


## Öz

Johan Huizinga'nın 1938 yılında ilk kez yayınladığı "Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme" adlı kitabında bahsettiği oyunun kültürel bir olgu olduğu fikri, oyun mekânları metinlerinde çok da tartışılmayan bir konudur. Oyun denilince hep çocuğun akla gelmesi anlayışı, aslında *Homo Ludens* kavramı çerçevesinde oyunun her yaş grubu için önemli olduğu durumunu dışlamaktadır. Bu dışlama ise kültürel bir olgudur. Genel olarak ciddiyet kavramının zıttı ve boş zaman aktivitesi olarak toplumsal kodlara yerleşen oyun, kültürel bir olgu olarak gerçek değerini edinmemiştir. Bu anlayışın mekânsal yansımaları da hep eksik kalmıştır ve uzun yıllar bir tasarım problemi olarak ele alınmamıştır. Özellikle Türkiye'de kentlerde çocuklar için oyun mekânı sınırlı alanlarda kalmış, büyükler için ise spor alanları dışında bir alternatif kurgulanmamıştır. Makale bu durumu—oyun kavramının, oyun eyleminin ve bu eylemin gerçekleştiği oyun mekânlarının indirgenmesi sürecini—modernite eleştirisi üzerinden okur. Aynı zamanda oyunun kamusal mekânın bir parçası olma ve kente, her türlü kullanıcıya cevap vererek, nüfuz etme potansiyelini tartışır. Makale bu tür mekânların tasarlanmasında fenomenoloji kuramını temel alır. Oyunun özgürleştirici, dönüştürücü, geliştirici doğasının ancak yere ait, tüm duvarları aktive eden, bireylerin "sahiplenilmiş zaman"ı deneyimleyebilecekleri tasarımlar ile ortaya çıkabileceğini iddia eder. Bu bağlamda Bernard Tchumi'nin Parc de la Vilette projesi (1983) ile Carve and Omgeving tasarımı ofislerinin tasarladığı Be-Mine projesini (2016) değerlendirir. Makale, bu iki proje özelinde her şeyin tanımlı olduğu, işlev-yoğun, nerede neyin yapılacağını direktifinin verildiği mekânlardan bahsetmez. Bunun yerine boşluğun olduğu, kullanıcıların kullanım biçimini kendilerinin belirlediği, bilinmez öngörülemeyen işlevlere de zemin hazırlayan, devamlılığı vurgulayan, esnek, dönüşebilir ve kamusal mekânın tümüne nüfuz eden deneyim temelli oyun mekânlarının oyunun gerçek doğasının ortaya çıkabileceği mekânlar olduğu sonucuna varır.

**Anahtar Kelimeler:** Modernite, oyun, kamusal mekân, fenomenoloji, ritimanaliz, Henri Lefebvre.

# Toplumsal Bir Olgu Olarak Oyun ve Kent İlişkisi: Ritimanaliz ve Yer

## Play and City Relation as a Social Phenomenon: Rhythmanalysis and Place

 Bilgen Dündar

Beykent Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, İstanbul, Türkiye

Başvuru tarihi/Received: 07.02.2022, Kabul tarihi/Final Acceptance: 04.07.2022

### Extended Abstract

*The act of play, which is inherent in our nature, liberates us from the necessities of modern life, liberates our senses and bodies, develops us individually, and transforms us as it enables interaction and participation with other people, therefore it is both an individual and a social act. Johan Huizinga, in his 1938 book "Homo Ludens: An Essay on the Social Function of Play," takes play as a social act even further, implying the idea that play is the cement of society. The play that Huizinga talks about is a natural action that cannot be perceived by the rational mind, in which the body and the senses come to the fore. However, in the urban context, which are based on the concepts such as mind-based, classification, norm and organization brought by the modernization process, the mentioned play action cannot find much place for itself. Especially in Turkey, there are playgrounds where the boundaries are clearly drawn, separated according to different age groups rather than being inviting, and more importantly, reduced to equipment. These spaces, which are independent of the place and the user, are almost reduced to a type understanding and take place in our cities. While such a set up play space restricts the emergence of a play experience that will change and transform people, it also does not allow the emergence of the social power of the game, that is, the potential of publicity.*

*Another issue that harms the social power of play is that it is defined as a situation specific to children only. Huizinga's idea that the play is a cultural phenomenon is a subject that is not discussed much in the playgrounds texts. The understanding that children always come to mind when it comes to play, in fact, excludes the fact that play is important for all age groups within the framework of the concept of Homo Ludens. This exclusion is also a cultural phenomenon. The play, which is generally the opposite of the concept of seriousness and settled in social codes as a leisure activity, has not acquired its cultural value. This approach emerges as the definition of play spaces for children under the age of twelve in the urban fabric, the exclusion of the gathering of different age groups, and the exclusion of play that is open to everyone, which can be a part of public spaces.*

*The article focuses on the concept of an improvised, instant, unpredictable and spontaneous play. rather than a game understanding, such as sports activities or chess, