyunun çocukların sosyal ve duygusal gelişimindeki rolünü vurgulamaktadır (Erikson, 1974; Freud, 1961). Bilişsel gelişim teorileri ise, oyunun çocuğun biliş, dil, sosyal/duygusal davranış, problem çözme becerileri, güçlü ve zayıf yönlerini tanıma ve neden-sonuç süreçlerini anlama becerisi gibi tüm yönleriyle sağlıklı gelişimine olanak sağladığını belirtmektedir (Bruner, 1972; Piaget, 1962; Sutton-Smith, 1967). Ayrıca, Vygotsky (1967), bir çocuğun gelişiminde oyunun önemini anlamada sosyal ve kültürel bağlamın önemine değinmektedir. Sosyo-kültürel oyun teorileri, öncelikle çocukların sosyal rolleri ve normları, oyun yoluyla uyguladıkları sosyalleşme eylemi olarak oyuna odaklanmaktadır (Mead, 1934). Öte yandan çocuk oyunlarının; nesnelerin, eylemlerin ve insanların rollerinin hayali işlevlerine dair inandırıcılığına dayanan, üst-iletişimsel bir düşünce aktarım formu içerdiği düşünülmektedir (Bateson, 1972).

Çocuk oyunları; belirli bir açılışa, heyecan yaratan merkezi bir eyleme, belirsiz sonuçları ile karmaşıklığa sahiptir ve nesilden nesile aktarılabilme özellikleri ile dünyanın herhangi bir yerinde farklı biçimlerle tanımlanabilmektedirler (Whittaker, 2012). Çocukların oyun davranışlarını araştıran deneysel araştırmalar, oyunu tipik olarak çocuğun yaşına gelişiminin farklı aşamalarını yansıtan bilişsel ve sosyal kategorilere ayırmaktadır. Bilişsel oyun teorisyenleri oyunları; işlevsel, dramatik/sembolik, yapıcı ve kurallı oyunlar olarak sınıflandırırken (Piaget, 1962), sosyal oyun teorisyenleri ise oyunları; tek başına oyun, paralel oyun, birlikte oyun ve işbirliğine dayalı oyunlar olarak gruplandırmaktadırlar (Parten, 1932). Oyuna dair sosyal ve bilişsel kategorilerin yanısıra yapılan diğer taksonomik çalışmalarda farklı

sınıflandırmalara rastlamak mümkündür. Örneğin Hughes (2002) oyun tiplerini araştırdığı, “*A Playworker’s Taxonomy of Play Types*” adlı kapsamlı çalışmasında oyunu 16 farklı kategoride ele almaktadır. Hughes tarafından önerilen 16 oyun tipinin Piaget’in (1962) öne sürdüğü bilişsel oyun kategorilerine göre yeniden sınıflandırması Atmakur-Javdekar (2016) tarafından ele alınmakta, Tablo 2.3’te içeriksel anlamda daha da ayrıntılandırılmış bir çerçeve halinde sunulmaktadır.

Tablo 2.3 *Bilişsel Oyun Kategorilerine Göre Oyun Tiplerinin Sınıflandırılması*

İşlevsel Oyun	Dramatik/Sembolik Oyun
1. Kıran kırana oyunu; 2. Derin oyun 3. Lokomotor oyun 4. Nesne oyunu	1. Sembolik oyun 2. Sosyo-dramatik oyun 3. Dramatik oyun 4. Fantezi oyun 5. Hayali oyun 6. Rol yapma oyunu 7. Özetleyici oyun
Yapıcı Oyun	Kurallı Oyunlar
1. Yaratıcı oyun 2. Kontrol oyunu 3. Keşif oyunu	1. Sosyal oyun 2. İletişim oyunu

Yukarıdaki tabloda belirtildiği üzere; işlevsel, dramatik/sembolik ve yapıcı oyunların, özgür ve manipülatif doğaları gereği genellikle küçük çocukların oyun davranışlarını yansıttığını; kurallı oyunların ise daha büyük çocukların oyun davranışlarını nitelendirdiği düşünülebilmektedir (Atmakur-Javdekar, 2016). Oyun gönüllülük esasına dayalı, tesadüfî ve nihai ürünü olmayan bir araçtır (Atmakur-Javdekar, 2016). Çocuğun özgürce oynaması ve çevresini keşfetmesi için doğuştan gelen bu nitelik, çocukların gelişimi için elzemdir ve özgür/serbest oyunu organize edilip planlanmış oyunlardan ve spordan ayırmaktadır (Hart, 2002). Kurallı oyunlar, çocukların sosyal ortamlarda akranlarıyla etkileşim kurmalarına ve çocukların sosyal kuralları ve düzenlemeleri öğrenmelerine fırsat tanırken, yapıcı oyunlar, özgür ve manipülatif doğaları gereği, çocuklardaki merak ve keşif duygusunu ön plana alarak özgürce seçim yapma deneyimini tetiklemektedir.

3. ÇOCUK VE ÇEVRE

3.1. Çocuk Coğrafyaları

Coğrafya bir birim olmasının yanı sıra belirli bir dizi kavram içeren, aynı zamanda sınırlı ve öğrenilebilir bir birikim olarak nitelendirilmektedir (Bunge, 1973). Çocuk coğrafyaları çalışmalarının genel olarak iki yaklaşım temelinde ele alındığı söylenebilmektedir (Uysal, 2015). Bunlardan birincisinin çocukların mekâna dair bilişsel gelişimlerini, haritalama kabiliyetlerini ve becerilerini konu edinen psikolojiye dayalı çalışmalar, bir diğerinin ise çocukların, yetişkinlerin yaşam alanlarından ayrı olarak ele alınması suretiyle kentsel alanlarda söz sahibi olabilecek bireyler şeklinde bahsedilen, sosyolojik çalışmalar olduğu belirtilebilir (Uysal, 2015).

Çocuk coğrafyaları çalışmaları sayesinde, çocukların toplumdaki yerlerinin ve mekanlarının önem kazandığı ve konu üzerinde daha fazla çalışma yapıldığı söylenebilmektedir. Çocuklar için oluşturulması planlanan mekânların fiziksel, sosyal ve kültürel olmak üzere, bahsedilen üç unsurun bileşeni olarak ele alınması suretiyle oluşturulması gerektiği görüşü baskındır, aksi takdirde tek bir unsura yoğunlaşmanın neticesinde; çocuğun temsiline mekândan dışlanması gibi sonuçlara neden olabileceği düşünülmektedir (Hasırcı, 2009).

Sara James (1990), *“Is there a ‘place’ for children in geography?”* adlı çalışmasında çocukların coğrafyadan uzak tutulduğunu öne sürerek çocukların toplumda üstlendikleri rolü incelemek adına yeterince araştırma yapılmadığını eleştirmekle birlikte, bu eksikliği üç unsura bağlamaktadır: (1) sosyal-mekânsal ilişkiler bakımından çocukların toplumun önde gelen üyeleri olarak görülmediği ve mekan kullanımlarının yetişkinlerin mekan kullanımına benzer oluşturulduğu düşüncesi (2) çocukların uzamsal davranışlarının; zihinsel karmaşıklığının zayıf birer göstergesi olarak görülmesi (3) çocukların doğal ve doğal olmayan şekilde (insan katkısıyla) yaratılmış çevrelerinin incelenmesinin birtakım zorluklar nedeniyle göz ardı edilmiş olabileceği düşüncesidir (S. James, 1990).

3.1.1. Çocuk ve Mekan İlişkisi

Çocuk ve mekan ilişkisine odaklanan ilk araştırmalar, çocukların bilişsel gelişimleri üzerinde durmakta ve mekan algılarını çözümlemeye dayalı harita kabiliyetlerine (Blaut, McCleary, ve Blaut, 1970), mekan farkındalığı (Matthews, 1992) ve mekanı deneyimleme eylemleri (Hart, 1979) gibi konulara yoğunlaşmaktadır. Çocuklardaki uzamsal bilincin nasıl şekillendiği ve temsil edildiğini inceleyen Spencer, Spencer, Blades, ve Morsley (1989) uzamsal bilişin hem öğretilmemiş hem de evrensel olan doğal bir beceri olduğu var sayımı üzerinde durmaktadırlar. Ancak doğal veya evrensel beceri ile ne kastettiklerini tam olarak açıklamaları da deneyime dikkat çekmeleri, öğrenmenin uzamsal bilginin geliştirilmesi ve düzenlenmesinde önemli bir role sahip olduğunu düşündürmektedir.

Çocuk ve mekan ilişkisinin çevresel psikoloji perspektifinden irdelendiği psikolojik çalışmaların yanı sıra, çocukluk ve mekansallık ikililiği üzerine kurulu olan sosyolojik yaklaşımlar da mevcuttur. Çocuk ve mekan ilişkisini çocukluk ve mekansallık ikililiği üzerinden irdelemeye çalışan araştırmacılardan biri de Sara James'dir (1990). Bu yaklaşımlardaki ana varsayım çocukluğun toplumsal rollerden biri olarak kurgulandığı kabulüyle başlamaktadır. İlâveten çocuğun hayatını deneyimlemeyi öğrendiği, sürekli vakit geçirdiği gündelik mekânlarda rol farklılığından kaynaklı bir ayrışmanın kaçınılmaz olduğunu belirtmektedir. Öte yandan çocuğa ilişkin mekanların oyun mekanları olarak çocuğa özel tanımlanmış bir yer olduğunu belirtmekte, ancak çocuklar ve yetişkinler arasındaki farkların tam olarak ne anlama geldiğini belirlemenin toplumsal bir olgu olmasından ötürü, bu bölümlenmenin rijit sınırlar içermeyeceğini ayrıca vurgulamaktadır (S. James, 1990).

Nitekim çocukların dünyası yetişkinlerinkinden çok farklıdır ve yetişkinlerin eylemleri; çocukların mekan ile aralarındaki ilişkiye aracılık etmektedir (S. James, 1990). Çocukların bulundukları mekanların ve bu mekanları kullanım amaçlarının yetişkinlerden farklı olduğu belirtilebilen bir gerçekliktir. Çocuklar ev, kamusal alan, park ve alışveriş merkezi gibi yerlerde yetişkinler ile aynı ortamı paylaşımları halinde, bulundukları mekândan beklentileri nispeten yetişkinlerden farklı olabilmektedir (S. James, 1990). Öte yandan S. James (1990) çocuk oyun alanlarının çocuklar tarafından çeşitli biçimlerde kullanılarak fiziksel ve duygusal gelişimi sağladığını belirtirken, aynı

çocuk oyun alanlarının yetişkinler tarafından sosyalleşme aracı olarak görüldüğünü belirtmektedir.

Gündelik yaşam koşulları arasında, çocukların içinde yer alarak bulundukları birçok mekâna rastlanabilmektedir. Roger Hart (1979) yürütmüş olduğu çalışmasında, çocukların bulunmaktan memnuniyet duydukları mekanların çeşitlilik gösterdiğini ve daha çok çocukların arkadaşlarıyla sosyalleşebildiği ortamları tercih ettiklerini vurgulamaktadır. Genel olarak çocukların herhangi bir mekândan beklentilerinin, çevreyi en iyi nasıl kullanabilecekleri ile ilgili olduğu belirtilmektedir (Aitken ve Ginsberg, 1988).

3.1.1.1. Oyun Alanları ve Oyun Parklarının Tarihi

Çocuk oyunlarının; insanlığın kültüründe var olduğunu ve tarihin her anında yer aldığını söyleyebilmemiz mümkündür. Buna rağmen çocuklar için özel olarak tasarlanmış oyun alanlarının tarihsel sürecinin nispeten kısa olması; çocukların oyun eylemleri için ayrı bir yere ihtiyaçlarının olabileceği fikri, 19. yüzyıldan önce neredeyse bilinmeyen modern bir kavram olarak karşımıza çıkarmaktadır (Pascoe, 2008). 19. yüzyılda kapalı veya açık niteliği gözetilmeksizin çocukların oyun eylemlerini gerçekleştirilebildikleri mekanlar ‘oyun alanları’ olarak nitelendirilmektedir (Frost, 2012).

Çocukların açık alanda diledikleri gibi koşabilecekleri, zıplayabilecekleri, oyun eylemlerini gerçekleştirebilecekleri ve bunu yaparken eğlenebilecekleri açık arazi alanlarının sağlanması gerekliliğinin, özellikle küçük yaştaki çocukların fiziksel gelişimleri açısından büyük ve önemli bir avantaj sağladığı iddia edilmektedir (Tsanoff, 1897). 1800’lü yılların sonlarına doğru küçük kasaba ve köylerde yeterince açık kırsal alanın bulunuyor olmasının yanı sıra şehirlerdeki varlıklı sınıfa mensup ailelerin evlerinin çevresinde çocukların oyun oynayabilecekleri avlulara sahip olmaları nedeniyle, çocuklar için özel olarak oyun alanlarına ihtiyaç duyulmadığı fikri üzerinde durulmaktadır (Tsanoff, 1897). Bu nedenle oyun alanlarının yalnızca büyük şehirlerde ve esas olarak gecekondu mahalleleri ile nüfusun yoğun olduğu bölgeler için ihtiyaç duyulan bir alan olarak görüldüğünü belirten Tsanoff (1897), zaman içinde dar ve kirli sokaklarda oyun oynamak durumunda kalan çocukları gözlemleyen birtakım bireylerin,

çocuk oyun alanları oluşturulması düşüncesini tetiklemiş olabileceklerini ileri sürmektedir.

Oyun alanlarına duyulan ihtiyaç ve motivasyon kaynağının, toplumların tarihsel gereksinim ve bakış açısına dayandığı söylenebilmektedir. Nitekim Almanya’da 19. yüzyıl başında ortaya çıkan oyun alanı hareketinin çıkış noktasını; milliyetçi güdüler ve askeri niyetler ile şekillenen fiziksel egzersiz ve çocuk hastalıklarını indirgeme çabası oluşturur iken; İngiltere’deki oyun alanı hareketi ile kentlerin çocuklar üzerindeki kötü etkilerinin azaltılması hedeflenmekte ve bunun sonucunda çocukların davranış ve karakter gelişiminin olumlanması amaçlanmaktadır (Frost, 2012).

Doğal bir yaşam süreci olan çocuk oyunları, doğal yaşam alanında ve doğanın sunduğu güzellikler arasında, çocuğun kendi içinde hissettiği biçimde gerçekleşerek, yaşamının ana dayanak noktası olarak, ailesinin de teşvik etmesi ile birlikte geliştirilmektedir (Froebel, 1906). Froebel’in (1906) özellikle üstünde durduğu doğal oyun alanlarının, mağara ve akarsuları keşfeden, ağaçlara ve dağlara tırmanan, ormanda gezinen çocukların ilk deneyimlerinin gerçekleştirildiği yer olarak görülebileceğini belirtmektedir. Özellikle erkek çocuklarının fiziksel aktivitelerini (koşu, boks, güreş, top oyunları, yarış, avcılık, savaş oyunları vb.) rahatlıkla gerçekleştirebilmelerini göz önünde bulunduran Froebel (1906), böylelikle her kasabanın kendine ait oyun alanına sahip olması gerektiği fikrini öne sürmektedir.

Rainwater (1922) ‘aşamalar’ olarak bahsettiği, oyun alanlarını oluşturmaya yönelik yapılan eylemleri ve bu eylemlerin ortaya çıkış dönemleri ile tarihlerini yaklaşık olarak şu şekilde özetlemektedir: (1) 1885-1895 yıllarında egemen olan "kum bahçesi" aşaması; (2) yaklaşık 1895-1900 yıllarını "model oyun alanı" (3) 1900-1905 yıllarını "küçük park" aşaması; (4) 1905-1912 yıllarını "rekreasyon merkezi" aşaması; (5) 1912-1915 yıllarını "yurttaşlık sanatı ve refah" aşaması; (6) 1915-1918 yıllarını "mahalle teşkilatı" aşaması; ve (7) 1918'den sonraki dönemi "topluma hizmet" aşaması olarak yorumlamaktadır.

1880’lerin sonlarında her yaşa ve cinsiyete yönelik açık hava spor ve oyun alanının Boston’da açılması, Amerika’daki mevcut oyun alanı hareketinin, önemli bir dönüm noktası olma niteliği taşımaktadır (Mero, 1908). Aynı yıllarda Berlin’e yapılan ziyaretler sırasında, zengin veya fakir fark etmeksizin çocukların, polis gözetiminde halka açık oyun alanlarında kendi kendilerine kum yığınları ile oyun oynadıklarının görülmesi neticesinde, aynı kum bahçeleri fikrinin Boston’a da taşınabileceği önerisinde

bulunulduđu bilinmektedir (Frost, 2010; Mero, 1908; Rainwater, 1922). Akabinde, kum bahçesi ve kum oyununun popölaritesi ve gelişimsel faydaları kapsamlı bir şekilde araştırılarak kamu nezdinde onaylanmıştır (Frost, 2012). Nitekim, bazı şehir parklarının benzer amaçlarla kullanılmasına karar verilmiştir (Mero, 1908). Böylece ilk birkaç yıl boyunca kum bahçelerindeki çocukların, anneler ve diğler gönüllü kadınlar tarafından denetiminin sağlanması kararlaştırılmıştır (Frost, 2010).

Oyun alanlarının gelişiminde ilk aşama olarak nitelendirilen kum bahçesi tasarımları Frost’a göre (2010); kentlerin yoğun nüfuslu bölgelerinde mevsimsel olarak çalıştırılan ergenlik çağı öncesi çocuklarla hem serbest hem de yönlendirmeli oyunların gerçekleştirilmesi ile çocukları sokakların fiziksel ve ahlaki tehlikelerinden uzaklaştırmayı amaçlamaktadır (Görsel 3.1 ve 3.2). 1886-87 tarihlerinde, kentsel alanlarda kum bahçelerinin oluşturulması, çocukları gecekonduların tehlikelerinden koruyabilme noktasında ciddi bir başarı elde edilebilmesine neden olurken; hayır kurumlarının ve diğler kuruluşların örgütlenerek ortaya koydukları ‘çocuk kurtarma hareketi’ sayesinde oyun alanları ve rekreasyon alanları oluşturulmakta, yoksulluğun veya evsizliğin çocuklar üzerindeki etkilerini en aza indirme konusunda verimli bir ilerleme gösterilmektedir (Frost, 2010).



Görsel 3.1 Oyun oynayan Afrikalı Amerikalı kızlar. New York Halk Kütüphanesi Dijital Koleksiyonlar, 1922 (Kaynak: <http-14>)



Görsel 3.2 Çocukların kumda oturarak veya diz çökerek oynayabileceği bir kum havuzu türü (Kaynak: Mero, 1908)

Rainwater (1922), ikinci aşama olan ‘model oyun alanı’ teriminin ilk olarak William Kent tarafından ortaya atıldığını vurgulamakta ve oyun alanı olarak kullanılması amacıyla bağışlanan arazinin, Hull House tarafından hayata geçirilmesi ile bağlantılı olduğunu düşünmektedir. Bahsi edilen oyun alanı, polis denetiminde olmasının yanı sıra, her yaştan çocuğun kullanımına açık olarak kum bahçelerini, salıncakları, hentbol ve beyzbol gibi oyun sahalarını bünyesinde barındırmaktadır (Rainwater, 1922) (Görsel 3.3).



Görsel 3.3 Organize edilen bahçeli ‘model oyun alanı’, Boston (Kaynak: Rainwater, 1922)

Yaklaşık 1895’te başladığı belirtilen model oyun alanı fikri ile çocukları ve gençleri cezbetmek, yönlendirmek, canlandırmak ve ihtiyaçlarını karşılayabilmek adına çocuğun doğasının gerektirdiği unsurlarla donatılan ve böylece ev, okul gibi mekanların çocuklar ile arasında bir bağlantı halkası olarak hizmet edebilen, yeterli sayıda ve

boyutta açık alanlar kastedilmektedir (Tsanoff, 1897). Görsel 3.4'te Hull House tarafından hayata geçirilen model oyun alanları gösterilmektedir.



Görsel 3.4 Hull House Oyun Alanı (Kaynak: Chicago Üniversitesi Daley Kütüphanesi <http-15>)

1900'lü yıllara gelindiğinde, kent üzerinde söz sahibi olanlar ve akademisyenler; oyun ve oyun alanı hareketindeki oyunun eğitici değeri olduğunu, oyun alanlarında her yaşta çocuğun bir arada barınabileceğini, oyun alanlarının yılın her gününde kullanılabileceğini ve kamu fonlarının oyun alanındaki güvenliği sağlamak amacıyla kullanılması gerektiği görüşü üzerinde durmaktadırlar (Frost, 2010).

Oyun alanı hareketindeki üçüncü aşama, model oyun alanlarının ardından geliştiği düşünülen küçük park ve meydanların inşa edilmesiyle birlikte ortaya çıkmaktadır (Frost, 2010; Rainwater, 1922). Geliştirilen oyun alanlarının içinde, belediye parklarının yapısına göre konumlandırılan ağaçlar, çiçekler, çim alanları ve yürüyüş yerlerinin yanı sıra; dinlenme alanları da bulunmaktadır (Rainwater, 1922). Şehir parklarında oluşturulan bu tema ilerledikçe kullanılmayan boş arsalar, kilise mülkleri ve okul bahçeleri gibi özel arazilerin üzerine kum bahçeleri ve model oyun alanları inşa edilmeye başlanmıştır (Frost, 2010) (Görsel 3.5 ve Görsel 3.6).



Görsel 3.5 1900 ve 1905 yılları arasında Boston'daki Charlesbank Oyun Alanı, parkın 'erkek açık spor salonu' veya 'erkek oyun alanı' bölümü, Thomas Warren Sears fotoğraf koleksiyonu, Smithsonian Çevrimiçi Sanal Arşivleri (Kaynak: <http-16>)



Görsel 3.6 1900 ve 1905 yılları arasında Boston'daki Charlesbank Oyun Alanı, parkın kadın bölümündeki oyun alanı ekipmanı, Thomas Warren Sears fotoğraf koleksiyonu, Smithsonian Çevrimiçi Sanal Arşivleri (Kaynak: <http-17>)

'Rekreasyon merkezi' aşaması olarak adlandırılan dönem, 1905-1912 yılları arasında her yaştan insana, yılın her gününde hem açık hem de kapalı mekanlarda hizmet vermeye yönelik olarak gerçekleştirilen bir girişim olma özelliğini taşımaktadır (Rainwater, 1922). Kum bahçelerinin beceriye dayalı oyunları ile model oyun alanlarının fiziksel ve beceri etkinliklerine ilave olarak; danslar, kulüpler ve partiler gibi sosyal aktiviteler; dramalar, müzik programları ve hikâye anlatımı gibi estetik etkinlikler barındırdığı ve sağlık etkinlikleri yanında ayrıca halka açık forumlar ile seçimler dahil olmak üzere sivil faaliyetleri destekler nitelikte bir kurgusunun olduğu belirtilmektedir (Rainwater, 1922). Rainwater'a göre (1922) rekreasyon merkezi

aşaması, sahip olduğu donanım, faaliyet, denetim ve destek planının, önceki oyun alanı hareketi aşamalarına göre zirve konumda olması sebebiyle dönemin oyun hareketleri açısından bir dönüm noktası niteliği taşımaktadır.

1912 yılına gelene kadar oyun alanı hareketinde yaşanan gelişmeler, gerçekleştirilen faaliyetlerin bir yandan organizasyonunu bir yandan da denetimini içermektedir (Rainwater, 1922). Nitekim 1912 ve 1914 yıllarını kapsadığı belirtilen ‘yurttaşlık sanatı ve refahı’ aşaması, yalnızca oyun alanları ve eğlence mekanlarını organize etmeyi değil, topluluklar arasında da oyun eylemi adı altında konser, tiyatro, festival ve gösteriler gibi yeni yeni ortaya çıktığı bilinen ticari eğlence merkezlerine yönelik olarak bu faaliyetleri organize etme çabalarını da barındırmaktadır (Frost, 2010). Oyun hareketinin 1915 ve 1918 yılları arasında ortaya çıkan ‘mahalle örgütlenmesi’ aşaması ise; ‘yurttaşlık sanatı ve refah’ aşamasının devamı olarak nitelendirilmektedir (Rainwater, 1922). Buna göre, vatandaşların oyun ve eğlence merkezlerinin halka tesis edilmesi ve işletilmesi konusunda daha fazla söz sahibi olmayı amaçlamaları neticesinde mahalle konseylerinin geliştirildiği belirtilmektedir (Frost, 2010). Son olarak ‘topluma hizmet’ aşaması ise; Amerika Birleşik Devletleri’nin 1918 yılında sosyal yaşamın değişmesine neden olan I. Dünya Savaşı’na katılması ile ortaya çıkmaktadır (Frost, 2010; Rainwater, 1922).

Amerika’daki oyun alanı hareketinin çıkış noktası olan kum bahçeleri, Almanya’daki oyun alanı hareketi ile benzerlik göstermektedir ve nitekim Berlin’de kurulan kum bahçeleri, oyun alanlarının başlangıcı niteliğini taşımaktadır (Mero, 1908). Fransız oyun alanlarının 1900’lü yılların başlarında gelişim gösterdiği, aynı yıllarda İngiliz oyun alanlarının, okullarda beden eğitiminin desteklenmesi neticesiyle dikkate alındığı vurgulanmaktadır (Mero, 1908). İskoçya’da 1900’lü yılların modern anlayışında kullanılabilecek oyun alanlarının, çeşitli aparatlar ile düzenlendiğini, sayılarının bir düzineden fazla olduğunu ve ilk kez belediyeler tarafından işletildiğini belirten Mero (1908); Avusturya, İsviçre, Hollanda ve Danimarka’nın da içinde bulunduğu diğer Avrupa ülkelerinin, oyun alanına olan bakış açılarını zamanla geliştirdiğini belirtmektedir.

1928 yılında Ahmet Hilmi Bey tarafından “Kumlarda Çocuk Oyunları” isimli kitapta yeni kurulan Türkiye Cumhuriyetinde de çocuklar için Avrupadakine benzer kaygılar taşındığı ve çocuklara oyun açısından gereken değerin verilmediği, çocukların güneşin altında, genellikle çamurlu ve sıtmalık dere kenarlarında vakit geçirdikleri,

ayrıca bakımsız bahçelerde oynamaya mecbur bırakıldıkları vurgulanmaktadır (Ummanel, 2017). Öte yandan Ummanel (2017), Cumhuriyetin ilk yıllarından itibaren çocukların birer küçük yetiştikten ziyade farklı ihtiyaçları olan bireyler olarak algılandığı ve oyun gibi temel hakların o dönemde çocuklara özel oyun alanlarının oluşturulması gerekliliği düşüncesi ile desteklendiği kanaatindedir. Türkiye’deki kum bahçesi tasarımlarının varlığına Sabahattin Ali’in 1946 yılında kaleme aldığı Sırça Köşk adlı romanda da rastlanmakta, yazar kum oynayan çocukları betimlerken: “Yol kenarındaki küçük parkın kum bahçesinde miniminiler kovaları, kürekleri ile saraylar, nehirler halk eder, sonra bir yumrukta yıkarlar” ifadelerini kullanmaktadır (Ali, 2021, s. 60). Türkiye ile kıyaslandığında Avrupa’da çocuklar için kum bahçeleri tasarımlarının daha önce başladığı (Ummanel, 2017) ancak paralel bir gelişim kaydettiği gözlenmektedir.

Son yıllardaki şehirlerin ‘çocuk dostu kent’ olma fikri üzerinde yoğunlaştığını belirten Chermayeff (2009), bu düşünceye ilişkin, 1947-1978 yılları arasında birçok şehir için yüzlerce oyun alanı tasarlayan Hollandalı mimar Aldo van Eyck’in (1918-1999) katkısının yadsınamaz olduğunu belirtmektedir. II. Dünya Savaşı sonrasında, savaşın yıkıcı etkilerinden biri olarak boşalan arazilerin, çocuklar ile dolup taşıdığını gören van Eyck’in, Amsterdam şehrinde hayatın yeniden normale dönmesi için çalışmalarda bulunarak yedi yüzün üzerinde çocuk oyun alanı tasarladığı bilinmektedir (Chermayeff, 2009; Solomon, 2005) (Görsel 3.7 ve Görsel 3.8).



Görsel 3.7 Aldo van Eyck’in kum havuzunda oyun oynayan çocuklar, Amsterdam Bertelmanplein, Amsterdam Şehir Arşivi (Kaynak: <http-18>)



Görsel 3.8 Arkada Aldo van Eyck'in oyun ekipmanları ile oynarken, ön tarafta kum havuzu ile oyun oynayan çocuklar, *Amsterdam Beatrix* (1961), *Amsterdam Şehir Arşivi* (Kaynak: <http-19>)

Aldo van Eyck'in tasarlamış olduğu oyun alanları için, genel olarak savaş sonrasında yıkılan veya terk edilen evlerden geriye kalan boş alanların; kum bahçeleri, beton sütunlar ve tırmanma aparatları kullanılarak inşa edildiği belirtilmektedir (Chermayeff, 2009). Çocukların toplumdan ayrı tutulmaması gerektiğini savunan, yaratıcılığın ve hayal gücüne öncelik veren van Eyck'in, tasarlandığı oyun alanları sayesinde, çocukların kent merkezlerinde güvenli bir şekilde hareket edebilmelerine olanak sağladığı düşünülmektedir (Chermayeff, 2009; Solomon, 2005). Van Eyck'in çocuk ve oyun ile ilgili sahip olduğu fikrin ilk olarak, Amsterdam'ın güneybatısında bulunan Bertelmanplein kentinde uygulanmaya koyulduğu ve seçilen alanın üç tarafı konutlar ile çevrelenen yüzeylere sahip olduğu vurgulanmaktadır (Solomon, 2005). Halka açık olarak inşa edilen bu oyun alanı (1947, 1974'te yenilenmiş), dikdörtgen bir forma sahip olarak alçak sınırlayıcılar yardımıyla çevrelenmekte böylece hem mekânsal boşluğu doldurması hedeflenirken hem de oyun alanının çocuk ölçeğini aşan herhangi bir bariyer kullanılmadan kentten ayrılabilceği gösterilmektedir (Solomon, 2005). Ayrıca, oyun alanının çevresinde herhangi bir bariyer kullanmak yerine insan duvarı

niteliğinde kendi tasarımı olan ahşap bankları kullanarak, ebeveynlerin hem çocuklarını gözlemlemelerini hem de sosyalleşmelerini sağladığı düşünülmektedir (Solomon, 2005) (Görsel 3.9).



Görsel 3.9 Aldo van Eyck'in ilk oyun alanı, Amsterdam Bertelmanplein (1947). 1956 Amsterdam Şehir Arşivi (Kaynak: <http://20>)

Mimar van Eyck'in yarattığı yüzlerce oyun alanından beklentisi; zaman geçtikçe şehre karışan, sınırları ve girişi-çıkışı belli olmayan, çocuklar kadar ebeveynlerin ve hayvanların da içinde bulunabildiği sonsuz bir oyun alanıdır (Tanju, 2018). Kentin sahip olduğu açıklıkları, araları ve tanımsız boşlukları, birtakım sebeplerle boşaltılan parselleri, ara sokakları, kaldırım ve meydan göbeklerini oyun alanları ile doldurabileceğini düşünen mimar van Eyck, Tanju'ya göre (2018) sonu olan bir oyunda sonsuzluğun arayışındadır.

Görsel 3.10-19 arasındaki temsillerde, mimar Aldo van Eyck'in çocuklar için oyun alanı tasarlamadan önceki ve sonraki kent görünümleri gösterilmektedir.



Görsel 3.10 Buskenblaserstraat şehri, 1955 yılı, oyun alanı tasarlanmadan önce. (Kaynak: Tanju, 2018, s. 7)



Görsel 3.11 Buskenblaserstraat şehri, 1956 yılı, oyun alanı tasarlandıktan sonra. (Kaynak: Tanju, 2018, s. 8)



Görsel 3.12 Dijkstraat şehri, 1954 yılı, oyun alanı tasarlanmadan önce. Kaynak: (Tanju, 2018, s. 8)



Görsel 3.13 Dijkstraat şehri, 1956 yılı, oyun alanı tasarlandıktan sonra. Kaynak: (Tanju, 2018, s. 9)



Görsel 3.14 Laurierstraat şehri, 1956 yılı, halka açık oyun alanı tasarlanmadan önce. (Kaynak: Tanju, 2018, s. 11)



Görsel 3.15 Laurierstraat şehri, 1956 yılından sonra, halka açık bir oyun alanı tasarımı. (Kaynak: Tanju, 2018, s. 12)



Görsel 3.16 Anjeliersstraat şehri, 1954 yılı, arabaların bulunduğu bir açık alan. (Kaynak: Tanju, 2018, s. 14)



Görsel 3.17 Anjeliersstraat şehri, 1966 yılı, tasarlanan halka açık oyun alanı. (Kaynak: Tanju, 2018, s. 14)



Görsel 3.18 Gordijnensteeg şehri, 1954 yılı, arabaların park edebildiği açık bir alan. (Kaynak: Tanju, 2018, s. 15)



Görsel 3.19 Gordijnensteeg şehri, 1955 yılı, çocuklara için özel bir oyun alanı. (Kaynak: Tanju, 2018, s. 15)

1943'te Danimarkalı peyzaj mimarı Sorenson Kopenhag'ın kuzeyindeki Emdrup'ta çocuk oyun alanları ile ilgili tamamen yeni bir konsept geliştirerek; salıncaklar, kaydıraklar, tahterevalliler, atlıkarıncalar, ve kum havuzları ile donatılmış geleneksel oyun alanının aksine, ahşap, ip, kanvas, lastik, tel, tuğla gibi 'hurda' ile dolu boş bir alanın, terk edilmiş mobilyalar ve diğer inşaat malzemeleri gibi dönüştürülmüş malzemelerle donatıldığı maceracı oyun alanı fikrini öne sürmüştür (Kozlovsky, 2006) (Görsel 3.20).



Görsel 3.20 'Junk' Oyun alanları, Copenhagen, 1943 (Kaynak: Klotzovsky, 2006)

Çocukların doğuştan gelen yaratıcı yeteneklerini harekete geçirmeyi, tetiklemeyi amaçlayan maceracı oyun alanlarının esinlendikleri temel nedenin; düzenin, kaosun yerini aldığı fikri olduğu düşünülebilir (Blinkert, 2004). Sonrasında tam tersi bir eğilim ile kentsel alanlarda trafiğin neden olduğu olumsuz etkiler ile yine kent sokaklarında çocuklar için özel olarak belirlenerek tasarlanan oyun alanlarının neden olduğu çeşitli fiziksel yaralanmalar neticesinde, yeni bir olgu olarak oyun alanı ekipmanı düşüncesi üzerinde yoğunlaşıldığı görülmektedir (Albert, 2017). Oyun alanlarında çocuğun bilişsel gelişimini arttırmaya yönelik çeşitli oyun materyalleri bulunmasına rağmen, 20. yüzyıl başlarında özellikle Amerika'daki devlet okullarında bulunan birçok oyun alanının, çocuklara yönelik tehlike barındırmasının yanında herhangi bir yararının da bulunmadığı ABD Eğitim Bülteni Bürosu tarafından iddia edilmektedir (Albert, 2017). Bu eleştiriler üzerine oyun alanı ekipmanı kavramının, çocukların olası yaralanma ve zarar görme ihtimallerinin en aza indirilmesi amacı ile ortaya çıktığı, düzenlenebilir ve tasarlanabilir somut birer proje haline getirilerek standartlaştırıldığı bilinmektedir (Albert, 2017).

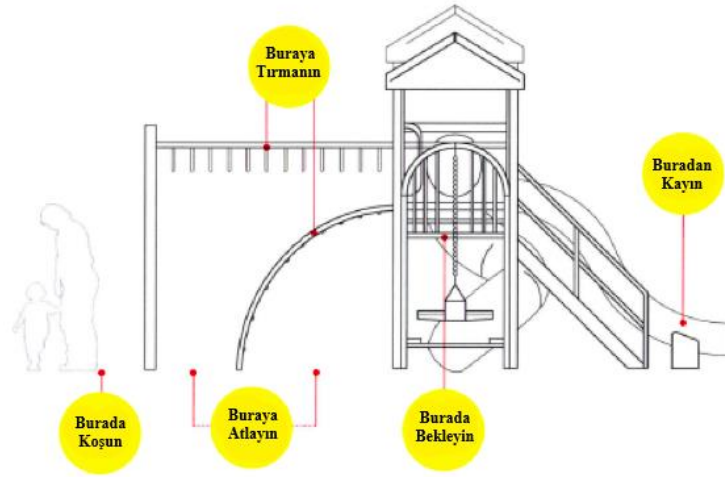
Sözü edilen standartlaştırılmış oyun alanı ekipmanları, çocukların ekipmanı nasıl kullanacakları veya nasıl kullanmaları gerektiğine dair birtakım direktifler içermektedir. Oyun alanı içerisinde bulunan ve oyun alanına monte edilip kurulumu sağlanarak çocukların kullanımına uygun bir duruma getirilen standart oyun alanı ekipmanları; çocukların ne yapmaları gerektiğini belirten birer denetim mekanizması niteliği taşımaktadırlar. Çocuklar yalnızca onlara belirtilen bölmelerden oyun eylemlerine devam edebilmektedirler. Yetişkinler tarafından tasarlanan, sınırları belirlenerek düzenlenen oyun alanlarının iç tasarımı da yine yetişkinler tarafından uygun görülen, tasarlanan ve kurgulanan oyun alanı ekipmanları almaktadır. Bunun sonucunda ise

çocuk, doğal ve içsel bir durum olan oyun eylemini kendisine yöneltilen direktifler eşliğinde devam ettirmek durumunda kalmaktadır (Görsel 3.21 ve Görsel 3.22).

CATALOGUE: PLAYGROUNDEQUIPMENT.COM



Görsel 3.21 Standartlaştırılmış Oyun Alanı Ekipmanları (Kaynak: Albert, 2017)



Görsel 3.22 Standartlaştırılmış Oyun Alanı Ekipmanı Örneği (Kaynak: Albert, 2017)

20. yüzyılın ikinci yarısında geleneksel oyun alanına ilişkin farklı bir yaklaşım da çocukların sokakların oyun değeri ve kamusal alanda bulunan diğer çeşitli unsurlara ilişkin bakış açılarına giderek daha fazla odaklanılmasıdır (De Visscher ve Bouverne-De Bie, 2008). Genellikle çocuklar için çocukların kendileri tarafından oluşturulan kentsel alanlardaki potansiyel oyun mekanları, oyun için tanımlanmış ve tasarlanmış alanlardan daha ilgi çekicidir. Zira çocuklar Moore'ın da (1987) değindiği üzere sokakları yetişkinlerden farklı görmekteledirler, çünkü lamba direkleri, bordür taşları, oluklar, teller, park edilmiş arabalar, ağaçlar, yaprak yığınları, basamaklar, kapılar, direkler, çitler, istinat duvarları, araba yolları, bina girişleri, otobüs durakları, posta kutuları, sokak işaretleri ve banklar yeni keşfedilecek oyunlar için farklı fırsatlar barındırmaktadır. Bu durum, hayal gücü ve yaratıcılık ile birleşerek çocukların kentsel alanları nasıl gördüklerinin ve deneyimlediklerini farklılaştırmaktadır.

3.1.1.2. Kentsel Alanlarda Çocuk Mekanları: Mahalle ve Sokak

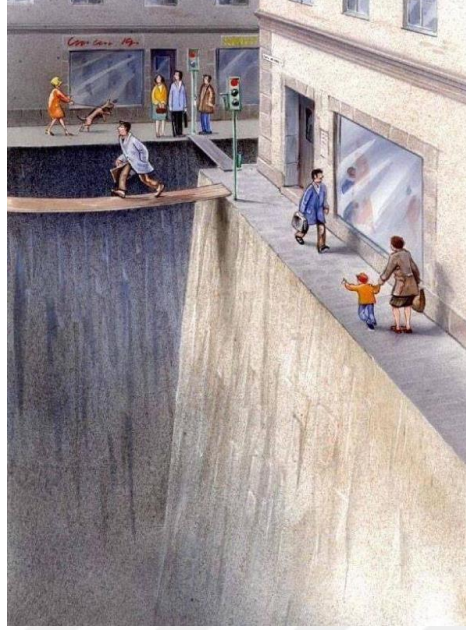
1970'lerden bu yana yürütülen bir dizi çalışma, çocukların mahalle ve sokak algılarını anlamamıza dair kapsamlı bir bakış açısı yaratmayı amaçlamaktadır. Örnekler arasında Kevin Lynch (1977) tarafından koordine edilen ve çocukların kentsel mekanla ilişkilerini nasıl deneyimledikleriyle ilgili olan “*Growing Up in Cities*” ve Hart'ın (1979) “*Children's Experience of Place*” adlı eserleri çocukların yer algısını ele almakta ve Colin Ward tarafından yazılan “*The Child in the City*” (Ward ve Golzen, 1978) ise

kentsel mahallelerde işçi sınıfı çocuklarının konumu ve buralarda onlar için yaratılan fırsatlar ya da kısıtlamaların eleştirel bir analizini sunmaktadır.

Genel olarak çocuklar ev, okul ve oyun alanından oluşan bir matrisin merkezinde büyümeaktedirler ve bu ağa ait her noktanın hepsinin görünür bir ilişki ile birbirine kenetlenmesi beklenmektedir (Memik, 2004). Ancak modern toplum bu alanları mekânsal olarak olabildiğince ayrıştırmakta ve çocuk çoğu kez referans noktasını kaybedebilmektedir (Memik, 2004). Bu nedenle çocuğun evinin bulunduğı yerleşim yerindeki sokak ile kurduğu deneyim ve mekânsal bağ, çevreyi gözlemleyebilmesi açısından önemlidir.

Çocuklar bir zamanlar, herhangi bir motorlu aracın yaratabileceğı tehlikelere maruz kalmaksızın sokaklarda oyun oynayabilmekte, bulunduğı sokağı ve mahalleyi tanıma şansı bulabilmekte iken; günümüzde çocuklar, sokaklardan ve dolayısıyla sokaklardaki tehlikelerin neden olabileceğı olumsuz sonuçlardan uzaklaştırılmak istenmektedir (Barre, 1984). Yoğun ve düzensiz yapılaşmanın sebebi olan hızlı kentleşme; günümüzde mevcut bulunan kentsel açık alanlara yenilerinin eklenmesine imkân vermemekte ve gelişen tempolu yaşam standartlarına ayak uydurmaya çalışan yetişkinlerin, araç kullanımlarının artması ile birlikte trafik unsuru tehlike arz etmeye başlamaktadır (Tandoğan, 2014). Kentler, içinde barındırdığı tüm bu tehlikelere bağlı olarak çocuk ölçeğine göre yeterince donanımlı ve güvenli mekanlar olarak adledilmemekte ve bunun neticesinde çocuklar konut ve yakın çevresi olarak adlandırılan sokaklarda Barre'nin (1984) bahsettiğı (sokaklarda oyun oynayabilme, bulunduğı sokağı ve mahalleyi tanıma şansı bulabilme) ayrıcalıklardan yararlanmak yerine, Tandoğan'nın (2014) bahsettiğı sosyal, kültürel ve zihinsel gelişimlerden eksik kalarak söz konusu ayrıcalıklardan fayda sağlayamamaktadırlar.

Nitekim kişiyi toplum ile aileyi ise kentle birbirine bağlayabilme özelliğine sahip olan sokaklar, günümüz kentlerinde yaşayan çocuklar için yabancılaşmakla kalmamakta, sosyal ilişkilerinin sınırlandırılarak denetlendiğı kentsel alanlar olarak biçimlenmektedirler (Barre, 1984). Yine benzer bir düşünce ile Bunge (1973), sokakların; ekonomik, sosyal ve siyasi otoriteler neticesinde şekillenerek, özellikle trafik unsurunun çocukların yaşam alanları üzerinde bir tehlike yarattığını belirtmektedir (Bunge, 1973). Günümüz kentlerinde sokağın trafik unsuru neticesinde içerisine düşülmemesi gereken tehlikeli bir boşluk olarak algılandığı durumu hicveden bir karikatür, Görsel 3.23'te vurgulanmaktadır.



Görsel 3.23 İsveçli sanatçı Karl Jilg tarafından yapılan bir illüstrasyon (Kaynak: <http-21>)

3.1.1.3. Çocuk Sokakları Fikri

Birçok ebeveyn ve kent planlamacı, çocuklar için özel olarak tasarlanan kentsel mekandaki oyun parklarının sahip oldukları çeşitli donanımlar bakımından, çocukların ihtiyaçlarına cevap verebilecek nitelikte olduğunu düşünmektedirler (Tranter ve Doyle, 1996). Ancak Tranter ve Doyle (1996) varılan kanaatin aksine, sokakların çocuklar tarafından kullanılmasının gerekmediği fikrine karşılık, çocukların gelişimleri göz önüne alınarak sokakların oyun alanları olarak kullanılması gerektiğini eklemektedirler. Taşçı da (2010) sokakların içinde barındırdıkları tehlikelerden arındırılarak, çocukların rahatlıkla ulaşım sağlayabilecekleri doğal oyun mekanları olarak yeniden düzenlenmesi gerektiği fikrinin önemini belirtmektedir.

Çocuğun temel hak ve gereksinimlerinden biri olan oyun eyleminin, sokaklarda ancak uygun ortam ve koşullar sağlanabildiği sürece gerçekleşebildiği aksi durumda çocuğun çeşitli olumsuz durumlar ile karşılaşabileceği öne sürülmektedir. Bu noktada sokakların, çocuklar için daha yaşanılabilir bir mekansal düzlem üzerinde tasarlanmasının gerekliliği, geçtiğimiz yıllardan beri süre gelen bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Appleyard ve Lintell (1972), trafik unsurunun insanların yaşam standartlarını ne derece etkilediğini belirleyebilmek adına üç farklı trafik yoğunluğuna sahip sokak üzerine yaptıkları çalışma neticesinde, yaşanabilir sokak kavramını, düşük

yoğunluğa sahip trafik koşulları ile ilişkilendirmektedirler. Yaşanabilir sokak kavramını Bosselmann, Macdonald ve Kronmeyer (1999), mahalle sakinlerinin sokağın sahip olduğu tüm olanaklardan yararlanabildiği, toplulukların birbirine yabancılaşarak çekmeyerek bulundukları mekanlarda aidiyet duygusuna sahip olabildikleri kentsel alanlardan biri olarak tanımlamaktadırlar. Bu kavramın 1969 yılından itibaren kentsel planlama aşamasında uygulanmaya başladığı görülmektedir. Nitekim 1970'lerde trafik yoğunluğunun sebep olduğu çeşitli olumsuzluklara karşı yapılan bir hareket ile Avrupa'da ulaşım ile ilgili çeşitli planlama çalışmalarının yapılmasının kararlaştırıldığı belirtilmektedir (Ergen, 2000). Aynı şekilde Kuzey Avrupa ülkelerinde de sokakların çocuklar için uygun bir zemin doğrultusunda yeniden yapılandırılması için çeşitli projeler imzalanmaktadır (Tandoğan, 2014).

Sokakları, çocukların kullanımına uygun hale getirebilmek adına yapılan bu çalışmaların müşterek amacı; halka açık kent mekanını kullanan tüm kullanıcıların birbirleri ile temasta kalarak aralarındaki toplumsal bağı mümkün olduğunca arttırmak şeklinde yorumlanabilmektedir. Sokak-iyileştirme ana fikri kapsamında yürütülen çalışmalar sayesinde, Woonerf (Hollanda), Home Zone (İngiltere), Shared Zone (Avustralya) ve Side Street (Japonya) gibi uygulamalar ortaya çıkmış ve sokaktaki trafik yoğunluğunun azaltılarak çocuklara uygun oyun alanlarının geliştirilmesi amaçlanmıştır (Taşçı, 2010).

İngiliz mimar Colin Buchanan, 1963 yılında kentsel ulaşımın iyileştirilmesini konu edinen görüşünde, yoğun trafik akışının kontrol altına alınarak sokak dokusunun korunması gerektiğini belirtmektedir (Ben-Joseph ve Warner, 2011). Tespit edilen trafik düzeyleri baz alınarak önerilen, sokaklardaki araçları ve yayaları birbirlerinden tamamen ayırmak suretiyle belirli sokak bölgelerinin oluşturulması fikrinin, İngiliz politikacılar tarafından kabul edilmediği bilinmektedir (Ben-Joseph ve Warner, 2011). Buchanan'ın düşüncesinin benimsenerek uygulandığı, Hollanda da ise şehir plancısı Niek de Boer'in, sürücülerin kendilerini bir bahçede araç kullanıyormuş gibi hissetmelerini sağlayarak daha dikkatli bir şekilde sürüşlerini gerçekleştirecekleri Konut Bahçesi olarak yorumlanan sokaklar tasarlaması neticesinde Woonerf'in hayata geçirildiği belirtilmektedir (de Boer, 2005).



Görsel 3.24 Hollana'nın Delft şehri (Kaynak: Gharehbaglou ve Khajeh-Saeed, 2018)

Kent sakinlerinin hızlı akan trafikten duydukları rahatsızlık üzerine ilk olarak Hollanda'nın Delft şehrinde 1976 yılında hayata geçirilen Woonerf tasarımında, düz patika yolların yerini kıvrımlı sokaklar almaktadır (Gharehbaglou ve Khajeh-Saeed, 2018) (Görsel 3.24). Sokak, yaya yolu ve trafik yolunun, kaldırım dahi bulunmadan, tek bir hat üzerinden beslenmesi, sürücülerin kullandıkları araçların hızlarını düşürürken; hız sınırını belirli bir ivmelenmenin altında kalmaya mecbur bırakmakta, öte yandan yetişkinlerin ve özellikle çocukların kent mekanlarında çevre ile daha fazla etkileşim içine girmesine olanak sağlamaktadır (Collarte, 2012).

Hollanda'da ortaya çıkan ve Woonerf olarak adlandırılan yaşam alanları deneyiminin, İngiltere'de Home Zone olarak adlandırıldığı bilinmektedir. Genel anlamıyla Home Zone; başta yayalar, çocuklar ve bisiklet kullanıcılarının ihtiyaçlarına cevap verebilen, aynı zamanda araç kullanıcılarının da hız seviyelerini kontrol altına almak suretiyle trafik yoğunluğunu azaltarak, tüm kent sakinlerinin ihtiyaçlarını karşılayabildiği yerleşim alanları olarak tanımlayabilmek mümkündür (Biddulph, 2003). Aşağıdaki resimlerde Home Zone uygulaması deneyimlenen şehirlerin önce ve sonrasına ait sokak görünimleri gösterilmektedir (Görsel 3.25-28).



Görsel 3.25 Normanton, Derby şehri, Home Zone uygulanmadan önceki sokak görünümü (Kaynak: NACTO, 2005)



Görsel 3.26 Normanton, Derby şehri, Home Zone uygulandıktan sonraki sokak görünümü. (Kaynak: NACTO, 2005)



Görsel 3.27 Görsel Ashton West End, Tameside şehri, Home Zone uygulanan bir sokak. (Kaynak: NACTO, 2005)



Görsel 3.28 Görsel Moorside, Dewsbury şehri, Home Zone uygulanan bir sokak (Kaynak: NACTO, 2005)

Yaşanabilir sokak kavramının ardından, kentlerin tasarım ve uygulama süreçlerinde yetişkinlerin baskın etkisinden çıkılarak çocukların beklenti ve karar mekanizmalarına etki edebilmelerine olanak tanıyan farklı bir yol izlenmesi gerekliliği tartışılmaktadır. Bu amaçla *Çocuk Dostu Şehir* fikri üzerinde durulmakta (Riggio, 2002) ve bu fikir, 1996 yılında İstanbul'da gerçekleştirilen Habitat II konferansında ele alınarak, sokakların mahalle sakinlerinin kullanımına ve ulaşımına açık olarak daha yaşanabilir bir mekân haline getirilmesini amaçlamaktadır (Gökmen, 2013). Bu sayede sağlıklı bir toplum oluşturulacağı ve bu toplumun çocukların yaşam kalitesine etki ederek, yetişkin veya çocuk ayırt etmeksizin herkes için daha yaşanılabilir bir kent ortamını meydana getirebileceği vurgulanmaktadır (Riggio, 2002).

Gökmen'e göre (2013), *çocuk dostu kent* giriřimi, çocuklara kent yaşamında öncelik verilmesi suretiyle Çocuk Hakları Sözleşmesi'nin tümüyle uygulanmasını amaçlamaktadır. Nitekim, Riggio (2002) sözü edilen:

“Çocuk dostu bir kentin; yetişkinler kadar çocukların da yaşamlarını sürdükleri kentler üzerinde söz haklarının bulunabileceğini, sosyal hayatın içinde kendilerine yer bulabileceklerini, eğitim ve sağlık gibi temel haklara sorunsuz bir şekilde ulaşabileceklerini, sokaklarda yalnız bir şekilde güvenle hareket edebilecekleri gibi grup halinde oyunlar da oynayabilecekleri temiz ve açık yeşil alanlara sahip bir kentin var olabileceği düşüncesini, garanti ettiğini (Riggio, 2002, s. 48)”

belirtmektedir.

Habitat II konferansı sayesinde birçok ülkenin çocuklar için daha yaşanılabilir bir kent örüntüsünün yaratılabilmesi noktasında birtakım girişimlerde bulunduğu görülmektedir. UNICEF Çocuk Dostu Kentler (Child-friendly Cities) ve UNESCO Kentlerde Büyümek (Growing up in Cities) üzerine çalışmalar bulunduğu gibi; 2001 yılı itibariyle Avrupa Çocuk Dostu Kent Ağı (ENCFC-European Network Child Friendly Cities) başta Belçika (2002) olmak üzere İngiltere (2004), Almanya (2006), Hollanda (2008), İtalya (2010) ve Hırvatistan'da (2012) Child in the City konferansları düzenlemiştir (Gökmen, 2013). Ülkemizde ise Çankaya Belediyesi tarafından yürütölen Çocuk Dostu Belediye Projesi, 12 ilimizde (Sivas, Antalya, Bursa, Konya, Tekirdağ, Kırşehir, Trabzon, Kayseri, Uşak, Gaziantep, Karaman, Erzincan) çeşitli çalışmalar yürötmektedir (Gökmen, 2013) ancak bu uygulamalar henüz tekil ve ülke geneline nazaran öncöl kalmaktır.

Genel anlamda çocuğun kent ortamındaki ve kamusal alandaki yerini araştıran Hasırcı (2009); kentsel alanda bulunan çocukların sahip oldukları sosyal-költerel düzenin değışmekte olduğunu belirtmekte, farklılıkların giderek arttığına değinmekte ve kentlilerin birbirlerine yabancılaştığı düşüncesi üzerinde durmaktadır. Ayrıca Hasırcı (2009), kent ortamında bir yanda günlük hayattaki mekanlardan soyutlanarak özel/ticari çocuk mekanlarına yönlendirilen; bir yanda ise günlük hayattaki mekanlarda bulunarak aynı zamanda çeşitli çevresel tehlikelere de (trafik gibi) maruz kalan birbirinden farklı çocuk temsiliyetleri bulunduğunu bildirmektedir.

3.1.1.4. Tüketime Dayalı Kentsel Oyun Mekanları: Ticari Oyun Alanları

George Ritzer'in (2013) *Toplumun McDonaldlaştırılması* (The McDonaldization of Society), kitabı David Riesman ve diğerleri'nin (1950) *Yalnız Kalabalıklar* adlı eserinden bu yana kaleme alınmış en başarılı sosyoloji kitabı olarak tanımlanmakta, ancak çocukların bu süreçteki bağlamlarının yeterince vurgulanmamasından ötürü eleştirilmektedir (Cook, 2008). Cook'un (2008) bu noktada sorguladığı durum; son yarım yüzyılda McDonaldlaştırmanın çocukluğun temel versiyonlarının üretilmesine nasıl katkıda bulunduğu ve çocukların "McDonald's"ı nasıl ürettiğidir. Zira ülkemizde de çağdaş kapitalizmin kültürel örgütlenmesi içerisinde McDonald's gibi ticari kurumlar tarafından servis edilen oyun alanlarının, özellikle doğum günü kutlamaları sırasında çocuklar tarafından nasıl kullanıldığı ve bu ticari oyun alanlarına çocukların katılımının ailelerin gelir seviyelerine bağlı olarak sınırlı olduğunu belirtmek son derece önem arz etmektedir. Tüketime dayalı oyun mekanlarının kentsel bağlamda Cook'un (2008) belirttiği McDonaldlaştırmanın dinamiklerini ve içerimlerinin basit etkilerini taşımaktan ziyade oyun mekanlarının ticarileşmesinin ardında yatan dönüşümü tam olarak ortaya çıkarabilmek için açık bir sınıflandırmaya ve kavramsal mevcudiyete ihtiyaç duyulmaktadır.

20. yüzyılda çocukluk, mekânsal olarak izole edilmiş bir olguyu referans almaktadır (Cook, 2008). Okul ve kreş gibi kurumlar ile ev ve oyun alanı üçgeni içerisinde belirli mekânsal sınırlar içinde çocukların, yetişkinlerin egemen olduğu toplumun hâkim normlarına göre ideal çocuğun yetiştirildiği, modernizmin çocukluk için kurguladığı temsili oluşturmaktadır. Çocuk geleceğin bürokrati, askeri, 'geleceğin vatandaşı' olarak nitelendirilmektedir (Cardell, 2010). Böylece çocukların geçerli standartlara göre iyi vatandaşlar olarak yetiştirilmeleri beklenmektedir (Koçer, 2020). Güncel kapitalizmin küresel örgütlenmesi içinde çocuk, liberal değerler ve popüler kültür ile yoğurulmaktadır. Bunun neticesinde 20. yüzyılda modern toplumun referans aldığı 'üretici-yurttaş çocuk' idealinin yerini; 21. yüzyılda 'tüketici küresel çocuk' gerçekliğine bıraktığını söylemek mümkündür (Cardell, 2010).

Bugün, kültürel anlamda post-modern ailede (İnal, 2009) kapitalizmin ağırlıklı olarak şekillendirdiği spor ve kültür kurumları ve bu kurumların mekânları aracılığıyla sunulan tüketici bir toplumda, Elkind'a göre (2001) ideolojik olarak üretilmiş bir

çocukluk gözlemlenmektedir. Bu kültürel endüstriyel çocukluğun, 20. yüzyılın başlarındakine nazaran homojen ve çoğu zaman daha disiplinli çocukluk normunun aksine, genellikle esneklik ve zevk çeşitliliği mantığına dayandığını söyleyebilmek mümkündür (Cardell, 2010). Bu dönüşüm, 20. yüzyılın sonlarında geliştirilen tüketim toplumu kavramlarına da tekabül etmekte (Cardell, 2010) öte yandan McKendrick ve diğerlerinin (2000) tüketici çocuk anlayışı ve sorguladığı oyun mekanlarının meta değeri olarak yeniden üretimi kavramlarıyla paralellik göstermektedir.

McKendrick, Bradford ve Fielder (2000) Birleşik Krallık'ta oyun ve eğlence amaçlı ticari iç mekân kuruluşları üzerine yaptıkları çalışmalarda, oyun alanını (fun-zone) ve /veya oyun mekanını oyun başına ödeme ilkesine göre oluşturulan ve ödeme gücünüze göre giriş yapabildiğiniz alanlar olarak nitelendirmektedirler. Özellikle oyun eyleminin nasıl ticarileştiğini vurgulayan bu çalışmanın ana inceleme konusunu oyunun özelleştirilmesi sürecinin neye karşılık geldiğini, çocukların ve ebeveynlerin bu bağlamlardaki rollerini, bu alanların kültürel olarak nasıl inşa edildiğini ve çekici hale getirildiğini vurgulamaktadır.

Ticari kuruluşlar oyunun meta haline dönüştüğü bu güncel oyun yorumunu, çocukların kendi kendilerine yön verme ve etkinlikler geliştirme fırsatı buldukları diğer olası daha özgür oyun biçimlerinden farklı mantıklarla ilişkilendirerek konumlandırmaktadırlar. Nitekim bu yeni ticari oyun alanları öncelikle yetişkinlerin ihtiyaçlarını (kendileri için ve çocuklarının nasıl oynamasını istedikleriyle ilgili olarak) ve daha az ölçüde çocukların ihtiyaçlarını karşılamaktadır (McKendrick ve diğerleri, 2000).

Tüketime dayalı kentsel oyun alanları, belirli bir alanda oyun fırsatları sunarak kar elde edilen ticari oyun alanlarına karşılık gelmektedir (McKendrick ve diğerleri, 2000). Yenilikçi ürün ve oyuncak tasarımları, özellikle iç mekânda yaratılmaya çalışılan yumuşak oyun merkezi konseptini mümkün kılarken, dış mekân oyun ekipmanları her zamankinden daha sıkı güvenlik standartlarını karşılayacak şekilde tasarlanmaktadır (McKendrick ve diğerleri, 2000). Çoğu ticari oyun alanı kapalı mekanlarda bulunmaktadır. Yetişkin izleme alanları, oyun alanlarının yanında yer almaktadır (McKendrick ve diğerleri, 2000). Bu oyun alanlarının çoğu, özellikle boş zaman aktivitesini gerçekleştirmeye yönelik olanlar daha küçük bir mekândan oluşmaktadır ve küçük bir yaş grubuna yönelik olarak sınırlı donanımına sahiptirler (McKendrick ve diğerleri, 2000). Daha küçük yaştaki çocuklara hitaben yumuşak oyun elemanları,

küçük top havuzları, bir evin domestik ve ölçeği küçültülmüş ünitelerinin replikalarından oluşan küçük ev ekipmanları ile araba ve oyuncaklardan oluşan bir düzenleme; küçük, kapalı ticari oyun mekanlarının tipik özelliklerindendir (McKendrick ve diğerleri, 2000). Daha kapsamlı oyun alanları ise farklı seviyelerde bu düzenin tekrarından oluşmakta, daha büyük ölçekte küçük kapalı yumuşak oyun merkezlerinin özelliklerini tekrarlar niteliklere sahiptirler, ayrıca bu mekanlar ip salıncaklar, ağ merdivenler ve çeşitli kaydıraklarla tamamlanmaktadır (McKendrick ve diğerleri, 2000).

Çocuk oyunlarının metalaştırılması günlük bir deneyimin tüketilebilir bir ürün haline dönüştürülmesinden ötürü çocuklar için oluşturulan tüketime dayalı kentsel oyun alanlarının üç farklı şekilde metalaşması söz konusudur. Bu nedenle, (1) doğrudan bir kâr kaynağı olarak üretilen oyun mekanları (örneğin, bağımsız kapalı macera oyun alanları); (2) diğer kâr kaynaklarından yararlanmanın bir yolu olarak ticari bir kuruluşun çocuklar için ürettiği oyun mekanları (örneğin, IKEA gibi perakende mağazalarına oyun alanları eklemek); veya (3) bir kamu hizmeti halinde üretilen (paralı) çocuk oyun mekanları (örneğin, belediye yönetimi tarafından oyun alanlarının sağlanması: Muratpaşa Belediyesi Tenefüspark örneği). Her durumda, çocukların oyunlarının gündelik deneyimi, belirlenmiş bir mekânda tüketilebilecek bir deneyime dönüştürülmüş durumdadır (McKendrick ve diğerleri, 2000).

Çocuk oyun alanlarının metalaştırılması çok katmanlı bir yapıya sahiptir. Öncelikle toplumda oyun eyleminin metalaştırılmasını temsil ederken, oyun alanının içinde yer alan çocuğun yani oyuncunun deneyimi metalaştırılmaktadır (McKendrick ve diğerleri, 2000). Çünkü ticari bir oyun alanına yapılan ziyaret, mekansal ve zamansal olarak yapılandırılmış bir ortamı kiralama temeline dayanmakta ve genellikle oyun için ödeme tahsisinde bulunmaktadır. Oyun amaçlı gerçekleştirilen deneyimin bir metaya dönüştürülmesi oyunun; çocuğu geliştirici, istek, yetenek ve yaratıcılık gibi evrensel değerlerine erişimi için zamana ve mekâna biçilen değeri satın alma eylemini gerektirmekte ve bunun sonucu paraya sahip olanların edinebileceği bir deneyim halini alması ile mümkün olmaktadır.

Bu durum çocuğun sosyal etkileşimini kısıtlı bir grupla sınırlı hale getirmektedir. Ayrıca bu mekanlardaki oyun eyleminde kullanılan oyun ürünlerinin çocuklar için algılanan önemini daha da artırmaktadır (McKendrick ve diğerleri, 2000). Üreticileri tarafından bir tüketim ürünü olarak üretilen bu oyuncaklar, çocuklar için kendi kendini

sürdüren bir tüketim döngüsüne neden olan sinsi bir takıntıya sebep olabilmektedir (McKendrick ve diğerleri, 2000). Diğer bir açıdan söz konusu oyuncaklar, çocukların kültürel sermaye edinmeleri için yarar sağlamaktadırlar (McKendrick ve diğerleri, 2000); ancak edinilen kültürel sermayenin temel aldığı toplumsal bakışın tüketim kültürünün bir yansıması olduğu düşünüldüğünde oyun; çocuklar tarafından akranları ve ebeveynleri arasında özsaygılarını artırmak için kullanıldıkları, yeterlilik ve statü göstergeleri halini almakta ve kullanıldıkça metalaşmaktadır.

Tüm yetişkinler, geçmişin çocukluğunun toz pembe bir nostaljiyi temsil ettiğini düşünmemektedirler (McKendrick ve diğerleri, 2000). Zira çocukların günümüzde katılabildikleri özelleştirilmiş boş zaman etkinlik alanlarının daha zengin bir çocukluk sağladığını düşünen ebeveynlerin sayısı azımsanmayacak ölçüde mevcuttur (McKendrick ve diğerleri, 2000). Günümüzde bir metaya dönüşmüş kentsel oyun alanlarının barındırdığı oyun fırsatlarının niteliği yetişkinler tarafından da değer görmektedir (McKendrick ve diğerleri, 2000). McKendrick ve diğerleri (2000) bir ebeveynin paradoksal bir tutumla ticari oyun alanlarının, küçük çocukların oyuncaklarıyla oynayarak evi "darmadağın etmelerini" engellediği için daha sakin bir ev yaşamı sağladığını belirttiğini vurgulamaktadırlar. Öte yandan birçok ebeveyn, ticari oyun alanlarının varlığını endişe verici bulmaktadırlar, ancak aynı zamanda kendi sınırları içinde güvenli oyuna biçilen değeri tanımladıkları için de aile hayatında yararlı bir işlevi yerine getirdiklerini kabul etmektedirler (McKendrick ve diğerleri, 2000). Çoğu ebeveyn tarafından kabul gören (oyun) değerleri ebeveynler tarafından arzu edilen çevresel özelliklere hitap etmektedir (McKendrick ve diğerleri, 2000); özellikle dış çevrenin tehlikelerine karşı kapalı ve güvenli oluşu, çocuklar oyun oynarken ebeveynler için sunulan rahatlama veya alışveriş eyleminin sağlanan sürekliliği, sosyal olarak kısıtlı ancak denetimli bir grupta çocuğun temas etmesi ve kontrollü bir macera için mekânsal bir alan sağlaması noktasında tercih edilmektedir.

Bu mekanlarda çocuklar, girişimciler tarafından kullanılan pazarlama taktiklerine açıktır (McKendrick ve diğerleri, 2000). Cardell'a göre (2010) sunulan alanlar, Disneyland gibi kurumlar tarafından kullanılanlarla aynı kontrol ilkelerine dayanan tematik ortamlar servis etmektedirler.

"Her şeyin farklılaşmamış bir tüketim alanında sunulduğu ve güvenlik ve deneyim mimarisinin uygulamaya konduğu toplam bir deneyim sunmak için çocukların hayallerindeki görüntülerle ilişkili olarak üretilmektedirler... Standart bir ücret

karşılığında 15 dakika kadar aktiviteleri denemek mümkün olduğu için bu oyun alanları birkaç saat hatta daha kısa sürede tüketilebilmektedir” (Cardell, 2010, s. 7).

Ticari çocuk oyun mekanları olan eğlence alanları, Tayloristik yönetimin mantığına göre bazı davranış türlerinin gerçekleşmesine izin veren kuralların önerildiği, oldukça kontrollü bir ortamdır (Cardell, 2010) (Görsel 3.29).



Görsel 3.29 *Oyun sınırlarının nakit ve zaman açısından barkotla belirlendiği oyun alanlarından bir görünüm: çocuk müşteriler*

Oyunun sınırları da nakit ve zaman açısından kişinin kaynaklarına bağılı olarak bireysel olarak belirlenmektedir (Cardell, 2010). Öte yandan McKendrick ve diğerlerin (2000) yaptığı araştırmaya göre tek kardeş olan çocuklar ile ailesi boşanmış çocukların bu mekanların daha aktif tüketicileri olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca ticari oyun mekanları yetişkinlere ve çocuklara pazarlanırken, yetişkinlerin güvenli oyun kaygıları ile çocukların heyecan verici oyun ve fırsatlarına yönelik istekleri arasında bir arz ve talep dengesi yaratılmaktadır (McKendrick ve diğerleri, 2000).

Sonuç olarak Türkiye’de de benzer şekilde çocukların oyunlarının gündelik deneyiminin, belirlenmiş bir mekânda tüketilebilecek bir deneyime doğru dönüşüm eğilimi gösterdiği ve günümüzde bu eğilimin yansımalarının ticari oyun alanları şeklinde özellikle alışveriş merkezlerinde hızla karşılık bulduğu anlaşılmaktadır. Bu durum çocuklara sunulan ticari oyun alanlarının incelenmesini ve bu oyun alanlarındaki oyun mekanlarının araştırılması gerekliliğini ortaya koymaktadır.

4. YÖNTEM

Ticari oyun alanları finansal kaygılara (ticari konum değeri, kullanıcıya maliyeti), oyun türlerinin çeşitliliğine, oyunun etkinlik dinamiklerine (hedef yaş kitlesi, aktivite doğası, ebeveyn kontrolü) ve oyun alanının konfigürasyonuna (farklı oyun türlerinin mekânsal dizilimi) göre farklılıklar gösterebilmektedir. Ticari oyun alanlarına girişin sosyal statüden bağımsız düşünülmemesi, bu mekanlara erişimin toplumun her kesiminden çocuk için sağlanaması gibi kısıtlamalar oyun alanlarının evrenselliğini bu tez kapsamında bir kez daha sorgular konuma taşımaktadır. Öte yandan ebeveynlerin ve çocukların bu oyun alanlarını nasıl paylaştıkları ve deneyimledikleri, bu oyun alanlarının çocuklara aktif veya pasif nasıl oyun türleri sunduğu ve onları nasıl tükettiklerine ilişkin bütüncül bir sınıflandırmaya ihtiyaç duyulmaktadır. Son olarak, çocukların tüketici statüsüne evrilmelerinde oyun mekanlarının meta haline dönüşümü perspektifinde ne tür mekânsal dizilimler sayesinde tematik ortamların servis edildiği bu tez kapsamında geniş boyutlarda irdelenmektedir.

4.1. Verilerin Toplanması

Veri toplama süreci birkaç etapta gerçekleştirilmiştir. İlk olarak, internet arama motorları kullanılarak “çocuk oyun mekanları, tema parkları, eğlence parkları, oyun alanları” gibi temalara yönelik özel web forumlarında bağlantılar aranarak Türkiye’de ticari olarak hizmet veren çocuk oyun mekanlarına dair bir envanter araştırması oluşturulmuştur. Temel stratejisi, Türkiye genelinde ticari oyun alanları sunan kurum, şirket ve işletmelere ulaşmak ve bu kuruluşları listelemektir. Bu şirketler yerel, ulusal ve çok uluslu aktörlerden oluşmaktadır. Bu kuruluşlara ait web siteleri incelendikten sonra, bu tür kuruluşların tüketim eyleminin odağını oluşturan alışveriş merkezlerinde yoğunlaştığı anlaşılmış olup, tez kapsamının odağına; alışveriş merkezleri içerisinde yer alan ticari oyun alanlarının incelenmesi alınmıştır. Alışveriş merkezleri içerisinde yer alan ticari oyun alanlarının oyun türü dizilimleri, işletmelerin alışveriş merkezinde yer aldıkları konuma ilişkin mekânsal düzenlemeleri, ebeveynlerin gözlem etkileşimlerine yönelik mekânsal düzenlemeleri, hedefledikleri yaş grupları, fiyat politikaları, sunulan oyunların aktif, yönlendirilen veya pasif aktiviteler içermesi ve eylemin bireysel veya grup halinde gerçekleştirildiğine, ilişkin açıklamalar sistematik olarak sınıflandırılmıştır. Veri toplama aşamasında söz konusu sınıflandırma işlemi birbirinden

bağımsız iki gözlemci tarafından ayrı ayrı toplanmış olup üçüncü bir kişi tarafından her bir gözlemcinin topladığı veri seti ayrı ayrı karşılaştırılarak analizde kullanılmak üzere sayısal değerlere dönüştürülmüştür. Bu veriler, çocuklara ve ebeveynlerine ticari bir oyun mekânı sunmaya odaklanan, tüketime dayalı gelişim gösteren kültür endüstrisi içerisinde yerini sağlamlaştıran alışveriş merkezleri içerisinde tanımlanmış ticari oyun alanlarının sayısal varlığını mekânsal anlamda sorgulamak, nitelik ve niceliksel değerlerini anlamlandırmaya yönelik analizleri gerçekleştirmek adına toplanmıştır.

Veri toplamada kaynak olarak internet ortamının kullanılmasındaki temel neden; 2020 yılı itibari ile ortaya çıkan pandemi sonucu meydana gelen sokağa çıkma yasakları neticesinde söz konusu mekanların erişimine veya kullanımına getirilen kısıtlamalar sebebiyle doğrudan gözlem olanağının imkânsız hale gelmiş olmasıdır. Bu durum verilerin internet aracılığı ile toplanmasını zorunlu kılmıştır. Zira bu zorunluluğun bir kısıt oluşturmadığını aksine daha çoğulcul ve kapsamlı araştırma örnekleme elde edildiğini yapılan analiz sonuçları desteklemektedir. Öte yandan web sitelerinin mevcut analizi, McKendrick ve arkadaşlarının (2000) belirttiği gibi deneyimler, eğlence ve güvenlik sağlamaya yönelik alanların çeşitli etkinlikler için çerçeveler ve mekân dizilimleri (oyun türü örüntüleri) ürettiği tezine dayanmaktadır. Ayrıca web siteleri orada nasıl davranılacağı, nasıl oynanacağı (veya oynanmayacağı) ve daha fazlası hakkında ayrıntılı talimatlar içermektedir.

4.2. Örneklem

Araştırma kapsamında Türkiye'deki tüm illerde internet ortamında temsil edilip erişilebilir bilgiye ulaşılabilen (kendi web sayfası bulunan veya bulunduğu alışveriş merkezinin web sayfasında yer alan ve ayrıntılı bilgi içeren) 65 ilde, 302 alışveriş merkezi içerisinde, 524 adet ticari oyun alanının incelemeye alınabilecek nitelikte olduğu tespit edilmiştir. Örneklem olarak ele alınan (N: 524) ticari çocuk oyun alanlarının il ve alışveriş merkezlerine göre dağılımları EK 1'de sunulmaktadır.

Tabloda belirtilen iller dışındaki illerde alışveriş merkezlerinin varlığı söz konusu olup bu alışveriş merkezlerinin (1) web sayfalarının bulunamaması veya (2) bulunan web sayfalarında ticari çocuk oyun alanlarına ilişkin sadece kurum ismine yer vermeleri veya (3) herhangi bir mekânsal nitelikte (görsel veya yazı) açıklamaya ve sınıflandırılabilir veriye erişilememiş olması sebepleriyle örneklemin dışında bırakılmıştır.

4.3. Veri Setinin Oluşturulması

Türkiye genelinde ticari oyun alanları sunan kurum şirket ve işletmelerin (1) hangi ilde yer aldığı (2) hangi alışveriş merkezinde konumlandığı (3) bu alanlarda mekânsal olarak ayrılabilen kaç farklı oyun türü olduğu kategorik olarak sınıflandırılmış, sınıflandırılan oyun türleri liste halinde Tablo 4.1’de sunulmaktadır.

Tablo 4.1 *Oyun Türleri Listesi*

1. Yumuşak Oyun Strüktürü (Soft Play)
2. Top Havuzu
3. Kaydırak
4. Elektronik Eğlence ve Simülasyon Makineleri
5. Mini Trambolin
6. Trambolin (Power Jump)
7. Kum Havuzu
8. Çarpışan Arabalar
9. Atlıkarınca
10. Akülü Araba
11. Rol Yapma Oyunları-Kent Simülasyonu (Playtown)
12. Sanal Gerçeklik Kabini (Play VR)
13. Çocuk Atölyeleri
14. Oyuncak
15. Party Room
16. Lego
17. Kum Boyama
18. Tırmanma Asılma Duvarları
19. Akülü Robot
20. Havuz Oyunları
21. Mini Golf
22. Mini Futbol
23. Salıncak
24. Macera Oyun Alanı
25. Mini Tren
26. Tren
27. Oyun Havuzu
28. Akülü Oyuncak
29. Zipline

Toplanan veri seti Türkiye’de alışveriş merkezleri içerisinde oyun türlerine göre ayrılan 2761 adet oyun mekânından oluşmaktadır. Söz konusu örnekleme dair içerdiği her mekan türüne göre kategorik değişkenlerden hedeflenen kullanıcı çocuk kitlesi: 1- Okul öncesi, 2- Okul çağı, ve 3- Ön ergenlik çağı olarak kodlanmıştır. Ebeveyn etkileşim değişkeni: 1- Ebeveyn için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olması durumunda, 2- Ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan bir alana sahip olması durumunda, 3- Ebeveynler için alan tanımlı olmaması durumunda kodlanmıştır. Oyun aktivite doğası değişkeni ise: 1- Hareket eylemi aktif özgür oyun eylemi içerdiğinde, 2- Hareket eylemi aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun eylemi içerdiğinde, 3- Hareket eylemi pasif yönlendirmelere dayalı oyun eylemi içerdiğinde kodlanmıştır. Eylem niteliği değişkeni ise: 1- Bireysel, 2- Grup şeklinde kodlanmıştır. Öte yandan mekanların ücretlendirilme politikası değişkeni 1-Ücretsiz, 2-Ücretli olarak kodlanmıştır. Alan türü değişkeni ise: 1- Açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenmiş, 2- Ayrı bir mekan olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde tanımlanması durumunda kodlanmıştır.

Alışveriş merkezleri içerisinde yer alan 2761 adet ticari oyun mekânının nasıl bir kümelenme ve oyun türüne göre nasıl bir mekânsal dizilim örüntüsü oluşturduğunun incelenmesi adına, 524 adet ticari çocuk oyun alanına ilişkin iki aşamalı kümeleme analizinin uygulanabilmesi için benzer bir kodlama sistemi ile farklı bir veri seti oluşturulmuş, hedeflenen çocuk kitlesi değişkeni: 1- Okul öncesi, 2- Okul çağı, ve 3- Karma olarak kodlanmıştır. Ebeveyn etkileşim değişkeni: 1- Ebeveyn için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olması durumunda, 2 Ebeveynler için alan tanımlı olmaması durumunda, 3- Her iki koşulun bir arada olduğu durumlarda kodlanmıştır. Oyun aktivite doğası değişkeni ise: 1- Hareket eylemi aktif özgür oyun eylemi içerdiğinde, 2- Hareket eylemi pasif, edilgen ve yönlendirmelere dayalı oyun eylemi içerdiğinde, 3- Her iki koşulun bir arada olduğu durumlarda kodlanmıştır. Eylem niteliği değişkeni ise: 1- Bireysel, 2- Grup 3-Karma şeklinde kodlanmıştır. Öte yandan mekanların ücretlendirilme politikası değişkeni 1-Ücretsiz, 2-Ücretli 3- Her iki koşulun bir arada olduğu durumlarda kodlanmıştır. Alan türü değişkeni ise: 1- Açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenmiş olması durumunda, 2- Ayrı bir mekan olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde tanımlanması durumunda 3- Her iki koşulun bir arada bulunduğu durumlarda kodlanmıştır.

4.4. Arařtırmada Kullanılan İstatistiksel Yöntemler

Ticari çocuk oyun alanlarına ilişkin toplanan veriler benzeřen ve ayrıřan nitelikler tařımaktadır. Arařtırmada kullanılan veri seti SPSS programı ile analiz edilmiř ve yorumlanmıřtır. Arařtırma kapsamında; toplanan verilere dair niteliklerin belirlenmesinde iki-ařamalı kümeleme analizi uygulanmıřtır. Bu kümelenmelerin neticesinde oluřan gruplarda, durumlara ilişkin anlamlı bir farklılık olup olmadıęı Ki-Kare Analizi ile test edilmektedir.

4.4.1. İki-Ařamalı Kümeleme Analizi

İki-ařamalı kümeleme analizi bir sınıflandırma istatistięi olarak önerilmekte ve kümeler tanımlamaktadır. Gerçekleřtirilen iki-ařamalı kümeleme analizi toplanan verilerin öncül kümeleme sayısının belirlenemedięi durumlarda uyumlu gruplamayı belirlemeye yönelik olarak tercih edilmiřtir. Genellikle küme sayısına dair ön bir bilginin olmadıęı durumlarda kullanılmaktadır. İki-ařamalı kümeleme analizinde dięer istatistiksel analizlerden farklı olarak özellikle, *uzaklık deęerleri* ölçü olarak kabul edilmekte ve kategorik özellik arz eden veri içeriklerine uygulanabilmektedir (Kayri, 2007).

4.4.2. Ki-Kare Analizi

Ölçümlenen veri setine ilişkin deęerlendirmeye alınan iki grup arasındaki farkın istatistiki olarak anlamlı olup olmadıęı Ki-Kare Analizi ile tespit edilmektedir. Ki-Kare analizinde, niteliksel ve kategorik veriler ayrıca ölçümle belirtilen deęiřkenler sınanabilmektedir. Ki-Kare analizinin ana prensibi, Ki-Kare daęılımının test edilmesi sonucunda daęılımın ortalamasının serbestlik derecesi olarak deęerlendirilmesine, varyansın ise serbestlik derecesinin iki katına eřit olarak deęerlendirilmesine dayanmaktadır. Ki-Kare deęerleri, sıfır ile artı sonsuz arasında deęiřkenlik göstermektedir. Ki-Kare analizi, genellikle iki baęımsız niteliksel durumu sınamak için kullanılmaktadır (Franke, Ho ve Christie, 2012). Sıfır hipotezi (H_0), iki durumun baęımsız olduęunu nitelendirmekte; arařtırma hipotezi (H_a) ise, iki durum arasında bir iliřki olduęunu ifade etmektedir. Ki-Kare daęılımının incelenmesi; iki durum arasında yapılan gözlemin birbirlerinden farklı olup olmadıklarının sınanması söz konusudur.

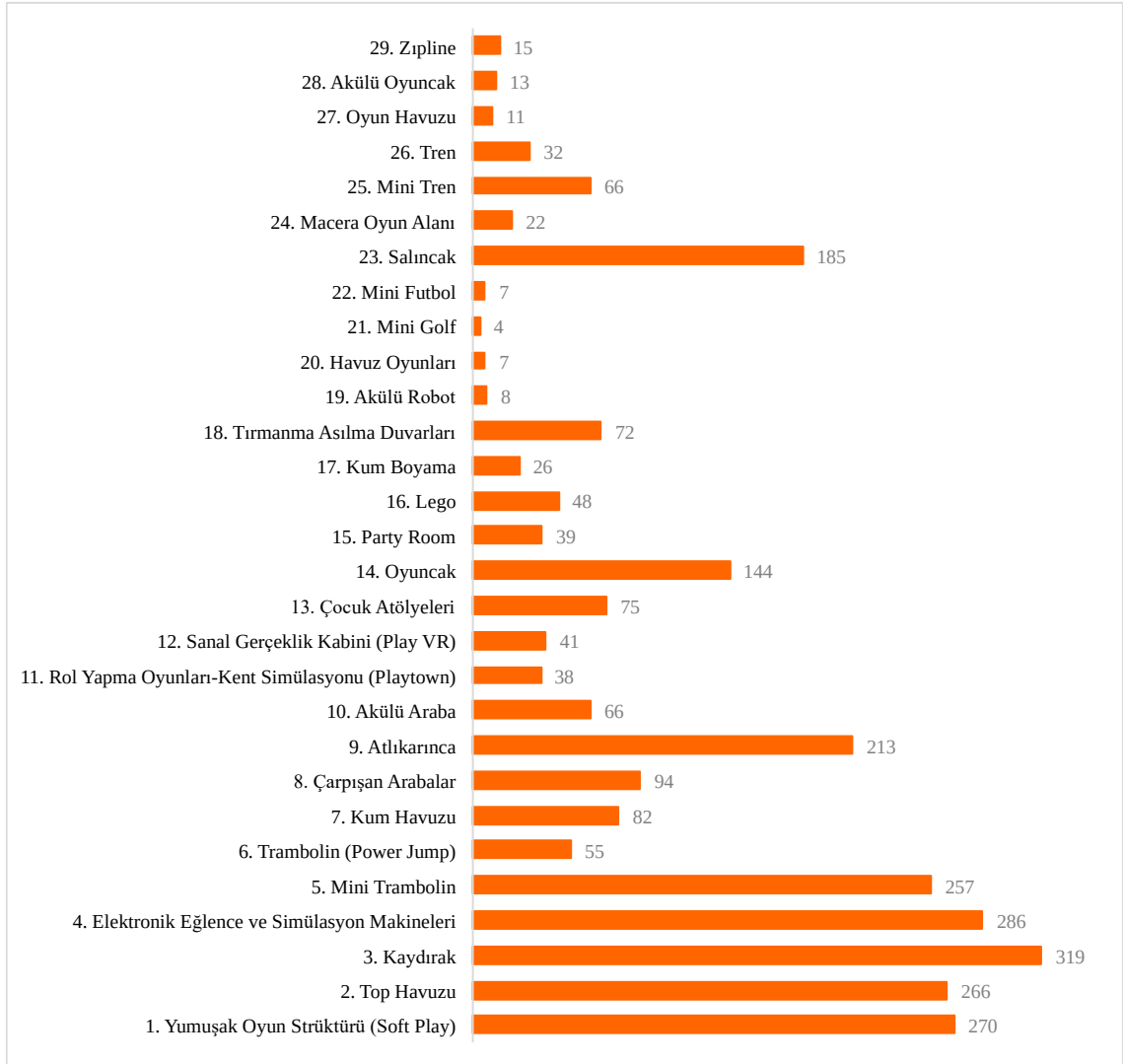
5. ALIŞVERİŞ MERKEZLERİNDEKİ TİCARİ OYUN ALANLARI İÇİN BİR ÖRÜNTÜ İNCELEMESİ

Tez kapsamında Türkiye’de alışveriş merkezleri içerisinde konumlanan 524 adet ticari çocuk oyun alanının içinde yer alan 2761 adet oyun mekanı incelenmiştir. Yapılan araştırma neticesinde ticari oyun alanlarının oyun türlerinin çeşitliliği, oyunun etkinlik dinamikleri (hedef kitlesi, ebeveyn kontrolü, aktivite doğası ve eylem niteliği), finansal nitelikleri (kullanıcıya maliyeti, ticari konum değeri) ve oyun alanının konfigürasyonuna (farklı oyun türlerinin mekânsal dizilimi) göre farklılıklar gösterdiğini ortaya koymaktadır.

5.1. Ticari Oyun Alanlarının Türlerine Göre Oyun Mekanı Çeşitliliği Analizi ve Bulgular

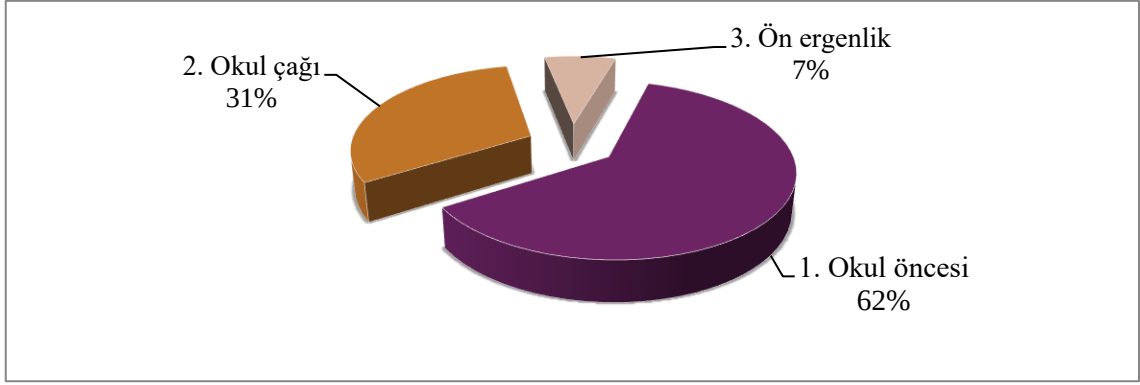
Oyun türlerinin çeşitliliği değerlendirildiğinde oyun mekanlarından 319’unu kaydırak, 286’sını elektronik eğlence ve simülasyon makineleri, 270’ini yumuşak oyun strüktürü (soft play), 266’sını top havuzu ve 257’sini mini trambolin oluştururken; 4’ünün mini golf, 7’sinin mini futbol ve havuz oyunları, 8’inin akülü robot ve 11’inin oyun havuzu niteliğindeki oyun türlerini barındırdığı belirlenmiştir. Diğer oyun türlerini içeren oyuncak, mini tren, kum havuzu vb. oyunların tespit edilen sayıları Tablo 5.1’de tümü ile listelenmektedir.

Tablo 5.1 Ticari Oyun Alanlarında Yer Alan Oyun Türlerinin Sayısal Değerleri



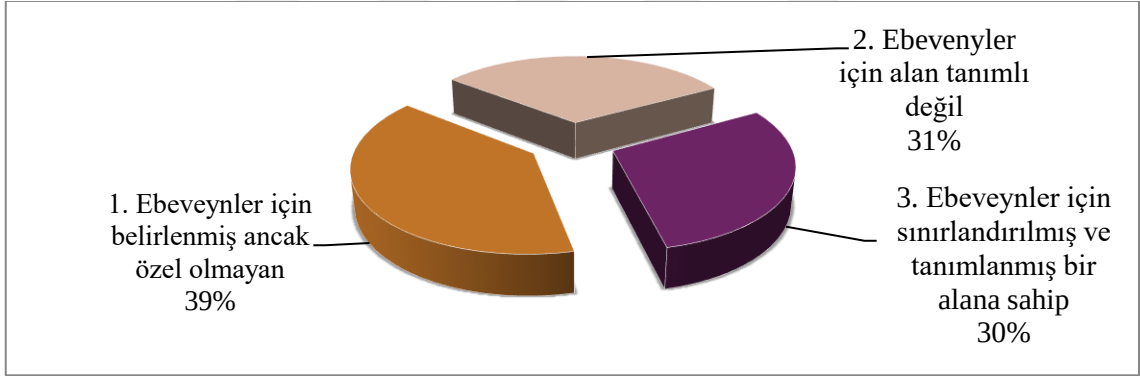
5.1.1. Oyun Mekanlarının Etkinlik Dinamikleri Analizi ve Bulgular

Araştırmaya konu olan ticari oyun alanlarında yer alan oyun mekanları hedef kitlesi bağlamında incelendiğinde; %62'sinin okul öncesi, %31'inin okul çağı ve %7'sinin ön ergenlik çağındaki çocukları hedef aldığı gözlemlenmektedir (Şekil 5.1).



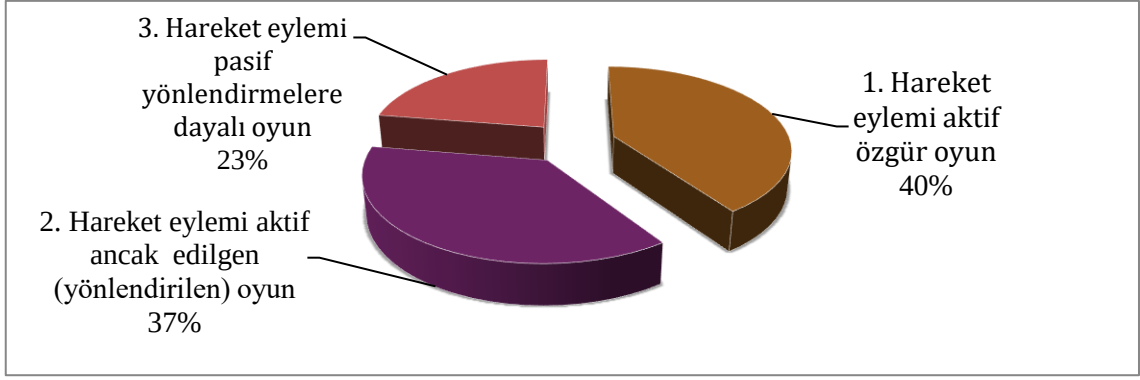
Şekil 5.1 *Oyun Mekanlarının Hedef Kitlesi Dağılımı*

Araştırmaya konu olan ticari oyun alanlarında yer alan oyun mekanları ebeveyn etkileşimi bağlamında değerlendirildiğinde; %39'unun ebeveynler için belirlenmiş ancak özel olmayan alanlara sahip olduğu, %31'inin ebeveynler için tanımlı alana sahip olmadığı ve %30'unun ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu belirlenmiştir (Şekil 5.2).



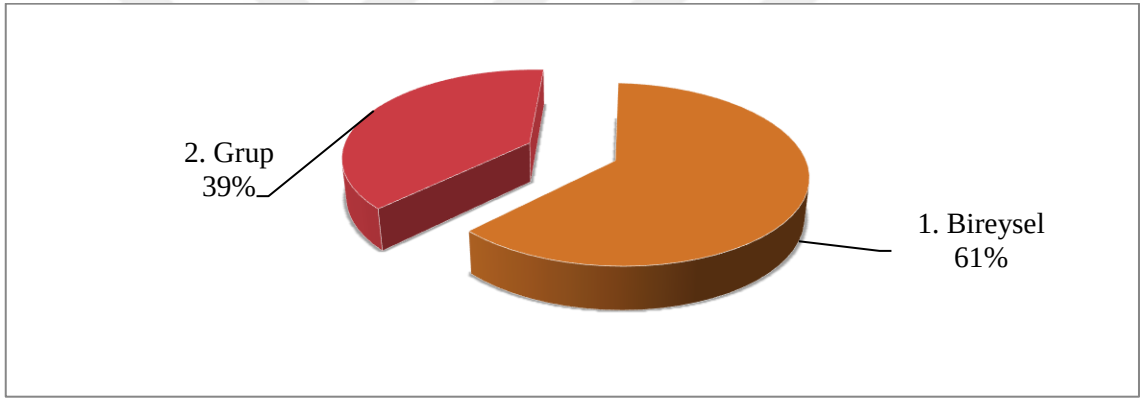
Şekil 5.2 *Oyun Mekanlarının Ebeveyn Etkileşimi Dağılımı*

İncelenen oyunların aktivite doğaları irdelendiğinde %40'ının hareket eyleminin aktif özgür oyun eylemleri içerdiği, %37'sinin hareket eyleminin aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyunlar olduğu ve %23'ünün hareket eyleminin pasif yönlendirmelere dayalı oyunlar olduğu anlaşılmaktadır (Şekil 5.3).



Şekil 5.3 Oyun Mekanlarının Aktivite Doğası Dağılımı

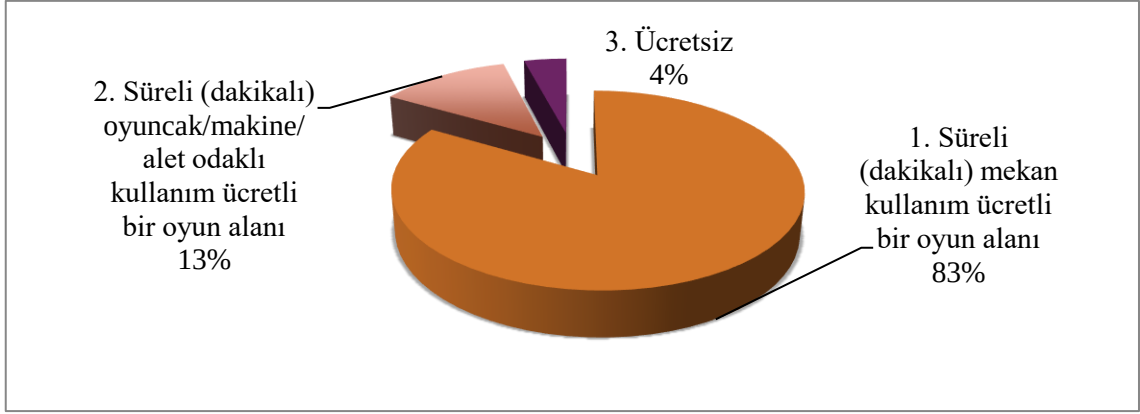
Tüm bu ticari oyun mekanları oyunun eylem niteliği bağlamında incelendiğinde ise %61'inin bireysel ve %39'unun grup oyunları barındırdığı tespit edilmiştir (Şekil 5.4).



Şekil 5.4 Oyun Mekanlarının Eylem Niteliği Dağılımı

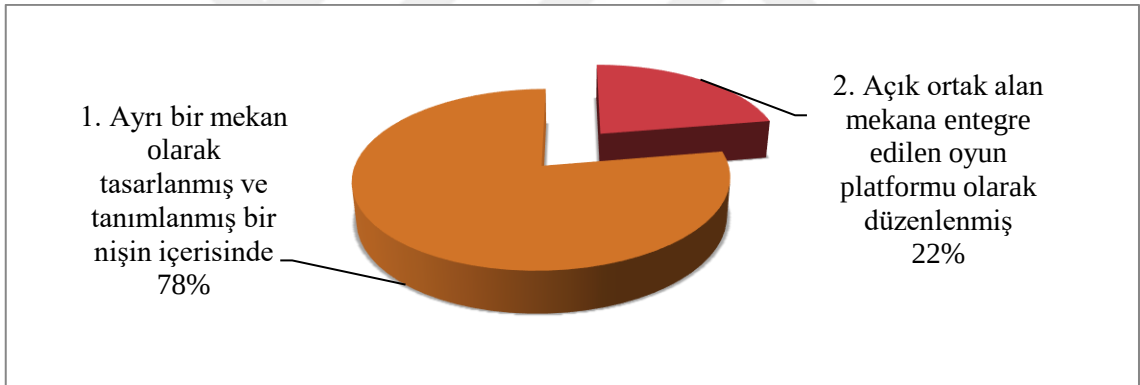
5.1.2. Oyun Mekanlarının Ücret Politikası Analizi ve Bulgular

Ücret politikası bakımından incelenen ticari oyun mekanlarının %83'ünün süreli (dakikalı) mekân kullanımına dayalı ücretli birer oyun alanı olduğu, %13'ünün süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli birer oyun alanı olduğu ve yalnızca %4'ünün ücretsiz kullanıma açık oyun mekanları olduğu gözlemlenmektedir (Şekil 5.5).



Şekil 5.5 Oyun Mekanlarının Ücret Politikası Dağılımı

Ticari konum değerleri bağlamında alan kullanımları değerlendirilen ticari oyun mekanlarının %78'i ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisindeyken; %22'si açık ortak alan mekânına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenmiştir (Şekil 5.6).

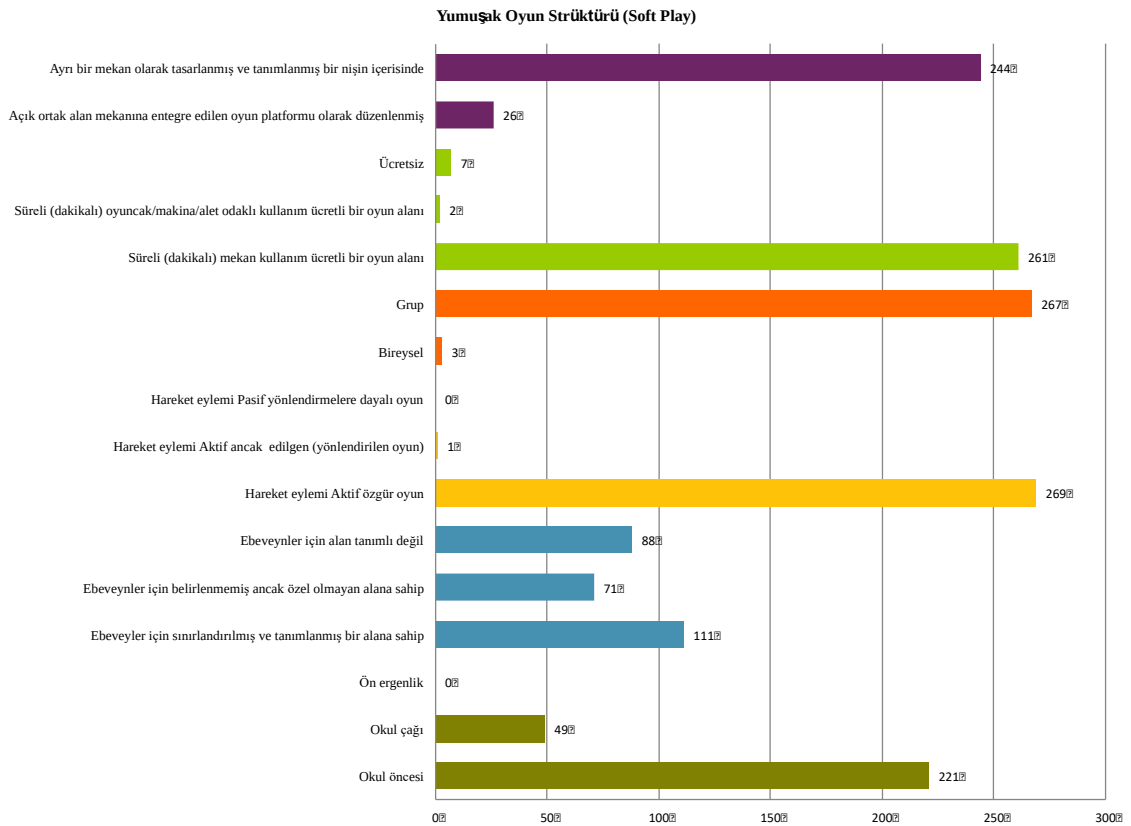


Şekil 5.6 Oyun Mekanları Alan Kullanım Türü Dağılımı

5.1.3. Oyun Mekanlarındaki Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikalarının Oyun Türleri Bağlamında Analizi ve Bulgular

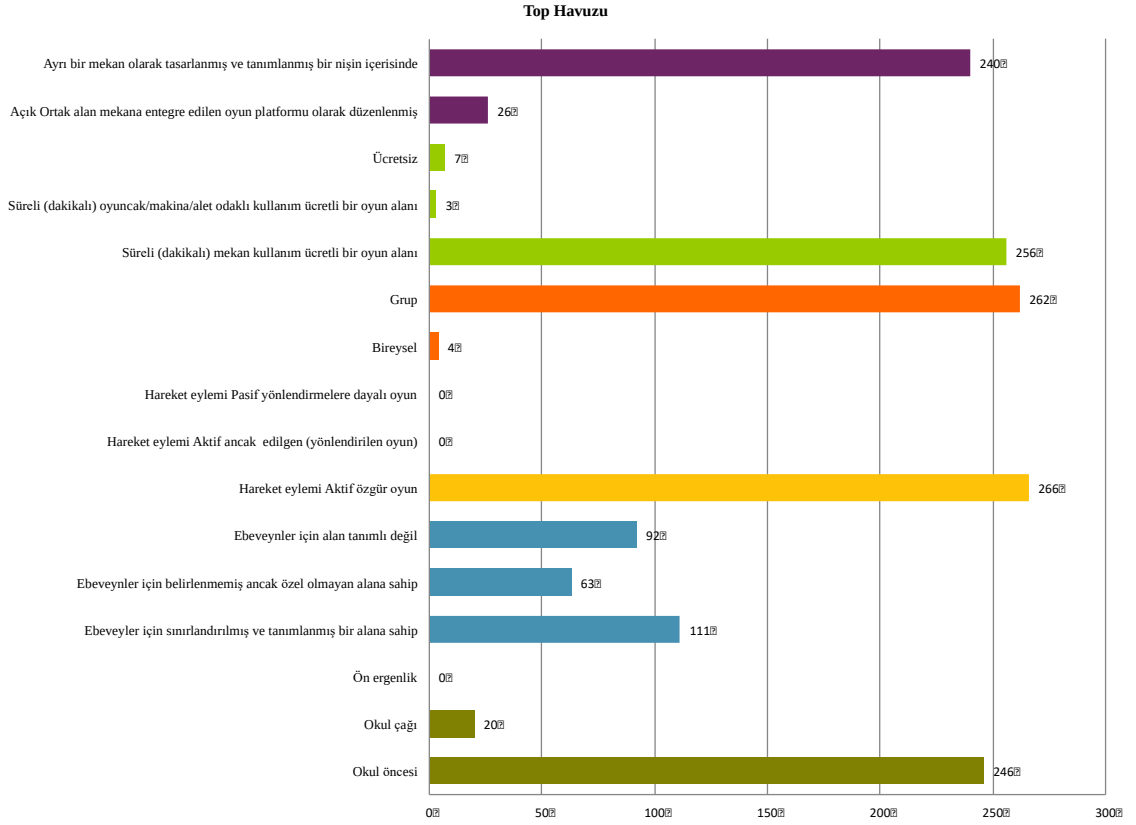
Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 270 adet yumuşak oyun strüktürü (soft play) kurgusuna sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu yumuşak oyun strüktürleri mekanlarının (soft play) hedef kitlesi yaş bakımından incelendiğinde; 221'inin okul öncesi çocukları, 49'unun okul çağındaki çocukları hedeflediği gözlemlenmektedir. Öte yandan hiçbirinin ön ergenlik çağındaki çocuklara yönelik olarak kurgulanmadığı anlaşılmaktadır. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 111'inin ebeveynler için

sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 71'inin ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan bir alan içerdiği ve 88'inin ebeveynler için tanımlı bir alana sahip olmadığı tespit edilmiştir. Oyun aktivite doğası bağlamında incelendiğinde; 269'unun hareket eyleminin aktif özgür oyun, 1'inin ise hareket eyleminin aktif ancak edilgen (yönlendirilen) biçimde oyun oynamaya müsait olduğu belirlenirken, hareket eyleminin pasif olarak düşünüldüğü bir oyun mekânı kurgusuna hiç rastlanılmadığı görülmektedir. Eylem nitelikleri değerlendirildiğinde; 267'sinin grup halinde oynamaya yönelik kurgulandığını, 3'ünün ise bireysel oynamaya yönelik olarak düzenlendiği anlaşılmaktadır. Ücret politikası bakımından değerlendirildiğinde; 261'inin süreli (dakikalı) mekân kullanım ücretli oyun alanı olarak kurgulandığı, 7'sinin ücretsiz oyun alanı olarak hizmet verdiği ve 2'sin ise süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli bir mekân olarak düzenlendiği gözlemlenmektedir. Alan kullanımı açısından bakıldığında; 244'ünün ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde yer aldığı, 26'sının açık ortak bir mekâna entegre edilen oyun platformu olarak düzenlendiği görülmektedir (Şekil 5.7).



Şekil 5.7 Yumuşak Oyun Strüktürü Oyununa Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

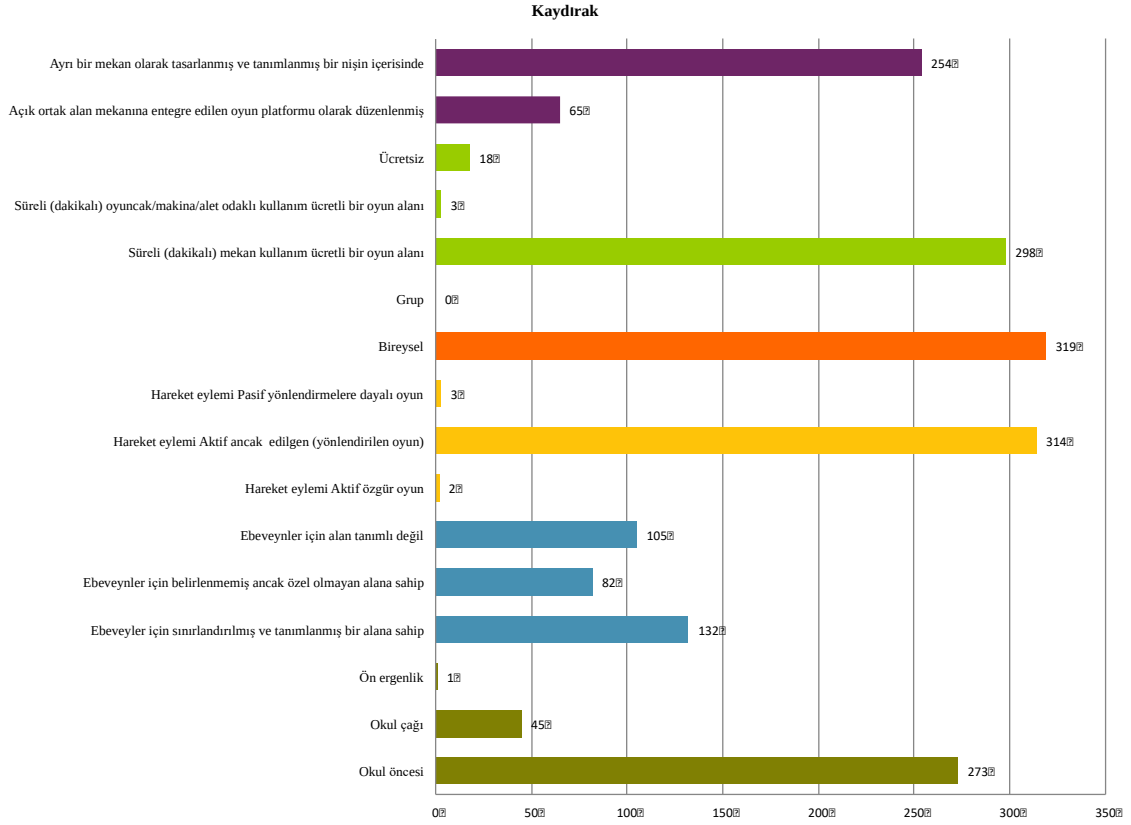
İncelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 266 adet top havuzunun, ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu top havuz mekanlarının hedef kitlesi yaş bakımından incelendiğinde; 246'sının okul öncesi çocukları, 20'sinin okul çağındaki çocukları hedeflediği gözlemlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin ön ergenlik çağındaki çocuklara yönelik olarak kurgulanmadığı anlaşılmaktadır. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 111'inin ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 63'ünün ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan bir alan içerdiği ve 92'sinin ebeveynler için tanımlı bir alana sahip olmadığı tespit edilmiştir. Oyun aktivite doğası bağlamında incelendiğinde; 266'sının hareket eyleminin aktif özgür oyun oynamaya müsait olduğu belirlenmiştir. Öte yandan hareket eyleminin aktif ancak edilgen (yönlendirilen) biçimde oyun mekânı kurgusu ile hareket eyleminin pasif olarak düşünüldüğü bir oyun mekânı kurgusuna hiç rastlanılmadığı görülmektedir. Eylem nitelikleri değerlendirildiğinde; 262'sinin grup halinde oynamaya yönelik kurgulandığı, 4'ünün ise bireysel oynamaya yönelik olarak düzenlendiği anlaşılmaktadır. Ücret politikası bakımından değerlendirildiğinde; 256'sının süreli (dakikalı) mekân kullanım ücretli oyun alanı olarak kurgulandığı, 7'sinin ücretsiz oyun alanı olarak hizmet verdiği ve 3'ünün ise süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli bir mekân olarak düzenlendiği anlaşılmaktadır. Alan kullanımı açısından bakıldığında; 240'ının ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde yer aldığı, 26'sının açık ortak bir mekâna entegre edilen oyun platformu olarak düzenlendiği görülmektedir (Şekil 5.8).



Şekil 5.8 Top Havuzuna Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 319 adet kaydırak unsuruna sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu kaydırak mekanlarının hedef kitlesi yaş bakımından incelendiğinde; 273'ünün okul öncesi çocukları, 45'inin okul çağındaki çocukları hedeflediği gözlemlenirken, yalnızca 1'inin ön ergenlik çağındaki çocuklara yönelik tasarlandığı görülmektedir. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 132'sinin ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 82'sinin ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan bir alan içerdiği ve 105'inin ebeveynler için tanımlı bir alana sahip olmadığı belirlenmiştir. Oyun aktivite doğası bağlamında incelendiğinde; 314'ünün hareket eyleminin aktif ancak edilgen (yönlendirilen) biçimde oyun oynamaya müsait olduğu belirlenirken, 3'ünün hareket eyleminin pasif yönlendirmeye dayalı oyun olduğu ve 2'sinin hareket eyleminin aktif özgür oyun olduğu görülmektedir. Eylem nitelikleri değerlendirildiğinde, 319'unun bireysel olarak oynamaya yönelik kurgulandığı gözlemlenirken, grup halinde oynamaya yönelik olarak düzenlenen oyun unsuruna rastlanılmamaktadır. Ücret politikası bakımından değerlendirildiğinde, 298'inin sürekli (dakikalı) mekân kullanım ücretli oyun alanı olarak kurgulandığı, 18'inin ücretsiz oyun

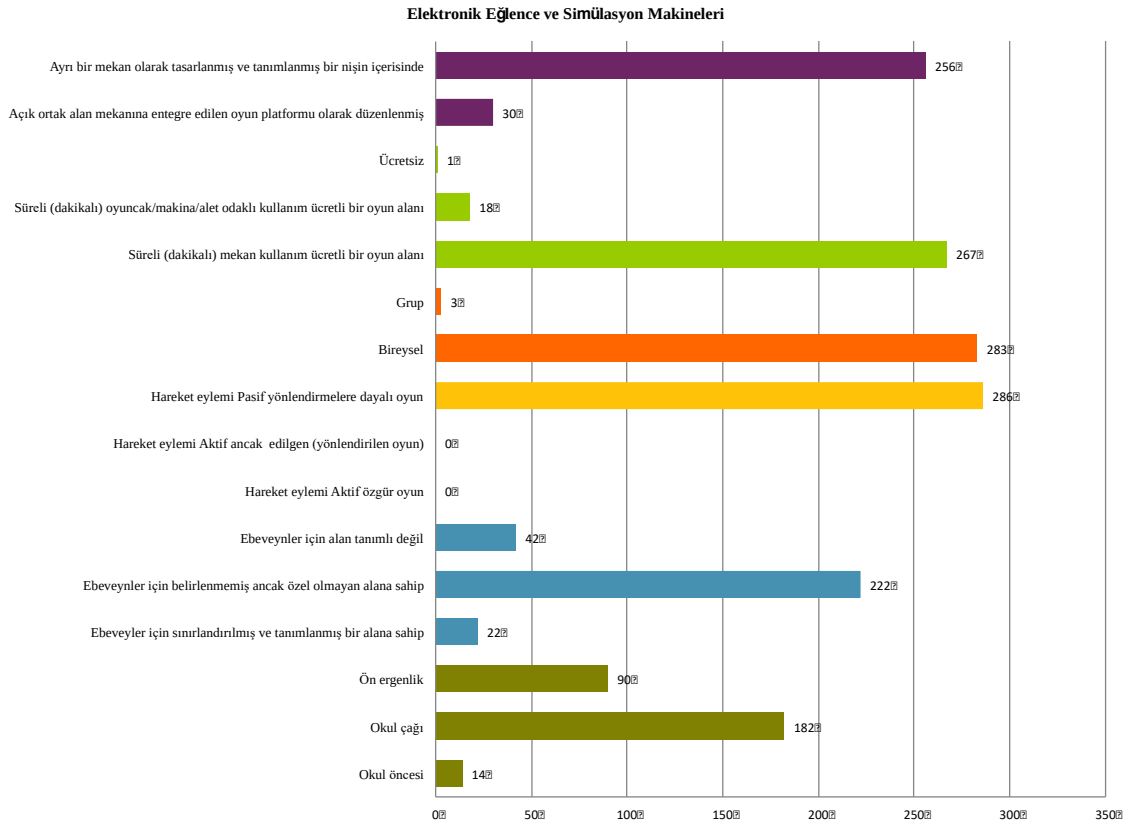
alanı olarak hizmet verdiği ve 3'ünün ise süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli bir mekân olarak düzenlendiği tespit edilmiştir. Alan kullanımı açısından incelendiğinde, 254'ünün ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde yer aldığı, 65'inin açık ortak bir mekâna entegre edilen oyun platformu olarak düzenlendiği belirlenmiştir (Şekil 5.9).



Şekil 5.9 Kaydırığa Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

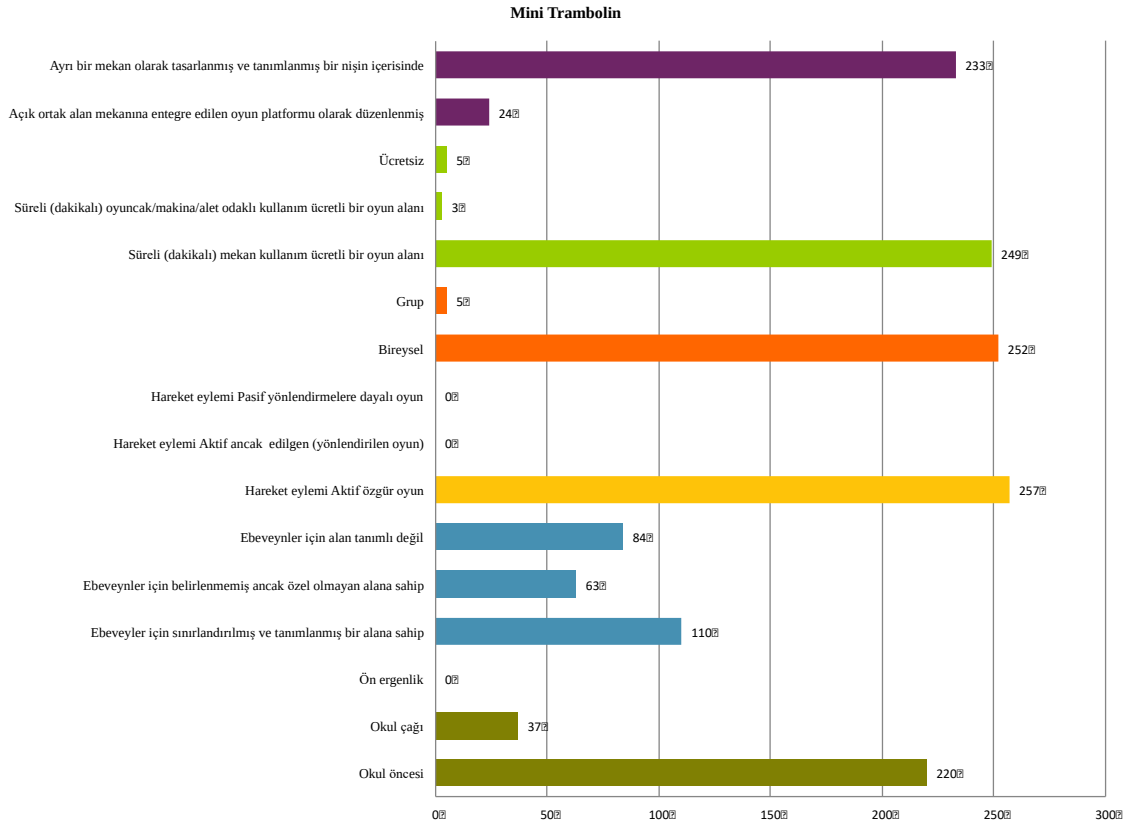
Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 286 adet elektronik eğlence ve simülasyon makinelerine sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu elektronik eğlence ve simülasyon makine odaklı mekanların hedef kitlesi yaş bakımından incelendiğinde; 182'sinin okul çağındaki çocuklara, 90'ının ön ergenlik çağındaki çocuklara yönelik olduğu gözlemlenirken, 14'ünün okul öncesi çocuklara yönelik kurgulandığı anlaşılmaktadır. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 222'sinin ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan bir alana sahip olduğu, 22'sinin ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu belirlenirken, 42'sinin ebeveynler için tanımlı bir alana sahip olmadığı tespit edilmiştir. Oyun aktivite doğası bağlamında incelendiğinde;

286'sının hareket eyleminin pasif olarak kurgulandığı bir oyun mekânı olarak tasarlandığı belirlenmiştir. Öte yandan hiçbirinin hareket eylemi aktif özgür oyun ile hareket eyleminin aktif ancak edilgen (yönlendirilen) biçimde oyun oynamaya yönelik kurgulanmadığı belirlenmiştir. Eylem nitelikleri değerlendirildiğinde; 283'ünün bireysel oynamaya yönelik kurgulandığı, 3'ünün grup halinde oynamaya yönelik olarak düzenlendiği anlaşılmaktadır. Ücret politikası bakımından değerlendirildiğinde; 267'sinin süreli (dakikalı) mekân kullanım ücretli oyun alanı olarak kurgulandığı, 18'inin süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli bir mekân olarak düzenlendiği ve 1'nin ücretsiz oyun alanı olarak hizmet verdiği tespit edilmektedir. Alan kullanımı açısından bakıldığında; 256'sının ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde yer aldığı, 30'unun açık ortak bir mekâna entegre edilen oyun platformu olarak düzenlendiği görülmektedir (Şekil 5.10).



Şekil 5.10 Elektronik Eğlence ve Simülasyon Makinelerine Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

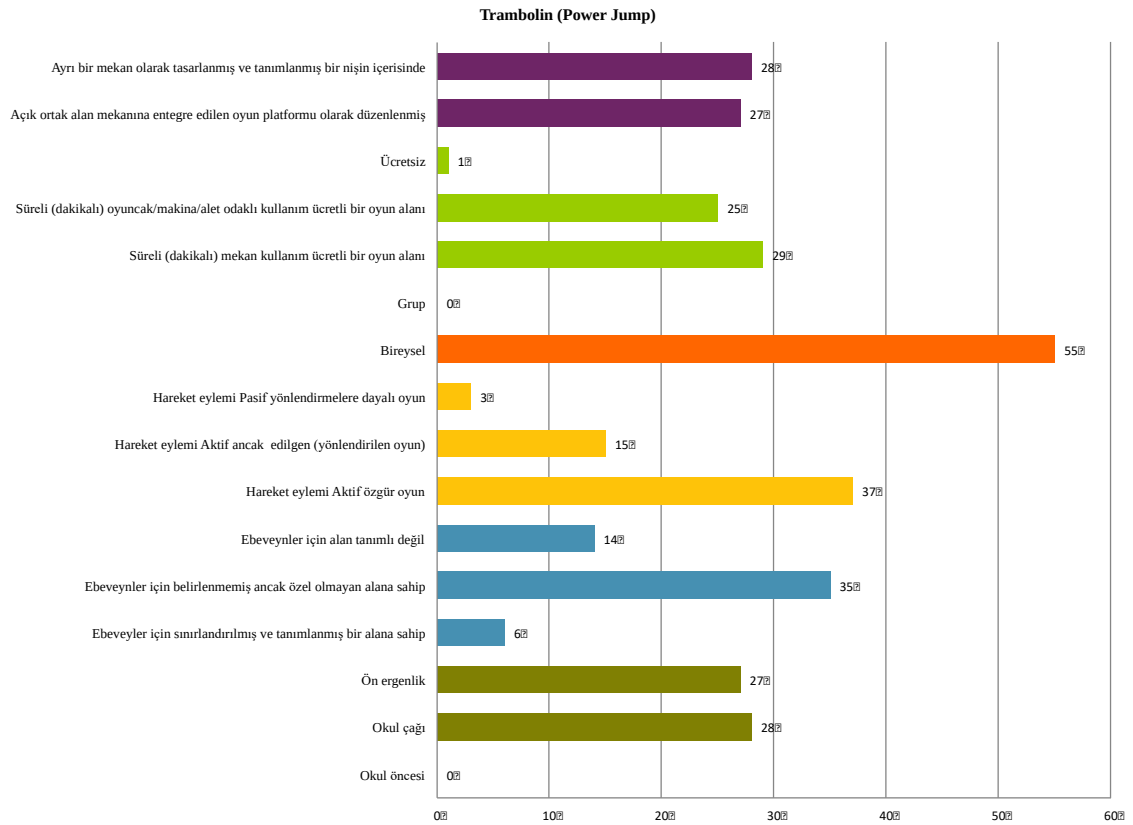
Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 257 adet mini tramboline sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu mini trambolin mekanlarının hedef kitlesi yaş bakımından incelendiğinde; 220'sinin okul öncesi çocuklara ve 37'sinin okul çağındaki çocuklara yönelik olarak kurgulandığı belirlenmiştir. Öte yandan, hiçbirinin ön ergenlik çağındaki çocuklara yönelik tasarlanmadığı belirlenmiştir. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 110'unun ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 63'ünün ebeveynler için belirlenmiş ancak özel olmayan alana sahip olduğu anlaşılrken, 84'ünün ebeveynler için tanımlı bir alana sahip olmadığı tespit edilmiştir. Oyun aktivite doğası bağlamında incelendiğinde; 257'si hareket eylemi aktif özgür oyun kurgusuna sahipken, hareket eylemi aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun ve hareket eylemi pasif yönlendirmelere dayalı oyun kurgusuna rastlanılmamaktadır. Eylem nitelikleri göz önüne alındığında; 252'sinin bireysel olarak oynamaya kurgulandığı ve 5'inin grup halinde oynamaya yönelik kurgulandığı gözlemlenmektedir. Ücret politikası bakımından incelendiğinde; 249'unun süreli (dakikalı) mekân kullanım ücretli bir oyun alanı olarak tasarlandığı, 3'ünün süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı oyun platformu olarak düzenlendiği belirlenirken; 5'inin ücretsiz oyun alanı olarak hizmet veren mekân kurgusuna sahip olduğu belirlenmiştir. Alan kullanımı açısından bakıldığında; 233'ünün ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlandığı, 24'ünün açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlendiği anlaşılmaktadır (Şekil 5.11).



Şekil 5.11 Mini Tramboline Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

İncelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 55 adet trambolinin (power jump), ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu trambolin (power jump) mekanlarının hedef kitlesi yaş bağlamında incelendiğinde, 28'inin okul çağındaki çocukları, 27'sinin ön ergenlik çağındaki çocukları hedeflediği gözlemlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin okul öncesi yaş grubundaki çocuklara yönelik kurgulanmadığı anlaşılmaktadır. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 6'sının ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alan sahip olduğu, 35'inin ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan alana sahip olduğu tespit edilirken; 14'ünün ebeveynler için tanımlı bir alana sahip olmadığı anlaşılmaktadır. Oyun aktivite doğası bağlamında incelendiğinde; 37'sinin hareket eylemi aktif özgür oyun olarak tasarlandığı, 15'inin hareket eyleminin aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun olarak kurgulandığı belirlenirken, 3'ünün hareket eyleminin pasif yönlendirmelere dayalı oyun kurgusu şeklinde düzenlendiği belirlenmiştir. Eylem nitelikleri değerlendirildiğinde; 55'inin bireysel olarak tasarlandığı tespit edilmiştir. Öte yandan hiçbirinin grup halinde oynamaya uygun olarak kurgulanmadığı anlaşılmaktadır. Ücret politikası açısından incelendiğinde;

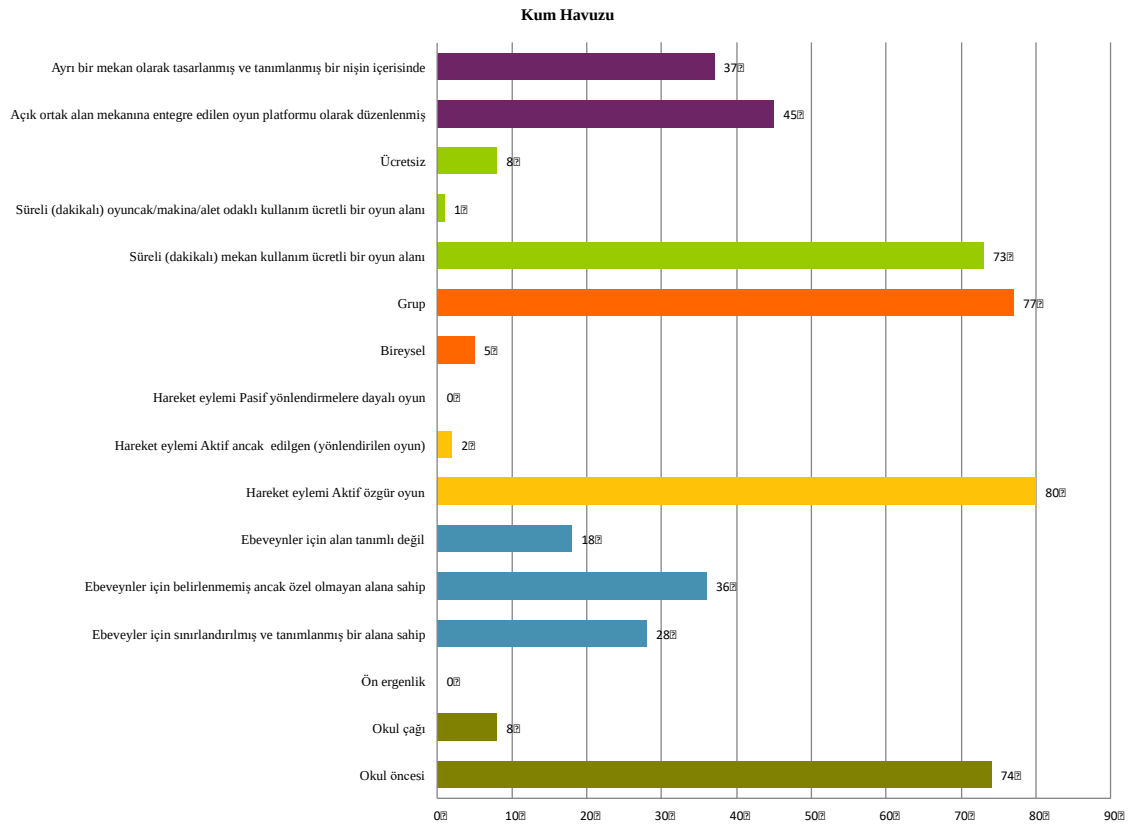
29'unun süreli (dakikalı) mekân kullanım ücretli bir oyun alanı olarak kurgulandığı, 25'inin süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli bir oyun alanı olarak kurgulandığı ve yalnızca 1'inin ücretsiz olarak hizmet veren mekân kurgusuna sahip olduğu gözlemlenmektedir. Alan kullanım bağlamında araştırıldığında; 27'sinin açık ortak alan mekâna entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenerek kurgulandığı, 28'inin ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlandığı anlaşılmaktadır (Şekil 5.12).



Şekil 5.12 Trambolin (Power Jump) Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

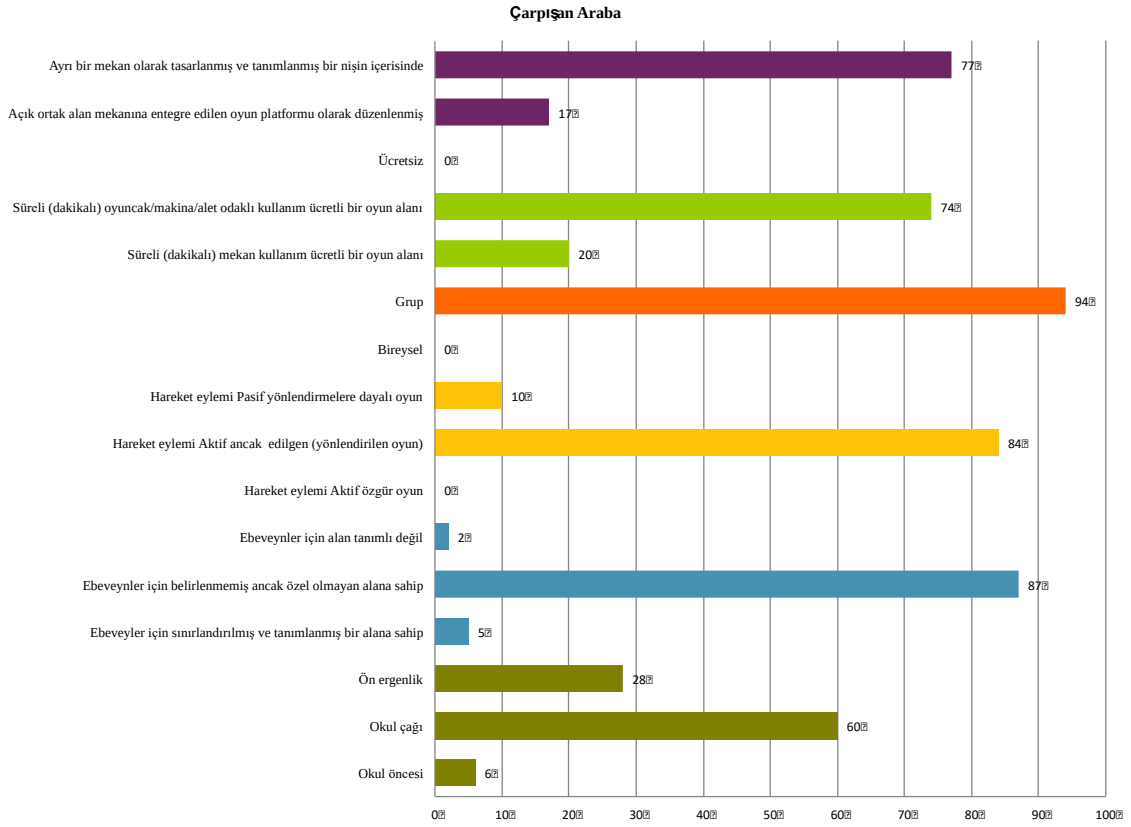
Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 82 adet kum havuzuna sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu kum havuz mekanlarının hedef kitlesi yaş bakımından değerlendirildiğinde; 74'ünün okul öncesi çocukları ve 8'inin okul çağındaki çocukları hedeflediği belirlenmiştir. Öte yandan hiçbirinin ön ergenlik çağındaki çocuklara yönelik olarak kurgulanmadığı anlaşılmaktadır. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 28'inin ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 36'sının ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan alanı içerdiği belirlenirken, 18'inin

ebeveynler için tanımlı alana sahip olmadığı görülmektedir. Oyun aktivite doğası bağlamında incelendiğinde; 80'inin hareket eylemi aktif özgür oyun, 2'sinin hareket eylemi aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun mekânı olarak kurgulandığı anlaşılmaktadır. Öte yandan hiçbirinde hareket eylemi pasif yönlendirmelere dayalı oyun kurgusuna rastlanılmamaktadır. Eylem nitelikleri değerlendirildiğinde; 77'sinin grup halinde oyun oynamaya müsait olduğu anlaşılırken, 5'inin bireysel oyun oynama yaygınlık olarak düzenlendiği anlaşılmaktadır. Ücret politikası bakımından değerlendirildiğinde; 73'ünün süreli (dakikalı) mekân kullanım ücretli bir oyun alanına sahip olduğu, 1'inin süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli bir oyun alanı olarak kurgulandığı ve 8'inin ücretsiz oyun alanı olarak hizmet veren mekân kurgusuna sahip olduğu gözlemlenmektedir. Alan kullanım bağlamında incelendiğinde; 45'inin açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlendiği, 37'sinin ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlandığı anlaşılmaktadır (Şekil 5.13).



Şekil 5.13 Kum Havuzuna Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

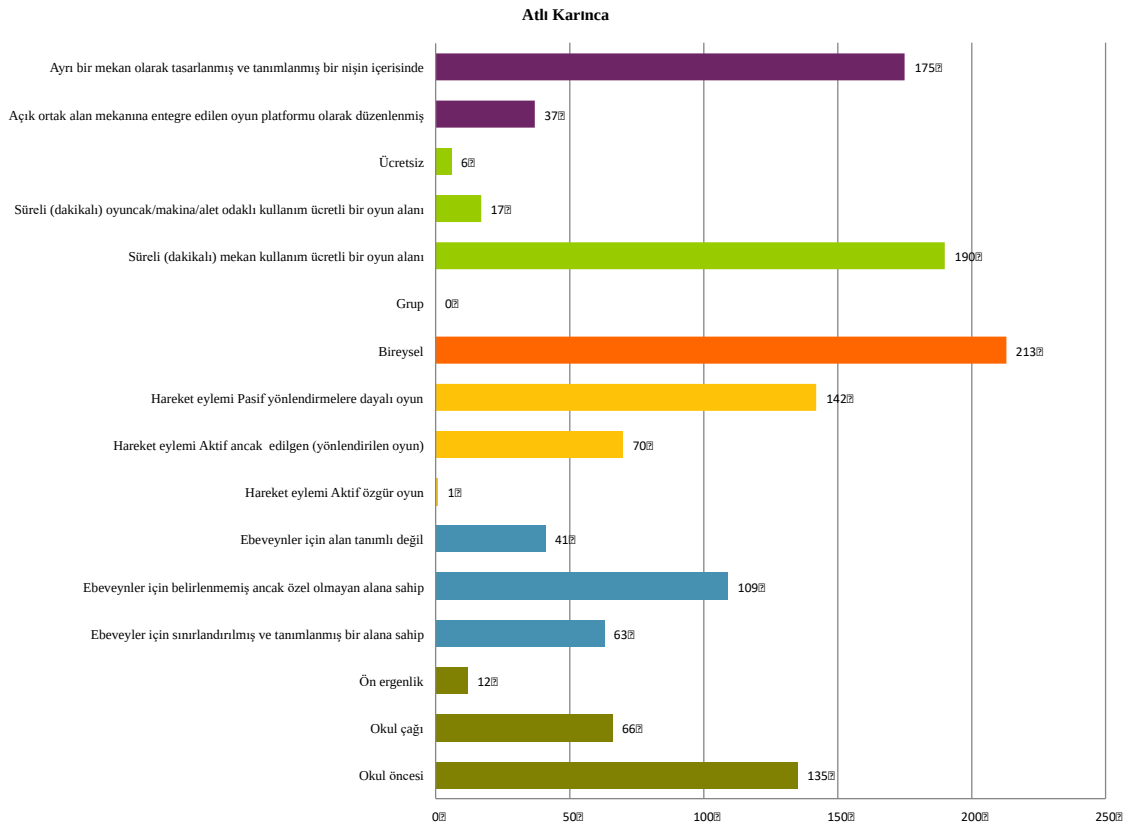
İncelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 94 adet çarpışan arabaların ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu çarpışan araba mekanlarının hedef kitlesi yaş bakımından incelendiğinde; 6'sının okul öncesi çocukları, 60'ının okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 28'inin ön ergenlik çağındaki çocuklara yönelik olarak kurgulandığı anlaşılmaktadır. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 5'inin ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 87'sinin ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan alan kullanımına sahip olduğu ve 2'sinin ebeveynler için tanımlı alana sahip olmadığı görülmektedir. Oyun aktivite doğası bakımından incelendiğinde; 84'ünün hareket eyleminin aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun mekân kurgusuna sahip olduğu, 10'unun hareket eyleminin pasif yönlendirmelere dayalı oyun mekânı olarak kurgulandığı gözlemlenmektedir. Öte yandan hiçbirinde hareket eylemi aktif özgür oyun içeren mekân kurgusuna rastlanılmamıştır. Eylem nitelikleri değerlendirildiğinde; 94'ünün grup odaklı oyun düzeninde kurgulandığı belirlenirken, bireysel oyun mekânı kurgusuna rastlanılmamıştır. Ücret politikası bakımından değerlendirildiğinde; 20'sinin süreli (dakikalı) mekân kullanım ücretli bir oyun alanına sahip olduğu, 74'ünün süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli bir oyun alanı olarak kurgulandığı anlaşılmaktadır. Öte yandan, ücretsiz oyun alanı olarak hizmet veren mekân kurgusuna rastlanılmamaktadır. Alan kullanım bağlamında araştırıldığında; 17'sinin açık ortak alan mekâna entegre edilen oyun platformu olarak düzenlendiği, 77'sinin ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlandığı gözlemlenmektedir (Şekil 5.14).



Şekil 5.14 Çarpışan Arabalara Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

İncelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 213 adet atlıkarıncanın ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu atlıkarınca mekanlarının hedef kitlesi yaş bağlamında incelendiğinde; 135'inin okul öncesi çocukları, 66'sının okul çağındaki çocukları hedef olarak aldığı ve 12'sinin ön ergenlik çağındaki çocukları kapsayacak şekilde kurgulandığı belirlenmiştir. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 63'ünün ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 109'unun ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan alan kullanımına sahip olduğu anlaşılmıştır; 41'inin ebeveynler için tanımlı alana sahip olmadığı gözlemlenmektedir. Oyun aktivitesi bakımından incelendiğinde; 142'sinin hareket eyleminin pasif yönlendirmelere dayalı oyun olarak kurgulandığı, 70'inin hareket eyleminin aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun olarak tasarlandığı ve yalnızca 1'inin hareket eylemi aktif özgür oyun içeren mekân kurgusuna sahip olduğu belirlenmiştir. Eylem nitelikleri değerlendirildiğinde; 213'ünün bireysel oyun düzeninde kurgulandığı anlaşılmıştır, hiçbirinin grup halinde oynama kurgusuna sahip olmadığı görülmektedir. Ücret politikası bağlamında incelendiğinde; 190'ının sürekli (dakikalı) mekân kullanım ücretli bir oyun alanı olarak

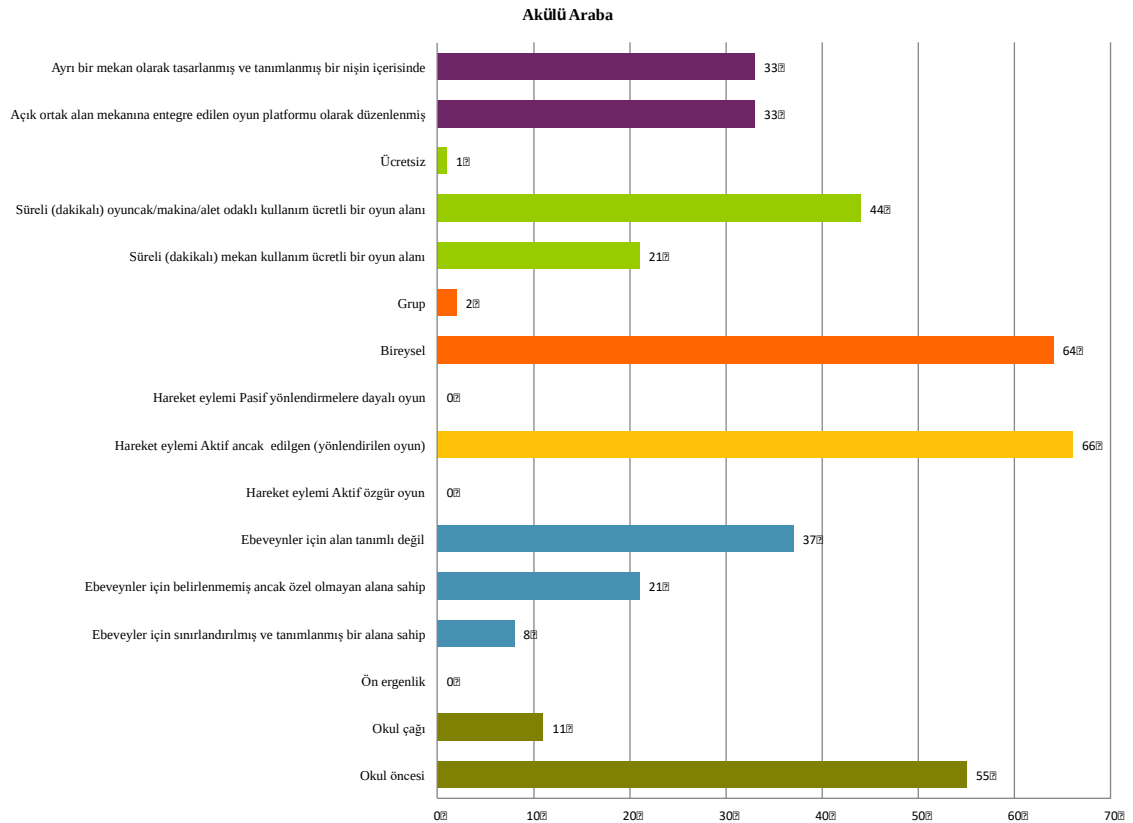
kurulduğu, 17'sinin süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli bir oyun alanına sahip olduğu ve 6'sının ücretsiz oyun alanı olarak hizmet veren mekân kurgusuna sahip olduğu gözlemlenmektedir. Alan kullanımı açısından bakıldığında; 37'sinin açık ortak alan mekâna entegre edilen oyun platformu olarak düzenlendiği, 175'inin ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde kurulduğu anlaşılmaktadır (Şekil 5.15).



Şekil 5.15 Atlıkarıncaya Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

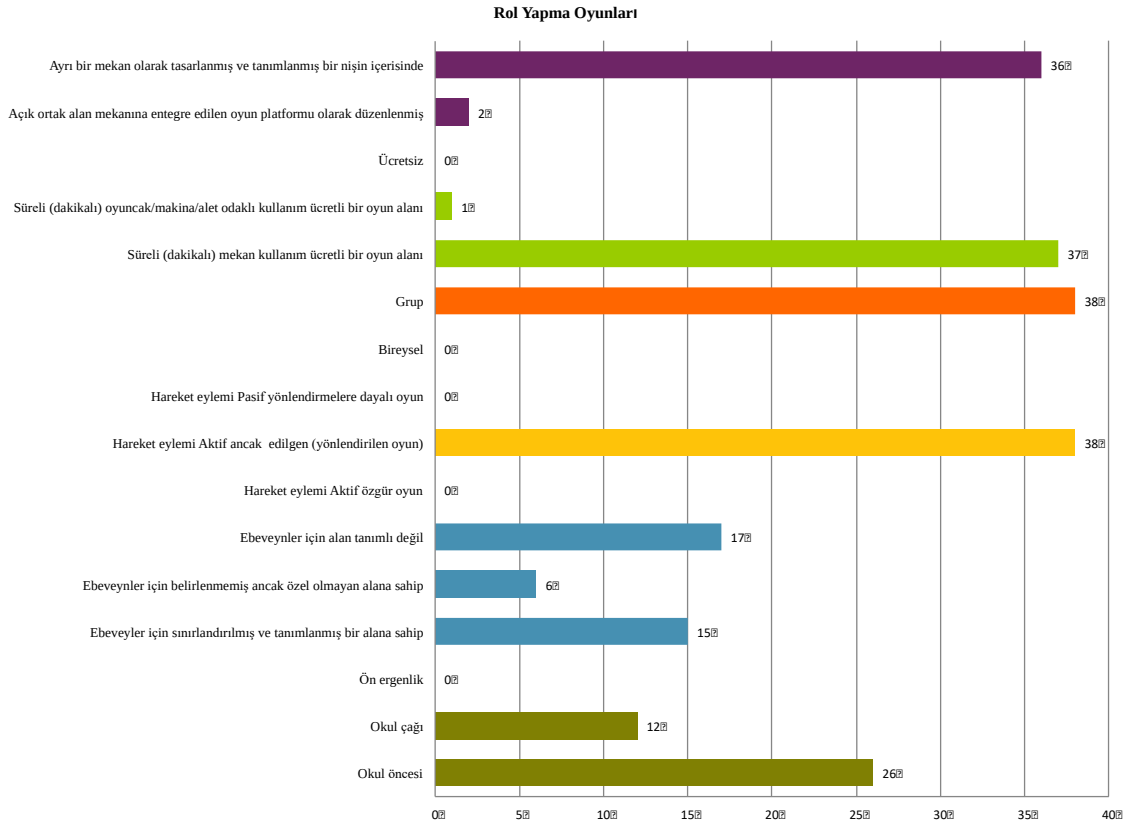
Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 66 adet akülü arabaya sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu akülü araba mekanlarının hedef kitlesi yaş bakımından değerlendirildiğinde; 55'inin okul öncesi çocuklara, 11'inin okul çağındaki çocuklara yönelik olarak tasarlandığı belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinde ön ergenlik çağındaki çocukları kapsayacak şekilde düzenlenen oyun mekanına rastlanılmamıştır. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 8'inin ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 21'inin ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan alan kullanımına sahip olduğu ve 37'sinin ebeveynler için tanımlı alana sahip olmadığı

görülmektedir. Oyun aktivite doğası bağlamında incelendiğinde; 66'sının hareket eyleminin aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun olarak kurgulandığı gözlemlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin hareket eylemi pasif yönlendirmelere dayalı oyun olarak kurgulandığına ve hareket eylemi aktif özgür oyun içeren mekân kurgusuna sahip olduğuna rastlanılmamıştır. Eylem nitelikleri incelendiğinde; 64'ünün bireysel oyun düzeninde kurgulandığı ve 2'sinin grup halinde oyun oynama kurgusuna sahip olduğu belirlenmektedir. Ücret politikası bakımından incelendiğinde; 21'inin süreli (dakikalı) mekân kullanım ücretli oyun alanına, 44'ünün süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli oyun alanına sahip olarak kurgulandığı belirlenirken, yalnızca 1'inin ücretsiz oyun alanı olarak hizmet veren mekân kurgusuna sahip olduğu gözlemlenmektedir. Alan kullanımı açısından değerlendirildiğinde; 33'ünün açık ortak alan mekâna entegre edilen oyun platformu olarak düzenlendiği, yine aynı sayıda 33'ünün de ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlandığı tespit edilmiştir (Şekil 5.16).



Şekil 5.16 Akülü Arabaya Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

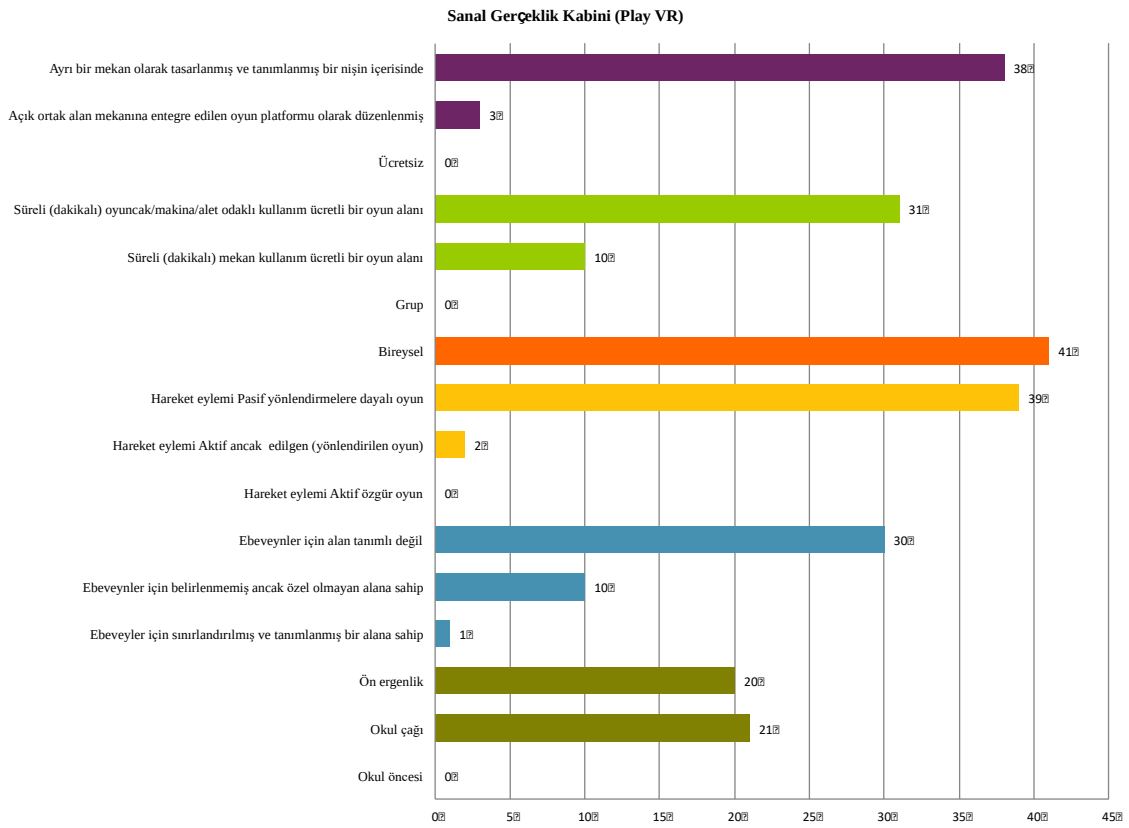
İncelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 38 adet rol yapma oyunlarının ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu rol yapma mekanlarının hedef kitlesi yaş bağlamında incelendiğinde; 26'sının okul öncesi çocuklara, 12'sinin okul çağındaki çocuklara göre tasarlandığı gözlemlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin ön ergenlik çağındaki çocukları kapsayacak şekilde düzenlenen oyun mekânı kurgusuna sahip olmadığı belirlenmektedir. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 15'inin ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 6'sının ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan alan içerdiği ve 17'sinin ebeveynler için tanımlı alana sahip olmadığı belirlenmiştir. Oyun aktivite doğası bağlamında incelendiğinde; 38'inin hareket eyleminin aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun olarak tasarlandığı belirlenmektedir. Öte yandan; hiçbirinde hareket eylemi pasif yönlendirmelere dayalı oyun olarak kurgulanan ve hareket eylemi aktif özgür oyun barındıran mekân kurgusuna rastlanılmamıştır. Eylem nitelikleri incelendiğinde; 38'inin grup halinde oynama kurgusuna sahip olduğu belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin bireysel oyun düzeninde kurgulanmadığı tespit edilmektedir. Ücret politikası bakımından incelendiğinde; 37'sinin süreli (dakikalı) mekân kullanım ücretli bir oyun alanına sahip olduğu, 1'inin süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli bir oyun alanı olarak kurgulandığı belirlenirken; hiçbirinin ücretsiz oyun hizmeti sunan tasarıma sahip olmadığı tespit edilmiştir. Alan kullanımı açısından incelendiğinde; 36'sının ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlandırıldığı ve 2'sinin açık ortak alan mekâna entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenerek kurgulandığı tespit edilmiştir (Şekil 5.17).



Şekil 5.17 Rol Yapma Oyunlarına Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 41 adet sanal gerçeklik kabine (Play VR) sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu sanal gerçeklik kabin (Play VR) mekanlarının hedef kitlesi yaş bağlamında değerlendirildiğinde; 21'inin okul çağındaki çocuklara göre tasarlandığı, 20'sinin ön ergenlik çağındaki çocukları kapsayacak şekilde düzenlendiği belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin okul öncesi çocuklara yönelik oyun kurgusuna sahip olmadığı gözlemlenmektedir. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 1'inin ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 10'unun ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan alan kullanımına sahip olduğu ve 30'unun ebeveynler için tanımlı alana sahip olmadığı gözlemlenmektedir. Oyun aktivitesi bakımından incelendiğinde; 39'unun hareket eylemi pasif yönlendirmelere dayalı oyun olarak kurgulandığı, 2'sinin hareket eyleminin aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun olarak düzenlendiği görülmektedir. Öte yandan, hiçbirinin hareket eylemi aktif özgür oyun içeren mekân kurgusuna sahip olmadığı tespit edilmektedir. Eylem nitelikleri bakımından incelendiğinde; 41'inin bireysel oyun düzeninde kurgulandığı belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin grup

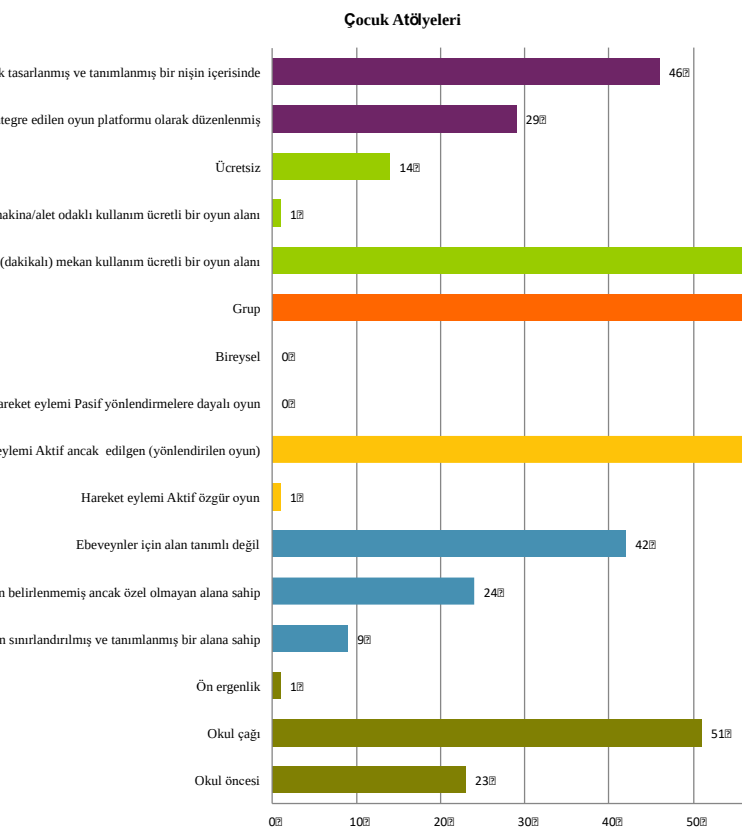
halinde oynama kurgusuna sahip olmadığı anlaşılmaktadır. Ücret politikası bakımından incelendiğinde; 10'unun süreli (dakikalı) mekân kullanım ücretli bir oyun alanına sahip olduğu ve 31'inin süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli bir oyun alanı olarak tasarlandığı tespit edilmektedir. Öte yandan, ücretsiz oyun alanı olarak hizmet veren mekân kurgusuna rastlanılmamaktadır. Alan kullanımı açısından bakıldığında; 38'inin ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde kurgulandığı ve 3'ünün açık ortak alan mekâna entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenerek tasarlandığı belirlenmiştir (Şekil 5.18).



Şekil 5.18 Sanal Gerçeklik Kabinine (Play VR) Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

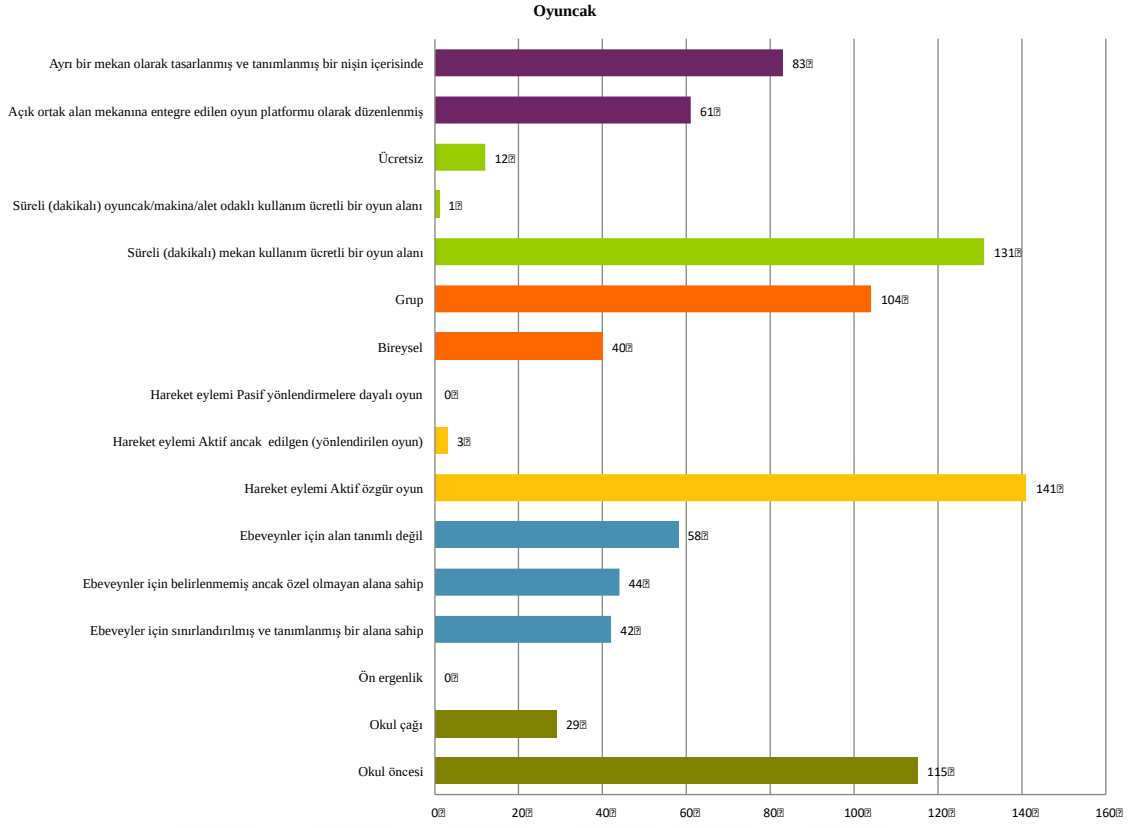
İncelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 75 adet çocuk atölyesinin ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu çocuk atölyeleri mekanlarının hedef kitlesi yaş bakımından incelendiğinde; 23'ünün okul öncesi çocuklara, 51'inin okul çağındaki çocuklara yönelik tasarlandığı ve 1'inin ön ergenlik çağındaki çocukları kapsayacak şekilde tasarlandığı belirlenmiştir. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 9'unun ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 24'ünün ebeveynler için

ı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir
ı ve 29'unun açık ortak alan mekâna entegre edilen oyun
k tasarlandığı tespit edilmiştir (Şekil 5.19).



Şekil 5.19 Çocuk Atölyelerine Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

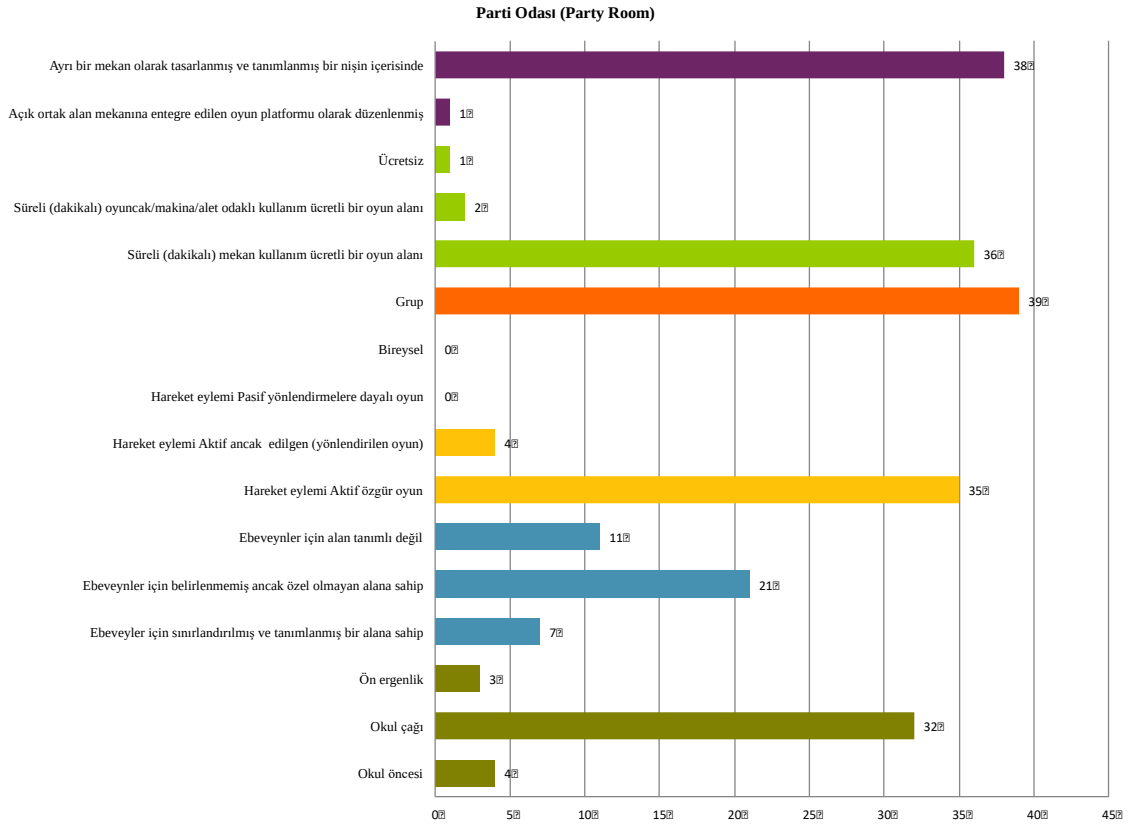
Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 144 adet oyuncakla sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu oyuncak mekanlarının hedef kitlesi yaş bakımından değerlendirildiğinde; 115'inin okul öncesi çocukları, 29'unun okul çağındaki çocukları hedeflediği gözlemlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin ön ergenlik çağındaki çocukları kapsayacak kurguya sahip olmadığı belirlenmiştir. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 42'sinin ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 44'ünün ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan alana sahip olduğu ve 58'inin ebeveynler için tanımlı alana sahip olmadığı tespit edilmiştir. Oyun aktivitesi bağlamında incelendiğinde; 141'inin hareket eylemi aktif özgür oyun kurgusuna sahip olduğu, 3'ünün hareket eylemi aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun düzenine sahip olduğu belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin hareket eylemi pasif yönlendirmelere dayalı oyun kurgusuna sahip olmadığı gözlemlenmektedir. Eylem nitelikleri değerlendirildiğinde; 40'ının bireysel oyun düzeninde kurgulandığı, 104'ünün ise grup halinde oynama kurgusuna sahip olduğu anlaşılmaktadır. Ücret politikası bağlamında incelendiğinde; 131'inin süreli (dakikalı) mekân kullanım ücretli bir oyun alanı olarak tasarlandığı, 1'inin süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli bir oyun alanı olduğu ve 12'sinin ücretsiz olarak hizmet veren oyun kurgusuna sahip olduğu belirlenmiştir. Alan kullanım bağlamında incelendiğinde; 83'ünün açık bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlandığı, 61'inin açık ortak alan mekâna entegre edilen oyun platformu olarak düzenlendiği gözlemlenmektedir (Şekil 5.20)



Şekil 5.20 Oyuncak Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

İncelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 39 adet parti odasının (party room) ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu parti odalar (party room) mekanlarının hedef kitlesi yaş bakımından incelendiğinde; 4'ünün okul öncesi çocukları, 32'sinin okul çağındaki çocukları ve 3'ünün ön ergenlik çağındaki çocukları hedeflediği gözlemlenmektedir. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 7'sinin ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 21'inin ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan alana sahip olduğu gözlemlenmektedir. Öte yandan, 11'inin ebeveynler için tanımlı alan kurgusuna sahip olmadığı anlaşılmaktadır. Oyun aktivitesi bakımından incelendiğinde; 35'inin hareket eylemi aktif özgür oyun olarak kurgulandığı, 4'ünün hareket eylemi aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun olarak düzenlendiği belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin hareket eylemi pasif yönlendirmelere dayalı oyun kurgusuna sahip olmadığı belirlenmektedir. Eylem nitelikleri incelendiğinde; 39'unun grup halinde oynamaya yönelik tasarlandığı anlaşılrken, hiçbirinin bireysel oyuna yönelik olarak kurgulanmadığı tespit edilmektedir. Ücret politikası bakımından incelendiğinde; 36'sının sürekli (dakikalı) mekân kullanım ücretli bir oyun alanı, 2'sinin

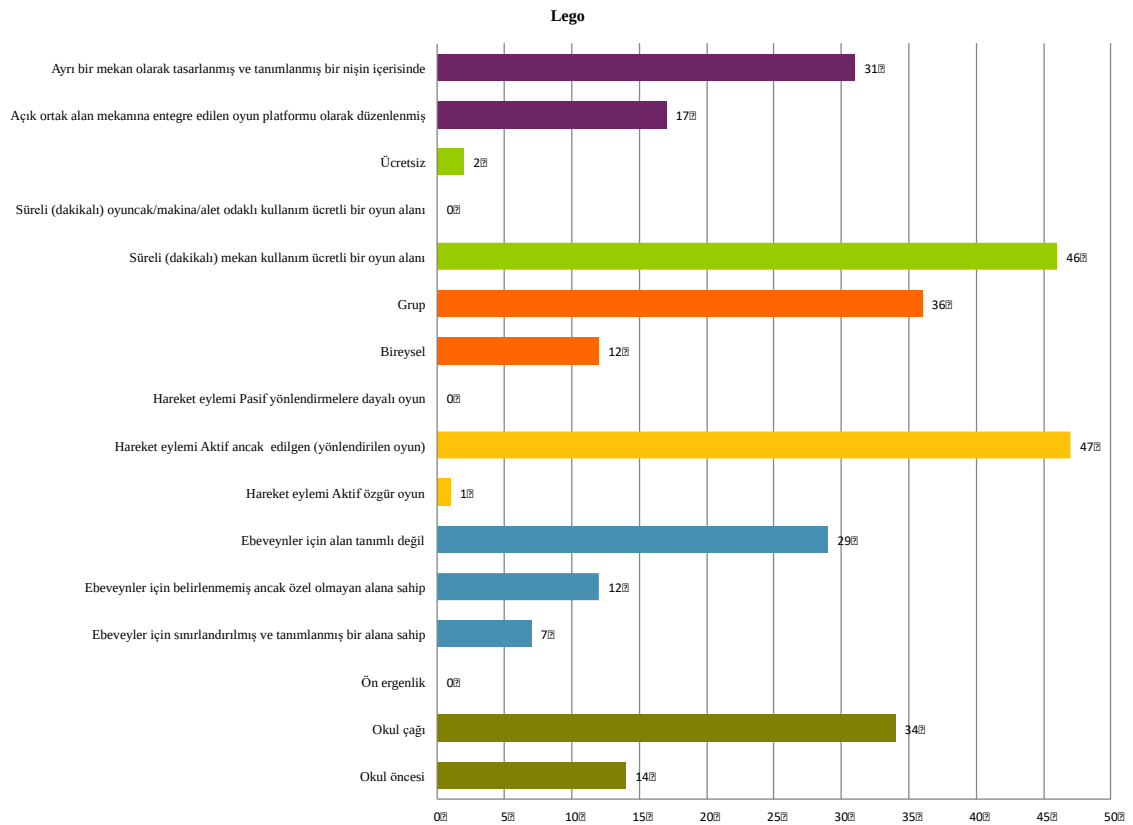
sürekli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli bir oyun alanı olarak kurgulandığı gözlemlenmektedir. Öte yandan, yalnızca 1'inin ücretsiz olarak hizmet veren oyun kurgusuna sahip olduğu belirlenmiştir. Alan kullanım açısından incelendiğinde; 38'inin açık bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde kurgulandığı, 1'inin açık ortak alan mekâna entegre edilen oyun platform olarak düzenlendiği anlaşılmaktadır (Şekil 5.21).



Şekil 5.21 Parti Odasına (Party Room) Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

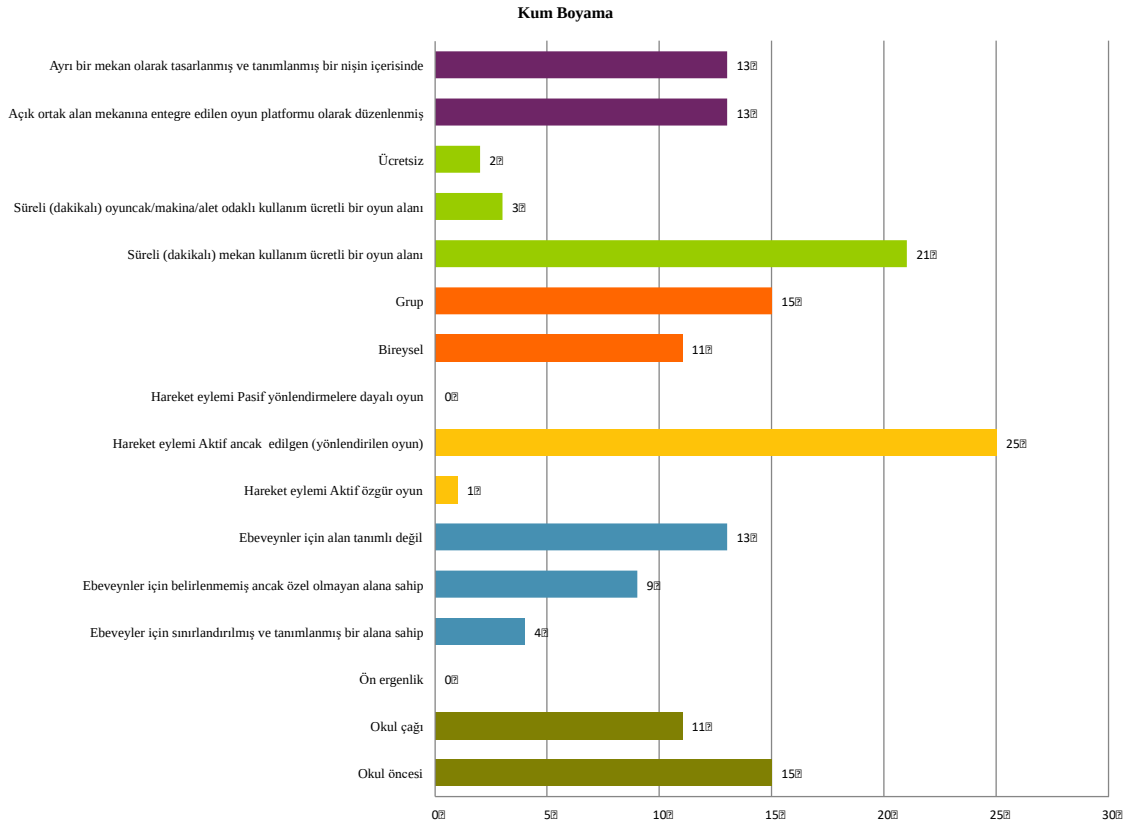
Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 48 adet legoya sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu lego mekanlarının hedef kitlesi yaş bağlamında incelendiğinde; 14'ünün okul öncesi çocukları, 34'ünün okul çağındaki çocukları hedef aldığı anlaşılmaktadır. Öte yandan, hiçbirinin ön ergenlik çağındaki çocuklara yönelik olarak kurgulanmadığı anlaşılmaktadır. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 7'sinin ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 12'sinin ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan alana sahip olduğu gözlemlenmektedir. Öte yandan, 29'unun ebeveynler için tanımlı alana sahip mekân

kurgusuna olmadığı belirlenmiştir. Oyun aktivitesi bakımından incelendiğinde; 1'inin hareket eylemi aktif özgür oyun düzenine sahip olarak tasarlandığı, 47'sinin hareket eylemi aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun kurgusuna sahip olarak düzenlendiği gözlemlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinde hareket eylemi pasif yönlendirmelere dayalı oyun düzenine rastlanılmamıştır. Eylem nitelikleri incelendiğinde; 36'sının grup halinde oynama kurgusuna sahip olduğu ve 12'sinin bireysel oyun düzeninde kurgulandığı tespit edilmektedir. Ücret politikası bakımından incelendiğinde; 46'sının süreli (dakikalı) mekân kullanım ücretli bir oyun alanı, 2'sinin ücretsiz olarak hizmet veren oyun kurgusuna sahip olduğu belirlenmiştir. Öte yandan, hiçbirinin süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli oyun alanı kurgusuna sahip olmadığı tespit edilmiştir. Alan kullanımı bağlamında incelendiğinde; 31'inin açık bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlandığı, 17'sinin açık ortak alan mekâna entegre edilen oyun platformu olarak düzenlendiği belirlenmiştir (Şekil 5.22).



Şekil 5.22 Legoya Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

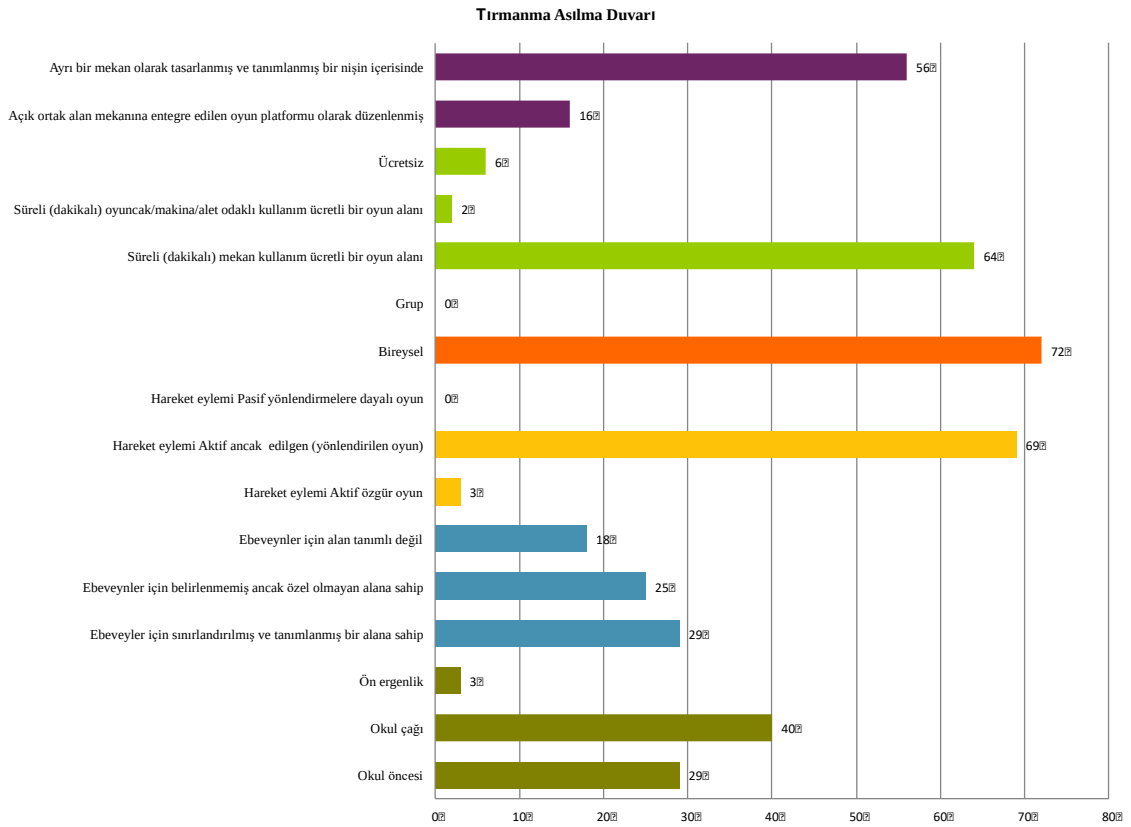
İncelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 26 adet kum boyamanın ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu kum boyama mekanlarının hedef kitlesi yaş bağlamında incelendiğinde; 15'inin okul öncesi çocuklara, 11'inin okul çağındaki çocuklara yönelik olarak kurgulandığı belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin ön ergenlik çağındaki çocuklara yönelik olarak kurgulanmadığı anlaşılmaktadır. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 4'ünün ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 9'unun ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan alana sahip olduğu belirlenmektedir. Öte yandan, 13'ünün ebeveynler için tanımlı alan kurgusuna sahip olmadığı gözlemlenmiştir. Oyun aktivitesi bağlamında incelendiğinde; 1'inin hareket eylemi aktif özgür oyun mekânı olarak kurgulandığı, 25'inin hareket eylemi aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun mekânı olarak düzenlendiği gözlemlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinde hareket eylemi pasif yönlendirmelere dayalı oyun tasarımına rastlanılmamıştır. Eylem nitelikleri açısından incelendiğinde; 15'inin grup halinde oynama kurgusuna sahip olduğu ve 11'inin bireysel oyun düzeninde kurgulandığı tespit edilmektedir. Ücret politikası bağlamında incelendiğinde; 21'inin süreli (dakikalı) mekân kullanım ücretli bir oyun alanına, 3'ünün süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli bir oyun alanına sahip olduğu gözlemlenmektedir. Öte yandan, yalnızca 2'sinin ücretsiz olarak hizmet veren oyun kurgusuna sahip olduğu belirlenmektedir. Alan kullanımı kapsamında incelendiğinde; 13'ünün açık bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde kurgulandığı ve yine 13'ünün açık ortak alan mekâna entegre edilen oyun platformu olarak düzenlendiği tespit edilmiştir (Şekil 5.23).



Şekil 5.23 Kum Boyamaya Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 72 adet tırmanma asılma duvarına sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu tırmanma asılma duvar mekanlarının hedef kitlesi yaş bakımından incelendiğinde; 29'unun okul öncesi çocukları, 40'inin okul çağındaki çocukları ve 3'ünün ön ergenlik çağındaki çocukları hedefleyen mekân kurgusuna sahip olduğu belirlenmektedir. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 29'unun ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 25'inin ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan alana sahip olduğu ve 18'inin ebeveynler için tanımlı alana sahip olmadığı belirlenmiştir. Oyun aktivite doğası bağlamında incelendiğinde; 3'ünün hareket eylemi aktif özgür oyun mekânı olarak tasarlandığı, 69'unun hareket eylemi aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun mekânı olarak kurgulandığı belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinde hareket eylemi pasif yönlendirmelere dayalı oyun düzenine rastlanılmamıştır. Eylem nitelikleri bakımından incelendiğinde; 72'sinin bireysel oyun düzeninde kurgulandığı belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin grup halinde oynama kurgusuna sahip olmadığı anlaşılmaktadır. Ücret politikası açısından incelendiğinde; 64'ünün sürekli (dakikalı) mekân kullanım

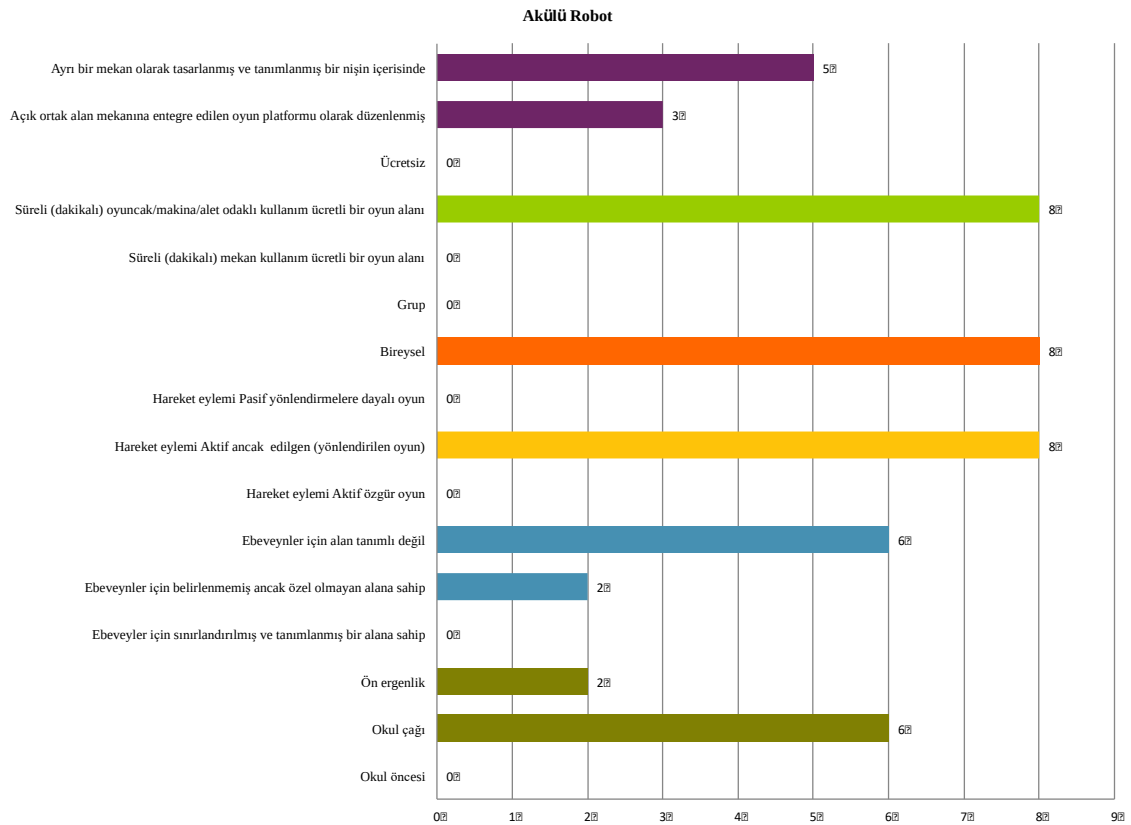
ücretli bir oyun alanına, 2'sinin süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli bir oyun alanı düzenine sahip olduğu belirlenirken; 6'sının ücretsiz oyun alanı olarak hizmet veren mekân kurgusuna sahip olduğu tespit edilmiştir. Alan kullanımı incelendiğinde; 56'sının açık bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde bulunduğu, 16'sının açık ortak alan mekâna entegre edilen oyun platformu olarak düzenlendiği tespit edilmiştir (Şekil 5.24).



Şekil 5.24 Tırmanma Asılma Duvarına Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

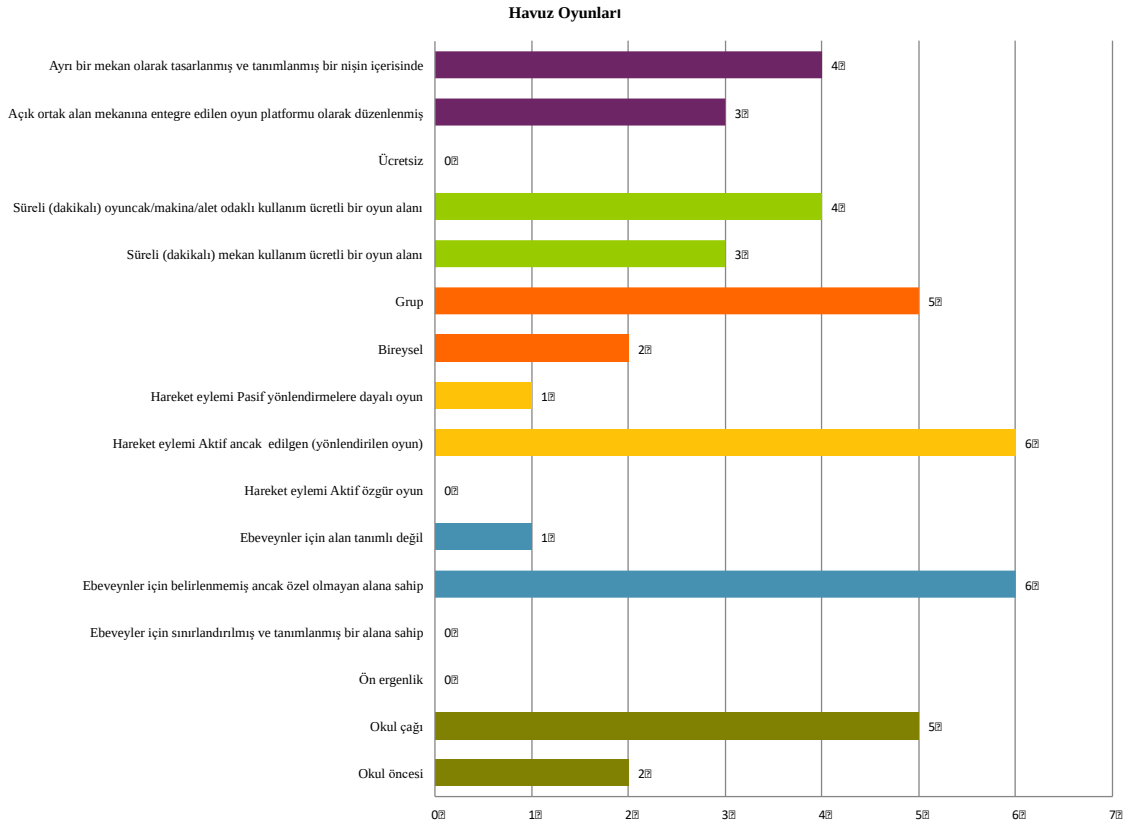
İncelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 8 adet akülü robotun ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu akülü robot mekanlarının hedef kitlesi yaş bakımından incelendiğinde; 6'sının okul çağındaki çocukları, 2'sinin ön ergenlik çağındaki çocukları hedeflediği gözlemlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin okul öncesi çocuklara yönelik olarak kurgulanmadığı tespit edilmektedir. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 2'sinin ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan alana sahip olduğu, 6'sının ebeveynler için tanımlı alana sahip olmadığı belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinde ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alan kurgusuna rastlanılmamaktadır.

Oyun aktivite doğası bağlamında incelendiğinde; 8'inin hareket eylemi aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun mekânı olarak tasarlandığı anlaşılmaktadır. Öte yandan, hiçbirinin hareket eylemi aktif özgür oyun ve hareket eylemi pasif yönlendirmelere dayalı oyun düzenine yönelik kurgulanmadığı tespit edilmektedir. Eylem nitelikleri açısından incelendiğinde; 8'inin bireysel oyun düzeninde kurgulandığı belirlenirken, hiçbirinin grup halinde oynama kurgusuna sahip olmadığı belirlenmektedir. Ücret politikası bakımından incelendiğinde; 8'inin süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli bir oyun düzenine sahip olduğu belirlenmiştir. Öte yandan süreli (dakikalı) mekân kullanım ücretli bir oyun alanına ve ücretsiz oyun alanı olarak hizmet veren mekân kurgusuna rastlanılmamıştır. Alan kullanımı bağlamında incelendiğinde; 5'inin açık bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde bulunduğu, 3'ünün açık ortak alan mekâna entegre edilen oyun platformu olarak kurgulandığı tespit edilmiştir (Şekil 5.25).



Şekil 5.25 Akülü Robota Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

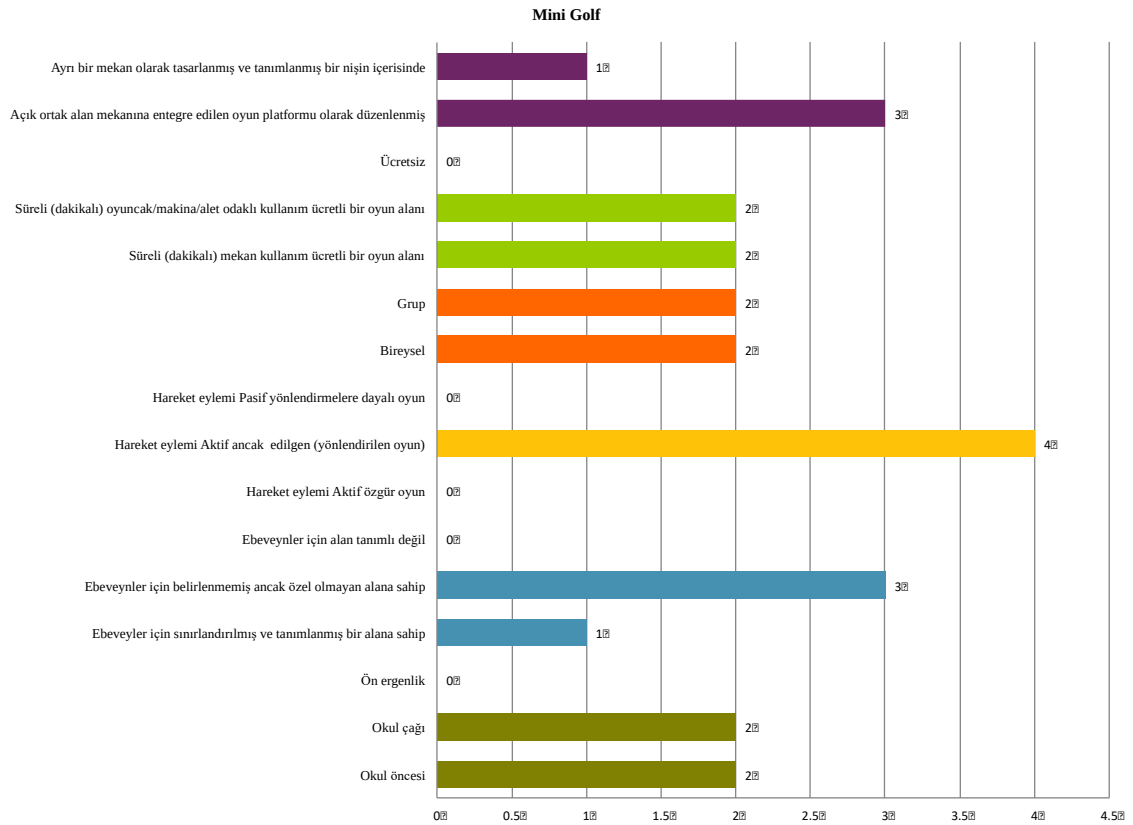
Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları türlerine göre incelendiğinde; 7 adet havuz oyunlarına sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu havuz oyunları mekanlarının hedef kitlesi yaş bağlamında incelendiğinde; 2'sinin okul öncesi çocuklara, 5'inin okul çağındaki yönelik mekân kurgusuna sahip olduğu belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin ön ergenlik çağındaki çocuklara yönelik tasarlanmadığı tespit edilmiştir. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 6'sının ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan alana sahip olduğu ve 1'inin ebeveynler için tanımlı alana sahip olmadığı anlaşılmaktadır. Öte yandan, hiçbirinde ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alanın varlığına rastlanılmamaktadır. Oyun aktivitesi bağlamında incelendiğinde; 6'sının hareket eylemi aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun mekânı olarak, 1'inin hareket eylemi pasif yönlendirmelere dayalı oyun mekânı olarak kurgulandığı belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin hareket eylemi aktif özgür oyun mekân kurgusuna sahip olmadığı gözlemlenmektedir. Eylem nitelikleri bakımından incelendiğinde; 2'sinin bireysel oyuna düzeninde tasarlandığı belirlenirken, 5'inin grup halinde oynama kurgusuna sahip olduğu gözlemlenmektedir. Ücret politikası bakımından incelendiğinde; 3'ünün süreli (dakikalı) mekân kullanım ücretli bir oyun alanına, 4'ünün süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli bir oyun düzenine sahip olduğu belirlenmektedir. Öte yandan, ücretsiz oyun alanı olarak hizmet veren mekân kurgusuna rastlanılmamaktadır. Alan kullanımı bağlamında incelendiğinde; 4'ünün açık bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde bulunduğu, 3'ünün açık ortak alan mekâna entegre edilen oyun platformu olarak kurgulandığı tespit edilmiştir (Şekil 5.26).



Şekil 5.26 Havuz Oyunlarına Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

İncelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 4 adet mini golf mekanının ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu mini golf mekanlarının hedef kitlesi yaş bağlamında incelendiğinde; 2'sinin okul öncesi çocuklara, diğer 2'sinin ise okul çağındaki çocuklara yönelik mekân kurgusuna sahip olduğu belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin ön ergenlik çağındaki çocuklara yönelik tasarlanmadığı tespit edilmiştir. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 1'inin ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 3'ünün ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan alana sahip olduğu belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinde ebeveynler için tanımsız bir alan kurgusuna rastlanılmamaktadır. Oyun aktivite doğası bakımından incelendiğinde; 4'ünün hareket eylemi aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun kurgusuna sahip olduğu belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin hareket eylemi aktif özgür oyun kurgusuna ve hareket eylemi pasif yönlendirmelere dayalı oyun düzenine sahip mekân kurgusuna sahip olmadığı tespit edilmektedir. Eylem nitelikleri açısından incelendiğinde; 2'sinin grup halinde oynamaya yönelik olarak kurgulandığı, diğer 2'sinin ise bireysel oyuna yönelik mekân kurgusu olarak düzenlendiği tespit edilmiştir. Ücret politikası

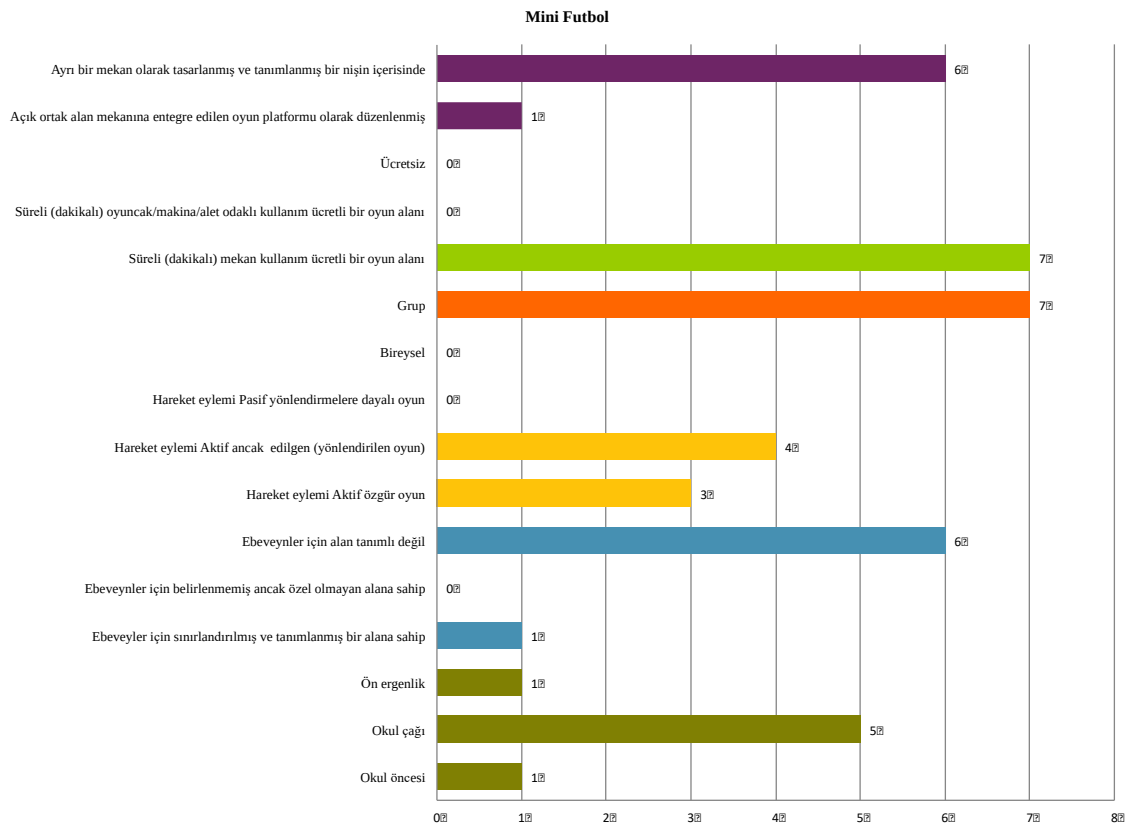
bağlamında incelendiğinde; 2'sinin süreli (dakikalı) mekân kullanım ücretli bir oyun alanı kurgusuna, diğer 2'sinin ise süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli bir oyun alanı kurgusuna sahip olduğu gözlemlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinde ücretsiz oyun alanı olarak hizmet veren mekân kurgusuna rastlanılmamaktadır. Alan kullanımı bakımından incelendiğinde; 3'ünün açık ortak alan mekâna entegre edilen oyun platformu olarak kurgulandığı, 1'inin açık bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde bulunduğu tespit edilmiştir (Şekil 5.27).



Şekil 5.27 Mini Golfe Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

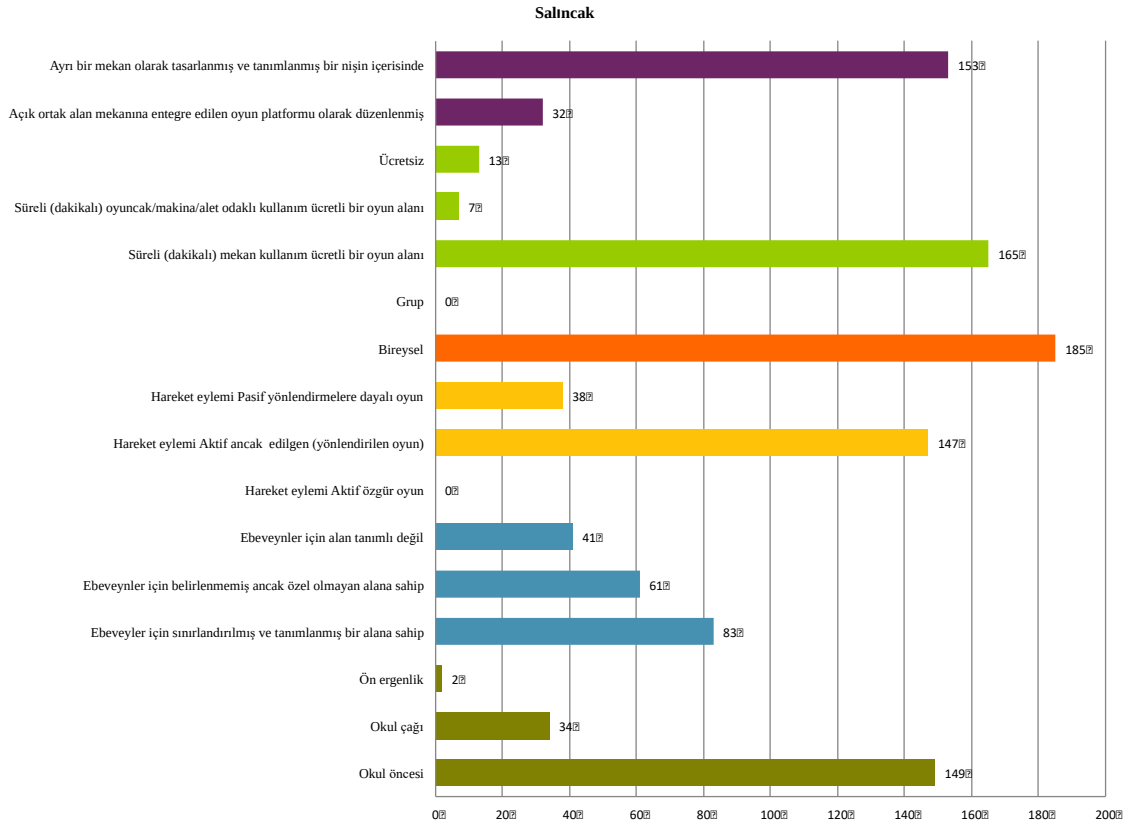
Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 7 adet mini futbola sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu mini futbol mekanlarının hedef kitlesi yaş bakımından incelendiğinde; 1'inin okul öncesi çocuklara, 5'inin okul çağındaki çocuklara ve 1'inin ön ergenlik çağındaki çocuklara yönelik mekân kurgusuna sahip olduğu belirlenmektedir. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 1'inin ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 6'sının ebeveynler için tanımlı bir alan kurgusuna sahip olmadığı belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinde ebeveynler için belirlenmemiş

ancak özel olmayan alan kurgusuna rastlanılmamaktadır. Oyun aktivite doğası bakımından ele alındığında; 4'ünün hareket eylemi aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun ve 3'ünün hareket eylemi aktif özgür oyun kurgusuna sahip olduğu gözlemlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin hareket eylemi pasif yönlendirmelere dayalı oyun kurgusuna sahip olmadığı tespit edilmiştir. Eylem nitelikleri bağlamında incelendiğinde; 7'sinin grup halinde oynama kurgusuna sahip olduğu belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin bireysel oyuna yönelik mekân kurgusuna sahip olmadığı tespit edilmiştir. Ücret politikası bakımından incelendiğinde; 7'sinin süreli (dakikalı) mekân kullanım ücretli bir oyun alanı düzenine sahip olduğu gözlemlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli bir oyun alanına ve ücretsiz oyun alanı olarak hizmet veren mekân kurgusuna sahip olmadığı belirlenmektedir. Alan kullanımı bağlamında incelendiğinde; 6'sının açık bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde bulunduğu, 1'inin açık ortak alan mekâna entegre edilen oyun platformu olarak düzenlendiği tespit edilmiştir (Şekil 5.28).



Şekil 5.28 Mini Futbola Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

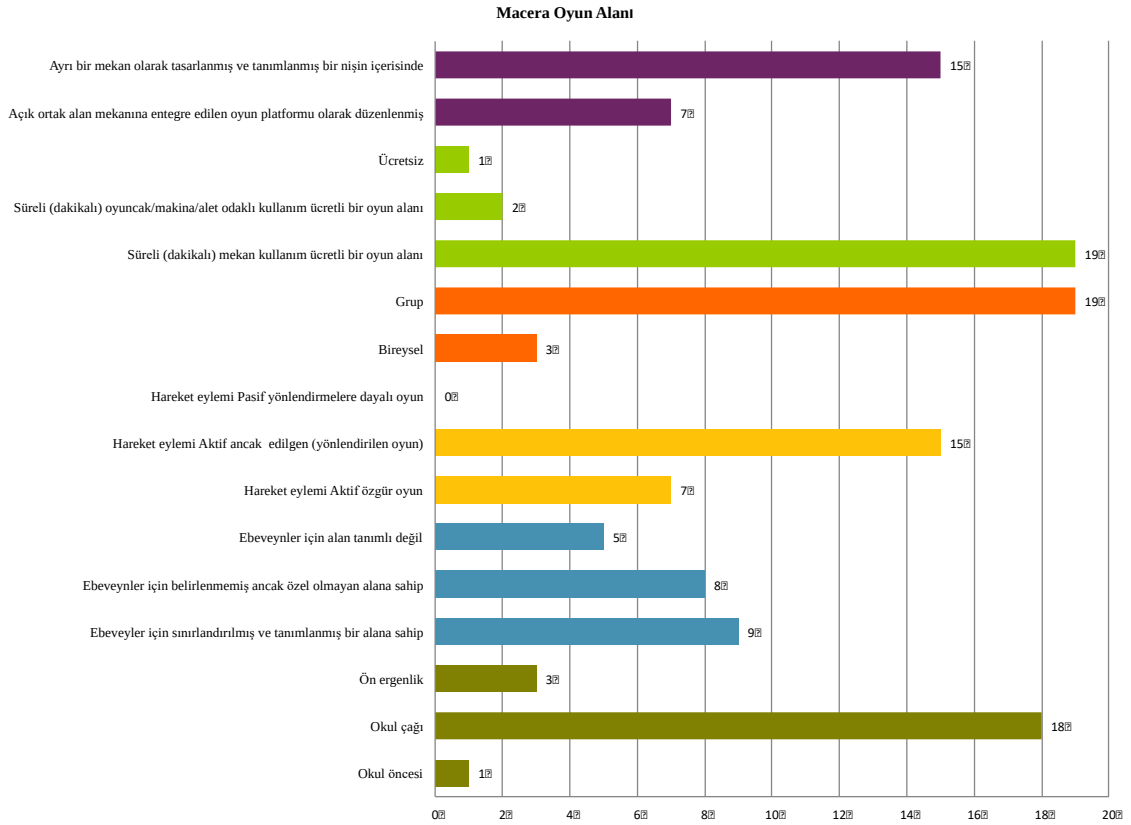
İncelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 185 adet salıncağın ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu salıncak mekanlarının hedef kitlesi yaş bağlamında incelendiğinde; 149'unun okul öncesi çocukları, 34'ünün okul çağındaki çocukları ve 2'sinin ön ergenlik çağındaki çocukları hedefleyen mekân kurgusuna sahip olduğu belirlenmektedir. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 83'ünün ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 61'inin ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan alana sahip olduğu gözlemlenmektedir. Öte yandan, 41'inin ebeveynler için tanımlı alana sahip olmadığı anlaşılmaktadır. Oyun aktivite doğası bakımından incelendiğinde; 147'sinin hareket eylemi aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun, 38'inin hareket eylemi pasif yönlendirmelere dayalı oyun kurgusuna sahip olduğu belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin hareket eylemi aktif özgür oyun kurgusuna sahip olmadığı gözlemlenmektedir. Eylem nitelikleri bağlamında incelendiğinde; 185'inin bireysel oyun düzeninde kurgulandığı belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin grup halinde oynamaya yönelik kurguya sahip olmadığı tespit edilmiştir. Ücret politikası bakımından incelendiğinde; 165'inin süreli (dakikalı) mekân kullanım ücretli bir oyun alanına, 7'sinin süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli bir oyun alanı kurgusuna sahip olduğu gözlemlenmektedir. Öte yandan, 13'ünün ücretsiz oyun alanı olarak hizmet veren mekân kurgusuna sahip olduğu belirlenmektedir. Alan kullanımı açısından incelendiğinde; 153'ünün açık bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde bulunduğu, 32'sinin açık ortak alan mekâna entegre edilen oyun platformu olarak düzenlendiği gözlemlenmektedir (Şekil 5.29).



Şekil 5.29 Salıncığa Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 22 adet macera oyun alanına sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu macera oyun alanları mekanlarının hedef kitlesi yaş etkileşimi bakımından incelendiğinde; 1'inin okul öncesi çocuklara, 18'inin okul çağındaki çocuklara ve 3'ünün ön ergenlik çağındaki çocuklara yönelik mekân kurgusuna sahip olduğu tespit edilmiştir. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 9'unun ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 8'inin ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan alana sahip olduğu belirlenmektedir. Öte yandan, 5'inin ebeveynler için tanımlı alana sahip olmadığı anlaşılmaktadır. Oyun aktivite doğası bakımından incelendiğinde; 7'sinin hareket eylemi aktif özgür oyun, 15'inin hareket eylemi aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun mekânı olarak kurgulandığı belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin hareket eylemi pasif yönlendirmelere dayalı oyun düzenini barındırmadığı gözlemlenmektedir. Eylem nitelikleri incelendiğinde; 19'unun grup halinde oynama düzeninde kurgulandığı, 3'ünün bireysel olarak oynama kurgusuna sahip olduğu belirlenmektedir. Ücret politikası açısından incelendiğinde; 19'unun sürekli (dakikalı) mekân kullanım ücretli

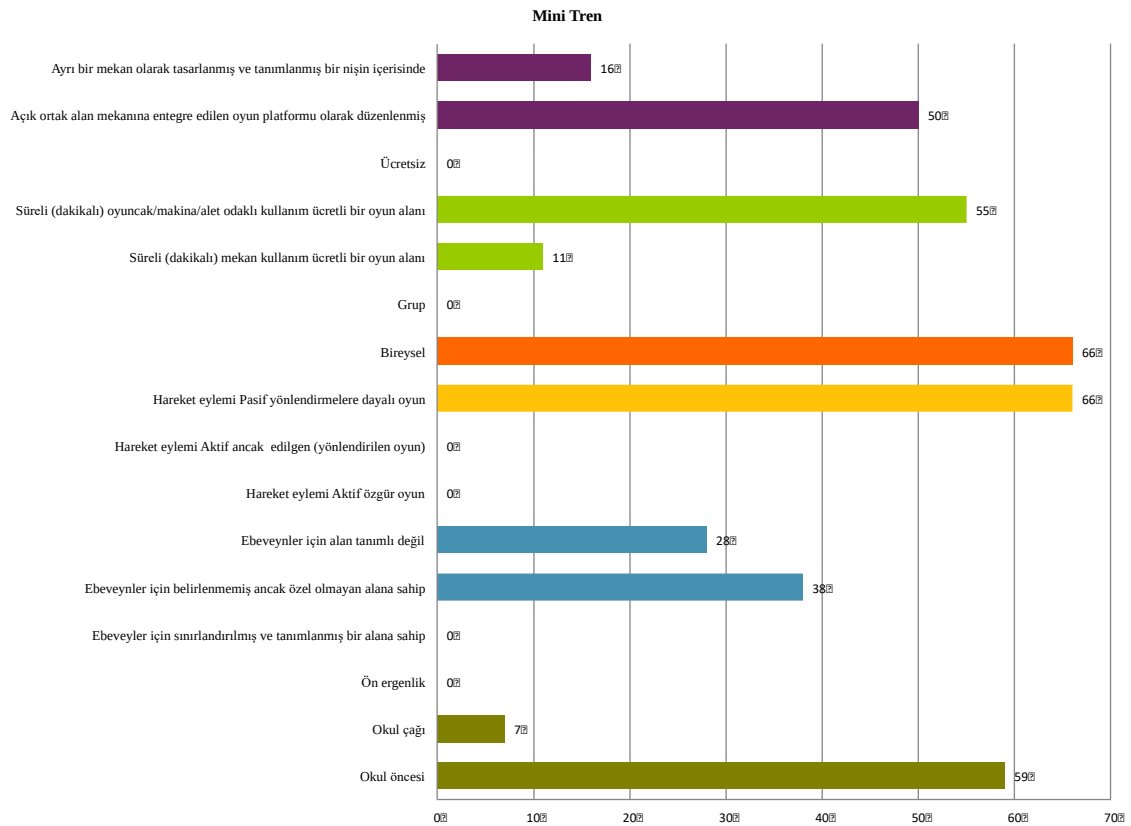
oyun alanı, 2'sinin süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli oyun alanı kurgusuna sahip olduğu gözlemlenmektedir. Öte yandan, 1'inin ücretsiz oyun alanı olarak hizmet veren mekân kurgusuna sahip olduğu tespit edilmiştir. Alan kullanımı bağlamında incelendiğinde; 15'inin açık bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde bulunduğu, 7'sinin açık ortak alan mekâna entegre edilen oyun platformu olarak düzenlendiği anlaşılmaktadır (Şekil 5.30).



Şekil 5.30 Macera Oyun Alanına Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

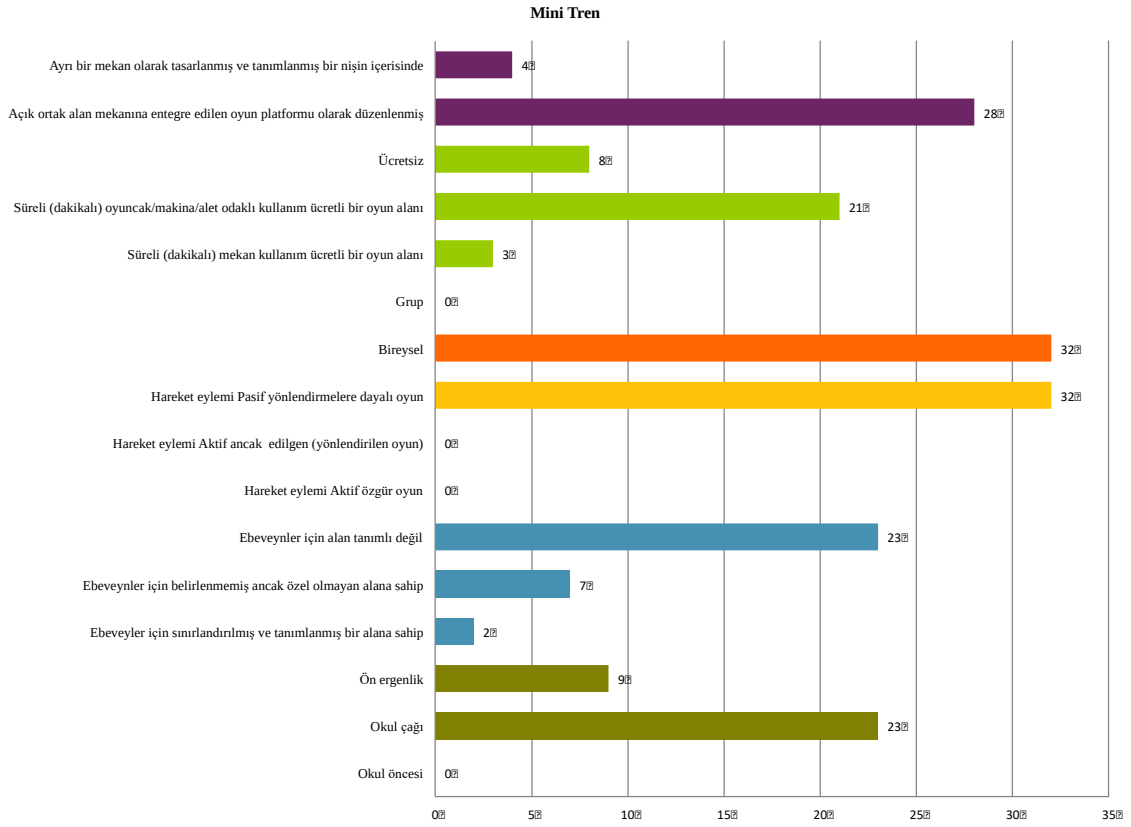
İncelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 66 adet mini trenin ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu mini tren mekanlarının hedef kitlesi yaş etkileşimi bağlamında incelendiğinde; 59'unun okul öncesi çocukları, 7'sinin okul çağındaki çocukları kapsayan mekân kurgusuna sahip olduğu belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin ön ergenlik çağındaki çocuklara yönelik mekân kurgusuna sahip olmadığı tespit edilmiştir. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 38'inin ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan alana sahip olduğu, 28'inin ebeveynler için tanımlı bir alana sahip olmadığı tespit edilmiştir. Öte yandan, hiçbirinde ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir

alana sahip oyun mekânı kurgusuna rastlanılmamaktadır. Oyun aktivite doğası bakımından incelendiğinde; 66'sının hareket eylemi pasif yönlendirmelere dayalı oyun kurgusuna sahip olduğu gözlemlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin hareket eylemi aktif özgür oyun ve hareket eylemi aktif ancak edilgen (yönlendirilen oyun) oyun tasarım kurgusuna sahip olmadığı belirlenmektedir. Eylem nitelikleri bakımından incelendiğinde; 66'sının bireysel oyun düzeninde kurgulandığı belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin grup halinde oynama kurgusuna sahip olmadığı anlaşılmaktadır. Ücret politikası bağlamında incelendiğinde; 11'inin süreli (dakikalı) mekân kullanım ücretli bir oyun alanı, 55'inin süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli bir oyun alanı kurgusuna sahip olduğu belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin ücretsiz oyun alanı olarak hizmet veren mekân kurgusuna sahip olmadığı gözlemlenmektedir. Alan kullanımı bakımından incelendiğinde; 50'sinin açık bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde bulunduğu, 16'sının açık ortak alan mekâna entegre edilen oyun platformu olarak düzenlendiği tespit edilmiştir (Şekil 5.31).



Şekil 5.31 Mini Trene Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

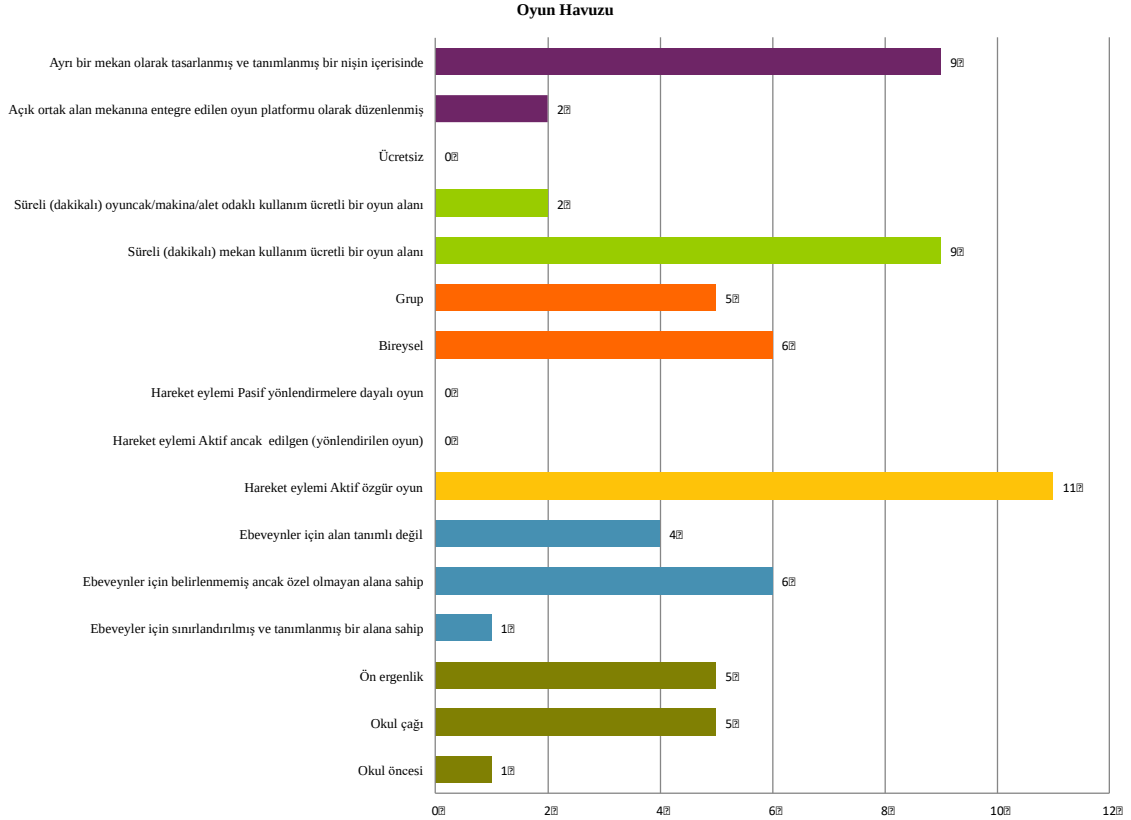
Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 32 adet trene sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu tren mekanlarının hedef kitlesi yaş bakımından incelendiğinde; 23'ünün okul çağındaki çocukları, 9'unun ön ergenlik çağındaki çocukları hedeflediği gözlemlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin okul öncesi çocuklara yönelik mekân kurgusuna sahip olmadığı anlaşılmaktadır. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 2'sinin ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 7'sinin ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan alana sahip olduğu ve 23'ünün ebeveynler için tanımlı alana sahip olmadığı belirlenmiştir. Oyun aktivite doğası bakımından incelendiğinde; 32'sinin hareket eylemi pasif yönlendirmelere dayalı oyun kurgusuna sahip olduğu belirlenmiştir. Öte yandan, hiçbirinin hareket eylemi aktif özgür oyun ve hareket eylemi aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun kurgusuna sahip olmadığı gözlemlenmektedir. Eylem nitelikleri bağlamında incelendiğinde; 32'sinin bireysel oyun düzeninde kurgulandığı belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin grup halinde oynama kurgusuna sahip olmadığı tespit edilmiştir. Ücret politikası bakımından incelendiğinde; 3'ünün süreli (dakikalı) mekân kullanım ücretli oyun alanı, 21'inin süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli oyun alanı kurgusuna sahip olduğu ve 8'inin ücretsiz oyun alanı olarak hizmet veren mekân kurgusuna sahip olduğu anlaşılmaktadır. Alan kullanımı bakımından incelendiğinde; 28'inin açık ortak alan mekâna entegre edilen oyun platformu olarak kurgulandığı, 4'ünün açık bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde bulunduğu tespit edilmiştir (Şekil 5.32).



Şekil 5.32 Trene Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

İncelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 11 adet oyun havuzunun ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu oyun havuz mekanlarının hedef kitlesi yaş bağlamında incelendiğinde; 1'inin okul öncesi çocukları, 5'inin okul çağındaki çocukları ve diğer 5'inin ise ön ergenlik çağındaki çocukları hedeflediği gözlemlenmektedir. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 1'inin ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 6'sının ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan alana sahip olduğu ve 4'ünün ebeveynler için tanımlı alana sahip olmadığı tespit edilmiştir. Oyun aktivitesi bakımından incelendiğinde; 11'inin hareket eylemi aktif özgür oyun kurgusuna sahip olduğu belirlenmektedir. Bunun yanı sıra, hiçbirinde hareket eylemi aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun ve hareket eylemi pasif yönlendirmelere dayalı oyun kurgusuna rastlanılmamaktadır. Eylem nitelikleri bağlamında incelendiğinde; 6'sının bireysel oyun düzeninde kurgulandığı, 5'inin grup halinde oynama kurgusuna sahip olduğu anlaşılmaktadır. Ücret politikası bakımından incelendiğinde; 9'unun sürekli (dakikalı) mekân kullanım ücretli bir oyun alanına, 2'sinin sürekli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli oyun alanı olduğu belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin

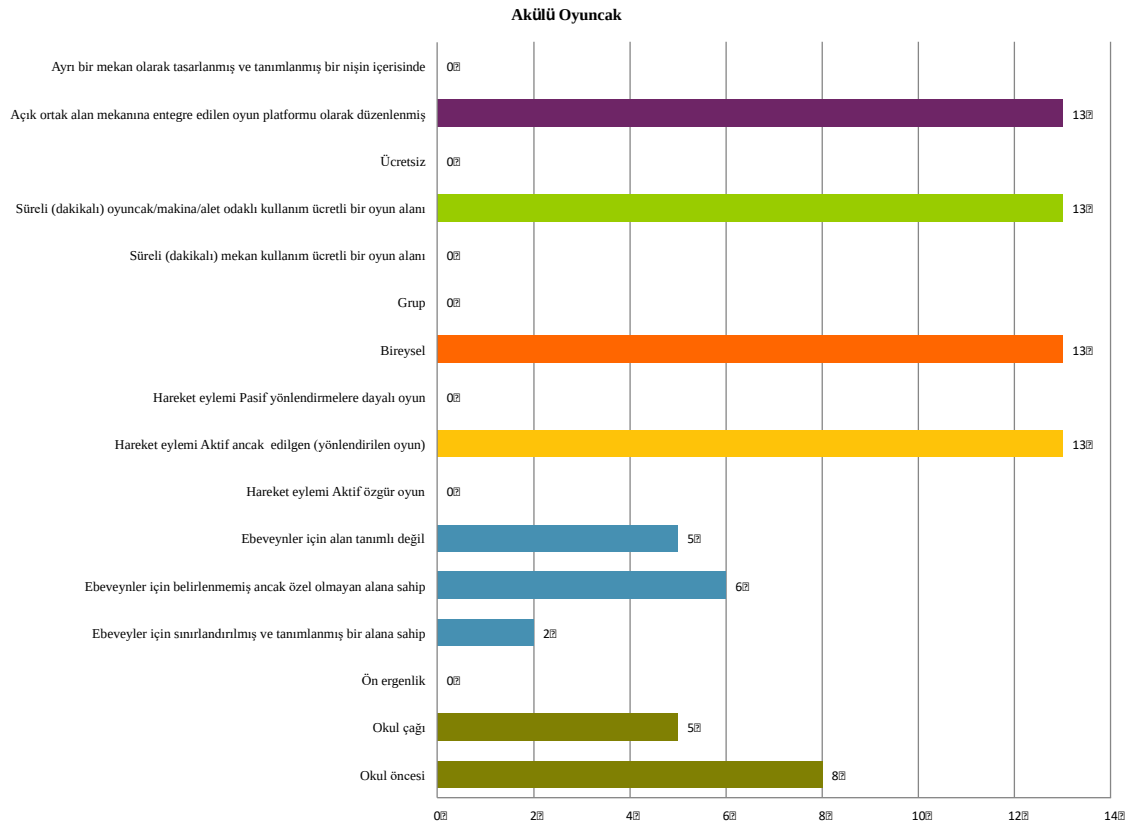
ücretsiz oyun alanı olarak hizmet veren mekân kurgusuna sahip olmadığı tespit edilmiştir. Alan kullanımı açısından incelendiğinde; 9'unun açık bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde bulunduğu, 2'sinin açık ortak alan mekâna entegre edilen oyun platformu olarak düzenlendiği tespit edilmiştir (Şekil 5.33).



Şekil 5.33 Oyun Havuzuna Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

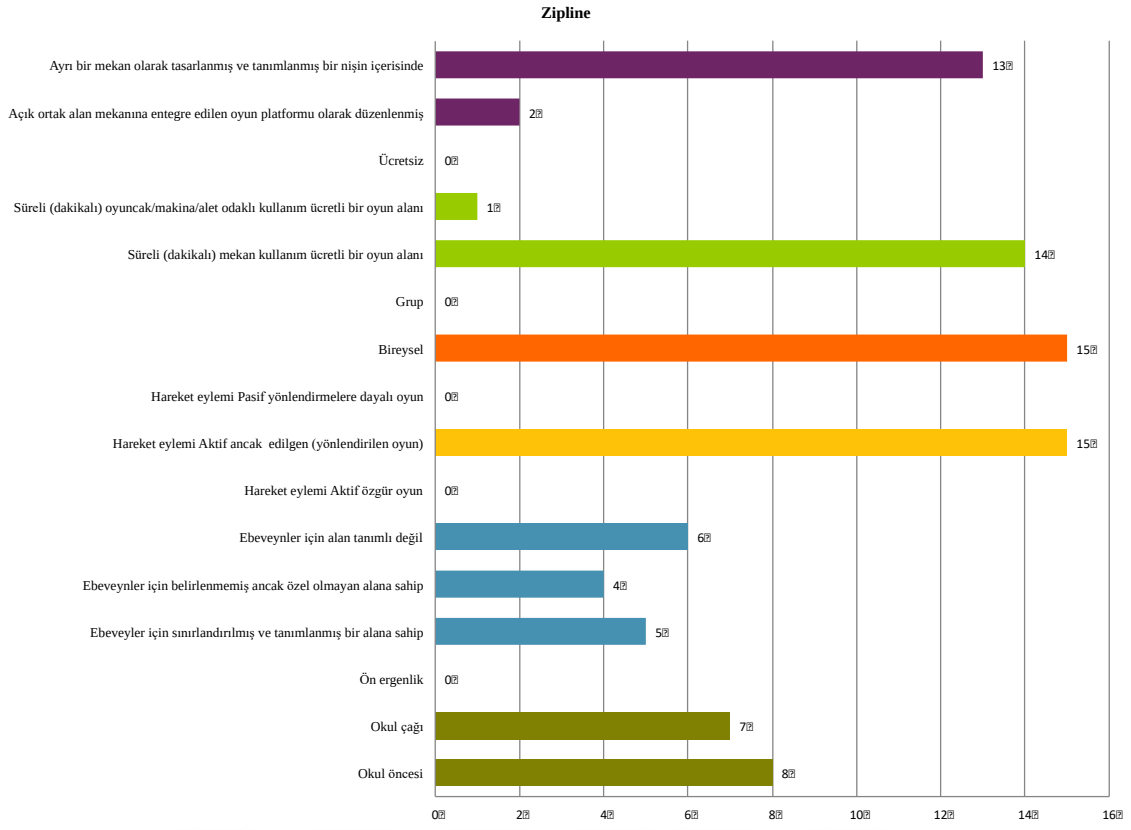
Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 13 adet akülü oyuncaya sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu akülü oyuncak mekanlarının hedef kitlesi yaş bağlamında incelendiğinde; 8'inin okul öncesi çocukları, 5'inin okul çağındaki çocukları hedeflediği gözlemlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin ön ergenlik çağındaki çocukları hedeflemediği belirlenmiştir. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 2'sinin ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 6'sının ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan alana sahip olduğu ve 5'inin ebeveynler için tanımlı alana sahip olmadığı gözlemlenmektedir. Oyun aktivite doğası bağlamında incelendiğinde; 13'ünün hareket eylemi aktif ancak edilgen (yönlendirilen) oyun kurgusuna sahip olduğu belirlenmiştir. Öte yandan hiçbirinin hareket eylemi aktif özgür

oyun ve hareket eylemi pasif yönlendirmelere dayalı oyun kurgusuna sahip olmadığı gözlemlenmektedir. Eylem nitelikleri açısından incelendiğinde; 13'ünün bireysel oyun düzeninde kurgulandığı belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin grup halinde oynama kurgusuna sahip olmadığı anlaşılmaktadır. Ücret politikası bağlamında incelendiğinde; 13'ünün süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli oyun alanı olduğu gözlemlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin süreli (dakikalı) mekân kullanım ücretli bir oyun alanına ve ücretsiz oyun alanı olarak hizmet veren mekân kurgusuna sahip olmadığı anlaşılmaktadır. Alan kullanım bakımından incelendiğinde; 13'ünün açık ortak alan mekâna entegre edilen oyun platformu olarak düzenlendiği belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin açık bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde bulunan mekân kurgusuna sahip olmadığı tespit edilmiştir (Şekil 5.34).



Şekil 5.34 Akülü Oyuncak Ait Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 15 adet zipline kurgusuna sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu zipline mekanlarının hedef kitlesi yaş bakımından incelendiğinde; 8'inin okul öncesi çocukları, 7'sinin okul çağındaki çocukları hedeflediği gözlemlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinin ön ergenlik çağındaki çocuklara yönelik olarak kurgulanmadığı anlaşılmaktadır. Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumları incelendiğinde; 5'inin ebeveynler için sınırlandırılmış ve tanımlanmış bir alana sahip olduğu, 4'ünün ebeveynler için belirlenmemiş ancak özel olmayan bir alan içerdiği ve 6'sının ebeveynler için tanımlı bir alana sahip olmadığı tespit edilmiştir. Oyun aktivite doğası bağlamında incelendiğinde; 15'inin hareket eyleminin aktif ancak edilgen (yönlendirilen) biçimde oyun kurgusuna sahip olduğu belirlenmiştir. Öte yandan, hiçbirinin hareket eyleminin aktif özgür oyun ve hareket eylemi pasif yönlendirmelere dayalı oyun kurgusuna sahip olmadığı gözlemlenmektedir. Eylem nitelikleri bakımından incelendiğinde; 15'inin bireysel oyun düzeninde kurgulandığı anlaşılmaktadır. Öte yandan, hiçbirinin grup halinde oynama kurgusuna sahip olmadığı tespit edilmiştir. Ücret politikası bakımından incelendiğinde; 14'ünün süreli (dakikalı) mekân kullanım ücretli oyun alanı olarak kurgulandığı, 1'inin süreli (dakikalı) oyuncak/makine/alet odaklı kullanım ücretli bir mekân olarak düzenlendiği belirlenmektedir. Öte yandan, hiçbirinde ücretsiz oyun alanı olarak hizmet veren mekân kurgusuna rastlanılmamaktadır. Alan kullanımı açısından incelendiğinde; 13'ünün ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde yer aldığı, 2'sinin açık ortak bir mekâna entegre edilen oyun platformu olarak düzenlendiği gözlemlenmektedir (Şekil 5.35).



Şekil 5.35 Zipline Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikası Grafiği

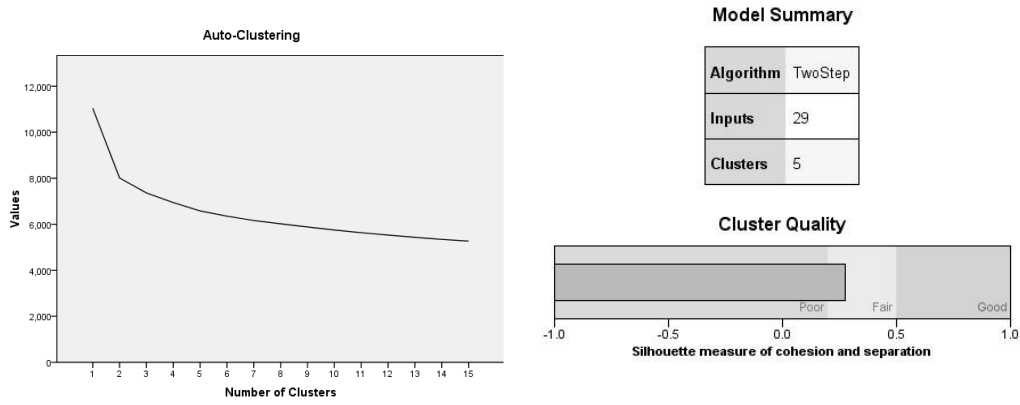
5.2. Ticari Oyun Alanlarının Oyun Türü Dizilim Örüntüsü Analizi ve Bulgular

McKendrick, Bradford ve Fielder (2000), ticari oyun alanlarının, belirli bir kısmının (tercihen) okul öncesi yaş grubuna yönelik olarak sınırlı oyun çeşitliliğine sahip ve kısıtlı oyun türü dizilimine yönelik olarak kurgulandığını böylece daha küçük bir mekândan oluştuğunu ve bu ticari oyun alanında bulunan oyun mekanlarının tipik birtakım özellikler barındırdığını belirtmektedirler. Ayrıca McKendrick ve diğerleri, (2000), daha kapsamlı oyun alanlarının ise farklı seviyelerde bu düzenin tekrarından oluşturulduklarını, oyun türü diziliminin çeşitlilik gösterdiği bu mekanların, daha büyük ve farklı ölçekte ticari oyun alanlarının oyun mekânı dizilimi özelliklerini tekrarlar niteliklerde kurgulara sahip olduklarını ortaya koymaktadırlar. McKendrick ve diğerlerinin (2000) ortaya koyduğu sonuçlara benzer veya farklı sonuçları tespit etmek adına Türkiye’de bu tez kapsamında incelenen alışveriş merkezleri içerisinde yer alan 2761 adet ticari oyun mekânının nasıl bir dizilim tekrarına sahip oldukları ve oyun türüne göre nasıl bir oyun dizilim örüntüsü oluşturdukları 524 adet ticari çocuk oyun alanına ilişkin verilere (Şekil 5.36) uygulanan iki aşamalı kümeleme analizi ile elde edilmiştir.



Şekil 5.36 Ticari Çocuk Oyun Alanlarının Oyun Türüne Göre Diziliminin İki-Aşamalı Kümeleme Analizi Öncesi Tüm Örüntüsü (yatay)

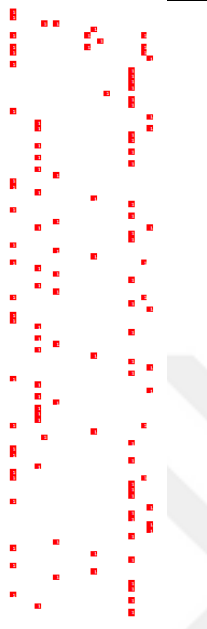
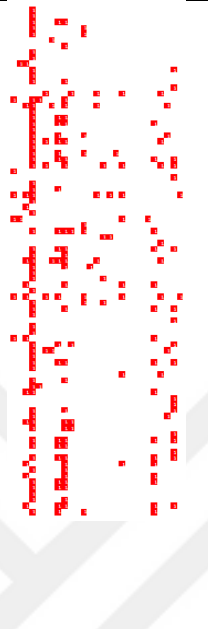
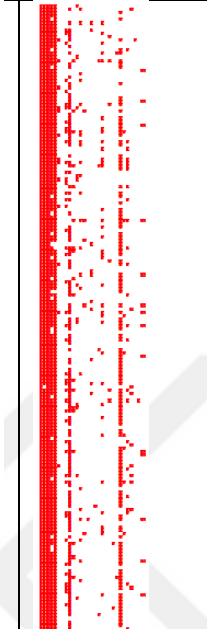
Uygulanan kümeleme analizinde öncül kümeleme sayısının belirlenemediği durumlarda uyumlu gruplamayı belirlemeye yönelik algoritma iki-aşamalı olarak tercih edilmekte ve model özetine ilişkin değerler Şekil 5. 37’de sunulmaktadır. 29 oyun türüne ilişkin 5 grupta farklı oyun türü dizilimi tespit edilmiş olup bu gruplamanın istatistiksel olarak makul bir ayrışma değerinde olduğu Şekil 5. 37’de sunulmakta olan kümeleme kalitesi grafiğinde açıkça belirtilmektedir.



Şekil 5.37 İki-Aşamalı Kümeleme Analizi Model Özeti

İki – aşamalı kümeleme analizine dair sonuçlar; ticari çocuk oyun alanlarında oyun türlerine ilişkin makul bir farklılaşma değerine sahip olan 5 farklı oyun türü dizilimi olduğunu ortaya koymakta ve örüntülerinin nasıl değişiklik gösterdiği Tablo 5.2’de sunulmaktadır.

Tablo 5.2 İki- Aşamalı Kümeleme Analizi Sonucu Oluşan 5 Gruba Ait Oyun Türü Dizilim Örüntüleri

Oyun Türü Dizilim Örüntüsü 1	Oyun Türü Dizilim Örüntüsü 2	Oyun Türü Dizilim Örüntüsü 3	Oyun Türü Dizilim Örüntüsü 4	Oyun Türü Dizilim Örüntüsü 5
				

5.2.1. Oyun Mekanı Dizilim Kümelerinin Oyun Türlerine Göre Analizi ve Bulgular

Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve gruplanan oyun mekanları dizilim kümeleri oyun türlerine göre değerlendirildiğinde; 270 adet yumuşak oyun strüktürü (soft play) kurgusuna sahip oyun mekanının kümelerdeki mekan diziliminde bulunma sıklığı incelendiğinde; 270 adet yumuşak oyun strüktürü mekanının 1. Grup örüntüde hiç yer almadığı, %2.2'sinin 2. Grup örüntüde yer aldığı, %0.4'ünün 3. Grup örüntüde var olduğu öte yandan %68.1'inin 4. Grup örüntüde yer aldığı ve %29.3'ünün ise 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.3).

Tablo 5.3 *Yumuşak Oyun Strüktürü Oyun Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı*

	.00		1.00	
	Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster 1	104	40.9%	0	.0%
2	79	31.1%	6	2.2%
3	71	28.0%	1	.4%
4	0	.0%	184	68.1%
5	0	.0%	79	29.3%
Combined	254	100.0%	270	100.0%

İncelenen oyun mekanları örüntülere göre değerlendirildiğinde; 266 adet top havuzu kurgusuna sahip oyun mekanının kümelerdeki mekân diziliminde bulunma sıklığı incelendiğinde; 266 adet top havuzu mekanının 1. Grup örüntüde hiç yer almadığı, %0.8'inin 2. Grup örüntüde yer aldığı, %1.5'inin 3. Grup örüntüde var olduğu öte yandan %68.8'inin 4. Grup örüntüde yer aldığı ve %28.9'unun ise 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.4).

Tablo 5.4 *Top Havuzu Oyun Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı*

	.00		1.00	
	Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster 1	104	40.3%	0	.0%
2	83	32.2%	2	.8%
3	68	26.4%	4	1.5%
4	1	.4%	183	68.8%
5	2	.8%	77	28.9%
Combined	258	100.0%	266	100.0%

İncelenen oyun mekanları örüntülere göre değerlendirildiğinde; 319 adet yumuşak kaydırak unsuruna sahip mekân kurgusu bulunan oyun mekanının, kümelerdeki mekân diziliminde bulunma sıklığı incelendiğinde; 319 adet kaydırak mekanının 1. Grup örüntüde hiç yer almadığı, %4.1'inin 2. Grup örüntüde yer aldığı, %13.5'inin 3. Grup örüntüde var olduğu öte yandan %57.7'sinin 4. Grup örüntüde yer aldığı ve %24.8'inin ise 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.5).

Tablo 5.5 Kaydırak Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	104	50.7%	0	.0%
	2	72	35.1%	13	4.1%
	3	29	14.1%	43	13.5%
	4	0	.0%	184	57.7%
	5	0	.0%	79	24.8%
	Combined	205	100.0%	319	100.0%

İncelenen oyun mekanları örüntülere göre değerlendirildiğinde; 286 adet elektronik eğlence ve simülasyon makinelerine sahip mekan kurgusu bulunan oyun mekanının, kümelerdeki mekan diziliminde bulunma sıklığı incelendiğinde; 286 adet elektronik eğlence ve simülasyon makinelerine sahip mekanının 1. Grup örüntüde hiç yer almadığı, %21.3'ünün ise 2. Grup örüntüde yer aldığı, %0.3'ünün 3. Grup örüntüde var olduğu öte yandan %57.7'sinin 4. Grup örüntüde yer aldığı ve %20.6'sının ise 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.6).

Tablo 5.6 Elektronik Eğlence ve Simülasyon Makineleri Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	104	43.7%	0	.0%
	2	24	10.1%	61	21.3%
	3	71	29.8%	1	.3%
	4	19	8.0%	165	57.7%
	5	20	8.4%	59	20.6%
	Combined	238	100.0%	286	100.0%

İncelenen oyun mekanları örüntülere göre değerlendirildiğinde; 257 adet mini tramboline sahip mekân kurgusu bulunan oyun mekanının, kümelerdeki mekân diziliminde bulunma sıklığı incelendiğinde; 257 adet mini tramboline sahip mekanının 1. Grup örüntüde hiç yer almadığı, %0.8'inin 2. Grup örüntüde yer aldığı, 3. Grup örüntüde ise var olmadığı öte yandan %70.1'inin 4. Grup örüntüde yer aldığı ve %29.1'inin ise 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.7).

Tablo 5.7 Mini Trambolin Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	104	39.1%	0	.0%
	2	83	31.2%	2	.8%
	3	72	27.1%	0	.0%
	4	3	1.3%	180	70.1%
	5	3	1.3%	75	29.1%
	Combined	267	100.0%	257	100.0%

İncelenen oyun mekanları örüntülere göre değerlendirildiğinde; 55 adet trambolinin (power jump), ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu trambolinlerin (power jump) %45.5'inin 1. Grup örüntüde yer aldığı, %9.1'inin 2. Grup örüntüde yer aldığı, %1.8'inin 3. Grup örüntüde ise var olduğu öte yandan %23.6'sının 4. Grup örüntüde yer aldığı ve son olarak %20'inin de 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.8).

Tablo 5.8 Trambolin (Power Jump) Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	79	16.8%	25	45.5%
	2	80	17.1%	5	9.1%
	3	71	15.1%	1	1.8%
	4	171	36.5%	13	23.6%
	5	68	14.5%	11	20.0%
	Combined	469	100.0%	55	100.0%

İncelenen oyun mekanları örüntülere göre değerlendirildiğinde; 82 adet kum havuzuna sahip mekân kurgusu bulunan oyun mekanının, kümelerdeki mekân diziliminde bulunma sıklığı incelendiğinde; 82 adet kum havuzuna sahip mekanının 1. Grup örüntüde hiç yer almadığı, %4.7'inin 2. Grup örüntüde yer aldığı, öte yandan %45.8'inin 3. Grup örüntüde yer aldığı, 4. Grup örüntüde ise var olmadığı ve %49.5'inin ise 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.9).

Tablo 5.9 Kum Havuzu Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	104	23.6%	0	.0%
	2	82	18.5%	3	4.7%
	3	34	7.7%	38	45.8%
	4	184	41.6%	0	.0%
	5	38	8.6%	41	49.5%
	Combined	442	100.0%	82	100.0%

İncelenen oyun mekanları örüntülere göre değerlendirildiğinde; 94 adet çarpışan arabaların ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu çarpışan arabalarının 1. Grup örüntüde hiç yer almadığı, %22.3'ünün 2. Grup örüntüde yer aldığı, 3. Grup örüntüde ise var olmadığı öte yandan %47.9'unun 4. Grup örüntüde yer aldığı ve son olarak %29.8'inin de 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.10).

Tablo 5.10 Çarpışan Araba Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	104	24.2%	0	.0%
	2	64	14.9%	21	22.3%
	3	72	16.7%	0	.0%
	4	139	32.3%	45	47.9%
	5	51	11.9%	28	29.8%
	Combined	430	100.0%	94	100.0%

İncelenen oyun mekanları örüntülere göre değerlendirildiğinde; 213 adet atlıkarıncanın ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. 213 adet atlı karınca mekanının 1. Grup örüntüde hiç yer almadığı, %15'inin 2. Grup örüntüde yer aldığı, 3. Grup örüntüde hiç var olmadığı öte yandan %62'sinin 4. Grup örüntüde yer aldığı ve %23'ünün ise 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.11).

Tablo 5.11 *Atlı Karınca Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı*

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	104	33.4%	0	.0%
	2	53	17.0%	32	15.0%
	3	72	23.2%	0	.0%
	4	52	16.7%	132	62.0%
	5	30	9.6%	49	23.0%
	Combined	311	100.0%	213	100.0%

İncelenen oyun mekanları örüntülere göre değerlendirildiğinde; 66 adet akülü arabaya sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu akülü arabaların %28.8'inin 1. Grup örüntüde yer aldığı, %7.6'sının 2. Grup örüntüde yer aldığı, %10.6'sının 3. Grup örüntüde ise var olduğu öte yandan %27.3'ünün 4. Grup örüntüde yer aldığı ve son olarak %25.8'inin de 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.12).

Tablo 5.12 *Akülü Araba Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı*

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	85	18.6%	19	28.8%
	2	80	17.5%	5	7.6%
	3	65	14.2%	7	10.6%
	4	166	36.2%	18	27.3%
	5	62	13.5%	17	25.8%
	Combined	458	100.0%	66	100.0%

İncelenen oyun mekanları örüntülerine göre değerlendirildiğinde; 38 adet rol yapma oyun mekanının ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu rol yapma oyunlarının %5.3'ünün 1. Grup örüntüde yer aldığı, 2. Grup örüntüde yer almadığı, %13.2'sinin 3. Grup örüntüde ise var olduğu, öte yandan %31.6'sının 4. Grup örüntüde yer aldığı ve son olarak %50'sinin de 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.13).

Tablo 5.13 *Rol Yapma Oyunu Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı*

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	102	21.0%	2	5.3%
	2	85	17.5%	0	.0%
	3	67	13.8%	5	13.2%
	4	172	35.4%	12	31.6%
	5	60	12.3%	19	50.0%
	Combined	486	100.0%	38	100.0%

Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları örüntülerine göre değerlendirildiğinde; 41 adet sanal gerçeklik kabinine (Play VR) sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu sanal gerçeklik kabinleri (Play VR) mekanının 1. Grup örüntüde hiç yer almadığı, %22'sinin 2. Grup örüntüde yer aldığı, %2.4'ünün 3. Grup örüntüde var olduğu öte yandan %56.1'inin 4. Grup örüntüde yer aldığı ve %19.5'inin ise 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.14).

Tablo 5.14 *Sanal Gerçeklik Oyunu Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı*

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	104	21.5%	0	.0%
	2	76	15.7%	9	22.0%
	3	71	14.7%	1	2.4%
	4	161	33.3%	23	56.1%
	5	71	14.7%	8	19.5%
	Combined	483	100.0%	41	100.0%

İncelenen oyun mekanları örüntülerine göre değerlendirildiğinde; 75 adet çocuk atölyesinin ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu çocuk atölyeleri mekanının %13.5'inin 1. Grup örüntüde yer aldığı, %1.3'ünün 2. Grup örüntüde yer aldığı, %50'sinin 3. Grup örüntüde ise yer bulduğu, öte yandan %6.8'inin 4. Grup örüntüde yer aldığı ve son olarak %28.5'inin de 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.15).

Tablo 5.15 Çocuk Atölyesi Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	94	20.9%	10	13.5%
	2	84	18.7%	1	1.3%
	3	35	7.8%	37	50.0%
	4	179	39.9%	5	6.8%
	5	57	12.8%	22	28.5%
	Combined	449	100.0%	75	100.0%

Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları örüntülerine göre değerlendirildiğinde; 144 adet oyuncaya sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu oyuncakların bulunduğu mekanının 1. Grup örüntüde hiç yer almadığı, %2.8'inin 2. Grup örüntüde yer aldığı, %49.3'ünün 3. Grup örüntüde var olduğu öte yandan %0.7'inin 4. Grup örüntüde yer aldığı ve %47.2'sinin ise 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.16).

Tablo 5.16 Oyuncak Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	104	27.4%	0	.0%
	2	81	21.3%	4	2.8%
	3	1	.3%	71	49.3%
	4	183	48.2%	1	.7%
	5	11	2.9%	68	47.2%
	Combined	380	100.0%	144	100.0%

İncelenen oyun mekanları örüntülerine göre değerlendirildiğinde; 39 adet parti odasının (party room) ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu parti odaları (party room) mekanının 1. Grup örüntüde hiç yer almadığı, %10.3'ünün 2. Grup örüntüde yer aldığı, %15.4'ünün 3. Grup örüntüde var olduğu öte yandan %25.6'nın 4. Grup örüntüde yer aldığı ve %48.7'sinin ise 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.17).

Tablo 5.17 Parti Odaları (Party Room) Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	104	21.4%	0	.0%
	2	81	16.7%	4	10.3%
	3	66	13.6%	6	15.4%
	4	174	35.9%	10	25.6%
	5	60	12.4%	19	48.7%
	Combined	485	100.0%	39	100.0%

Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları örüntülerine göre değerlendirildiğinde; 48 adet lego oyununa sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu lego mekanlarının 1. Grup örüntüde hiç yer almadığı, %4.2'sinin 2. Grup örüntüde yer aldığı, %62.5'inin 3. Grup örüntüde var olduğu öte yandan %2.1'inin 4. Grup örüntüde yer aldığı ve %31.3'ünün ise 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.18).

Tablo 5.18 Lego Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	104	21.8%	0	.0%
	2	83	17.4%	2	4.2%
	3	42	8.8%	30	62.5%
	4	183	38.4%	1	2.1%
	5	64	13.4%	15	31.3%
	Combined	476	100.0%	48	100.0%

İncelenen oyun mekanları örüntülerine göre değerlendirildiğinde; 26 adet kum boyamanın ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu kum boyama mekanının 1. Grup örüntüde hiç yer almadığı, %3.8'inin 2. Grup örüntüde yer aldığı, %34.6'sının 3. Grup örüntüde var olduğu öte yandan %15.4'ünün 4. Grup örüntüde yer aldığı ve %46.2'sinin ise 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.19).

Tablo 5.19 Kum Boyama Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	104	20.9%	0	.0%
	2	84	16.9%	1	3.8%
	3	63	12.7%	9	34.6%
	4	180	36.1%	4	15.4%
	5	67	13.5%	12	46.2%
	Combined	498	100.0%	26	100.0%

Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları örüntülerine göre değerlendirildiğinde; 72 adet tırmanma asılma duvarına sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu tırmanma asılma duvarları mekanının %2.8'inin 1. Grup örüntüde yer aldığı, %11.1'inin 2. Grup örüntüde yer aldığı, %5.6'sının 3. Grup örüntüde var olduğu öte yandan %50'sinin 4. Grup örüntüde yer aldığı ve %30.6'sının ise 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.20).

Tablo 5.20 Tırmanma Asılma Duvarı Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	102	22.6%	2	2.8%
	2	77	17.0%	8	11.1%
	3	68	15.0%	4	5.6%
	4	148	32.7%	36	50.0%
	5	57	12.6%	22	30.6%
	Combined	452	100.0%	72	100.0%

İncelenen oyun mekanları örüntülerine göre değerlendirildiğinde; 8 adet akülü robotun ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu akülü robotların bulunduğu mekanının %87.5'inin 1. Grup örüntüde yer aldığı, 2. Grup örüntüde ise hiç yer almadığı, %12.5'inin ise 3. Grup örüntüde var olduğu öte yandan 4. ve 5. Grup örüntülerde hiç var olmadığı gözlemlenmektedir (Tablo 5.21).

Tablo 5.21 Akülü Robot Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	97	18.8%	7	87.5%
	2	85	16.5%	0	.0%
	3	71	13.8%	1	12.5%
	4	184	35.7%	0	.0%
	5	79	15.3%	0	.0%
	Combined	516	100.0%	8	100.0%

Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları örüntülerine göre değerlendirildiğinde; 7 adet havuz oyunlarına sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu havuz oyunları mekanının %14.3'ünün 1. Grup örüntüde yer aldığı, 2. ve 3. Grup örüntüde hiç var olmadığı, öte yandan %85.7'inin 4. Grup örüntüde yer aldığı ve 5. Grup örüntüde gözlemlenmediği anlaşılmaktadır (Tablo 5.22).

Tablo 5.22 Havuz Oyunları Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	103	19.9%	1	14.3%
	2	85	16.4%	0	.0%
	3	72	13.9%	0	.0%
	4	178	34.4%	6	85.7%
	5	79	15.3%	0	.0%
	Combined	517	100.0%	7	100.0%

İncelenen oyun mekanları örüntülerine göre değerlendirildiğinde; 4 adet mini golfün ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu mini golf mekanının %25'inin 1. Grup örüntüde yer aldığı, 2. ve 3. Grup örüntülerde hiç var olmadığı öte yandan %50'sinin 4. Grup örüntüde yer aldığı ve %25'inin ise 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.23).

Tablo 5.23 *Mini Golf Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı*

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	103	19.8%	1	25.0%
	2	85	16.3%	0	.0%
	3	72	13.8%	0	.0%
	4	182	35.0%	2	50.0%
	5	78	15.0%	1	25.0%
	Combined	520	100.0%	4	100.0%

Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları örüntülerine göre değerlendirildiğinde; 7 adet mini futbola sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu mini futbol mekanının 1. Grup örüntüde hiç yer almadığı, %14.3'ünün 2. Grup örüntüde yer aldığı, %14.3'ünün 3. Grup örüntüde var olduğu öte yandan %28.6'sının 4. Grup örüntüde yer aldığı ve %42.9'unun ise 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.24).

Tablo 5.24 *Mini Futbol Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı*

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	104	20.1%	0	.0%
	2	84	16.2%	1	14.3%
	3	71	13.7%	1	14.3%
	4	182	35.2%	2	28.6%
	5	76	14.7%	3	42.9%
	Combined	517	100.0%	7	100.0%

İncelenen oyun mekanları türlerine göre değerlendirildiğinde; 185 adet salıncağın ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu salıncak mekanının 1. Grup örüntüde hiç yer almadığı, %8.6'sının 2. Grup örüntüde yer aldığı, %1.6'sının 3. Grup örüntüde var olduğu öte yandan %69.2'sinin 4. Grup örüntüde yer aldığı ve %20.5'inin ise 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.25).

Tablo 5.25 Salıncak Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	104	30.7%	0	.0%
	2	69	20.4%	16	8.6%
	3	69	20.4%	3	1.6%
	4	56	16.5%	128	69.2%
	5	41	12.1%	38	20.5%
	Combined	339	100.0%	185	100.0%

Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları örüntülerine göre değerlendirildiğinde; 22 adet macera oyun alanına sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu macera oyun alanları mekanının 1. Grup örüntüde hiç yer almadığı, %31.8'inin 2. Grup örüntüde yer aldığı, 3. Grup örüntüde ise var olmadığı öte yandan %36.4'ünün 4. Grup örüntüde yer aldığı ve %31.8'sinin ise 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.26).

Tablo 5.26 Macera Oyunu Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	104	20.7%	0	.0%
	2	78	15.5%	7	31.8%
	3	72	14.3%	0	.0%
	4	176	35.1%	8	36.4%
	5	72	14.3%	7	31.8%
	Combined	502	100.0%	22	100.0%

İncelenen oyun mekanları örüntülerine göre değerlendirildiğinde; 66 adet mini trenin ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bu mini tren mekanının %48.5'inin 1. Grup örüntüde yer aldığı, %6.1'inin 2. Grup örüntüde yer aldığı, 3. Grup örüntüde hiç var olmadığı öte yandan %36.4'ünün 4. Grup örüntüde yer aldığı ve %9.1'inin ise 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.27).

Tablo 5.27 Mini Tren Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	72	15.7%	32	48.5%
	2	81	17.7%	4	6.1%
	3	72	15.7%	0	.0%
	4	160	34.9%	24	36.4%
	5	73	15.9%	6	9.1%
	Combined	458	100.0%	66	100.0%

Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları örüntülerine göre değerlendirildiğinde; 32 adet trene sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu trenlerin mekanının 1. Grup örüntüde hiç yer almadığı, %54.6'sının 2. Grup örüntüde yer aldığı, %3'ünün 3. Grup örüntüde var olduğu öte yandan %30.3'ünün 4. Grup örüntüde yer aldığı ve %12.1'inin ise 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.28).

Tablo 5.28 Tren Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	104	21.1%	0	.0%
	2	67	13.6%	18	54.6%
	3	71	14.5%	1	3.0%
	4	174	35.4%	10	30.3%
	5	76	15.4%	3	12.1%
	Combined	492	100.0%	32	100.0%

İncelenen oyun mekanları örüntülerine göre değerlendirildiğinde; 11 adet oyun havuzunun ticari oyun alanlarının içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Oyun havuzları mekanının %63.6'sının 1. Grup örüntüde yer aldığı, %18.2'sinin 2. Grup örüntüde yer aldığı, 3. Grup örüntüde hiç var olmadığı öte yandan %9.1'inin 4. ve 5. Grup örüntülerde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.29).

Tablo 5.29 *Oyun Havuzu Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı*

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	97	18.9%	7	63.6%
	2	83	16.2%	2	18.2%
	3	72	14.0%	0	.0%
	4	183	35.7%	1	9.1%
	5	78	15.2%	1	9.1%
	Combined	513	100.0%	11	100.0%

Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları örüntüleri göre değerlendirildiğinde; 13 adet akülü oyuncaya sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu akülü oyuncak mekanının %76.9'unun 1. Grup örüntüde yer aldığı, 2. ve 3. Grup örüntüde hiç var olmadıkları öte yandan %7.7'sinin 4. Grup örüntüde yer aldığı ve %15.4'ünün ise 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.30).

Tablo 5.30 *Akülü Oyuncak Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı*

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	94	18.4%	10	76.9%
	2	85	16.6%	0	.0%
	3	72	14.1%	0	.0%
	4	183	35.8%	1	7.7%
	5	77	15.1%	2	15.4%
	Combined	511	100.0%	13	100.0%

Ticari oyun alanları içerisinde yer alan ve incelenen oyun mekanları örüntülerine göre değerlendirildiğinde; 15 adet zipline kurgusuna sahip mekân olduğu belirlenmiştir. Bu zipline mekanının 1. 2. ve 3. Grup örüntüde hiç yer almadığı öte yandan %93.3'ünün 4. Grup örüntüde yer aldığı ve %6.7'sinin ise 5. Grup örüntüde var olduğu gözlemlenmektedir (Tablo 5.31).

Tablo 5.31 Zipline Mekanının Grup Dizilimlerinde Bulunma Sıklığı

		.00		1.00	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Cluster	1	104	20.4%	0	.0%
	2	85	16.7%	0	.0%
	3	72	14.1%	0	.0%
	4	170	33.4%	14	93.3%
	5	78	15.3%	1	6.7%
	Combined	509	100.0%	15	100.0%

5.2.2. Oyun Mekanı Dizilim Kümelerinin Etkinlik Dinamikleri ve Ücret Politikalarının Analizi ve Bulgular

İncelenen oyun mekanları dizilim kümelerinin hedef kitlesi yaş bağlamında incelendiğinde 1. Grup örüntünün 55 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 48 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve sadece bir dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. 2. Grup örüntünün 4 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 65 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 16 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. 3. Grup örüntünün 41 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 13 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 18 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. 4. Grup örüntünün 32 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 5 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 147 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. 5. Grup örüntünün 9 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 1 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 69 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir (Tablo 5.32). Ayrıca uygulanan ki-kare testi sonucuna göre oyun mekanları dizilimleri ile hedef kitle arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.32).

Tablo 5.32 *Oyun Mekanları Dizilim Kümeleri ile Hedef Kitle İlişkisi*

			Hedef_Kitle			Total
			okul öncesi	okul çağı	karma	
TwoStep Cluster Number	1	Count	55	48	1	104
		Expected Count	28.0	26.2	49.8	104.0
	2	Count	4	65	16	85
		Expected Count	22.9	21.4	40.7	85.0
	3	Count	41	13	18	72
		Expected Count	19.4	18.1	34.5	72.0
	4	Count	32	5	147	184
		Expected Count	49.5	46.4	88.1	184.0
	5	Count	9	1	69	79
		Expected Count	21.3	19.9	37.8	79.0
Total		Count	141	132	251	524
		Expected Count	141.0	132.0	251.0	524.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	377.911 ^a	8	.000
Likelihood Ratio	416.189	8	.000
Linear-by-Linear Association	146.345	1	.000
N of Valid Cases	524		

İncelenen oyun mekanları dizilimleri Ebeveynlerin oyun mekanındaki durumlarına göre incelendiğinde; 1. Grup örüntünün 55 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 49 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekânı barındıran bir dizilime sahip olmadığı anlaşılmaktadır. 2. Grup örüntünün 37 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 31 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren 17 dizilimde ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarını bir arada barındırdığı anlaşılmaktadır. 3. Grup örüntünün 37 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 33 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren sadece 2 dizilimde ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarını bir arada barındırdığı anlaşılmaktadır. 4. Grup örüntünün 83 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 31 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren 70 dizilimde ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarını bir arada barındırdığı anlaşılmaktadır. 5. Grup örüntünün 29 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir

alan bulunduđu, 13 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren 37 dizilimde ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarını bir arada barındırdığı anlaşılmaktadır (Tablo 5.33). Ayrıca uygulanan ki-kare testi sonucuna göre oyun mekanları dizilimleri ile ebeveyn etkileşimi arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) gözlemlenmektedir (Tablo 5.33).

Tablo 5.33 *Oyun Mekanları Dizilim Kümeleri ile Ebeveyn Etkileşimi İlişkisi*

			Ebeveyn_Etkileşimi			Total
			tanımlı	tanımsız	karma	
TwoStep Cluster Number	1	Count	55	49	0	104
		Expected Count	47.8	31.2	25.0	104.0
	2	Count	37	31	17	85
		Expected Count	39.1	25.5	20.4	85.0
	3	Count	37	33	2	72
		Expected Count	33.1	21.6	17.3	72.0
	4	Count	83	31	70	184
		Expected Count	84.6	55.1	44.2	184.0
	5	Count	29	13	37	79
		Expected Count	36.3	23.7	19.0	79.0
	Total	Count	241	157	126	524
		Expected Count	241.0	157.0	126.0	524.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	107.180 ^a	8	.000
Likelihood Ratio	135.197	8	.000
Linear-by-Linear Association	31.738	1	.000
N of Valid Cases	524		

İncelenen oyun mekanları dizilimleri oyun aktivite doğası bakımından incelendiğinde; 1. Grup örüntünün 71 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduđu, 33 dizilimin ise hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içerdiği, her iki durumu birden içeren karma bir aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekânı barındıran bir dizilime sahip olmadığı anlaşılmaktadır. 2. Grup örüntünün 12 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduđu, 41 dizilimin ise hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içerdiği, her iki durumu birden içeren 32 dizilimde karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. 3. Grup örüntünün 69 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduđu, hiçbir diziliminin hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içermediği, her iki durumu birden içeren 3 dizilimde ise karma şekilde aktif-

pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. 4. Grup örüntünün 18 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, hiçbir diziliminin hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içermediği, her iki durumu birden içeren 166 dizilimde ise karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. 5. Grup örüntünün 18 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, hiç bir diziliminin hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içermediği, her iki durumu birden içeren 61 dizilimde karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır (Tablo 5.34) Ayrıca uygulanan ki-kare testi sonucuna göre oyun mekanları dizilimleri ile oyun aktivite doğası arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) gözlemlenmektedir (Tablo 5. 34).

Tablo 5.34 Oyun Mekanları Dizilim Kümeleri ile Oyun Aktivite Doğası İlişkisi

			Oyun Aktivite_Doğası			Total
			aktif	pasif	karma	
TwoStep Cluster Number	1	Count	71	33	0	104
		Expected Count	37.3	14.7	52.0	104.0
	2	Count	12	41	32	85
		Expected Count	30.5	12.0	42.5	85.0
	3	Count	69	0	3	72
		Expected Count	25.8	10.2	36.0	72.0
	4	Count	18	0	166	184
		Expected Count	66.0	26.0	92.0	184.0
	5	Count	18	0	61	79
		Expected Count	28.3	11.2	39.5	79.0
Total		Count	188	74	262	524
		Expected Count	188.0	74.0	262.0	524.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	448.722 ^a	8	.000
Likelihood Ratio	511.473	8	.000
Linear-by-Linear Association	145.513	1	.000
N of Valid Cases	524		

İncelenen oyun mekanları dizilimleri eylem nitelikleri bağlamında incelendiğinde; 1. Grup örüntünün 82 diziliminde bireysel oyunların yoğunlukta olduğu, 18 dizilimde ise grup oyunlarının yoğunlukta olduğu, her iki durumu birden içeren 4 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 2. Grup örüntünün 45 diziliminde bireysel oyunların yoğunlukta

olduğu, 8 diziliminde ise grup oyunlarının yoğunlukta olduğu, her iki durumu birden içeren 32 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 3. Grup örüntünün 5 diziliminde bireysel oyunların yoğunlukta olduğu, 15 diziliminde ise grup oyunlarının yoğunlukta olduğu, her iki durumu birden içeren 52 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 4. Grup örüntüde dikkat çekici bir durum olarak hiçbir diziliminde bireysel veya grup oyunlarına rastlanmadığı, her iki durumu birden içeren 184 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 5. Grup örüntünün sadece 1 diziliminde bireysel oyunların yer aldığı, hiçbir diziliminde ise tek başına grup oyunlarının var olmadığı, her iki durumu birden içeren 78 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir (Tablo 5.35). Ayrıca uygulanan ki-kare testi sonucuna göre oyun mekanları dizilimleri ile eylem niteliği arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.35).

Tablo 5.35 *Oyun Mekanları Dizilim Kümeleri ile Eylem Niteliği İlişkisi*

			Bireysel_Grup			Total
			bireysel	grup	karma	
TwoStep Cluster Number	1	Count	82	18	4	104
		Expected Count	26.4	8.1	69.5	104.0
	2	Count	45	8	32	85
		Expected Count	21.6	6.7	56.8	85.0
	3	Count	5	15	52	72
		Expected Count	18.3	5.6	48.1	72.0
	4	Count	0	0	184	184
		Expected Count	46.7	14.4	122.9	184.0
	5	Count	1	0	78	79
		Expected Count	20.1	6.2	52.8	79.0
Total		Count	133	41	350	524
		Expected Count	133.0	41.0	350.0	524.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	380.649 ^a	8	.000
Likelihood Ratio	452.083	8	.000
Linear-by-Linear Association	316.268	1	.000
N of Valid Cases	524		

İncelenen oyun mekanları dizilimleri ücret politikası açısından incelendiğinde; 1. Grup örüntünün 97 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 7 diziliminde ise ücretsiz

oyunlarının yoğunlukta olduğu, her iki durumu birden içeren hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarını bir arada içeren hiçbir dizilim içermediği gözlemlenmektedir. 2. Grup örüntünün 69 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 12 diziliminde ise ücretsiz oyunlarının yoğunlukta olduğu, her iki durumu birden içeren 4 dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarını bir arada barındırdığı gözlemlenmektedir. 3. Grup örüntünün 63 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 8 diziliminde ise ücretsiz oyunlarının yoğunlukta olduğu, her iki durumu birden içeren 1 dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarını bir arada barındırdığı gözlemlenmektedir. 4. Grup örüntünün 173 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 2 diziliminde ise ücretsiz oyunlarının yoğunlukta olduğu, her iki durumu birden içeren 9 dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarını bir arada barındırdığı gözlemlenmektedir. 5. Grup örüntünün 72 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 1 diziliminde ise ücretsiz oyunlarının yoğunlukta olduğu, her iki durumu birden içeren 6 dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarını bir arada barındırdığı gözlemlenmektedir (Tablo 5.36). Ayrıca uygulanan ki-kare testi sonucuna göre oyun mekanları dizilimleri ile ücret politikası arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p<0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.36).

Tablo 5.36 *Oyun Mekanları Dizilim Kümeleri ile Ücret Politikası İlişkisi*

			Ücret Politikası			Total
			ücretli	ücretsiz	karma	
TwoStep Cluster Number	1	Count	97	7	0	104
		Expected Count	94.1	6.0	4.0	104.0
	2	Count	69	12	4	85
		Expected Count	76.9	4.9	3.2	85.0
	3	Count	63	8	1	72
		Expected Count	65.1	4.1	2.7	72.0
	4	Count	173	2	9	184
		Expected Count	166.4	10.5	7.0	184.0
	5	Count	72	1	6	79
		Expected Count	71.5	4.5	3.0	79.0
Total		Count	474	30	20	524
		Expected Count	474.0	30.0	20.0	524.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	33.948 ^a	8	.000
Likelihood Ratio	38.505	8	.000
Linear-by-Linear Association	.155	1	.694
N of Valid Cases	524		

İncelenen oyun mekanları dizilimleri alan kullanımı bağlamında araştırıldığında;

1. Grup örüntünün 76 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar şeklinde bulunduğu, 28 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunlar bulunduğu, her iki durumu birden içeren hiçbir dizilimin olmadığı gözlemlenmektedir.
2. Grup örüntünün 30 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 45 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 10 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir.
3. Grup örüntünün 38 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 29 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 5 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir.
4. Grup örüntünün 18 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 143 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 23 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir.
5. Grup örüntünün 2 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 55 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 22 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir (Tablo 5.37). Ayrıca uygulanan ki-kare testi sonucuna göre oyun mekanları dizilimi ile alan türü arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.37).

Tablo 5.37 *Oyun Mekanları Dizilim Kümeleri ile Alan Türü İlişkisi*

			Alan Türü			Total
			ortak alanda	ayrı alanda	karma	
TwoStep Cluster Number	1	Count	76	28	0	104
		Expected Count	32.5	59.5	11.9	104.0
	2	Count	30	45	10	85
		Expected Count	26.6	48.7	9.7	85.0
	3	Count	38	29	5	72
		Expected Count	22.5	41.2	8.2	72.0
	4	Count	18	143	23	184
		Expected Count	57.6	105.3	21.1	184.0
	5	Count	2	55	22	79
		Expected Count	24.7	45.2	9.0	79.0
Total		Count	164	300	60	524
		Expected Count	164.0	300.0	60.0	524.0

Chi-Square Tests

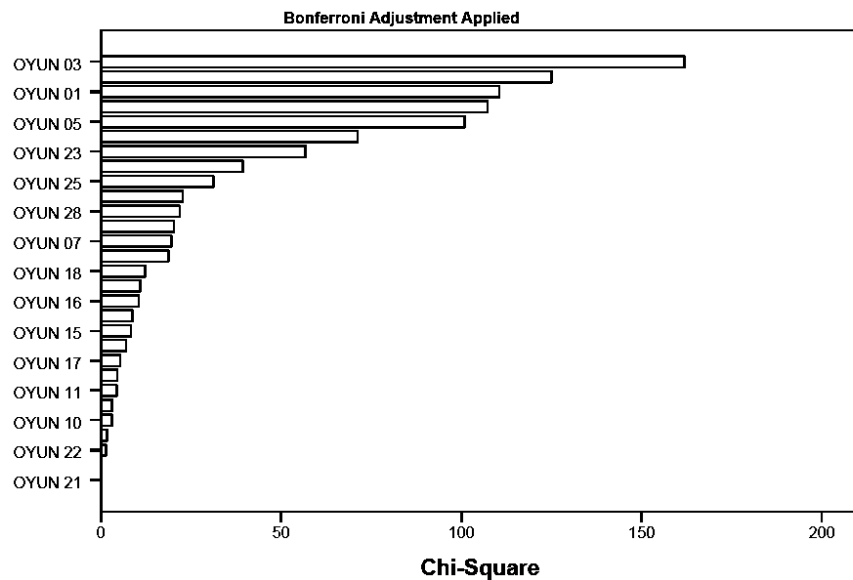
	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	185.252 ^a	8	.000
Likelihood Ratio	201.800	8	.000
Linear-by-Linear Association	132.677	1	.000
N of Valid Cases	524		

5.2.2.1. 1. Grup Oyun Mekanı Dizilim Örüntüsü

Uygulanan iki-aşamalı kümeleme analizinde elde edilen örüntülerde yer alan kategorik değişken yönlü önem sıralaması oyun türlerine göre farklılıklar arz etmektedir. 1. Grupta kaydırak mekânın hiçbir dizilimde yer almaması anlamlı bir farklılık olduğunu ortaya koyarken, yumuşak oyun strüktürü mini trambolin, salıncak kum havuzu lego, parti odası kum boyama mekanlarının da bu örüntüde bulunmaması bu grubu diğer dizilimlerden ayırtıran anlamlı bir farklılık oluşturmaktadır. Öte yandan akülü oyuncak mekanının dizilimdeki tekrarının sıklığı önemli bir farklılık oluşturmaktadır (Şekil 5. 38). 1. Grup örüntünün 55 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği, 48 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve sadece bir dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. Bu örüntüdeki oyun mekanlarının okul öncesi yaş grubuna odaklandığını söyleyebilmek mümkündür. 1. Grup örüntünün 55 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 49 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan

bulunmadığı, her iki durumu birden içeren karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekânı barındıran bir dizilime sahip olmadığı anlaşılmaktadır. 1. Grup örüntünün 71 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, 33 dizilimin ise hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içerdiği, her iki durumu birden içeren karma bir aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekânı barındıran bir dizilime sahip olmadığı anlaşılmaktadır. 1. Grup örüntünün 82 diziliminde bireysel oyunların yoğunlukta olduğu, 18 diziliminde ise grup oyunlarının yoğunlukta olduğu, her iki durumu birden içeren 4 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 1. Grup örüntünün 97 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 7 diziliminde ise ücretsiz oyunların yoğunlukta olduğu, her iki durumu birden içeren hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarını bir arada içeren hiçbir dizilim içermediği gözlemlenmektedir. 1. Grup örüntünün 76 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 28 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunlar bulunduğu, her iki durumu birden içeren hiçbir dizilimin olmadığı gözlemlenmektedir. Böylece bu grupta yer alan oyun dizilimlerinin daha küçük yaş grubuna hitap ettiği ebeveyn etkileşiminde ebeveynin sadece kontrol konumunda değil çocuğa eşlik ettiğini, orta açık alanlarda daha kısa süreli araç odaklı oyunların mekânsal tekrarlarından oluştuğunu söylemek mümkündür.

ÖRÜNTÜ GRUBU = 1

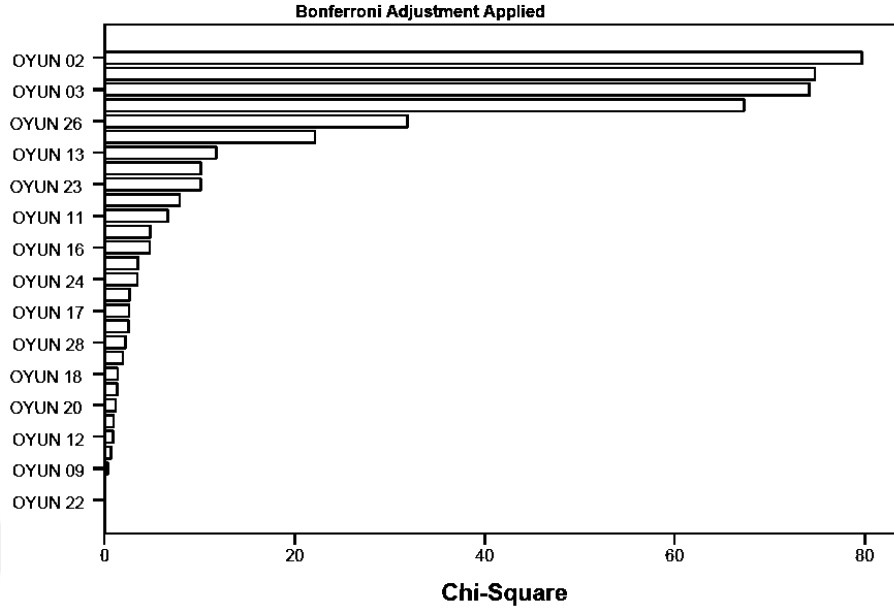


Şekil 5.38 1. Örüntü Grubuna Ait Kategorik Değişken Yönlü Önem Sıralaması Grafiği

5.2.2.2. 2. Grup Oyun Mekanı Dizilim Örüntüsü

Uygulanan iki-aşamalı kümeleme analizinde elde edilen örüntülerde yer alan kategorik değişken yönlü önem sıralaması oyun türlerine göre farklılıklar arz etmektedir. Top havuzu ve kaydırak mekanlarının 2. Grup dizilimlerinde çok nadir yer almaları ki kare değerinde de anlamlı bir farklılık olduğunu ortaya koyarken, çocuk atölyeleri ve salıncak mekanlarının da bu örüntüde bu grupu diğer dizilimlerden ayırtıran bir farklılık olduğunu ortaya koymaktadır. Öte yandan tren mekanının dizilimdeki tekrarının sıklığı önemli bir farklılık oluşturmaktadır (Şekil 5.39). 2. Grup örüntünün 4 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 65 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 16 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. Bu örüntüdeki oyun dizilimin okul çağındaki çocuklara yönelik olduğunu söyleyebilmek mümkündür. 2. Grup örüntünün 37 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 31 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren 17 dizilimde ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarını bir arada barındırdığı anlaşılmaktadır. 2. Grup örüntünün 12 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, 41 dizilimin ise hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içerdiği, her iki durumu birden içeren 32 dizilimde karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. 2. Grup örüntünün 45 diziliminde bireysel oyunların yoğunlukta olduğu, 8 diziliminde ise grup oyunlarının yoğunlukta olduğu, her iki durumu birden içeren 32 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 2. Grup örüntünün 69 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 12 diziliminde ise ücretsiz oyunlarının yoğunlukta olduğu, her iki durumu birden içeren 4 dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarını bir arada barındırdığı gözlemlenmektedir. 2. Grup örüntünün 30 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 45 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 10 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarını bir arada içerdiği gözlemlenmektedir.

ÖRÜNTÜ GRUBU = 2



Şekil 5.39 2. Örüntü Grubuna Ait Kategorik Değişken Yönlü Önem Sıralaması Grafiği

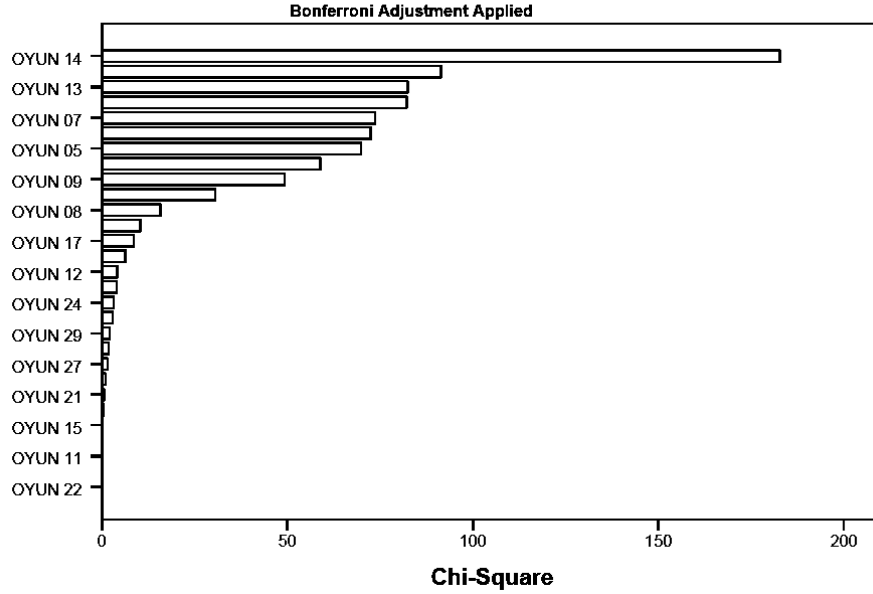
Böylece bu grupta yer alan oyun dizilimlerinin daha büyük yaş çocuk grubuna hitap ettiği ebeveyn etkileşiminde ebeveynin sadece kontrol konumunda ve izleyici olarak kalabildiği, ancak oyunların kendine ait bir niş içerisinde daha fazla sunulduğu lakin kısa süreli araç odaklı pasif (edilgen) oyunların çoğunluğundan oluşan mekânsal tekrarlardan kurgulandığını söyleyebilmek mümkündür.

5.2.2.3. 3. Grup Oyun Mekanı Dizilim Örüntüsü

Uygulanan iki-aşamalı kümeleme analizinde elde edilen örüntülerde yer alan kategorik değişken yönlü önem sıralaması oyun türlerine göre farklılıklar arz etmektedir. 3. Grupta oyuncak ve çocuk atölyesi mekânın dizilimdeki tekrarının sıklığı önemli bir farklılık oluşturmaktadır. Mini trambolin, atlıkarınca ve çarpışan araba mekanlarının hiçbir dizilimde yer almaması diğer dizilimlerden ayırtıran anlamlı bir farklılık oluşturmaktadır (Şekil 5. 40). 3. Grup örüntünün 41 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 13 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 18 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. Bu örüntüdeki oyun diziliminde yer alan oyunların çoğunlukla okul öncesi çocuklara yönelik olduğunu söyleyebilmek mümkündür. 3. Grup örüntünün 37 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 33 diziliminde ise ebeveynler için

tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren sadece 2 dizilimde ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarını bir arada barındırdığı anlaşılmaktadır. 3. Grup örüntünün 69 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, hiçbir diziliminin hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içermediği, her iki durumu birden içeren 3 dizilimde ise karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. 3. Grup örüntünün 5 diziliminde bireysel oyunların yoğunlukta olduğu, 15 diziliminde ise grup oyunlarının yoğunlukta olduğu, her iki durumu birden içeren 52 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 3. Grup örüntünün 63 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 8 diziliminde ise ücretsiz oyunlarının yoğunlukta olduğu, her iki durumu birden içeren 1 dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarını bir arada barındırdığı gözlemlenmektedir. 3. Grup örüntünün 38 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 29 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 5 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarını bir arada içerdiği gözlemlenmektedir. Böylece bu grupta yer alan oyun dizilimlerinin daha küçük yaş çocuk grubuna hitap ederken ebeveyn etkileşiminde ebeveynin daha çok kontrol konumunda ve izleyici olarak kalabildiği, aktif oyunların çoğunluğundan oluşan grup oyunlarının diğer dizilimlere göre daha fazla yer aldığı mekânsal tekrarlardan kurgulandığını söyleyebilmek mümkündür.

ÖRÜNTÜ GRUBU = 3



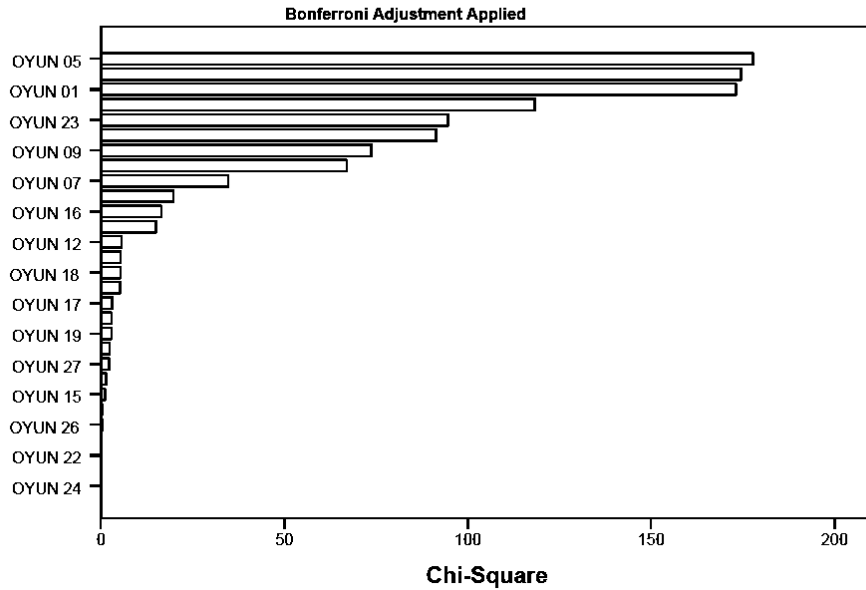
Şekil 5.40 3. Örüntü Grubuna Ait Kategorik Değişken Yönlü Önem Sıralaması Grafiği

5.2.2.4. 4. Grup Oyun Mekanı Dizilim Örüntüsü

Uygulanan iki-aşamalı kümeleme analizinde elde edilen örüntülerde yer alan kategorik değişken yönlü önem sıralaması oyun türlerine göre farklılıklar arz etmektedir. 4. Grupta mini trambolin, yumuşak oyun strüktürü, salıncak ve atlıkarınca mekanlarının dizilimdeki tekrarının sıklığı önemli bir farklılık ortaya koymaktadır. Öte yandan Kum havuzu mekanının 4. Grupta hiçbir dizilimde yer almaması diğer dizilimlerden ayırtıran anlamlı bir farklılık oluşturmaktadır (Şekil 5.41). 4. Grup örüntünün 32 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 5 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 147 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. Bu örüntü karma bir yaş grubuna odaklanmaktadır. 4. Grup örüntünün 83 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 31 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren 70 dizilimde ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarını bir arada barındırdığı anlaşılmaktadır. 4. Grup örüntünün 18 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, hiçbir diziliminin hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içermediği, her iki durumu birden içeren 166 dizilimde ise karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. 4. Grup örüntüde dikkat çekiçi bir durum olarak hiçbir

diziliminde bireysel veya grup oyunlarına rastlanmadığı, her iki durumu birden içeren 184 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 4. Grup örüntünün 173 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 2 diziliminde ise ücretsiz oyunlarının yoğunlukta olduğu, her iki durumu birden içeren 9 dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarını bir arada barındırdığı gözlemlenmektedir. 4. Grup örüntünün 18 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 143 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 23 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarını bir arada içerdiği gözlemlenmektedir.

ÖRÜNTÜ GRUBU = 4



Şekil 5.41 4. Örüntü Grubuna Ait Kategorik Değişken Yönlü Önem Sıralaması Grafiği

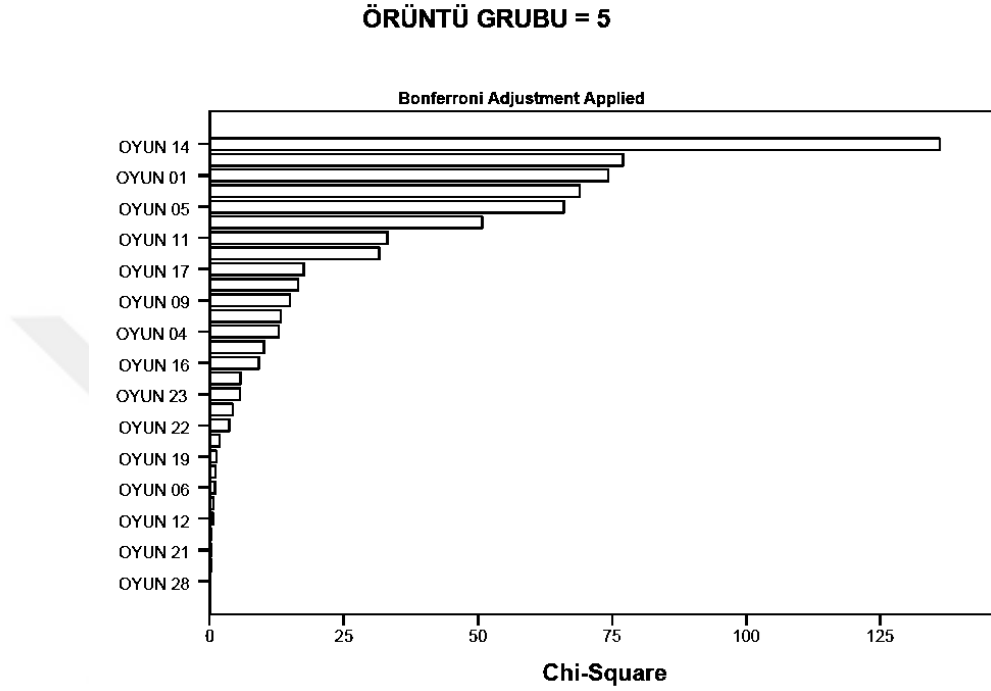
Böylece bu grupta yer alan oyun dizilimlerinin hem okul çağı yaşındaki çocuklara hem de okul öncesi yaşındaki çocuklara aynı anda hitap edebildiği ebeveyn etkileşiminde ebeveynin hem kontrol konumunda ve izleyici olarak kalabildiği hemde yakın temasta eşlik edebildiği, oyunların hem açık orta alanda hem de kendine ait bir niş içerisinde karma biçimde sunulduğu aktif ve pasif (edilgen) oyunların daha dengeli biçimde yer aldığı mekânsal tekrarlardan kurgulandığını söyleyebilmek mümkündür. Hem dizilim sayısı hemde oyun türü bağlamında fazla oyun barındıran bir grup olduğu

anlaşılmakta olup sadece bireysel veya sadece grup dizilimlerinin bir araya geldiği oyunları içermemesi ve her ikisini birden barındıran dizilimlere sahip olması ve sadece pasif (edilgen) oyunları içeren dizilimlere sahip olmaması dikkat çekicidir.

5.2.2.5. 5. Grup Oyun Mekanı Dizilim Örüntüsü

Uygulanan iki-aşamalı kümeleme analizinde elde edilen örüntülerde yer alan kategorik değişken yönlü önem sıralaması oyun türlerine göre farklılıklar arz etmektedir. 5. Grupta oyuncak mekânın dizilimdeki tekrarının sıklığı önemli bir farklılık ortaya koymaktadır. Ayrıca yumuşak oyun strüktürü ve mini trambolin mekanlarının dizilimdeki tekrar oranları bu mekanları 5. Grup örüntüsünde anlamlı bir farklılık oluşturduğunu ortaya koymaktadır. Öte yandan rol yapma (kent simülasyonu) oyun mekânı ile kum boyama mekanlarının 5. Grup dizilimlerinde sıklıkla yer alması diğer dizilimlerden ayırtıran anlamlı bir farklılık oluşturduklarını ortaya koymaktadır. (Şekil 5.42). 5. Grup örüntünün 9 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 1 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 69 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. Bu dizilimdeki oyunların karma bir yaş grubuna odaklandığını söyleyebilmek mümkündür. 5. Grup örüntünün 29 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 13 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren 37 dizilimde ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarını bir arada barındırdığı anlaşılmaktadır. 5. Grup örüntünün 18 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, hiçbir diziliminin hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içermediği, her iki durumu birden içeren 61 dizilimde karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. 5. Grup örüntünün sadece 1 diziliminde bireysel oyunların yer aldığı, hiçbir diziliminde ise tek başına grup oyunlarının var olmadığı, her iki durumu birden içeren 78 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 5. Grup örüntünün 72 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 1 diziliminde ise ücretsiz oyunlarının yoğunlukta olduğu, her iki durumu birden içeren 6 dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarını bir arada barındırdığı gözlemlenmektedir. 5. Grup örüntünün 2 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 55

dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 22 dizilimde ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir.



Şekil 5.42 5. Örüntü Grubuna Ait Kategorik Değişken Yönlü Önem Sıralaması Grafiği

Böylece bu grupta yer alan oyun dizilimlerinin hem okul çağı yaşındaki çocuklara hem de okul öncesi yaşındaki çocuklara aynı anda hitap edebildiği ancak okul çağına daha yakın oyun dizilimlerinin yoğunlukta olduğunu ebeveyn etkileşiminde ebeveynin hem kontrol konumunda ve izleyici olarak kalabildiğini hem de yakın temasta eşlik edebildiğini, oyunların hem açık orta alanda hem de kendine ait bir niş içerisinde karma biçimde sunulduğu ancak kendine ait bir niş içerisinde bulunan oyunların dizilimde daha yoğun bulunduğunu, öte yandan aktif ve pasif (edilgen) oyunların daha dengeli biçimde yer aldığı mekânsal tekrarlardan kurgulandığını söyleyebilmek mümkündür.

5.3. Oyun Mekanı Dizilim Kümelerinin Karşılaştırılması ve Değerlendirmeler

Oyun mekânı dizilim kümeleri 5 farklı grup için oyunun etkinlik dinamikleri (hedef kitlesi, ebeveyn kontrolü, aktivite doğası ve eylem niteliği) finansal nitelikleri (kullanıcıya maliyeti, ticari konum değeri) bağlamında karşılaştırılmakta ve sonuçları aşağıdaki tablolarda sunulmaktadır.

5.3.1. 1. Grup ve 2. Grup Dizilimin Karşılaştırılması

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 1. ve 2. Grup için hedef kitlesi bağlamında karşılaştırıldığında 1. Grup örüntünün 55 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 48 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve sadece bir dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. 2. Grup örüntünün 4 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 65 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 16 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. Böylece 1. Grup dizilimindeki oyunları okul öncesine yönelik olduğu 2. Gruptaki oyun diziliminin ise okul çağındaki çocuklara odaklandıklarını söylemek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 2. Grup oyun mekanları dizilimleri ile hedef kitle arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.38).

Tablo 5.38 1. Grup ve 2. Grup Hedef Kitlenin Karşılaştırılması

			Hedef kitle			Total
			okul ö.	okul ç.	karma	
GRUP	1.00	Count	55	48	1	104
		Expected Count	32.5	62.2	9.4	104.0
	2.00	Count	4	65	16	85
		Expected Count	26.5	50.8	7.6	85.0
Total		Count	59	113	17	189
		Expected Count	59.0	113.0	17.0	189.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	58.559 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	69.154	2	.000
Linear-by-Linear Association	57.526	1	.000
N of Valid Cases	189		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.557	.000
Cramer's V	.557	.000
N of Valid Cases	189	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 1. ve 2. Grup için ebeveynlerin oyun mekanındaki durumlarına göre karşılaştırıldığında; 1. Grup örüntünün 55 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 49 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekânı barındıran bir dizilime sahip olmadığı anlaşılmaktadır. 2. Grup örüntünün 37 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 31 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren 17 dizilimin ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarını bir arada barındırdığı anlaşılmaktadır. Böylece 1 Grup dizilimindeki mekanların 2. Gruptaki oyun mekanları dizilimine nazaran ebeveynler için daha fazla tanımlı alan içerdiğini dolayısıyla ebeveyn kontrolü eğiliminin 1. Gruptaki oyun mekanları diziliminde daha fazla olduğunu söylemek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 2. Grup oyun mekanları dizilimleri ile ebeveyn etkileşimi arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.39).

Tablo 5.39 1. Grup ve 2. Grup Ebeveyn Etkileşiminin Karşılaştırılması

			Ebeveyn etkileşimi			Total
			tanımlı	tanımsız	karma	
GRUP	1.00	Count	55	49	0	104
		Expected Count	50.6	44.0	9.4	104.0
	2.00	Count	37	31	17	85
		Expected Count	41.4	36.0	7.6	85.0
Total	Count		92	80	17	189
	Expected Count		92.0	80.0	17.0	189.0

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	22.893 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	29.283	2	.000
Linear-by-Linear Association	9.563	1	.002
N of Valid Cases	189		

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.348	.000
Cramer's V	.348	.000
N of Valid Cases	189	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 1. ve 2. Grup için oyun aktivite doğası bakımından karşılaştırıldığında; 1. Grup örüntünün 71 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, 33 dizilimin ise hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içerdiği, her iki durumu birden içeren karma bir aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekânı barındıran bir dizilime sahip olmadığı anlaşılmaktadır. 2. Grup örüntünün 12 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, 41 dizilimin ise hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içerdiği, her iki durumu birden içeren 32 dizilimde karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. Böylece 2 Grup dizilimindeki mekanların 1. Gruptaki oyun mekanları dizilimine nazaran daha pasif oyunlar içerdiğini söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 2. Grup oyun mekanları dizilimleri ile aktivite doğası arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.40).

Tablo 5.40 1. Grup ve 2. Grup Aktivite Doğasının Karşılaştırılması

			Aktivite doğası			Total
			aktif	pasif	karma	
GRUP	1.00	Count	71	33	0	104
		Expected Count	45.7	40.7	17.6	104.0
	2.00	Count	12	41	32	85
		Expected Count	37.3	33.3	14.4	85.0
Total		Count	83	74	32	189
		Expected Count	83.0	74.0	32.0	189.0

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	73.639 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	89.788	2	.000
Linear-by-Linear Association	73.194	1	.000
N of Valid Cases	189		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.624	.000
Cramer's V	.624	.000
N of Valid Cases	189	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri eylem nitelikleri 1. Grup ve 2. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 1. Grup örüntünün 82 diziliminin bireysel oyunları içerdiği, 18 diziliminde ise grup oyunlarının yer aldığı, her iki durumu birden içeren 4 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 2. Grup örüntünün 45 diziliminde bireysel oyunların yer aldığı, 8 diziliminde ise grup oyunlarının var olduğu, her iki durumu birden içeren 32 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. Böylece her iki grupta dizilimlerden yer alan mekanların bireysel oyunları daha ağırlıklı olarak içerdiğini söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 2. Grup oyun mekanları dizilimleri ile eylem niteliği arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.41).

Tablo 5.41 1. Grup ve 2. Grup Eylem Niteliğinin Karşılaştırılması

			Eylem niteliği			Total
			bireysel	grup	karma	
GRUP	1.00	Count	82	18	4	104
		Expected Count	69.9	14.3	19.8	104.0
	2.00	Count	45	8	32	85
		Expected Count	57.1	11.7	16.2	85.0
Total		Count	127	26	36	189
		Expected Count	127.0	26.0	36.0	189.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	34.846 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	37.762	2	.000
Linear-by-Linear Association	26.300	1	.000
N of Valid Cases	189		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.429	.000
Cramer's V	.429	.000
N of Valid Cases	189	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri ücret politikası açısından 1. Grup ve 2. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 1. Grup örüntünün 97 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 7 diziliminde ise oyunların ücretsiz olduğu, her iki durumu birden içeren hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarını bir arada içeren hiçbir dizilim içermediği gözlemlenmektedir. 2. Grup örüntünün 69 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 12 diziliminde ise oyunların ücretsiz olduğu, her iki durumu birden içeren 4 dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. Böylece 1. Grup ve 2. Grupta yer alan oyun mekanlarının her iki grupta büyük oranda ücretli olduğunu söyleyebilmek mümkündür. Ancak uygulanan çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 2. Grup oyun mekanları dizilimleri ile ücret politikası arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p=0.016$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.42).

Tablo 5.42 1. Grup ve 2. Grup Ücret Politikasının Karşılaştırılması

			Ücret politikası			Total
			ücretli	ücretsiz	karma	
GRUP	1.00	Count	97	7	0	104
		Expected Count	91.3	10.5	2.2	104.0
	2.00	Count	69	12	4	85
		Expected Count	74.7	8.5	1.8	85.0
Total	Count		166	19	4	189
	Expected Count		166.0	19.0	4.0	189.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	8.212 ^a	2	.016
Likelihood Ratio	9.709	2	.008
Linear-by-Linear Association	7.968	1	.005
N of Valid Cases	189		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.208	.016
Cramer's V	.208	.016
N of Valid Cases	189	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri alan kullanımı 1. Grup ve 2. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 1. Grup örüntünün 76 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 28 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunlar bulunduğu, her iki durumu birden içeren hiçbir dizilimin olmadığı gözlemlenmektedir. 2. Grup örüntünün 30 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 45 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 10 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarını bir arada içerdiği gözlemlenmektedir. Böylece 2. Grup dizilimindeki mekanların 1. Gruptaki oyun mekanları dizilimine nazaran daha ayrıştırılmış özelleşmiş mekân kullanımına sahip olduklarını 1. Grupta yer alan oyun mekân mekanlarının daha çok ortak alanda açık şekilde konumlanmış oyunlardan oluştuğunu söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 2. Grup oyun mekanları dizilimleri ile alan kullanım türü arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.43).

Tablo 5.43 1. Grup ve 2. Grup Alan Kullanım Türünün Karşılaştırılması

			Alan türü			Total
			ortak	ayrı	karma	
GRUP	1.00	Count	76	28	0	104
		Expected Count	58.9	39.6	5.5	104.0
	2.00	Count	30	45	10	85
		Expected Count	48.1	32.4	4.5	85.0
Total	Count		107	72	10	189
	Expected Count		107.0	72.0	10.0	189.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	33.574 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	37.864	2	.000
Linear-by-Linear Association	33.374	1	.000
N of Valid Cases	189		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.421	.000
Cramer's V	.421	.000
N of Valid Cases	189	

5.3.2. 1. Grup ve 3. Grup Dizilimin Karşılaştırılması

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 1. ve 3. Grup için hedef kitlesi bağlamında karşılaştırıldığında 1. Grup örüntünün 55 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 48 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve sadece bir dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. 3. Grup örüntünün 41 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 13 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 18 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. Böylece her iki grubun dizilimindeki oyunların okul öncesine yönelik olduğu ayrıca 3. Gruptaki oyun diziliminin okul öncesi çağındaki çocuklara daha yoğun odaklandığını söylemek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 3. Grup oyun mekanları dizilimleri ile hedef kitle arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.44).

Tablo 5.44 1. Grup ve 3. Grup Hedef Kitlenin Karşılaştırılması

Crosstab						
			Hedef kitle			Total
			okul ö.	okul ç.	karma	
GRUP	1.00	Count	55	48	1	104
		Expected Count	56.7	36.0	11.2	104.0
	3.00	Count	41	13	18	72
		Expected Count	39.3	25.0	7.8	72.0
Total	Count		96	61	19	176
	Expected Count		96.0	61.0	19.0	176.0

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	32.593 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	36.064	2	.000
Linear-by-Linear Association	3.655	1	.056
N of Valid Cases	176		

Symmetric Measures			
		Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal	Phi	.430	.000
	Cramer's V	.430	.000
N of Valid Cases		176	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 1. ve 3. Grup için ebeveynlerin oyun mekanındaki durumlarına göre karşılaştırıldığında; 1. Grup örüntünün 55 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 49 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekânı barındıran bir dizilime sahip olmadığı anlaşılmaktadır. 3. Grup örüntünün 37 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 33 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren sadece 2 dizilimin ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarını bir arada barındırdığı anlaşılmaktadır. Böylece her iki grup dizilimindeki mekanların ebeveynler için daha çok tanımlı alan içerdiğini dolayısıyla ebeveyn kontrolü eğiliminin her iki grupta yoğun olduğunu söylemek mümkündür. Ancak gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 3. Grup oyun mekanları dizilimleri ile ebeveyn etkileşimi arasında anlamlı bir farklılık olmadığı (ki kare değeri 2.922 ve $p = 0.232$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.45).

Tablo 5.45 1. Grup ve 3. Grup Ebeveyn Etkileşiminin Karşılaştırılması

			Ebeveyn etkileşimi			Total
			tanımlı	tanımsız	karma	
GRUP	1.00	Count	55	49	0	104
		Expected Count	54.4	48.5	1.2	104.0
	3.00	Count	37	33	2	72
		Expected Count	37.6	33.5	.8	72.0
Total	Count		92	82	2	176
	Expected Count		92.0	82.0	2.0	176.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	2.922 ^a	2	.232
Likelihood Ratio	3.609	2	.165
Linear-by-Linear Association	.283	1	.594
N of Valid Cases	176		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.129	.232
Cramer's V	.129	.232
N of Valid Cases	176	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 1. ve 3. Grup için oyun aktivite doğası bakımından karşılaştırıldığında; 1. Grup örüntünün 71 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, 33 dizilimin ise hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içerdiği, her iki durumu birden içeren karma bir aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekânı barındıran bir dizilime sahip olmadığı anlaşılmaktadır. 3. Grup örüntünün 69 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, hiçbir diziliminin hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içermediği, her iki durumu birden içeren 3 dizilimde ise karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. Böylece her iki grupta aktif oyunların yoğunlukta olduğu ancak 3. Grup dizilimindeki mekanların 1. Gruptaki oyun mekanları dizilimine nazaran daha aktif oyunlar içerdiğini söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 3. Grup oyun mekanları dizilimleri ile aktivite doğası arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.46).

Tablo 5.46 1. Grup ve 3. Grup Aktivite Doğasının Karşılaştırılması

			Aktivite doğası			Total
			aktif	pasif	karma	
GRUP	1.00	Count	71	33	0	104
		Expected Count	82.7	19.5	1.8	104.0
	3.00	Count	69	0	3	72
		Expected Count	57.3	13.5	1.2	72.0
Total	Count		140	33	3	176
	Expected Count		140.0	33.0	3.0	176.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	31.243 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	44.084	2	.000
Linear-by-Linear Association	11.211	1	.001
N of Valid Cases	176		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.421	.000
Cramer's V	.421	.000
N of Valid Cases	176	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri eylem nitelikleri 1. Grup ve 3. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 1. Grup örüntünün 82 diziliminde bireysel oyunların bulunduğu, 18 diziliminde ise grup oyunlarının yer aldığı, her iki durumu birden içeren 4 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 3. Grup örüntünün 5 diziliminde bireysel oyunların bulunduğu, 15 diziliminde ise grup oyunlarının yer aldığı, her iki durumu birden içeren 52 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. Böylece 1. Gruptaki oyun mekanları dizilimlerinde daha bireysel oyunların yer aldığını öte yandan 3. Gruptaki oyun mekanları dizilimlerinde ise daha çok karma oyunların yer aldığını söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 3. Grup oyun mekanları dizilimleri ile eylem niteliği arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p<0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.47).

Tablo 5.47 1. Grup ve 3. Grup Eylem Niteliğinin Karşılaştırılması

			Eylem niteliği			Total
			bireysel	grup	karma	
GRUP	1.00	Count	82	18	4	104
		Expected Count	50.8	19.5	33.7	104.0
	3.00	Count	5	15	52	72
		Expected Count	35.2	13.5	23.3	72.0
Total	Count		86	33	57	176
	Expected Count		86.0	33.0	57.0	176.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	110.991 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	131.341	2	.000
Linear-by-Linear Association	110.236	1	.000
N of Valid Cases	176		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.794	.000
Cramer's V	.794	.000
N of Valid Cases	176	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri ücret politikası açısından 1. Grup ve 3. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 1. Grup örüntünün 97 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 7 diziliminde ise oyunların ücretsiz olduğu, her iki durumu birden içeren hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarını bir arada içeren hiçbir dizilim içermediği gözlemlenmektedir. 3. Grup örüntünün 63 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 8 diziliminde ise oyunların ücretsiz olduğu, her iki durumu birden içeren 1 dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. Böylece 1. Grup ve 3. Grupta yer alan oyun mekanlarının her iki grupta büyük oranda ücretli olduğunu söyleyebilmek mümkündür. Ancak uygulanan çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 3. Grup oyun mekanları dizilimleri ile ücret politikası arasında anlamlı bir farklılık olmadığı (ki kare değeri 2.558 ve $p=0.278$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.48).

Tablo 5.48 1. Grup ve 3. Grup Ücret Politikasının Karşılaştırılması

			Ücret politikası			Total
			ücretli	ücretsiz	karma	
GRUP	1.00	Count	97	7	0	104
		Expected Count	94.5	8.9	.6	104.0
	3.00	Count	63	8	1	72
		Expected Count	65.5	6.1	.4	72.0
Total	Count		160	15	1	176
	Expected Count		160.0	15.0	1.0	176.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	2.558 ^a	2	.278
Likelihood Ratio	2.883	2	.237
Linear-by-Linear Association	2.198	1	.138
N of Valid Cases	176		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.121	.278
Cramer's V	.121	.278
N of Valid Cases	176	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri alan kullanımı 1. Grup ve 3. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 1. Grup örüntünün 76 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 28 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunlar bulunduğu, her iki durumu birden içeren hiçbir dizilimin olmadığı gözlemlenmektedir. 3. Grup örüntünün 38 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 29 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 5 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarını bir arada içerdiği gözlemlenmektedir. Böylece 1. ve 3. Grupta yer alan oyun mekanlarının daha çok ortak alanda açık şekilde konumlanmış oyunlardan oluştuğunu söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 3. Grup oyun mekanları dizilimleri ile alan kullanım türü arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p=0.002$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.49).

Tablo 5.49 1. Grup ve 3. Grup Alan Kullanım Türünün Karşılaştırılması

			Alan türü			Total
			ortak	ayrı	karma	
GRUP	1.00	Count	76	28	0	104
		Expected Count	68.0	33.1	3.0	104.0
	3.00	Count	38	29	5	72
		Expected Count	47.0	22.9	2.0	72.0
Total	Count		115	56	5	176
	Expected Count		115.0	56.0	5.0	176.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	12.906 ^a	2	.002
Likelihood Ratio	14.644	2	.001
Linear-by-Linear Association	11.557	1	.001
N of Valid Cases	176		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.271	.002
Cramer's V	.271	.002
N of Valid Cases	176	

5.3.3. 1. Grup ve 4. Grup Dizilimin Karşılaştırılması

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 1. ve 4. Grup için hedef kitlesi bağlamında karşılaştırıldığında 1. Grup örüntünün 55 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 48 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve sadece bir dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. 4. Grup örüntünün 32 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 5 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 147 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. Böylece 1. Gruptaki oyun dizilimindeki oyunların okul öncesine yönelik olduğu öte yandan 4. Gruptaki oyun diziliminin hem okul öncesi hemde okul çağındaki çocuklara karma şekilde daha yoğun odaklandığını söylemek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 4. Grup oyun mekanları dizilimleri ile hedef kitlesi arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.50).

Tablo 5.50 1. Grup ve 4. Grup Hedef Kitlenin Karşılaştırılması

			hedef kitle			Total
			okul ö.	okul ç.	karma	
GRUP	1.00	Count	55	48	1	104
		Expected Count	31.4	19.1	53.4	104.0
	4.00	Count	32	5	147	184
		Expected Count	55.6	33.9	94.6	184.0
Total	Count		87	53	148	288
	Expected Count		87.0	53.0	148.0	288.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	176.382 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	217.172	2	.000
Linear-by-Linear Association	112.424	1	.000
N of Valid Cases	288		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.783	.000
Cramer's V	.783	.000
N of Valid Cases	288	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 1. ve 4. Grup için ebeveynlerin oyun mekanındaki durumlarına göre karşılaştırıldığında; 1. Grup örüntünün 55 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 49 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekânı barındıran bir dizilime sahip olmadığı anlaşılmaktadır. 4. Grup örüntünün 83 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 31 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren 70 dizilimin ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarını bir arada barındırdığı anlaşılmaktadır. Böylece her iki grup dizilimindeki mekanların ebeveynler için daha çok tanımlı alan içerdiğini dolayısıyla ebeveyn kontrolü eğiliminin her iki grupta yoğun olduğunu söylemek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 4. Grup oyun mekanları dizilimleri ile ebeveyn etkileşimi arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.51).

Tablo 5.51 1. Grup ve 4. Grup Ebeveyn Etkileşiminin Karşılaştırılması

			ebeveyn etkileşimi			Total
			tanımlı	tanımsız	karma	
GRUP	1.00	Count	55	49	0	104
		Expected Count	49.8	28.9	25.3	104.0
	4.00	Count	83	31	70	184
		Expected Count	88.2	51.1	44.7	184.0
Total	Count		138	80	70	288
	Expected Count		138.0	80.0	70.0	288.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	62.317 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	84.329	2	.000
Linear-by-Linear Association	20.858	1	.000
N of Valid Cases	288		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.465	.000
Cramer's V	.465	.000
N of Valid Cases	288	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 1. ve 4. Grup için oyun aktivite doğası bakımından karşılaştırıldığında; 1. Grup örüntünün 71 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, 33 dizilimin ise hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içerdiği, her iki durumu birden içeren karma bir aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekânı barındıran bir dizilime sahip olmadığı anlaşılmaktadır. 4. Grup örüntünün 18 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, hiçbir diziliminin hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içermediği, her iki durumu birden içeren 166 dizilimde ise karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. Böylece her iki grupta aktif oyunların yoğunlukta olduğu ancak 4. Grup dizilimindeki mekanların 1. Gruptaki oyun mekanları dizilimine nazaran daha karma oyunlar içerdiğini söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 4. Grup oyun mekanları dizilimleri ile aktivite doğası arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.52).

Tablo 5.52 1. Grup ve 4. Grup Aktivite Doğasının Karşılaştırılması

			Aktivite doğası			Total
			aktif	pasif	karma	
GRUP	1.00	Count	71	33	0	104
		Expected Count	32.1	11.9	59.9	104.0
	4.00	Count	18	0	166	184
		Expected Count	56.9	21.1	106.1	184.0
Total	Count		89	33	166	288
	Expected Count		89.0	33.0	166.0	288.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	225.759 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	287.112	2	.000
Linear-by-Linear Association	179.889	1	.000
N of Valid Cases	288		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.885	.000
Cramer's V	.885	.000
N of Valid Cases	288	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri eylem nitelikleri 1. Grup ve 4. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 1. Grup örüntünün 82 diziliminde bireysel oyunların yer aldığı, 18 diziliminde ise grup oyunlarının bulunduğu, her iki durumu birden içeren 4 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 4. Grup örüntüde dikkat çekiçi bir durum olarak hiçbir diziliminde bireysel veya grup oyunlarına rastlanmadığı, her iki durumu birden içeren 184 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. Böylece 1. Gruptaki oyun mekanları dizilimlerinde daha bireysel oyunların yer aldığını öte yandan 4. Gruptaki oyun mekanları dizilimlerinde ise daha çok karma oyunların yer aldığını söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 4. Grup oyun mekanları dizilimleri ile eylem niteliği arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.53).

Tablo 5.53 1. Grup ve 4. Grup Eylem Niteliğinin Karşılaştırılması

			Eylem niteliği			Total
			bireysel	grup	karma	
GRUP	1.00	Count	82	18	4	104
		Expected Count	29.6	6.5	67.9	104.0
	4.00	Count	0	0	184	184
		Expected Count	52.4	11.5	120.1	184.0
Total	Count		82	18	188	288
	Expected Count		82.0	18.0	188.0	288.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	271.031 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	338.020	2	.000
Linear-by-Linear Association	252.831	1	.000
N of Valid Cases	288		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.970	.000
Cramer's V	.970	.000
N of Valid Cases	288	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri ücret politikası açısından 1. Grup ve 4. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 1. Grup örüntünün 97 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 7 diziliminde ise oyunların ücretsiz olduğu, her iki durumu birden içeren hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarını bir arada barındıran hiçbir dizilim içermediği gözlemlenmektedir. 4. Grup örüntünün 173 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 2 diziliminde ise oyunların ücretsiz olduğu, her iki durumu birden içeren 9 dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. Böylece 1. Grup ve 4. Grupta yer alan oyun mekanlarının her iki grupta büyük oranda ücretli olduğunu söyleyebilmek mümkündür. Uygulanan çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 4. Grup oyun mekanları dizilimleri ile ücret politikası arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p=0.003$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.54).

Tablo 5.54 1. Grup ve 4. Grup Ücret Politikasının Karşılaştırılması

			Ücret politikası			Total
			ücretli	ücretsiz	karma	
GRUP	1.00	Count	97	7	0	104
		Expected Count	97.5	3.3	3.3	104.0
	4.00	Count	173	2	9	184
		Expected Count	172.5	5.8	5.8	184.0
Total	Count		270	9	9	288
	Expected Count		270.0	9.0	9.0	288.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	11.864 ^a	2	.003
Likelihood Ratio	14.586	2	.001
Linear-by-Linear Association	.769	1	.380
N of Valid Cases	288		

Symmetric Measures

		Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal	Phi	.203	.003
	Cramer's V	.203	.003
N of Valid Cases		288	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri alan kullanımı 1. Grup ve 4. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 1. Grup örüntünün 76 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 28 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde

konumlanan oyunlar bulunduğu, her iki durumu birden içeren hiçbir dizilimin olmadığı gözlemlenmektedir. 4. Grup örüntünün 18 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 143 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 23 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarını bir arada içerdiği gözlemlenmektedir. Böylece 4. Grup dizilimindeki mekanların 1. Gruptaki oyun mekanları dizilimine nazaran daha ayrıştırılmış özelleşmiş mekân kullanımına sahip olduklarını 1. Grupta yer alan oyun mekân mekanlarının daha çok ortak alanda açık şekilde konumlanmış oyunlardan oluştuğunu söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 4. Grup oyun mekanları dizilimleri ile alan kullanım türü arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.55).

Tablo 5.55 1. Grup ve 4. Grup Alan Kullanım Türünün Karşılaştırılması

			Alan Türü			Total
			ortak	ayrı	karma	
GRUP	1.00	Count	76	28	0	104
		Expected Count	34.3	61.4	8.3	104.0
	4.00	Count	18	143	23	184
		Expected Count	60.7	108.6	14.7	184.0
Total	Count		95	170	23	288
	Expected Count		95.0	170.0	23.0	288.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	126.320 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	135.676	2	.000
Linear-by-Linear Association	112.348	1	.000
N of Valid Cases	288		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.662	.000
Cramer's V	.662	.000
N of Valid Cases	288	

5.3.4. 1. Grup ve 5. Grup Dizilimin Karşılaştırılması

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 1. ve 5. Grup için hedef kitlesi bağlamında karşılaştırıldığında 1. Grup örüntünün 55 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 48 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve sadece bir dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. 5. Grup örüntünün 9 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 1 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 69 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. Böylece 1. grubun dizilimindeki oyunların okul öncesine yönelik olduğu ayrıca 5. Gruptaki oyun dizilimlerinin hem okul öncesi hem de okul çağındaki çocuklara daha yoğun odaklandığını söylemek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 5. Grup oyun mekanları dizilimleri ile hedef kitle arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p<0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.56).

Tablo 5.56 1. Grup ve 5. Grup Hedef Kitlenin Karşılaştırılması

			Hedef kitle			Total
			okul ö.	okul ç.	karma	
GRUP	1.00	Count	55	48	1	104
		Expected Count	36.4	27.8	39.8	104.0
	5.00	Count	9	1	69	79
		Expected Count	27.6	21.2	30.2	79.0
Total	Count		64	49	70	183
	Expected Count		64.0	49.0	70.0	183.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	143.463 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	178.040	2	.000
Linear-by-Linear Association	99.855	1	.000
N of Valid Cases	183		

Symmetric Measures

		Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal	Phi	.885	.000
	Cramer's V	.885	.000
N of Valid Cases		183	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 1. ve 5. Grup için ebeveynlerin oyun mekanındaki durumlarına göre karşılaştırıldığında; 1. Grup örüntünün 55 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 49 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekânı barındıran bir dizilime sahip olmadığı anlaşılmaktadır. 5. Grup örüntünün 29 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 13 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren 37 dizilimin ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarını bir arada barındırdığı anlaşılmaktadır. Böylece 1. Grup dizilimlerindeki mekanların ebeveynler için daha çok tanımlı alan içerdiğini 5. Grup dizilimlerindeki mekanların ise daha çok karma ebeveyn etkileşimli oyunlardan oluştuğunu söylemek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 5. Grup oyun mekanları dizilimleri ile ebeveyn etkileşimi arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.57).

Tablo 5.57 1. Grup ve 5. Grup Ebeveyn Etkileşiminin Karşılaştırılması

			Ebeveyn etkileşimi			Total
			tanımlı	tanımsız	karma	
GRUP	1.00	Count	55	49	0	104
		Expected Count	47.7	35.2	21.0	104.0
	5.00	Count	29	13	37	79
		Expected Count	36.3	26.8	16.0	79.0
Total	Count		84	62	37	183
	Expected Count		84.0	62.0	37.0	183.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	63.725 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	78.321	2	.000
Linear-by-Linear Association	29.783	1	.000
N of Valid Cases	183		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.590	.000
Cramer's V	.590	.000
N of Valid Cases	183	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 1. ve 5. Grup için oyun aktivite doğası bakımından karşılaştırıldığında; 1. Grup örüntünün 71 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, 33 dizilimin ise hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içerdiği, her iki durumu birden içeren karma bir aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekânı barındıran bir dizilime sahip olmadığı anlaşılmaktadır. 5. Grup örüntünün 18 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, hiç bir diziliminin hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içermediği, her iki durumu birden içeren 61 dizilimde karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır Böylece her iki grupta aktif oyunların yoğunlukta olduğu ancak 1. Grup dizilimindeki mekanların 5. Gruptaki oyun mekanları dizilimine nazaran daha aktif oyunlar içerdiğini söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 5. Grup oyun mekanları dizilimleri ile aktivite doğası arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.58).

Tablo 5.58 1. Grup ve 5. Grup Aktivite Doğasının Karşılaştırılması

			Aktivite doğası			Total
			aktif	pasif	karma	
GRUP	1.00	Count	71	33	0	104
		Expected Count	50.6	18.8	34.7	104.0
	5.00	Count	18	0	61	79
		Expected Count	38.4	14.2	26.3	79.0
Total	Count		89	33	61	183
	Expected Count		89.0	33.0	61.0	183.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	124.469 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	160.643	2	.000
Linear-by-Linear Association	84.423	1	.000
N of Valid Cases	183		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.825	.000
Cramer's V	.825	.000
N of Valid Cases	183	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri eylem nitelikleri 1. Grup ve 5. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 1. Grup örüntünün 82 diziliminde bireysel oyunların bulunduğu, 18 diziliminde ise grup oyunlarının yer aldığı, her iki durumu birden içeren 4 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 5. Grup örüntünün sadece 1 diziliminde bireysel oyunların yer aldığı, hiçbir diziliminde ise tek başına grup oyunlarının var olmadığı, her iki durumu birden içeren 78 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. Böylece 1. Gruptaki oyun mekanları dizilimlerinde daha bireysel oyunların yer aldığını öte yandan 4. Gruptaki oyun mekanları dizilimlerinde ise daha çok karma biçimde hem bireysel hem grup oyunlarının yer aldığını söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 5. Grup oyun mekanları dizilimleri ile eylem niteliği arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.59).

Tablo 5.59 1. Grup ve 5. Grup Eylem Niteliğinin Karşılaştırılması

			Eylem niteliği			Total
			bireysel	grup	karma	
GRUP	1.00	Count	82	18	4	104
		Expected Count	47.2	10.2	46.6	104.0
	5.00	Count	1	0	78	79
		Expected Count	35.8	7.8	35.4	79.0
Total	Count		83	18	82	183
	Expected Count		83.0	18.0	82.0	183.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	163.464 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	207.475	2	.000
Linear-by-Linear Association	147.309	1	.000
N of Valid Cases	183		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.945	.000
Cramer's V	.945	.000
N of Valid Cases	183	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri ücret politikası açısından 1. Grup ve 5. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 1. Grup örüntünün 97 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 7 diziliminde ise oyunların ücretsiz olduğu, her iki durumu birden barındıran hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarını bir arada içeren hiçbir dizilim içermediği gözlemlenmektedir. 5. Grup örüntünün 72 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 1 diziliminde ise oyunların ücretsiz olduğu, her iki durumu birden içeren 6 dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. Böylece 1. Grup ve 5. Grupta yer alan oyun mekanlarının her iki grupta büyük oranda ücretli olduğunu söyleyebilmek mümkündür. Ancak uygulanan çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 5. Grup oyun mekanları dizilimleri ile ücret politikası arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p = 0.004$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.60).

Tablo 5.60 1. Grup ve 5. Grup Ücret Politikasının Karşılaştırılması

			Ücret politikası			Total
			ücretli	ücretsiz	karma	
GRUP	1.00	Count	97	7	0	104
		Expected Count	96.0	4.5	3.4	104.0
	5.00	Count	72	1	6	79
		Expected Count	73.0	3.5	2.6	79.0
Total	Count		169	8	6	183
	Expected Count		169.0	8.0	6.0	183.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	10.988 ^a	2	.004
Likelihood Ratio	13.666	2	.001
Linear-by-Linear Association	2.592	1	.107
N of Valid Cases	183		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.245	.004
Cramer's V	.245	.004
N of Valid Cases	183	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri alan kullanımı 1. Grup ve 5. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 1. Grup örüntünün 76 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 28 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde

konumlanan oyunlar bulunduğu, her iki durumu birden içeren hiçbir dizilimin olmadığı gözlemlenmektedir. 5. Grup örüntünün 2 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 55 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 22 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarını bir arada içerdiği gözlemlenmektedir. Böylece 5 Grup dizilimindeki mekanların 1. Gruptaki oyun mekanları dizilimine nazaran daha ayrıştırılmış özelleşmiş mekân kullanımına sahip olduklarını 1. Grupta yer alan oyun mekân mekanlarının ise daha çok ortak alanda açık şekilde konumlanmış oyunlardan oluştuğunu söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 1. Grup ve 5. Grup oyun mekanları dizilimleri ile alan kullanım türü arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.61).

Tablo 5.61 1. Grup ve 5. Grup Alan Kullanım Türünün Karşılaştırılması

			Alan türü			Total
			ortak	ayrı	karma	
GRUP	1.00	Count	76	28	0	104
		Expected Count	44.9	46.6	12.5	104.0
	5.00	Count	2	55	22	79
		Expected Count	34.1	35.4	9.5	79.0
Total	Count		79	82	22	183
	Expected Count		79.0	82.0	22.0	183.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	101.238 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	127.692	2	.000
Linear-by-Linear Association	96.894	1	.000
N of Valid Cases	183		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.744	.000
Cramer's V	.744	.000
N of Valid Cases	183	

5.3.5. 2. Grup ve 3. Grup Dizilimin Karşılaştırılması

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 2. ve 3. Grup için hedef kitlesi bağlamında karşılaştırıldığında; 2. Grup örüntünün 4 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 65 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 16 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. 3. Grup örüntünün 41 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 13 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 18 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. Böylece 3. Grup dizilimindeki oyunların okul öncesine yönelik olduğu 2. Gruptaki oyun diziliminin ise okul çağındaki çocuklara odaklandıklarını söylemek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 2. Grup ve 3. Grup oyun mekanları dizilimleri ile hedef kitle arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.62).

Tablo 5.62 2. Grup ve 3. Grup Hedef Kitlenin Karşılaştırılması

			Hedef kitle			Total
			okul ö.	okul ç.	karma	
GRUP	2.00	Count	4	65	16	85
		Expected Count	24.4	42.2	18.4	85.0
	3.00	Count	41	13	18	72
		Expected Count	20.6	35.8	15.6	72.0
Total	Count		45	78	34	157
	Expected Count		45.0	78.0	34.0	157.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	64.573 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	72.270	2	.000
Linear-by-Linear Association	16.493	1	.000
N of Valid Cases	157		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.641	.000
Cramer's V	.641	.000
N of Valid Cases	157	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 2. ve 3. Grup için ebeveynlerin oyun mekanındaki durumlarına göre karşılaştırıldığında; 2. Grup örüntünün 37 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 31 diziliminde ise

ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren 17 dizilimin ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarını bir arada barındırdığı anlaşılmaktadır. 3. Grup örüntünün 37 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 33 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren sadece 2 dizilimin ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarını bir arada barındırdığı anlaşılmaktadır. Böylece her iki grup dizilimindeki mekanların ebeveynler için daha fazla tanımlı alan içerdiğini dolayısıyla ebeveyn kontrolü eğiliminin her iki grupta fazla olduğunu söylemek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 2. Grup ve 3. Grup oyun mekanları dizilimleri ile ebeveyn etkileşimi arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p=0.004$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.63)

Tablo 5.63 2. Grup ve 3. Grup Ebeveyn Etkileşiminin Karşılaştırılması

			Ebeveyn etkileşimi			Total
			1.00	2.00	3.00	
GRUP	2.00	Count	37	31	17	85
		Expected Count	40.1	34.6	10.3	85.0
	3.00	Count	37	33	2	72
		Expected Count	33.9	29.4	8.7	72.0
Total	Count		74	64	19	157
	Expected Count		74.0	64.0	19.0	157.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	10.903 ^a	2	.004
Likelihood Ratio	12.538	2	.002
Linear-by-Linear Association	5.188	1	.023
N of Valid Cases	157		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.264	.004
Cramer's V	.264	.004
N of Valid Cases	157	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 2. ve 3. Grup için oyun aktivite doğası bakımından karşılaştırıldığında; 2. Grup örüntünün 12 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, 41 dizilimin ise hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içerdiği, her iki durumu birden içeren 32 dizilimde karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. 3. Grup örüntünün 69 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, hiçbir diziliminin hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içermediği, her iki durumu birden içeren 3 dizilimde ise karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. Böylece 2 Grup dizilimindeki mekanların 3. Gruptaki oyun mekanları dizilimine nazaran daha pasif oyunlar içerdiğini 3. Gruptaki dizilimlerin ise aktif oyunlardan oluştuğunu söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 2. Grup ve 3. Grup oyun mekanları dizilimleri ile aktivite doğası arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.64).

Tablo 5.64 2. Grup ve 3. Grup Aktivite Doğasının Karşılaştırılması

			Aktivite Doğası			Total
			aktif	pasif	karma	
GRUP	2.00	Count	12	41	32	85
		Expected Count	43.9	22.2	18.9	85.0
	3.00	Count	69	0	3	72
		Expected Count	37.1	18.8	16.1	72.0
Total	Count		81	41	35	157
	Expected Count		81.0	41.0	35.0	157.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	104.782 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	128.139	2	.000
Linear-by-Linear Association	78.711	1	.000
N of Valid Cases	157		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.817	.000
Cramer's V	.817	.000
N of Valid Cases	157	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri eylem nitelikleri 2. Grup ve 3. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 2. Grup örüntünün 45 diziliminde bireysel oyunların yer aldığı, 8 diziliminde ise grup oyunlarının bulunduğu, her iki durumu birden içeren 32 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 3. Grup örüntünün 5 diziliminde bireysel oyunların yer aldığı, 15 diziliminde ise grup oyunlarının bulunduğu, her iki durumu birden içeren 52 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 2 Grup dizilimindeki mekanların 3. Gruptaki oyun mekanları dizilimine nazaran daha bireysel oyunlar içerdiğini 3. Gruptaki dizilimlerin ise karma şekilde hem bireysel hem grup oyunlarının bir arada yer aldığı mekanlardan oluştuğunu söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 2. Grup ve 3. Grup oyun mekanları dizilimleri ile eylem niteliği arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.65).

Tablo 5.65 2. Grup ve 3. Grup Eylem Niteliğinin Karşılaştırılması

			Eylem niteliği			Total
			bireysel	grup	karma	
GRUP	2.00	Count	45	8	32	85
		Expected Count	26.5	12.5	46.0	85.0
	3.00	Count	5	15	52	72
		Expected Count	22.5	10.5	39.0	72.0
Total	Count		49	23	85	157
	Expected Count		49.0	23.0	85.0	157.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	40.828 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	46.549	2	.000
Linear-by-Linear Association	33.596	1	.000
N of Valid Cases	157		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.510	.000
Cramer's V	.510	.000
N of Valid Cases	157	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri ücret politikası açısından 2. Grup ve 3. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 2. Grup örüntünün 69 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 12 diziliminde ise oyunların ücretsiz olduğu, her iki durumu birden içeren 4

dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 3. Grup örüntünün 63 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 8 diziliminde ise ücretsiz oyunlarının yoğunlukta olduğu, her iki durumu birden içeren 1 dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarını bir arada barındırdığı gözlemlenmektedir. Böylece 2. Grup ve 3. Grupta yer alan oyun mekanlarının her iki grupta büyük oranda ücretli olduğunu söyleyebilmek mümkündür. Ancak uygulanan çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 2. Grup ve 3. Grup oyun mekanları dizilimleri ile ücret politikası arasında anlamlı bir farklılık olmadığı (ki-kare değeri 1.809 ve $p = 0.405$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.66).

Tablo 5.66 2. Grup ve 3. Grup Ücret Politikasının Karşılaştırılması

			Ücret politikası			Total
			ücretli	ücretsiz	karma	
GRUP	2.00	Count	69	12	4	85
		Expected Count	71.5	10.8	2.7	85.0
	3.00	Count	63	8	1	72
		Expected Count	60.5	9.2	2.3	72.0
Total	Count		132	20	5	157
	Expected Count		132.0	20.0	5.0	157.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	1.809 ^a	2	.405
Likelihood Ratio	1.928	2	.381
Linear-by-Linear Association	1.649	1	.199
N of Valid Cases	157		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.107	.405
Cramer's V	.107	.405
N of Valid Cases	157	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri alan kullanımı 2. Grup ve 3. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 2. Grup örüntünün 30 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 45 dizilimde ise ayrı bir mekan olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 10 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun

mekanlarını bir arada içerdiği gözlemlenmektedir. 3. Grup örüntünün 38 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 29 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 5 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarını bir arada içerdiği gözlemlenmektedir. Böylece 2. Grup dizilimindeki mekanların 3. Gruptaki oyun mekanları dizilimine nazaran daha ayrıştırılmış özelleşmiş mekân kullanımına sahip olduklarını 3. Grupta yer alan oyun mekân mekanlarının daha çok ortak alanda açık şekilde konumlanmış oyunlardan oluştuğunu söyleyebilmek mümkündür. Ancak gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 2. Grup ve 3. Grup oyun mekanları dizilimleri ile alan kullanım türü arasında anlamlı bir farklılık olmadığı (ki-kare değeri 5.025 ve $p = 0.081$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.67).

Tablo 5.67 2. Grup ve 3. Grup Alan Kullanım Türünün Karşılaştırılması

			Alan türü			Total
			ortak	ayrı	karma	
GRUP	2.00	Count	30	45	10	85
		Expected Count	36.8	40.1	8.1	85.0
	3.00	Count	38	29	5	72
		Expected Count	31.2	33.9	6.9	72.0
Total	Count		68	74	15	157
	Expected Count		68.0	74.0	15.0	157.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	5.025 ^a	2	.081
Likelihood Ratio	5.052	2	.080
Linear-by-Linear Association	4.646	1	.031
N of Valid Cases	157		

Symmetric Measures

		Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal	Phi	.179	.081
	Cramer's V	.179	.081
N of Valid Cases		157	

5.3.6. 2. Grup ve 4. Grup Dizilimin Karşılaştırılması

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 2. ve 4. Grup için hedef kitlesi bağlamında karşılaştırıldığında; 2. Grup örüntünün 4 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 65 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 16 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. 4. Grup örüntünün 32 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 5 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 147 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. Böylece 2. Grup dizilimindeki oyunların okul çağına yönelik olduğu 4. Gruptaki oyun dizilimlerinin ise hem okul öncesi hem de okul çağındaki çocuklara karma biçimde odaklandığını söylemek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 2. Grup ve 4. Grup oyun mekanları dizilimleri ile hedef kitle arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p<0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.68).

Tablo 5.68 2. Grup ve 4. Grup Hedef Kitlenin Karşılaştırılması

			Hedef kitle			Total
			okul ö.	okul ç.	karma	
GRUP	2.00	Count	4	65	16	85
		Expected Count	11.4	22.1	51.5	85.0
	4.00	Count	32	5	147	184
		Expected Count	24.6	47.9	111.5	184.0
Total	Count		36	70	163	269
	Expected Count		36.0	70.0	163.0	269.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	164.309 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	169.815	2	.000
Linear-by-Linear Association	26.233	1	.000
N of Valid Cases	269		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.782	.000
Cramer's V	.782	.000
N of Valid Cases	269	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 2. ve 4. Grup için ebeveynlerin oyun mekanındaki durumlarına göre karşılaştırıldığında; 2. Grup örüntünün 37 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 31 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren 17 dizilimde ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. 4. Grup örüntünün 83 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 31 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren 70 dizilimde ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. Böylece her iki grup dizilimindeki mekanların ebeveynler için daha fazla tanımlı alan içerdiğini dolayısıyla ebeveyn kontrolü eğiliminin her iki grupta fazla olduğunu söylemek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 2. Grup ve 4. Grup oyun mekanları dizilimleri ile ebeveyn etkileşimi arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.69).

Tablo 5.69 2. Grup ve 4. Grup Ebeveyn Etkileşiminin Karşılaştırılması

			Ebeveyn etkileşimi			Total
			tanımlı	tanımsız	karma	
GRUP	2.00	Count	37	31	17	85
		Expected Count	37.9	19.6	27.5	85.0
	4.00	Count	83	31	70	184
		Expected Count	82.1	42.4	59.5	184.0
Total	Count		120	62	87	269
	Expected Count		120.0	62.0	87.0	269.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	15.598 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	15.445	2	.000
Linear-by-Linear Association	2.081	1	.149
N of Valid Cases	269		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.241	.000
Cramer's V	.241	.000
N of Valid Cases	269	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 2. ve 4. Grup için oyun aktivite doğası bakımından karşılaştırıldığında; 2. Grup örüntünün 12 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, 41 dizilimin ise hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içerdiği, her iki durumu birden içeren 32 dizilimde karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. 4. Grup örüntünün 18 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, hiçbir diziliminin hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içermediği, her iki durumu birden içeren 166 dizilimde ise karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. Böylece 2 Grup dizilimindeki mekanların 4. Gruptaki oyun mekanları dizilimine nazaran daha pasif oyunlar içerdiğini 4. Gruptaki dizilimlerin ise karma oyunlardan oluştuğunu söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 2. Grup ve 4. Grup oyun mekanları dizilimleri ile aktivite doğası arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.70).

Tablo 5.70 2. Grup ve 4. Grup Aktivite Doğasının Karşılaştırılması

			Aktivite doğası			Total
			aktif	pasif	karma	
GRUP	2.00	Count	12	41	32	85
		Expected Count	9.5	13.0	62.6	85.0
	4.00	Count	18	0	166	184
		Expected Count	20.5	28.0	135.4	184.0
Total	Count		30	41	198	269
	Expected Count		30.0	41.0	198.0	269.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	111.563 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	120.060	2	.000
Linear-by-Linear Association	40.996	1	.000
N of Valid Cases	269		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.644	.000
Cramer's V	.644	.000
N of Valid Cases	269	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri eylem nitelikleri 2. Grup ve 4. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 2. Grup örüntünün 45 diziliminde bireysel oyunların yer aldığı, 8 diziliminde ise grup oyunlarının bulunduğu, her iki durumu birden içeren 32 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 4. Grup örüntüde dikkat çekiçi bir durum olarak hiçbir diziliminde bireysel veya grup oyunlarına rastlanmadığı, her iki durumu birden içeren 184 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. Böylece, 2 Grup dizilimindeki mekanların 4. Gruptaki oyun mekanları dizilimine nazaran daha bireysel oyunlar içerdiğini 4. Gruptaki dizilimlerin ise karma şekilde hem bireysel hem grup oyunlarının bir arada yer aldığı mekanlardan oluştuğunu söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 2. Grup ve 4. Grup oyun mekanları dizilimleri ile eylem niteliği arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.71).

Tablo 5.71 2. Grup ve 4. Grup Eylem Niteliğinin Karşılaştırılması

			Eylem niteliği			Total
			bireysel	grup	karma	
GRUP	2.00	Count	45	8	32	85
		Expected Count	14.2	2.5	68.3	85.0
	4.00	Count	0	0	184	184
		Expected Count	30.8	5.5	147.7	184.0
Total	Count		45	8	216	269
	Expected Count		45.0	8.0	216.0	269.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	142.881 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	154.391	2	.000
Linear-by-Linear Association	136.001	1	.000
N of Valid Cases	269		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.729	.000
Cramer's V	.729	.000
N of Valid Cases	269	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri ücret politikası açısından 2. Grup ve 4. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 2. Grup örüntünün 69 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 12 diziliminde ise oyunların ücretsiz olduğu, her iki durumu birden içeren 4 dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 4. Grup örüntünün 173 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 2 diziliminde ise oyunların ücretsiz olduğu, her iki durumu birden içeren 9 dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. Böylece 2. Grup ve 4. Grupta yer alan oyun mekanlarının her iki grupta büyük oranda ücretli olduğunu söyleyebilmek mümkündür. Uygulanan çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 2. Grup ve 4. Grup oyun mekanları dizilimleri ile ücret politikası arasında anlamlı bir farklılık olduğu (ki-kare değeri $p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.72).

Tablo 5.72 2. Grup ve 4. Grup Ücret Politikasının Karşılaştırılması

			Ücret politikası			Total
			ücretli	ücretsiz	karma	
GRUP	2.00	Count	69	12	4	85
		Expected Count	76.5	4.4	4.1	85.0
	4.00	Count	173	2	9	184
		Expected Count	165.5	9.6	8.9	184.0
Total	Count		242	14	13	269
	Expected Count		242.0	14.0	13.0	269.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	20.039 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	18.776	2	.000
Linear-by-Linear Association	4.159	1	.041
N of Valid Cases	269		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.273	.000
Cramer's V	.273	.000
N of Valid Cases	269	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri alan kullanımı 2. Grup ve 4. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 2. Grup örüntünün 30 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 45

dizilimde ise ayrı bir mekan olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 10 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarını bir arada içerdiği gözlemlenmektedir. 4. Grup örüntünün 18 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 143 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 23 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarını bir arada içerdiği gözlemlenmektedir. Böylece her iki grup dizilimindeki mekanların daha ayrıştırılmış özelleşmiş mekân kullanımına sahip olduklarını söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 2. Grup ve 4. Grup oyun mekanları dizilimleri ile alan kullanım türü arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.73).

Tablo 5.73 2. Grup ve 4. Grup Alan Kullanım Türünün Karşılaştırılması

			Alan türü			Total
			ortak	ayrı	karma	
GRUP	2.00	Count	30	45	10	85
		Expected Count	15.2	59.4	10.4	85.0
	4.00	Count	18	143	23	184
		Expected Count	32.8	128.6	22.6	184.0
Total	Count		48	188	33	269
	Expected Count		48.0	188.0	33.0	269.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	26.339 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	24.684	2	.000
Linear-by-Linear Association	13.390	1	.000
N of Valid Cases	269		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.313	.000
Cramer's V	.313	.000
N of Valid Cases	269	

5.3.7. 2. Grup ve 5. Grup Dizilimin Karşılaştırılması

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 2. ve 5. Grup için hedef kitlesi bağlamında karşılaştırıldığında; 2. Grup örüntünün 4 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 65 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 16 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. 5. Grup örüntünün 9 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 1 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 69 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. Böylece 2. Grup dizilimindeki oyunların okul çağına yönelik olduğu 5. Gruptaki oyun dizilimlerinin ise hem okul öncesine hem de okul çağındaki çocuklara karma biçimde odaklandığını söylemek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 2. Grup ve 5. Grup oyun mekanları dizilimleri ile hedef kitle arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.74).

Tablo 5.74 2. Grup ve 5. Grup Hedef Kitlenin Karşılaştırılması

			Hedef kitle			Total
			okul ö.	okul ç.	karma	
GRUP	2.00	Count	4	65	16	85
		Expected Count	6.7	34.2	44.1	85.0
	5.00	Count	9	1	69	79
		Expected Count	6.3	31.8	40.9	79.0
Total	Count		13	66	85	164
	Expected Count		13.0	66.0	85.0	164.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	96.941 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	118.499	2	.000
Linear-by-Linear Association	38.433	1	.000
N of Valid Cases	164		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.769	.000
Cramer's V	.769	.000
N of Valid Cases	164	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 2. ve 5. Grup için ebeveynlerin oyun mekanındaki durumlarına göre karşılaştırıldığında; 2. Grup örüntünün 37 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 31 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren 17 dizilimde ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. 5. Grup örüntünün 29 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 13 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren 37 dizilimde ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. Böylece 2. Grup dizilimindeki mekanların ebeveynler için daha fazla tanımlı alan içerdiğini dolayısıyla ebeveyn kontrolü eğiliminin fazla olduğunu öte yandan 5. Grup dizilimlerinde ise daha karma bir yönelim olduğunu söylemek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 2. Grup ve 5. Grup oyun mekanları dizilimleri ile ebeveyn etkileşimi arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.75).

Tablo 5.75 2. Grup ve 5. Grup Ebeveyn Etkileşiminin Karşılaştırılması

			Ebeveyn etkileşimi			Total
			tanımlı	tanımsız	karma	
GRUP	2.00	Count	37	31	17	85
		Expected Count	34.2	22.8	28.0	85.0
	5.00	Count	29	13	37	79
		Expected Count	31.8	21.2	26.0	79.0
Total	Count		66	44	54	164
	Expected Count		66.0	44.0	54.0	164.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	15.542 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	15.923	2	.000
Linear-by-Linear Association	6.346	1	.012
N of Valid Cases	164		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.308	.000
Cramer's V	.308	.000
N of Valid Cases	164	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 2. ve 5. Grup için oyun aktivite doğası bakımından karşılaştırıldığında; 2. Grup örüntünün 12 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, 41 dizilimin ise hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içerdiği, her iki durumu birden içeren 32 dizilimde karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. 5. Grup örüntünün 18 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, hiçbir diziliminin hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içermediği, her iki durumu birden içeren 61 dizilimde karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. Böylece 2. Grup dizilimindeki mekanların 5. Gruptaki oyun mekanları dizilimine nazaran daha pasif oyunlar içerdiğini 5. Gruptaki dizilimlerin ise karma oyunlardan oluştuğunu söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 2. Grup ve 5. Grup oyun mekanları dizilimleri ile aktivite doğası arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.76).

Tablo 5.76 2. Grup ve 5. Grup Aktivite Doğasının Karşılaştırılması

			Aktivite doğası			Total
			aktif	pasif	karma	
GRUP	2.00	Count	12	41	32	85
		Expected Count	15.5	21.3	48.2	85.0
	5.00	Count	18	0	61	79
		Expected Count	14.5	19.8	44.8	79.0
Total	Count		30	41	93	164
	Expected Count		30.0	41.0	93.0	164.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	51.092 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	67.022	2	.000
Linear-by-Linear Association	6.450	1	.011
N of Valid Cases	164		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.558	.000
Cramer's V	.558	.000
N of Valid Cases	164	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri eylem nitelikleri 2. Grup ve 5. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 2. Grup örüntünün 45 diziliminde bireysel oyunların yer aldığı, 8 diziliminde ise grup oyunlarının bulunduğu, her iki durumu birden içeren 32 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 5. Grup örüntünün sadece 1 diziliminde bireysel oyunların yer aldığı, hiçbir diziliminde ise tek başına grup oyunlarının var olmadığı, her iki durumu birden içeren 78 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. Böylece, 2 Grup dizilimindeki mekanların 5. Gruptaki oyun mekanları dizilimine nazaran daha bireysel oyunlar içerdiğini 5. Gruptaki dizilimlerin ise karma şekilde hem bireysel hem grup oyunlarının bir arada yer aldığı mekanlardan oluştuğunu söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 2. Grup ve 5. Grup oyun mekanları dizilimleri ile eylem niteliği arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.77).

Tablo 5.77 2. Grup ve 5. Grup Eylem Niteliğinin Karşılaştırılması

			Eylem niteliği			Total
			bireysel	grup	karma	
GRUP	2.00	Count	45	8	32	85
		Expected Count	23.8	4.1	57.0	85.0
	5.00	Count	1	0	78	79
		Expected Count	22.2	3.9	53.0	79.0
Total	Count		46	8	110	164
	Expected Count		46.0	8.0	110.0	164.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	69.196 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	84.845	2	.000
Linear-by-Linear Association	64.769	1	.000
N of Valid Cases	164		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.650	.000
Cramer's V	.650	.000
N of Valid Cases	164	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri ücret politikası açısından 2. Grup ve 5. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 2. Grup örüntünün 69 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 12 diziliminde ise oyunların ücretsiz olduğu, her iki durumu birden içeren 4 dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 5. Grup örüntünün 72 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 1 diziliminde ise oyunlarının ücretsiz olduğu, her iki durumu birden içeren 6 dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. Böylece 2. Grup ve 5. Grupta yer alan oyun mekanlarının her iki grupta büyük oranda ücretli olduğunu söyleyebilmek mümkündür. Ancak uygulanan çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 2. Grup ve 5. Grup oyun mekanları dizilimleri ile ücret politikası arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p = 0.008$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.78).

Tablo 5.78 2. Grup ve 5. Grup Ücret Politikasının Karşılaştırılması

			Ücret politikası			Total
			ücretli	ücretsiz	karma	
GRUP	2.00	Count	69	12	4	85
		Expected Count	73.1	6.7	5.2	85.0
	5.00	Count	72	1	6	79
		Expected Count	67.9	6.3	4.8	79.0
Total		Count	141	13	10	164
		Expected Count	141.0	13.0	10.0	164.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	9.565 ^a	2	.008
Likelihood Ratio	11.218	2	.004
Linear-by-Linear Association	.720	1	.396
N of Valid Cases	164		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.241	.008
Cramer's V	.241	.008
N of Valid Cases	164	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri alan kullanımı 2. Grup ve 5. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 2. Grup örüntünün 30 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 45

dizilimde ise ayrı bir mekan olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 10 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarını bir arada içerdiği gözlemlenmektedir. 5. Grup örüntünün 2 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 55 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 22 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarını bir arada içerdiği gözlemlenmektedir. Böylece her iki grup dizilimindeki mekanların daha ayrıştırılmış özelleşmiş mekân kullanımına sahip olduklarını söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 2. Grup ve 5. Grup oyun mekanları dizilimleri ile alan kullanım türü arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.79).

Tablo 5.79 2. Grup ve 5. Grup Alan Kullanım Türünün Karşılaştırılması

			Alan türü			Total
			ortak	ayrı	karma	
GRUP	2.00	Count	30	45	10	85
		Expected Count	16.6	51.8	16.6	85.0
	5.00	Count	2	55	22	79
		Expected Count	15.4	48.2	15.4	79.0
Total	Count		32	100	32	164
	Expected Count		32.0	100.0	32.0	164.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	29.820 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	34.793	2	.000
Linear-by-Linear Association	24.881	1	.000
N of Valid Cases	164		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.426	.000
Cramer's V	.426	.000
N of Valid Cases	164	

5.3.8. 3. Grup ve 4. Grup Dizilimin Karşılaştırılması

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 3. ve 4. Grup için hedef kitlesi bağlamında karşılaştırıldığında; 3. Grup örüntünün 41 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 13 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 18 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. 4. Grup örüntünün 32 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 5 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 147 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. Böylece 3. Grup dizilimindeki oyunların okul öncesine yönelik olduğu 4. Gruptaki oyun dizilimlerinin ise hem okul öncesi hem de okul çağındaki çocuklara karma biçimde odaklandığını söylemek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 3. Grup ve 4. Grup oyun mekanları dizilimleri ile hedef kitle arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.80).

Tablo 5.80 3. Grup ve 4. Grup Hedef Kitlenin Karşılaştırılması

			Hedef kitle			Total
			okul ö.	okul ç.	karma	
GRUP	3.00	Count	41	13	18	72
		Expected Count	20.5	5.1	46.4	72.0
	4.00	Count	32	5	147	184
		Expected Count	52.5	12.9	118.6	184.0
Total	Count		73	18	165	256
	Expected Count		73.0	18.0	165.0	256.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	69.899 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	69.116	2	.000
Linear-by-Linear Association	57.436	1	.000
N of Valid Cases	256		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.523	.000
Cramer's V	.523	.000
N of Valid Cases	256	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 3. ve 4. Grup için ebeveynlerin oyun mekanındaki durumlarına göre karşılaştırıldığında; 3. Grup örüntünün 37 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 33 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren sadece 2 dizilimde ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. 4. Grup örüntünün 83 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 31 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren 70 dizilimde ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. Böylece her iki grup dizilimindeki mekanların ebeveynler için daha fazla tanımlı alan içerdiğini dolayısıyla ebeveyn kontrolü eğiliminin her iki grupta fazla olduğunu söylemek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 3. Grup ve 4. Grup oyun mekanları dizilimleri ile ebeveyn etkileşimi arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.81).

Tablo 5.81 3. Grup ve 4. Grup Ebeveyn Etkileşiminin Karşılaştırılması

			Ebeveyn etkileşimi			Total
			tanımlı	tanımsız	Karma	
GRUP	3.00	Count	37	33	2	72
		Expected Count	33.8	18.0	20.3	72.0
	4.00	Count	83	31	70	184
		Expected Count	86.3	46.0	51.8	184.0
Total	Count		120	64	72	256
	Expected Count		120.0	64.0	72.0	256.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	40.710 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	48.994	2	.000
Linear-by-Linear Association	12.447	1	.000
N of Valid Cases	256		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.399	.000
Cramer's V	.399	.000
N of Valid Cases	256	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 3. ve 4. Grup için oyun aktivite doğası bakımından karşılaştırıldığında; 3. Grup örüntünün 69 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, hiçbir diziliminin hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içermediği, her iki durumu birden içeren 3 dizilimde ise karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. 4. Grup örüntünün 18 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, hiçbir diziliminin hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içermediği, her iki durumu birden içeren 166 dizilimde ise karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. Böylece her iki grubun sadece pasif oyunlar içeren dizilimlere sahip olmadığı öte yandan 4. Gruptaki dizilimlerin daha çok karma oyunlardan oluştuğunu söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 3. Grup ve 4. Grup oyun mekanları dizilimleri ile aktivite doğası arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.82).

Tablo 5.82 3. Grup ve 4. Grup Aktivite Doğasının Karşılaştırılması

			Aktivite doğası		Total
			aktif	karma	
GRUP	3.00	Count	69	3	72
		Expected Count	24.5	47.5	72.0
	4.00	Count	18	166	184
		Expected Count	62.5	121.5	184.0
Total	Count		87	169	256
	Expected Count		87.0	169.0	256.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	170.802 ^a	1	.000	.000	.000
Continuity Correction ^b	166.988	1	.000		
Likelihood Ratio	185.352	1	.000		
Fisher's Exact Test					
Linear-by-Linear Association	170.135	1	.000		
N of Valid Cases	256				

Symmetric Measures

		Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal	Phi	.817	.000
	Cramer's V	.817	.000
N of Valid Cases		256	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri eylem nitelikleri 3. Grup ve 4. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 3. Grup örüntünün 5 diziliminde bireysel oyunların yer aldığı, 15 diziliminde ise grup oyunlarının bulunduğu, her iki durumu birden içeren 52 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 4. Grup örüntüde dikkat çekiçi bir durum olarak hiçbir diziliminde bireysel veya grup oyunlarına rastlanmadığı, her iki durumu birden içeren 184 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. Böylece, her iki grup dizilimindeki mekanların karma şekilde hem bireysel hem grup oyunlarının bir arada yer aldığı mekanlardan oluştuğunu söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 3. Grup ve 4. Grup oyun mekanları dizilimleri ile eylem niteliği arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.83).

Tablo 5.83 3. Grup ve 4. Grup Eylem Niteliğinin Karşılaştırılması

			Eylem niteliği			Total
			bireysel	grup	karma	
GRUP	3.00	Count	5	15	52	72
		Expected Count	1.1	4.2	66.7	72.0
	4.00	Count	0	0	184	184
		Expected Count	2.9	10.8	170.3	184.0
Total	Count		4	15	237	256
	Expected Count		4.0	15.0	237.0	256.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	52.448 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	52.281	2	.000
Linear-by-Linear Association	46.541	1	.000
N of Valid Cases	256		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.453	.000
Cramer's V	.453	.000
N of Valid Cases	256	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri ücret politikası açısından 3. Grup ve 4. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 3. Grup örüntünün 63 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 8 diziliminde ise oyunların ücretsiz olduğu, her iki durumu birden içeren 1

dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 4. Grup örüntünün 173 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 2 diziliminde ise oyunların ücretsiz olduğu, her iki durumu birden içeren 9 dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. Böylece 3. Grup ve 4. Grupta yer alan oyun mekanlarının her iki grupta büyük oranda ücretli olduğunu söyleyebilmek mümkündür. Uygulanan çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 3. Grup ve 4. Grup oyun mekanları dizilimleri ile ücret politikası arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p = 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.84).

Tablo 5.84 3. Grup ve 4. Grup Ücret Politikasının Karşılaştırılması

			Ücret politikası			Total
			ücretli	ücretsiz	karma	
GRUP	3.00	Count	63	8	1	72
		Expected Count	66.4	2.8	2.8	72.0
	4.00	Count	173	2	9	184
		Expected Count	169.6	7.2	7.2	184.0
Total	Count		236	10	10	256
	Expected Count		236.0	10.0	10.0	256.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	15.176 ^a	2	.001
Likelihood Ratio	13.830	2	.001
Linear-by-Linear Association	.259	1	.611
N of Valid Cases	256		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.243	.001
Cramer's V	.243	.001
N of Valid Cases	256	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri alan kullanımı 3. Grup ve 4. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 3. Grup örüntünün 38 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 29 dizilimde ise ayrı bir mekan olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 5 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarını bir arada içerdiği gözlemlenmektedir. 4. Grup örüntünün 18 diziliminde

açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 143 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 23 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarını bir arada içerdiği gözlemlenmektedir. Böylece 3. Grup dizilimindeki oyun mekanlarının daha çok ortak alanda tanımlandığı, 4. Grup dizilimindeki mekanların ise daha ayrıştırılmış özelleşmiş mekân kullanımına sahip olduklarını söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 3. Grup ve 4. Grup oyun mekanları dizilimleri ile alan kullanım türü arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.85).

Tablo 5.85 3. Grup ve 4. Grup Alan Kullanım Türünün Karşılaştırılması

			Alan türü			Total
			ortak	ayrı	karma	
GRUP	3.00	Count	38	29	5	72
		Expected Count	15.8	48.4	7.9	72.0
	4.00	Count	18	143	23	184
		Expected Count	40.3	123.6	20.1	184.0
Total	Count		56	172	28	256
	Expected Count		56.0	172.0	28.0	256.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	55.989 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	51.527	2	.000
Linear-by-Linear Association	38.432	1	.000
N of Valid Cases	256		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.468	.000
Cramer's V	.468	.000
N of Valid Cases	256	

5.3.9. 3. Grup ve 5. Grup Dizilimin Karşılaştırılması

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 3. ve 5. Grup için hedef kitlesi bağlamında karşılaştırıldığında; 3. Grup örüntünün 41 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 13 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 18

dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. 5. Grup örüntünün 9 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 1 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 69 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. Böylece 3. Grup dizilimindeki oyunların okul öncesine yönelik olduğu 5. Gruptaki oyun dizilimlerinin ise hem okul öncesine hem de okul çağındaki çocuklara karma biçimde odaklandıklarını söylemek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 3. Grup ve 5. Grup oyun mekanları dizilimleri ile hedef kitle arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p<0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.86).

Tablo 5.86 3. Grup ve 5. Grup Hedef Kitlenin Karşılaştırılması

			Hedef kitle			Total
			okul ö.	okul ç.	karma	
GRUP	3.00	Count	41	13	18	72
		Expected Count	23.8	6.7	41.5	72.0
	5.00	Count	9	1	69	79
		Expected Count	26.2	7.3	45.5	79.0
Total	Count		50	14	87	151
	Expected Count		50.0	14.0	87.0	151.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	60.468 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	65.954	2	.000
Linear-by-Linear Association	51.414	1	.000
N of Valid Cases	151		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.633	.000
Cramer's V	.633	.000
N of Valid Cases	151	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 3. ve 5. Grup için ebeveynlerin oyun mekanındaki durumlarına göre karşılaştırıldığında; 3. Grup örüntünün 37 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 33 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren sadece 2 dizilimde ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. 5. Grup örüntünün 29 diziliminde ebeveynler için

sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 13 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren 37 dizilimde ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. Böylece 3. Grup dizilimindeki mekanların ebeveynler için daha fazla tanımlı alan içerdiğini dolayısıyla ebeveyn kontrolü eğiliminin fazla olduğunu öte yandan 5. Grup dizilimlerinde ise daha karma bir yönelim olduğunu söylemek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 3. Grup ve 5. Grup oyun mekanları dizilimleri ile ebeveyn etkileşimi arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.87).

Tablo 5.87 3. Grup ve 5. Grup Ebeveyn Etkileşiminin Karşılaştırılması

			Ebeveyn etkileşimi			Total
			tanımlı	tanımsız	karma	
GRUP	3.00	Count	37	33	2	72
		Expected Count	31.5	21.9	18.6	72.0
	5.00	Count	29	13	37	79
		Expected Count	34.5	24.1	20.4	79.0
Total	Count		66	46	39	151
	Expected Count		66.0	46.0	39.0	151.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	40.839 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	47.928	2	.000
Linear-by-Linear Association	19.461	1	.000
N of Valid Cases	151		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.520	.000
Cramer's V	.520	.000
N of Valid Cases	151	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 3. ve 5. Grup için oyun aktivite doğası bakımından karşılaştırıldığında; 3. Grup örüntünün 69 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, hiçbir diziliminin hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içermediği, her iki durumu birden içeren 3 dizilimde ise karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. 5. Grup örüntünün 18 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar

bulunduğu, hiçbir diziliminin hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içermediği, her iki durumu birden içeren 61 dizilimde karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır Böylece 3. Grup dizilimindeki mekanların daha aktif oyunlar içerdiğini 5. Gruptaki dizilimlerin ise karma oyunlardan oluştuğunu söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 3. Grup ve 5. Grup oyun mekanları dizilimleri ile aktivite doğası arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p<0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.88).

Tablo 5.88 3. Grup ve 5. Grup Aktivite Doğasının Karşılaştırılması

			Aktivite doğası		Total
			aktif	karma	
GRUP	3.00	Count	69	3	72
		Expected Count	41.5	30.5	72.0
	5.00	Count	18	61	79
		Expected Count	45.5	33.5	79.0
Total	Count		87	64	151
	Expected Count		87.0	64.0	151.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	82.311 ^a	1	.000	.000	.000
Continuity Correction ^b	79.347	1	.000		
Likelihood Ratio	96.079	1	.000		
Fisher's Exact Test					
Linear-by-Linear Association	81.766	1	.000		
N of Valid Cases	151				

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.738	.000
Cramer's V	.738	.000
N of Valid Cases	151	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri eylem nitelikleri 3. Grup ve 5. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 3. Grup örüntünün 5 diziliminde bireysel oyunların yer aldığı, 15 diziliminde ise grup oyunlarının bulunduğu, her iki durumu birden içeren 52 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 5. Grup örüntünün sadece 1 diziliminde bireysel oyunların yer aldığı, hiçbir diziliminde ise tek başına grup oyunlarının var olmadığı, her iki durumu

birden içeren 78 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. Böylece, her iki grup dizilimindeki mekanların karma şekilde hem bireysel hem grup oyunlarının bir arada yer aldığı mekanlardan oluştuğunu söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 3. Grup ve 5. Grup oyun mekanları dizilimleri ile eylem niteliği arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.89).

Tablo 5.89 3. Grup ve 5. Grup Eylem Niteliğinin Karşılaştırılması

			Eylem niteliği			Total
			bireysel	grup	karma	
GRUP	3.00	Count	5	15	52	72
		Expected Count	2.4	7.2	62.5	72.0
	5.00	Count	1	0	78	79
		Expected Count	2.6	7.8	68.5	79.0
Total	Count		5	15	131	151
	Expected Count		5.0	15.0	131.0	151.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	21.292 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	27.198	2	.000
Linear-by-Linear Association	15.839	1	.000
N of Valid Cases	151		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.376	.000
Cramer's V	.376	.000
N of Valid Cases	151	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri ücret politikası açısından 3. Grup ve 5. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 3. Grup örüntünün 63 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 8 diziliminde ise oyunların ücretsiz olduğu, her iki durumu birden içeren 1 dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 5. Grup örüntünün 72 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 1 diziliminde ise oyunların ücretsiz olduğu, her iki durumu birden içeren 6 dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. Böylece 3. Grup ve 5. Grupta yer alan oyun mekanlarının her iki grupta büyük oranda ücretli olduğunu söyleyebilmek mümkündür. Uygulanan çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 3. Grup ve 5. Grup oyun mekanları

dizilimleri ile ücret politikası arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p = 0.010$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.90).

Tablo 5.90 3. Grup ve 5. Grup Ücret Politikasının Karşılaştırılması

			Ücret politikası			Total
			ücretli	ücretsiz	karma	
GRUP	3.00	Count	63	8	1	72
		Expected Count	64.4	4.3	3.3	72.0
	5.00	Count	72	1	6	79
		Expected Count	70.6	4.7	3.7	79.0
Total	Count		135	9	7	151
	Expected Count		135.0	9.0	7.0	151.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	9.311 ^a	2	.010
Likelihood Ratio	10.436	2	.005
Linear-by-Linear Association	.111	1	.739
N of Valid Cases	151		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal		
Phi	.248	.010
Cramer's V	.248	.010
N of Valid Cases	151	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri alan kullanımı 3. Grup ve 5. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 3. Grup örüntünün 38 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 29 dizilimde ise ayrı bir mekan olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 5 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarını bir arada içerdiği gözlemlenmektedir. 5. Grup örüntünün 2 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 55 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 22 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarını bir arada içerdiği gözlemlenmektedir. Böylece 3. Grup dizilimindeki oyun mekanlarının daha çok ortak alanda tanımlandığı, 5. Grup dizilimindeki

mekanların ise daha ayrıştırılmış özelleşmiş mekân kullanımına sahip olduklarını söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 3. Grup ve 5. Grup oyun mekanları dizilimleri ile alan kullanım türü arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p < 0.001$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.91).

Tablo 5.91 3. Grup ve 5. Grup Alan Kullanım Türünün Karşılaştırılması

			Alan türü			Total
			ortak	ayrı	karma	
GRUP	3.00	Count	38	29	5	72
		Expected Count	19.1	40.1	12.9	72.0
	5.00	Count	2	55	22	79
		Expected Count	20.9	43.9	14.1	79.0
Total	Count		40	84	27	151
	Expected Count		40.0	84.0	27.0	151.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	50.936 ^a	2	.000
Likelihood Ratio	58.982	2	.000
Linear-by-Linear Association	43.417	1	.000
N of Valid Cases	151		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.581	.000
Cramer's V	.581	.000
N of Valid Cases	151	

5.3.10. 4. Grup ve 5. Grup Dizilimin Karşılaştırılması

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 4. ve 5. Grup için hedef kitlesi bağlamında karşılaştırıldığında; 4. Grup örüntünün 32 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 5 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 147 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. 5. Grup örüntünün 9 dizilimde okul öncesi yaş grubundaki çocukları hedeflediği 1 dizilimde ise okul çağındaki çocukları hedeflediği ve 69 dizilimin her iki yaş grubuna odaklandığı gözlemlenmektedir. Böylece her iki gruptaki oyun dizilimlerinin hem okul öncesine hem de okul çağındaki çocuklara karma biçimde odaklandıklarını söylemek mümkündür. Ancak gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna

göre 4. Grup ve 5. Grup oyun mekanları dizilimleri ile hedef kitle arasında anlamlı bir farklılık olmadığı (ki-kare değeri 2.160 ve $p = 0.340$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.92).

Tablo 5.92 4. Grup ve 5. Grup Hedef Kitlenin Karşılaştırılması

			Hedef kitle			Total
			okul ö.	okul ç.	karma	
GRUP	4.00	Count	32	5	147	184
		Expected Count	28.7	4.2	151.1	184.0
	5.00	Count	9	1	69	79
		Expected Count	12.3	1.8	64.9	79.0
Total	Count		41	6	216	263
	Expected Count		41.0	6.0	216.0	263.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	2.160 ^a	2	.340
Likelihood Ratio	2.295	2	.317
Linear-by-Linear Association	1.864	1	.172
N of Valid Cases	263		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.091	.340
Cramer's V	.091	.340
N of Valid Cases	263	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 4. ve 5. Grup için ebeveynlerin oyun mekanındaki durumlarına göre karşılaştırıldığında; 4. Grup örüntünün 83 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 31 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren 70 dizilimde ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. 5. Grup örüntünün 29 diziliminde ebeveynler için sınırlandırılmış veya tanımlanmış bir alan bulunduğu, 13 diziliminde ise ebeveynler için tanımlı bir alan bulunmadığı, her iki durumu birden içeren 37 dizilimde ise karma bir ebeveyn etkileşimine sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. Böylece 4. Grup dizilimindeki mekanların ebeveynler için daha fazla tanımlı alan içerdiğini dolayısıyla ebeveyn kontrolü eğiliminin fazla olduğunu öte yandan 5. Grup dizilimlerinde ise daha karma bir yönelim olduğunu söylemek mümkündür. Ancak gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 4. Grup ve 5.

Grup oyun mekanları dizilimleri ile ebeveyn etkileşimi arasında anlamlı bir farklılık olmadığı (ki-kare değeri 1.971 p = 0.373) anlaşılmaktadır (Tablo 5.93).

Tablo 5.93 4. Grup ve 5. Grup Ebeveyn Etkileşiminin Karşılaştırılması

			Ebeveyn etkileşimi			Total
			tanımlı	tanımsız	karma	
GRUP	4.00	Count	83	31	70	184
		Expected Count	78.4	30.8	74.9	184.0
	5.00	Count	29	13	37	79
		Expected Count	33.6	13.2	32.1	79.0
Total	Count		112	44	107	263
	Expected Count		112.0	44.0	107.0	263.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	1.971 ^a	2	.373
Likelihood Ratio	1.970	2	.373
Linear-by-Linear Association	1.955	1	.162
N of Valid Cases	263		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.087	.373
Cramer's V	.087	.373
N of Valid Cases	263	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri 4. ve 5. Grup için oyun aktivite doğası bakımından karşılaştırıldığında; 4. Grup örüntünün 18 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, hiçbir diziliminin hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içermediği, her iki durumu birden içeren 166 dizilimde ise karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. 5. Grup örüntünün 18 diziliminde hareket eylemi aktif özgür oyunlar bulunduğu, hiçbir diziliminin hareket eylemi pasif ve edilgen (yönlendirilen) oyunlar içermediği, her iki durumu birden içeren 61 dizilimde karma şekilde aktif-pasif aktivite doğasına sahip oyun mekanlarının bir arada yer aldığı anlaşılmaktadır. Böylece her iki grup dizilimindeki mekanların eşit sayıda aktif oyunlar içerdiğini 5. Gruptaki dizilimlerin ise daha fazla karma oyunlardan oluştuğunu söyleyebilmek mümkündür. Ancak gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 4. Grup ve 5. Grup oyun mekanları dizilimleri ile aktivite doğası arasında anlamlı bir farklılık olduğu (p = 0.005) anlaşılmaktadır (Tablo 5.94).

Tablo 5.94 4. Grup ve 5. Grup Aktivite Doğasının Karşılaştırılması

			Aktivite doğası		Total
			aktif	karma	
GRUP	4.00	Count	18	166	184
		Expected Count	25.2	158.8	184.0
	5.00	Count	18	61	79
		Expected Count	10.8	68.2	79.0
Total		Count	36	227	263
		Expected Count	36.0	227.0	263.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	7.909 ^a	1	.005	.010	.006
Continuity Correction ^b	6.846	1	.009		
Likelihood Ratio	7.357	1	.007		
Fisher's Exact Test					
Linear-by-Linear Association	7.879	1	.005		
N of Valid Cases	263				

Symmetric Measures

		Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal	Phi	-.173	.005
	Cramer's V	.173	.005
N of Valid Cases		263	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri eylem nitelikleri 4. Grup ve 5. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 4. Grup örüntüde dikkat çekiçi bir durum olarak hiçbir diziliminde bireysel veya grup oyunlarına rastlanmadığı, her iki durumu birden içeren 184 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 5. Grup örüntünün sadece 1 diziliminde bireysel oyunların yer aldığı, hiçbir diziliminde ise tek başına grup oyunlarının var olmadığı, her iki durumu birden içeren 78 dizilimde ise karma şekilde bireysel ve grup oyunları mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. Böylece, her iki grup dizilimindeki mekanların karma şekilde hem bireysel hem grup oyunlarının bir arada yer aldığı mekanlardan oluştuğunu söyleyebilmek mümkündür. Gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 4. Grup ve 5. Grup oyun mekanları dizilimleri ile eylem niteliği arasında anlamlı bir farklılık olmadığı (ki-kare değeri 2.338 ve $p = 0.126$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.95).

Tablo 5.95 4. Grup ve 5. Grup Eylem Niteliğinin Karşılaştırılması

			Eylem niteliği		Total
			bireysel	karma	
GRUP	4.00	Count	0	184	184
		Expected Count	.7	183.3	184.0
	5.00	Count	1	78	79
		Expected Count	.3	78.7	79.0
Total		Count	1	262	263
		Expected Count	1.0	262.0	263.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	2.338 ^a	1	.126	.300	.300
Continuity Correction ^b	.190	1	.663		
Likelihood Ratio	2.414	1	.120		
Fisher's Exact Test					
Linear-by-Linear Association	2.329	1	.127		
N of Valid Cases	263				

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	-.094	.126
Cramer's V	.094	.126
N of Valid Cases	263	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri ücret politikası açısından 4. Grup ve 5. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 4. Grup örüntünün 173 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 2 diziliminde oyunların ücretsiz olduğu, her iki durumu birden içeren 9 dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. 5. Grup örüntünün 72 diziliminde ücretli oyunların yer aldığı, 1 diziliminde ise oyunların ücretsiz olduğu, her iki durumu birden içeren 6 dizilimde ise karma şekilde hem ücretli hem ücretsiz oyun mekanlarının bir arada yer aldığı gözlemlenmektedir. Böylece 4. Grup ve 5. Grupta yer alan oyun mekanlarının her iki grupta büyük oranda ücretli olduğunu söyleyebilmek mümkündür. Ancak uygulanan çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 4. Grup ve 5. Grup oyun mekanları dizilimleri ile ücret politikası arasında anlamlı bir farklılık olmadığı (ki-kare değeri 0.773 ve $p = 0.679$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.96).

Tablo 5.96 4. Grup ve 5. Grup Ücret Politikasının Karşılaştırılması

			Ücret politikası			Total
			ücretli	ücretsiz	karma	
GRUP	4.00	Count	173	2	9	184
		Expected Count	171.4	2.1	10.5	184.0
	5.00	Count	72	1	6	79
		Expected Count	73.6	.9	4.5	79.0
Total	Count		245	3	15	263
	Expected Count		245.0	3.0	15.0	263.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	.773 ^a	2	.679
Likelihood Ratio	.737	2	.692
Linear-by-Linear Association	.768	1	.381
N of Valid Cases	263		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.054	.679
Cramer's V	.054	.679
N of Valid Cases	263	

İncelenen oyun mekanları dizilimleri alan kullanımı 4. Grup ve 5. Grup bağlamında karşılaştırıldığında; 4. Grup örüntünün 18 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 143 dizilimde ise ayrı bir mekan olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 23 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarını bir arada içerdiği gözlemlenmektedir. 5. Grup örüntünün 2 diziliminde açık ortak alan mekanına entegre edilen oyun platformu olarak düzenlenen oyunlar bulunduğu, 55 dizilimde ise ayrı bir mekân olarak tasarlanmış ve tanımlanmış bir nişin içerisinde konumlanan oyunların yer aldığı, her iki durumu birden içeren 22 dizilimin ise karma şekilde hem açık ortak alanda hem ayrı bir nişin içerisinde konumlanmış oyun mekanlarını bir arada içerdiği gözlemlenmektedir. Böylece her iki grup dizilimindeki oyun mekanlarının ayrı alanda tanımlandığını söyleyebilmek mümkündür. Nitekim, gerçekleştirilen çapraz tablo analizine ilişkin ki-kare testi sonucuna göre 4. Grup ve 5. Grup oyun mekanları dizilimleri ile alan kullanım türü arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($p = 0.003$) anlaşılmaktadır (Tablo 5.97).

Tablo 5.97 4. Grup ve 5. Grup Alan Kullanım Türünün Karşılaştırılması

			Alan türü			Total
			ortak	ayrı	karma	
GRUP	4.00	Count	18	143	23	184
		Expected Count	14.0	138.5	31.5	184.0
	5.00	Count	2	55	22	79
		Expected Count	6.0	59.5	13.5	79.0
Total	Count		20	198	45	263
	Expected Count		20.0	198.0	45.0	263.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	11.912 ^a	2	.003
Likelihood Ratio	12.146	2	.002
Linear-by-Linear Association	11.810	1	.001
N of Valid Cases	263		

Symmetric Measures

	Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Phi	.213	.003
Cramer's V	.213	.003
N of Valid Cases	263	

6. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

6.1. Sonuç

Birleşik Krallık'ta McKendrick, Bradford ve Fielder (2000)'ın ticari ve iç mekân odaklı çocuk oyun mekanları ile ilgili yapmış oldukları çalışmalar sonucunda birtakım değerlendirmelerde bulunmaktadır. Buna göre McKendrick, Bradford ve Fielder (2000); bahsi geçen ticari amaçla oluşturulan bu oyun mekanlarını, sosyal statüye bağlı olarak ödeme imkânı yeterli seviyede olan kullanıcıların erişebildikleri ve ödeme güçlerine bağlı olarak giriş yapabildikleri oyun alanları şeklinde tanımlamaktadırlar. Cardell'e göre ise (2010) ticari çocuk oyun mekanları; kurallı, kontrollü ve yalnızca belirli oyun eylemlerinin gerçekleşmesine izin verilen denetimli alanlardır. Ticari çocuk oyun mekanlarındaki oyunların ve oyun donanımlarının, güvenli bir tüketim ortamında çocukların kullanımlarına sunulduğunu belirten Cardell (2010), bu oyun mekanlarının standart bir ücret karşılığında çocuklar tarafından sürekli ve tekrarlanabilir bir biçimde tüketilebildiğini belirtmektedir. Oyun eyleminin ve dolayısıyla oyun mekanının bir meta haline geldiğini öne süren bu çalışma; çocukların ve ebeveynlerinin oyun mekanındaki konumlarını, kültürel anlamdaki rollerini ve bu mekanların onlar için nasıl merak uyandıran bir unsur haline dönüştüğünü araştırmakta, nitekim bu araştırma çalışmanın ana inceleme konusunu oluşturmaktadır.

Kendiliğinden gelişmesi ve oluşması beklenen oyunların, ticari çocuk oyun mekanlarında çeşitli dinamikler çerçevesinde yeniden konumlandırılarak yorumlandığı görülmektedir. Öyle ki; bu ticari çocuk oyun mekanları, çocuğun isteklerinden daha çok ebeveynlerin gereksinimlerine ve çocukların oyun mekanına dair tekrarlanan biçimdeki tüketim beklentilerine yönelik olarak tasarlanmaktadır. Nitekim bu durum çocukları; oyun isteklerini para karşılığında, mekanı oyun için belirli bir süre kullanabildiği bir ortama sahip olma beklentisine yönlendirmektedir. Öte yandan çocukların ihtiyaçlarını daha az seviyede giderdiği düşünülmektedir (McKendrick ve diğerleri, 2000).

Ticari çocuk oyun alanlarında, ebeveynler genellikle oyun mekanlarının yanında konumlandırılmaktadırlar (McKendrick ve diğerleri, 2000). Bu oyun mekanlarının büyük bir çoğunluğu kapalı alanlarda düzenlenmiş küçük bir mekândan ibaret olmakla birlikte daha küçük yaş grubundaki çocuklara yönelik olarak tasarlanmaktadır (McKendrick ve diğerleri, 2000). Daha küçük yaş grubundaki çocuklara hitap eden bu

ticari oyun mekanları; yumuşak oyun elemanları, top havuzları ve oyuncaklar gibi birtakım donanımlara sahip olmakla beraber; bu oyun düzenlemeleri ticari çocuk oyun mekanlarının tipik özelliklerini yansıtmaktadır (McKendrick ve diğerleri, 2000). Daha büyük ölçekteki ticari çocuk oyun mekanları ise; bu düzenin çeşitli tekrarından meydana gelmektedir ve daha fazla oyun tercihinin bir arada yer aldığı kapsamlı oyun düzenlemelerine (ip salıncaklar, kaydıraklar vb.) sahiptirler (McKendrick ve diğerleri, 2000).

McKendrick, Bradford ve Fielder (2000)'ın Birleşik Krallık'ta kapalı alanlarda bulunan ticari çocuk oyun mekanları ile ilgili yapmış oldukları çalışmaya benzer bir çalışma olarak bu tez kapsamında ticari çocuk oyun mekanları araştırılmıştır. Tez kapsamında Türkiye'de alışveriş merkezleri içerisinde konumlanan 524 adet ticari çocuk oyun alanının içinde yer alan 2761 adet oyun mekânı incelenmiştir. Yapılan araştırma neticesinde ticari oyun alanlarının çeşitliliğinin, 29 oyun türüne göre ayrıştırılabildiği görülmektedir. Oyunların etkinlik dinamikleri (hedef kitlesi, ebeveyn kontrolü, aktivite doğası ve eylem niteliği) incelendiğinde, araştırmaya konu olan ticari oyun alanlarında yer alan oyun mekânlarının büyük bir çoğunluğunun okul öncesi çocuklara odaklandığı, çoğunluğun da ebeveyn kontrolü eğiliminin yüksek olduğu, aktivite doğaları irdelendiğinde hareket eyleminin aktif özgür oyun eylemleri içerdiği, ancak çoğunluğunun yönlendirilen oyunlardan oluştuğu, oyunların eylem niteliği incelendiğinde ise çoğunluğunun bireysel oyunları barındırdığı anlaşılmaktadır.

Oyunların finansal nitelikleri (kullanıcıya maliyeti, ticari konum değeri), incelendiğinde; çoğunluğunun süreli (dakikalı) mekân kullanımına dayalı ücretli oyunlardan oluştuğu, sadece %4'lük gibi çok küçük bir oranının herkese açık ücretsiz kullanıma sahip olduğu öte yandan ticari konum değerleri bağlamında alan kullanımları değerlendirilen ticari oyun mekânlarının büyük çoğunluğunun ayrı bir mekân olarak tasarlandığı ve ayrıştırıldığı gözlemlenmektedir.

Ticari oyun alanlarının farklı oyun türlerini barındırmalarına göre mekânsal dizilimlerinde farklı mekân konfigürasyonları içerdiği ve bu anlamda 5 farklı konfigürasyonda oyun dizilimlerinin anlamlı biçimde gruplanabildiği tespit edilmektedir. Söz konusu dizilimlerin, barındırdıkları oyun türlerine, etkinlik dinamiklerine ve finansal niteliklerine göre ayrışmakta olduğu ve istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar içerdikleri anlaşılmaktadır.

1. Grupta yer alan oyun dizilimlerinin daha küçük yaştaki çocuklara hitap ettiği ebeveyn etkileşiminde ebeveynin kontrol konumunda mekanda çocuğa eşlik edebildiği, ortak açık alanlarda daha kısa süreli araç odaklı oyunların mekânsal tekrarlarından oluştuğu gözlemlenirken, 2. Grupta yer alan oyun dizilimlerinin daha büyük yaştaki çocuklara hitap ettiği ebeveyn etkileşiminde ebeveynin sadece kontrol konumunda ve izleyici olarak kalabildiği, ancak oyunların kendine ait bir niş içerisinde daha fazla sunulduğu lakin kısa süreli araç odaklı pasif (edilgen) oyunların çoğunluğundan oluşan mekânsal tekrarlardan kurgulandığını söyleyebilmek mümkündür.

Öte yandan 3. Grupta yer alan oyun dizilimlerinin; daha küçük yaş çocuk grubuna hitap ettiği, ebeveyn etkileşiminde ebeveynin daha çok kontrol konumunda ve izleyici olarak kalabildiği, aktif oyunların çoğunluğundan oluşan grup oyunlarının diğer dizilimlere göre daha fazla yer aldığı mekânsal tekrarlardan kurgulandığı gözlemlenirken, 4. Grupta yer alan oyun dizilimlerinin; hem okul çağı yaş grubundaki çocuklara hem de okul öncesi yaş grubundaki çocuklara aynı anda hitap edebildiği, ebeveyn etkileşiminde ebeveynin hem kontrol konumunda ve izleyici olarak kalabildiği hemde yakın temasta eşlik edebildiği, oyunların hem açık orta alanda hem de kendine ait bir niş içerisinde karma biçimde sunulduğu aktif ve pasif (edilgen) oyunların daha karma biçimde yer aldığı mekânsal tekrarlardan kurgulandığını söyleyebilmek mümkündür. Ayrıca 4. Grubun hem dizilim sayısı bakımından hem de oyun türü bakımından fazla oyun barındıran bir grup olduğu anlaşılmakta olup sadece bireysel veya sadece grup dizilimlerinin bir araya geldiği oyunları içermemesi ve her ikisini birden karma biçimde oyun barındıran dizilimlere sahip olması ayrıca sadece pasif (edilgen) oyunları içeren dizilimlere sahip olmaması dikkat çekicidir.

Son olarak 5. Grupta yer alan oyun dizilimlerinin hem okul çağı yaş grubuna hem de okul öncesi yaş grubuna ait çocuklara aynı anda hitap edebildiği ancak okul çağına daha yakın oyun dizilimlerinin yoğunlukta olduğunu, ebeveyn etkileşiminde ebeveynin hem kontrol konumunda ve izleyici olarak kalabildiği hemde yakın temasta eşlik edebildiği, oyunların hem açık ortak alanda hem de kendine ait bir niş içerisinde karma biçimde sunulduğu ancak kendine ait bir niş içerisinde bulunan oyunların dizilimde daha fazla bulunduğu, öte yandan aktif ve pasif (edilgen) oyunların karma biçimde daha yoğun yer aldığı mekânsal tekrarlardan kurgulandığını söyleyebilmek mümkündür.

6.2. Tartışma

21. yüzyılda *çocukluk*; adına çok şey yapılan bir gösteri, bir birikim, metalaşma ve arzu alanı haline gelmiştir (Katz, 2008). Birçok ebeveyn, kendi çocuklarının bugün sahip olduğundan daha fazla kendi başlarına dışarı çıkarak oyun oynama, kenti deneyimleme fırsatlarına ve özgürlüğüne sahip olduklarını hatırlamaktadırlar. Bu durum, günümüz çocuklarının önceki nesillere göre çok daha fazla arabaya ve dolayısıyla yetişkinlere daha fazla bağımlı olmasının bir sonucudur (Tranter ve Doyle, 1996). Bu netice; kendi mahallelerine ve sokaklarına erişimleri kısıtlanan çocuklar için, sadece oyun oynama deneyimlerine müdahale anlamına gelmemekte, yaşadıkları yere ilişkin yer duygusunun kaybı, bağımsız hareketlilik düzeylerinde azalma, yakın çevrede ikamet eden çocuklarla temas edememe ve bu yerel çocuklar ile oynama fırsatlarının kaybı gibi birçok olumsuz durumu tetiklemektedir.

Oyunun eyleminin en sık gerçekleştirildiği kentsel alanlardan biri olan sokaktan ve çocuğun meskenine yakın çevresinden uzaklaşması ve kapalı alışveriş merkezleri içerisine yönlendirilerek bireyselleşmesi, çocukların sosyalleşme davranışlarını büyük ölçüde etkilemektedir. Çocukların oyunlar aracılığıyla sosyal ilişkiler kurma ve geliştirme eğilimi, oyunu; ticari ihtiyaçlara uygun olarak satılmak amacıyla üretilen bir praksiye dönüştürmekte, oyun eyleminin gerçekleştirildiği mekânın ise tüketilebilir bir hacime evrilmesi sonucu, çocukları müşteriye eş değer kılan bir tutuma yaklaştırmaktadır. Ticari oyun alanları içerisinde yetişkinler ile çocuklar arasındaki temasın niteliğinden çok niceliğinin arttığı gözlemlenmektedir. Gelecekte ebeveynlerin çocuklara eşlik etme dereceleri ve kontrol eylemlerinin yoğunluğu sebebiyle çocukların oyunları bir yetişkin tarafından öğretilmesi ya da yönlendirilmesi gereken bir olgu gibi algılamalarına yol açabilecek bir durum oluşmaktadır. Oysaki oyun doğası gereği gerçekleşmesine izin verilmesi gereken bir serbestlik içermektedir. Çocukların birbirleriyle sosyalleşerek kurguladıkları serbest oyun eylemi ile çoğu zaman yetişkinlerin yoğun direktifleri ve kontrolü ile şekillenen ve oyun mekânı bir süreliğine kiralanmış veya satın alınmış oyun eylemi arasında önemli farklar oluşmaktadır. Bu farklar çocuklar arası sosyal, kültürel ve ekonomik ayrışmaları tetikleyeceği gibi bu durumun gelecek kuşakların toplumsal yapısını etkileyebilecek güçte bir eğilim yarattığını söyleyebilmek mümkündür.

'Ticari' oyun alanları bir dizi oyun ortamını kapsayan mekanları tanımlamaktadır. Oyun mekânı, ticari işletmenin ayrılmaz bir parçasını oluşturmaktadır, çünkü bu

mekanlar genellikle ya (1) oyun için ödeme esasına dayanmakta veya (2) diğer hizmetlerin tamamlayıcı bir konumunda bulunarak çocuklu ailelere oyun mekanının varlığı sayesinde, söz konusu işletmeyi daha çekici ve tercih edilebilir bir hale getirmektedir (McKendrick ve diğerleri, 1999). Bununla birlikte, çocuklara güvenli bir ortamda fiziksel aktivite yapma fırsatı sağlama arzusu, ebeveynler tarafından yaygın hedeflenen bir tutumdur (McKendrick ve diğerleri, 1999).

Metalaştırma eyleminin yalnızca çocuk oyun mekanıyla sınırlı olmadığı aksine, aile ile birlikte geçirilen gündelik yaşam pratiğinin bileşiminin tüketim normlarına uygun biçimde paket halinde sunulduğunu iddia etmek daha gerçekçi olacaktır. Yani, ticari oyun alanları, çocuklar için maceralı oyunlarının, yetişkinler için ise güvenli oyunların çocuklara sunulduğu ve ebeveynlerin rahatlayabilecekleri bir 'alan'ın bir bileşimini servis etmektedir. İlk başta yalnızca çocuk oyunu için bir alan gibi görünen mekân bir dizi ön koşula bağlı erişim hakkı sunmakta ve izin verilen oyun eylemi oyunun doğasına aykırı biçimde çocukları toplumsal sınıflara ayırmaktadır.

Oyunun kentsel alanın sadece belirli bir oyun alanında değil şehrin tüm günlük ortamlarında izin verilmesi, mümkün ve koşulsuz erişilebilir kılınması gereken bir eylem olarak düşünülmesi gerekliliği göz ardı edilmemelidir. Öte yandan bu koşul sadece alışveriş merkezlerinin içinde konumlandırılmış ticari oyun alanları için değil kentsel dokunun içerisinde açık alanda yer alan parklar ve oyun alanları içinde geçerliliğini korumaktadır. Zira sadece park ve oyun alanları arzının artırılması çocuk dostu bir şehir kurgusu için yeterli olamayacağı gibi kentin belirli bölgelerindeki çoğu alanın ayrıştırılarak yapay tanımlı ve standart hale getirilmiş plastik park oyuncakları ile donatılması çocukların oyun eylemi bağlamında kısıtlanmalarına yol açmakta ve oyun deneyimlerini bakımlı ve kontrollü park alanlarında sürdürmeleri gerektiği fikrini pekiştirmektedir.

Bir kentin tüm kamusal alanlarında çocukların oyun oynayabilecekleri mekanların üretilmesi, düşünülmesi kurgulanması ve hedeflenmesi sadece çocuklar için değil, tüm kent sakinleri için nitelikli fiziksel ve sosyal bir yaşam ortam yaratacaktır. Böylece kentler tüm kent sakinleri için daha yaşanabilir yerler haline gelecektir.

6.3. Öneriler

Çocukluktan başlayarak oyun ve çocuk oyun alanlarının Antik çağdan günümüze kadar nasıl bir değişim eğilimi gösterdiği, bu eğilimin sonucunda oluşan ticarileştirilmiş oyun mekanlarına olan yönelmenin ve dönüşümün nedenleri ile sonuçları bu tez kapsamında derinlemesine tartışılmaktadır. Bu çalışmanın sonuçlarının, gelecekte incelenebilecek başka araştırmalara da ışık tutması öngörülmektedir. Bu sonuçlardan yola çıkılarak ortaya konulabilecek öneriler aşağıdaki gibi sıralanabilmektedir.

Çocuklar kendi meskenlerine yakın sokaklarda, özgür ve kendiliğinden gelişen oyun eylemlerini gerçekleştirebilmekte iken; zamanla ticarileştirilmiş, araç ile ulaşım sağlanabilen, ücretli oyun mekanlarına yönlendirilmektedirler. Öte yandan çocuklar, yönlendirildikleri bu ticari oyun mekanlarında da kendi istekleri doğrultusunda oyun eylemlerini gerçekleştirebilme çabası içerisine girmekte; dolayısıyla sistemleştirilmiş bu oyun alanları içinde bile çocukların kendi oyun değer ve sistemlerini yaratmaya çalıştıkları gözlemlenmektedir.

Çocukların zarar görmemeleri ve güvenli bir ortamda oyun oynayabilmeleri adı altında geliştirilen standartlaştırılmış oyun mekanizmalarının ve bu mekanizmaların içinde bulunduğu ticari oyun alanlarının, her ne kadar çocuklar için güvenli ve konforlu bir oyun ortamı sunduğu öne sürülse de; bu alanların zamanla çocuklar için hem psikolojik hem de fiziksel açıdan birtakım olumsuzluklara sebebiyet verebileceği düşünülmektedir.

Özellikle alışveriş merkezleri içerisinde yoğunlaştığı gözlemlenen ticari oyun alanlarının tek tipleştiği gözlemlenmektedir. Bu tek tipleşmenin nedenlerinden biri olarak; ticari oyun alanı sunan işletmelerin bir kaç kurumsal şirket tarafından yönetilmesi düşünülebilir. Söz konusu şirketlerin çoğu marka değerlerini arttırmak adına, ticari çocuk oyun alanlarını ticari bir girişim başarısı olarak lanse ederek; bu mekanları çocuklar için güvenlik ve mutluluk gibi elzem ihtiyaçları aynı anda sağlayabildikleri savını ön plana çıkartarak pazarladıkları gözlemlenmektedir.

Yüzyıllar boyunca çocuklar için çeşitli eğitim yöntemleri denenmiştir ve günümüzde de bu eğitim yöntemlerinin, üzerine eklenecek bilgi birikimi ile gelişimlerinin devam edeceği öngörülmektedir. Öte yandan, çocukların önemli bir gelişim kaynağı olarak görülen oyun eylemini gerçekleştirdikleri mekanlardaki çalışanların nasıl bir pedagojik eğitim sürecinden geçtikleri düşündürücüdür. Zira, ticari çocuk oyun alanlarında, çocuk gelişimi veya çocuklar üzerine eğitim almış olan bir

alıřanın varlıęı, ocukların zihinsel ve psikolojik geliřimleri bakımından nemli bir unsur olarak nitelendirilen oyun eylemine eřlięinde, sz konusu oyun mekanları iin nemli bir gereklilik olarak karřımıza ıkmaktadır.

Gnmz yařam řartlarında ocukların, kendi meskenlerine yakın sokaklarda oyun oynama zgrlklerinde birtakım kısıtlamaların varlıęı sz konusudur. Bunun sonucunda ocuklar, ebeveynlerine ve ara kullanımına baęımlı bir řekilde, yařadıkları sokak ve mahalleden uzak olan alıřveriř merkezlerinde konumlanan ticari oyun alanlarına ynlendirilmektedirler. te yandan, tařrada ve/veya sahil kentlerinde yařayan ocukların, kentte yařayan ocuklara nazaran daha zgr bir oyun alanına sahip olabileceęi dřnlmektedir. Bunun neticesinde, kentli ocuklar ile tařralı ve/veya sahil kentlerinde yařayan ocukların oyun alanları tercihleri zerine yapılacak ardıl arařtırmalar ve deęerlendirmeler kentsel mekanda ocuk oyun alanlarının dnřmne katkıda bulunacaktır.

KAYNAKÇA

- Aitken, S. C., ve Ginsberg, S. P. (1988). Children's characterization of place. *Yearbook of the Association of Pacific Coast Geographers*, 69-86.
- Akbaş, E., ve Topçuoğlu, R. A. (2009). Modern Çocukluk Paradigmasının Oluşumu: Eleştirel Bir Değerlendirme. *Toplum ve Sosyal Hizmet*, 20(1), 95-104.
- Akgül, H., ve Öztürk, M. C. (2004). Oyun ve oyuncağın tarihsel gelişimi. *Çocuk Forumu Dergisi*, 7(1), 54-58.
- Akkuş, G., ve Sevgen, S. (2019). Hayatta Kalan Oyunu En İyi Öğrenen Mi? *Orta Doğu Teknik Üniversitesi Mezunlarla İletişim Dergisi*, 67(6), 66-69.
- Akyüz, E. (2001). Çocuk hakları sözleşmesinin temel ilkeleri ışığında çocuğun eğitim hakkı. *Milli Eğitim Dergisi*, 151(1), 445-455.
- Akyüz, E. (2012). Çocuk hukuku. *Pegem Akademi, Ankara*.
- Albert, S. P. (2017). *Playspace for all: inclusive wayfinding*. Massachusetts Institute of Technology.
- Ali, S. (2021). Bahtiyar Köpek Sırça Köşk. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Alver, F. (2004). Neil Postman'in Çocukluğun Yok Oluş Sürecinde İletişim Teknolojisi Eleştirisinin Eleştirisi. *İletişim: Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 129-141.
- And, M. (2012). *Oyun ve Bügü Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Appleyard, D., ve Lintell, M. (1972). The environmental quality of city streets: the residents' viewpoint. *Journal of the American Institute of Planners*, 38(2), 84-101.
- Aral, N., Gürsoy, F., Aysu, B., ve Özbal, E. Ö. (2017). An Investigation Of Children's Opinions On Games and Play Areas *Research on Education* (ss. 282).
- Ariès, P. (1962). *Centuries of childhood: A social history of family life*. New York: Alfred A. Knopf.
- Association, N. P. F. (2000). *Best play: what play provision should do for children*: NPFA.
- Atmakur-Javdekar, S. (2016). Children's play in urban areas. *Play and Recreation, Health and Wellbeing*. Springer, Singapore, 109-134.
- Augustinus, A. (2010). *İtiraf/Confessiones*. Çev. Çiğdem Dürüşken. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

- Aygül, C. D. (2018). Sanayi Devriminden Günümüze Çocuk Sömürüsü, *İstanbul Barosu Çocuk Hakları Merkezi 23 Nisan Özel Yayını* (pp. 95-102). İstanbul: İstanbul Barosu.
- Barre, F. (1984). Çocuk ve Mekan ya da Yitirilmiş Kent (çev.: Murat GÜVENÇ). *Mimarlık*, 22(9), 14-17.
- Bateson, G. (1972). *A theory of play and fantasy*: MIT Press Boston.
- Ben-Joseph, E., ve Warner, S. B. (2011). Child streets. *Journal of urban planning and development*, 137(4), 365-369.
- Bener, S. S. (2008). *Eski Yunan ve Roma'da oyun ve oyuncaklar*. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Arkeoloji Anabilim Dalı.
- Benson, C. L. (2009). *Changing places: children's experience of place during middle childhood*. Humboldt State University.
- Beter, Ö. (2010). *Türkiye ve İngiltere'de Çocuk Koruma Sistemleri*. Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Biddulph, M. (2003). Towards successful home zones in the UK. *Journal of Urban Design*, 8(3), 217-241.
- Blaut, J. M., McCleary, G. F., ve Blaut, A. S. (1970). Environmental mapping in young children. *Environment and Behavior*, 2(3), 335.
- Blinkert, B. (2004). Quality of the city for children: chaos and order. *Children Youth and Environments*, 14(2), 99-112.
- Bosselmann, P., Macdonald, E., ve Kronemeyer, T. (1999). Livable streets revisited. *Journal of the American Planning Association*, 65(2), 168-180.
- Bruner, J. (1972). Nature and uses of immaturity. *American psychologist*, 27(8), 687.
- Bruner, J. (1977). Introduction. In B. Tizard ve D. Harvey (Eds.), *Biology of play* (ss. v-vi).
- Bulut, Z., ve Yılmaz, S. (2008). Permaculture Playgrounds as a New Design Approach for Sustainable Society. *International Journal of Natural & Engineering Sciences*, 2(2).
- Bunge, W. W. (1973). The geography. *The Professional Geographer*, 25(4), 331-337.
- Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*: University of Illinois press.
- Cardell, D. (2010). The funzone and industrial play: the choreography of childhood spaces in a Swedish context. *ESLJ*, 8, i.
- Çelikhhan, S. (1992). Çocuklara Uygun Bir Çevre, Sokakta Oyun. *İstanbul Kent içi Ulaşım Kongresi Bildiriler Kitabı*.

- Chermayeff, J. C. (2009). Aldo Van Eyck-The Playgrounds and the City. [Review of *Aldo Van Eyck-The Playgrounds and the City*, by de Roode, Ingeborg and Lefaivre, Liane, eds.]. *Children, Youth and Environments*, 19(1), 368-373.
- Collarte, N. (2012). The Woonerf Concept “Rethinking a Residential Street in Somerville”. *Master of Arts in Urban and Environmental Policy and Planning*, Tufts University, Cambridge.
- Cook, D. T. (2008). The missing child in consumption theory. *Journal of consumer culture*, 8(2), 219-243.
- Coşkun, S. (2011). *Eski Yunan'da çocukların ve gençlerin eğitimi*. DEÜ Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- David, R. (1950). The lonely crowd. *A Study of the Changing American Character* (New Haven & London: Yale University Press, 1950).
- de Boer, N. (2005). *De stad van Niek De Boer: Polemische beschouwingen over stad en regio*: Publikatieburo.
- De Visscher, S., ve Bouverne - De Bie, M. (2008). Recognizing Urban Public Space as a Co - Educator: Children's Socialization in Ghent. *International journal of urban and regional research*, 32(3), 604-616.
- Deighton, H. J. (1999). Eski Roma Yaşantısında Bir Gün,(çev. Hande Kökten Ersoy). *İstanbul: Homer Kitabevi*.
- DeMause, L. (1974). The evolution of childhood. *the Journal of Psychohistory*, 1(4), 503.
- Derbyshire, D. (2007). How Children Lost the Right to Roam in Four Generations. *Daily Mail*. Retrieved from <http://dailymail.co.uk/news/article-462091/How-childrenlost-right-roam-generations.html>
- Diler, F. (2019). *1980 Sonrası Türkiye'de Çocukluğun Yeniden İnşası: Oyun ve Oyuncak Üzerinden Bir Okuma*. Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Dinç, H. (1993). *Çocuk oyun işlevi ve öğeleri (İstanbul örneği)*. Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Egemen, A., Yılmaz, Ö., ve Akil, İ. (2004). Oyun, oyuncak ve çocuk. *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2), 39-42.
- Elkind, D. (1987). The child yesterday, today, and tomorrow. *Young Children*.
- Elkind, D. (2001). *Değişen Dünya'da Çocuk Yetiştirme ve Eğitim* (çev. Emine Gül Kapçı). Başlıklı bildiri sunulmuştur Dünyada ve Türkiye'de Değişen Çocukluk: Changing Childhood in the World and in Turkey 3. Uluslararası Çocuk Kültürü Kongresi, Ankara.

- Elliott, L. (2004). *Children and Games in the Middle Ages*: Crabtree Publishing Company.
- Engels, F. (1997). *İngiltere'de emekçi sınıfın durumu*. Ankara: Çeviren: Yurdakul Fincancı, Sol Yayınları.
- Eraslan, L. (2019). Çocukluk Sosyolojisine Giriş. *Çocuk ve Medeniyet Dergisi*, 4(7), 81-103.
- Erdemir, H. P., ve Erdemir, H. (2012). Antikçağ'da Çocuk Olmak: Ölmek ya da Ölmemek *Uluslararası Kadına ve Çocuğa Karşı Şiddet Sempozyumu, II. Cilt* (ss. 643-669). Ankara: Mutlu Çocuklar Derneği Yayınları.
- Ergen, S. (2000). *Sokakların çocuk oyun alanı olarak kullanılabilirliğine ilişkin bir yöntem denemesi: Süleymaniye örneği*. Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Ergin, Ş. (1982). Çocuğun oyun gereksinimi ve İzmir/Alsancak semtinde çocuğa yönelik açık/yeşil mekân olanaklarının artırılması üzerine bir araştırma. *Yayımlanmamış Doçentlik Tezi, Ege Üniversitesi: İzmir*.
- Erikson, E. H. (1974). Play and actuality. *RJ Lifton with E. Olson (Eds.), Explorations in Psychohistory. The Wellfleet Papers, New York (Simon and Schuster) 1974, pp. 109-135.*
- Erkut, Z., Balcı, S., ve Yıldız, S. (2017). Tarihsel Süreç İçinde Çocuk. *Çocuk ve Medeniyet Dergisi*, 2(3), 17-28.
- Fanusçu, M. (1994). Çocuk oyun alanları. *Journal of the Faculty of Forestry Istanbul University*, 44(1-2), 145-154.
- Franke, T. M., Ho, T., ve Christie, C. A. (2012). The chi-square test: Often used and more often misinterpreted. *American Journal of Evaluation*, 33(3), 448-458.
- Freud, S. (1961). *Beyond the pleasure principle* New York: W. W. Norton and Company.
- Froebel, F. (1906). *The Education of Man*. New York: D. Appleton and Company.
- Fromme, J. (2003). Computer games as a part of children's culture. *Game studies*, 3(1), 49-62.
- Frost, J. (2010). *A History of Children's Play and Play Environments: Toward a Contemporary Child-saving Movement*: Routledge.
- Frost, J. (2012). Evolution of American playgrounds. *Scholarpedia*, 7(12), 30423.
- General-Assembly, U. N. (1989). Convention on the Rights of the Child: Adopted and opened for signature, ratification and accession by General Assembly Resolution 44/25 of 20 November 1989. Retrieved from Office of the United Nations High Commissioner for Human Rights website.

- Ghaneei, D. (2015). *Kapalı Çocuk Oyun Alanlarına Doğa Odaklı Bir Tasarım Yaklaşımı*. Yüksek Lisans Projesi Beykent Üniversitesi, İstanbul.
- Gharehbaglou, M., ve Khajeh-Saeed, F. (2018). Woonerf; A Study of Urban Landscape Components on Living Streets. *MANZAR, the Scientific Journal of landscape*, 10(43), 42-51.
- Gill, T. (2007). Can I play out?-Lessons from London Play's home zones project.
- Gökmen, H. (2013). *Çocuk dostu kent üzerine stratejiler*. Paper presented at the TMMOB 2. İzmir Kent Sempozyumu.
- Güney, N. (2005). Çocuk ve Oyun. *Kekibeç Dergisi*(19), 245-252.
- Gürdal-Demir, A. (2013). Sosyolojinin İhmal Edilen Kategorisi Çocuklar Üzerinden Çocukluk Sosyolojisine ve Sosyolojiye Bakmak. *'İş, Güç' Endüstri İlişkileri ve İnsan Kaynakları Dergisi*, 15(4), 1-26.
- Harris, J. (2001). *The effects of computer games on young children: A review of the research* (Vol. 72): Home Office, Research, Development and Statistics Directorate.
- Hart, R. (1979). *Children's experience of place*: Irvington.
- Hart, R. (2002). Containing children: some lessons on planning for play from New York City. *Environment and Urbanization*, 14(2), 135-148.
- Hasırcı, D. (2009). *Nitelikli Yapılaşma Çocuk ve Gençlerle Katılımcı Kent Kültürü*. Başlıklı bildiri sunulmuştur TMMOB İzmir Kent Sempozyumu.
- Hillman, M., Adams, J., ve Whitelegg, J. (1990). One false move. *London: Policy Studies Institute*.
- Hindman, S. (1981). Pieter Bruegel's Children's games, Folly, and chance. *The Art Bulletin*, 63(3), 447-475.
- http-1. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/247884> Erişim Tarihi: 22.05.2022
- http-2. <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010279277>Erişim Tarihi: 22.05.2022
- http-3. <https://www.khm.at/objektdb/detail/50165/> Erişim Tarihi: 22.05.2022
- http-4. <https://www.wga.hu/frames-e.html?/html/d/duccio/various/2crevola.html> Erişim Tarihi: 22.02.2022
- http-5. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Saint_Nicolas_Heures_d%27Anne_de_Bretagne.jpg Erişim Tarihi: 22.05.2022

- http-6. <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.397.html> Erişim Tarihi: 22.05.2022
- http-7. <https://www.nortonsimon.org/art/detail/F.1973.24.P/> Erişim Tarihi: 22.05.2022
- http-8. <https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/3598> Erişim Tarihi: 22.05.2022
- http-9. <https://www.nationalgalleries.org/art-artist/2853/james-vi-and-i-1566-1625-king-scotland-1567-1625-king-england-and-ireland-1603-1625-boy> Erişim Tarihi: 22.05.2022
- http-10. <https://www.loc.gov/pictures/resource/cph.3a13674/?co=nclc> Erişim Tarihi: 22.05.2022
- http-11. <https://www.loc.gov/pictures/resource/cph.3a01129/?co=nclc> Erişim Tarihi: 22.05.2022
- http-12. https://www.wga.hu/framees.html?/html/b/bruegel/pieter_e/02/01games.html Erişim Tarihi: 22.05.2022
- http-13. <https://contentinacottage.blogspot.com/2011/11/1639-german-doll-house.html> Erişim Tarihi: 22.05.2022
- http-14. <https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47df-9509-a3d9-e040-e00a18064a99> Erişim Tarihi: 22.05.2022
- http-15. <https://explore.chicagocollections.org/image/uic/232/rx94w1h/> Erişim Tarihi: 22.05.2022
- http-16. <https://sova.si.edu/details/AAG.SRS#ref4862> Erişim Tarihi: 22.05.2022
- http-17. <https://sova.si.edu/details/AAG.SRS#ref4859> Erişim Tarihi: 22.05.2022
- http-18. <https://archief.amsterdam/beeldbank/detail/53f6c7e5-c0ce-ca07-bf63-c9595da1a83a/media/4a4fd2df-055e-8072-9671-25135933ca27?mode=detail&view=horizontal&q=Bertelmanplein&rows=1&page=45> Erişim Tarihi: 22.05.2022
- http-19. <https://archief.amsterdam/beeldbank/detail/1862dd56-a8be-26fb-f767-5f0bbf211102/media/d9a19cdb-e91e-ba4e-9c76-0f461cad1252?mode=detail&view=horizontal&q=Aldo%20van%20Eyck&rows=1&page=56> Erişim Tarihi: 22.05.2022
- http-20. <https://archief.amsterdam/beeldbank/detail/5d69c2b7-6baa-0828-afde-ea33f7a71f4d/media/b5acc3e0-0741-18f6-7b8d-0ac082ed0eee?mode=detail&view=horizontal&q=Bertelmanplein&rows=1&page=8> Erişim Tarihi: 22.05.2022
- http-21. <https://www.vox.com/xpress/2014/11/18/7236471/cars-pedestrians-sidewalks-roads> Erişim Tarihi: 22.05.2022

- Hughes, B. (2002). *A playworker's taxonomy of play types*. London: Playlink.
- Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: A study of the play element in culture* Boston.
- Huizinga, J. (2006). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıçbay, Trans.): Ayırntı.
- Hutt, C., ve Bhavnani, R. (1972). Predictions from play. *Nature*, 237(5351), 171-172.
- İnal, K. (2009). Türkiye’de çocukluk: Nereye. *Çocuk ve medya*, 2, 28-29.
- İnal, K. (2017). *Çocuk Hakları ve Siyaset*: Propaganda Yayınları.
- İnan-Kaya, G. (2018). Oyun ve Tarihsel Olarak Oyunun Eğitimdeki Yeri. *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi*, 2(1), 66-78.
- James, A. (2003). Understanding childhood from an interdisciplinary perspective *Rethinking childhood* (ss. 25-37): Rutgers University Press.
- James, A., Jenks, C., ve Prout, A. (1998). Theorizing childhood. *New York*.
- James, A., ve Prout, A. (2015). A New Paradigm for Sociology of Childhood? *Constructing and reconstructing childhood: Contemporary issues in the sociological study of childhood*: Routledge.
- James, S. (1990). Is there a 'Place' for Children in Geography? *Area*, 278-283.
- Johnston, R. A. (2011). *All Things Medieval: An Encyclopedia of the Medieval World [2 volumes]: An Encyclopedia of the Medieval World*: ABC-CLIO.
- Kahya-Canlı, S., ve Demirarslan, D. (2020). Çocuk Oyun Alanlarının Tarihi Gelişimi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 3(6), 60-75.
- Karadoğan, U. C. (2019). “Çocuk ve Çocukluk” Kavramının Tarihsel Süreçte Değerlendirilmesi. *Çocuk ve Medeniyet*, 4(7), 195-226.
- Katz, C. (2008). Cultural Geographies lecture: Childhood as spectacle: relays of anxiety and the reconfiguration of the child. *cultural geographies*, 15(1), 5-17.
- Kayri, M. (2007). Two-step clustering analysis in researches: A case study. *Eurasian Journal of Educational Research*, 28, 89-99.
- Kepenek, E. B. (2019). Yaşamın Keyifli Yüzü Oyunlara Toplumsal bir Bakış. *Orta Doğu Teknik Üniversitesi Mezunlarla İletişim Dergisi*, 67(6), 30-37.
- Kirazoğlu, F. S. (2012). *Fiziksel Çevre-Çocuk İlişkileri, Açık Oyun Mekanları Ve Çocuk Dostu Çevre Kriterleri Üzerine Bir Değerlendirme; Bakırköy Ve Beylikdüzü Örnekleri*. Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Koçer, D. N. (2020). İdeal çocuk’tan küresel tüketici’ye: Türkiye’de çocuk dergileri ve çocuk imgesi. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 13(31), 1218-1237.

- Koçyiğit, S., Tuğluk, M., ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-342.
- Kozlovsky, R. (2006). *The Junk Playground: creative destruction as antidote to delinquency*. Başlıklı bildiri sunulmuştur Second Annual Cultural Studies Conference, Teachers College, Columbia University.
- Locke, J. (2004). Eğitim üzerine. *Ankara: Yeryüzü Yayınevi*.
- Lynch, K. (1977). *Growing Up in Cities studies of the spatial environment of adolescence in Cracow, Melbourne, Mexico City, Salta, Toluca, and Warszawa*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Marx, K., ve Engels, F. (2014). *Komünist Manifesto* (N. Satlıgan, Trans.): Yordam Kitap.
- Matthews, M. H. (1992). *Making sense of place: Children's understanding of large-scale environments*: Harvester Wheatsheaf.
- Mavikurt, A. C. (2019). *Street as playground*. Middle East Technical University.
- McKendrick, J. H., Bradford, M. G., ve Fielder, A. V. (2000). Kid customer? Commercialization of playspace and the commodification of childhood. *Childhood*, 7(3), 295-314.
- McKendrick, J. H., Fielder, A. V., ve Bradford, M. G. (1999). Privatization of collective play spaces in the UK. *Built Environment (1978-)*, 44-57.
- Mead, G. H. (1934). *Mind, self and society*: Chicago University of Chicago Press.
- Memik, N. H. (2004). *An evaluation of the changing approaches to children's play spaces*. Middle East Technical University.
- Mero, E. (1908). *American playgrounds: their construction, equipment, maintenance and utility*. Boston: American Gymnasia Co.
- Miller, P. H. (2010). *Theories of developmental psychology* (Fifth ed.): Worth Publishers.
- Mitchell, E. D., Mason, B. S., ve Davis, J. E. (1934). The theory of play. *American Journal of Physical Medicine & Rehabilitation*, 13(4), 267.
- Mollison, J. (2010). *Where children sleep*: Chris Boot.
- Montessori, M. (1949). *The absorbent mind*. Adyar - Madras - India: The Theosophical Publishing House.
- Moore, R. (1987). Streets as playgrounds. *Public streets for public use*, 45-62.

- NACTO, D. f. T. (2005). Home Zones: Challenging the Future of our Streets. from Department for Transport:
- Noschis, K. (1992a). Child development theory and planning for neighbourhood play. *Children's Environments*, 3-9.
- Noschis, K. (1992b). The inner child and the city. *Architecture & Comportement/Architecture & Behaviour*, 8(1), 49-57.
- Onur, B. (1992). Tarih boyunca oyunlar ve oyuncaklar. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 25(2), 365-386.
- Onur, B. (2005). Çocukluğun dünü ve bugünü. *Kebikeç-İnsan Bilimleri İçin Kaynak Araştırmaları Dergisi*, 19, 99-112.
- Özcan, Ö. (2018). Orta Çağ'dan Erken Modern Döneme Çocukluğun Tarihsel Gelişimi. *Çocuk ve Medeniyet Dergisi*, 2(4), 91-125.
- Özcan, G. G. (2009). *Türkiye'de çocukluğun politikasının inşası*. Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Öztürk, A. (2017a). Çocuk Hakları ve Eğitimine Psikolojik bir Bakış. *Social Sciences Review of the Faculty of Sciences & Letters University of Uludag/Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 18(33).
- Öztürk, H. K. (2017b). Çocukluğun Tarihsel Gelişimi Üzerine Düşünceler. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(Ekim), 253-276.
- Parten, M. B. (1932). Social participation among pre-school children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27(3), 243.
- Pascoe, C. (2008). A history of play spaces. *History*, 28(2), 313-328.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. London: Willian Heinemann LTD.
- Postman, N. (1995). Çocukluğun Yok Oluşu, (K. İnal, Çev). *Ankara: İmge Kitabevi Yayınları*.
- Prout, A. (2004). *The future of childhood*: Routledge.
- Rainwater, C. E. (1922). *The play movement in the United States: A study of community recreation*: University of Chicago Press.
- Riggio, E. (2002). Child friendly cities: good governance in the best interests of the child. *Environment and Urbanization*, 14(2), 45-58.
- Ritzer, G. (2013). *The McDonaldization of society*: Sage.
- Rousseau, J. (2009). Emile, bir çocuk büyüyor (Çev. Ü. Akagündüz). *İstanbul: Selis Kitaplar*.

- Rubin, K. H., Fein, G. G., ve Vandenberg, B. (1983). Play. In M. Hetherington (Ed.), *Handbook of child psychology* (ss. 693-774): John Wiley.
- Sağlam, M., ve Aral, N. (2016). Tarihsel süreç içerisinde çocuk ve çocukluk kavramları. *Çocuk ve Medeniyet*, 1(2), 43-56.
- Sauerländer, W. (2003). " Antiqui et Moderni" at Reims. *Gesta*, 42(1), 19-37.
- Şirin, M. R. (1999). *Kuşatılmış çocukluğun öyküsü: İz*.
- Şirin, M. R. (2018). Çocuk ve çocukluk: Kültürel ve sosyolojik boyut. *Çocuk ve Medeniyet Dergisi*, 2(3), 5-13.
- Şişman, Y. (2003). Sosyal Politika Açısından Türkiye'de Çocuk ve Genç İşgücü. 7, 477-509.
- Smith, P. (2013). Play *Encyclopedia on Early Childhood Development* (ss. 4-6). United Kingdom: University of London.
- Smith, P. K., ve Pellegrini, A. (2013). Learning through play *Encyclopedia on early childhood development* (ss. 7-11).
- Solomon, S. G. (2005). *American playgrounds: Revitalizing community space*: Upne.
- Sormaz, F., ve Yüksel, H. (2012). Değişen çocukluk, oyun ve oyuncağın endüstrileşmesi ve tüketim kültürü. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(3), 985-1008.
- Spencer, C. J., Spencer, C., Blades, M., ve Morsley, K. (1989). *The child in the physical environment: The development of spatial knowledge and cognition* (Vol. 8): John Wiley & Sons Incorporated.
- Sutton-Smith, B. (1967). The Role of Play in Cognitive Development. *National Association for the Education of Young Children*, 22(6), 360-370.
- Sutton-Smith, B. (2008). Play Theory: A Personal Journey and New Thoughts. *American Journal of Play*, 1(1), 80-123.
- Tan, M. (1989). Çağlar boyunca çocukluk. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 22(1), 71-88.
- Tandoğan, O. (2011). *İstanbul'da " Çocuk dostu kent" için açık alanların planlama, tasarım ve yönetim ilkelerinin oluşturulması*. Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Tandoğan, O. (2014). Çocuk İçin Daha Yaşanılır Bir Kentsel Mekan: Dünyada Gerçekleştirilen Uygulamalar. *Megaron*, 9(1).
- Tanju, B. (2018). Sonlu ve Sonsuz Oyunlar: Aldo van Eyck. *manifold*, (Hollanda'da Tasarım), 1-19. doi:<https://manifold.press/sonlu-ve-sonsuz-oyunlar-aldo-van-eyck>

- Taşçı, B. (2010). *Sokağın günümüz koşullarında çocuk oyun alanı olarak ele alınması ve değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Tavşan, F., İsmailoğlu, S., ve Ergun, B. (2018). Restoranlardaki kapalı çocuk oyun alanlarını fiziksel çevre koşullarına ilişkin değerlendirme. *Journal of International Social Research*, 11(59), 568-576.
- TDK. (Ed.) (2020) Güncel Türkçe Sözlük. Ankara: Türk Dil Kurumu.
- TDK. (Ed.) (2021) Güncel Türkçe Sözlük. Ankara: Türk Dil Kurumu.
- Toptaş, K. (2016). Eski Mezopotamya'da çocuk. *Archivum Anatolicum-Anadolu Arşivleri*, 10(1), 55-78.
- Toran, M. (2012). Çocukluğun ve erken çocukluk eğitiminin tarihi ve kuramsal temelleri. *Okul öncesi eğitime giriş içinde*, 1-19.
- Tranter, P., ve Doyle, J. (1996). Reclaiming the residential street as play space. *International Play Journal*, 4(91-97).
- Tsanoff, S. V. (1897). *Educational Value of the Children's Playgrounds: A Novel Plan of Character Building*: Pub. for the author.
- Uğur, S. B. (2018). Geçmişten günümüze şekillenen çocukluk algısı ve çocuk yetiştirme pratikleri. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(45), 227-247.
- Uluğ, H. (2007). *Kuzey Adana'daki Çocuk Oyun Alanlarının Bitk Seçim Yönünden İrdelenmesi*. Çukurova Üniversitesi, Adana.
- Ummanel, A. (2017). Kum ve oyun alanları üzerine bir inceleme. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(3), 1539-1566.
- UNİCEF. (2004). Uluslararası Çocuk Hakları Sözleşmesi.
- Uysal, A. (2015). Çocuk Coğrafyaları ve Çocukların Gündelik Mekânları. *IDEALKENT*, 6(17), 46-61.
- Vatandaş, S. (2020). Sokaktan ekrana: oyunun mekânsal ve işlevsel değişimi. *Intermedia International E-journal*, 7(12), 19-32.
- Vygotsky, L. S. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet psychology*, 5(3), 6-18.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society*: Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Ward, C. (1990). *The Child in the City, new edition*. London: Bedford Square Press.
- Ward, C., ve Golzen, A. (1978). *The child in the city*: Architectural Press London.
- Whittaker, G. (2012). A Type Index for Children's Games. *Folklore*, 123(3), 269-292.

- Woodyer, T. (2012). Ludic geographies: Not merely child's play. *Geography Compass*, 6(6), 313-326.
- Yaylacı, G. Ö. (2007). İlköğretim düzeyinde kariyer eğitimi ve danışmanlığı. *Türk Dünyası Sosyal Bilimler Dergisi (Bilig)*, 40, 119-140.
- Yazgan, B. (2017). *İstanbul İlinde Çocuk Dostu Kent İçin Mekan, Çevre, Tasarım, Gelişim Eksenli Bir Proje: 'Esenler Çocuk Sokağı' Örneğinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Okan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yılmaz, S., ve Bulut, Z. (2002). Kentsel Mekanlarda Çocuk Oyun Alanları Planlama ve Tasarım İlkeleri. *Atatürk Üniversitesi Ziraat Fakültesi Dergisi*, 33(3).
- Yürekli, İ. (2003). *Mimari tasarım eğitiminde oyun*. İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.



EKLER

EK 1 Ticari Çocuk Oyun Alanlarının İl ve Alışveriş Merkezlerine Göre Dağılımı

No	İl	Alışveriş Merkezi	Ticari Çocuk Oyun Alanı
1	Adana	3	8
2	Adıyaman	1	1
3	Afyonkarahisar	2	6
4	Ağrı	1	1
5	Aksaray	1	1
6	Amasya	1	1
7	Ankara	23	30
8	Antalya	14	21
9	Artvin	1	1
10	Aydın	3	7
11	Balıkesir	2	2
12	Batman	1	1
13	Bilecik	1	1
14	Bingöl	1	1
15	Bitlis	1	1
16	Bolu	3	4
17	Bursa	7	14
18	Çanakkale	2	5
19	Çankırı	1	1
20	Çorum	1	2
21	Denizli	5	8
22	Diyarbakır	5	7
23	Düzce	1	2
24	Edirne	3	3
25	Elâzığ	2	3
26	Erzincan	1	2
27	Erzurum	3	3
28	Eskişehir	5	7
29	Gaziantep	4	8
30	Giresun	2	2
31	Hatay	4	12
32	Isparta	2	3
33	İstanbul	80	171
34	İzmir	24	36
35	Kahramanmaraş	2	4
36	Karabük	3	3
37	Kastamonu	1	1
38	Kayseri	8	12

39	Kırıkkale	1	1
40	Kırklareli	1	2
41	Kocaeli	8	10
42	Konya	6	8
43	Malatya	2	4
44	Manisa	3	4
45	Mardin	3	11
46	Mersin	5	6
47	Muğla	5	9
48	Nevşehir	2	3
49	Ordu	2	2
50	Osmaniye	1	2
51	Rize	1	2
52	Sakarya	4	8
53	Samsun	9	16
54	Siirt	2	2
55	Sivas	1	1
56	Şanlıurfa	3	6
57	Şırnak	1	2
58	Tekirdağ	5	8
59	Tokat	1	1
60	Trabzon	3	6
61	Uşak	2	2
62	Van	1	1
63	Yalova	1	1
64	Yozgat	1	3
65	Zonguldak	3	6

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Cemile Buket RAZAKİ

Yabancı Dil : İngilizce

Doğum Yeri ve Yılı :

E-Posta :

Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

- 2018-2022, Alanya Hamdullah Emin Paşa Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Mimarlık Tezli Yüksek Lisans Programı
- 2012-2016, Süleyman Demirel Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü
- 2009-2012, Özel Hamdullah Emin Paşa Lisesi
- 2020, Yarı Zamanlı Asistan Öğrenci, Alanya Hamdullah Emin Paşa Üniversitesi
- 2018, Kurucu Peyzaj Mimarı, Razaki Peyzaj Mimarlığı
- 2018, Peyzaj Mimarı, Çevre Peyzaj Mimarlığı
- 2015, Stajyer Peyzaj Mimarı, Çevre Peyzaj Mimarlığı
- 2014, Stajyer Peyzaj Teknikeri, Maki Bahçe Dünyası

Mesleki Birlik/Dernek/Kuruluş Üyelikleri:

- 2021, TMMOB Peyzaj Mimarları Odası Alanya İlçe Temsilciliği, Alanya.
- 2016, TMMOB Peyzaj Mimarları Odası, Antalya.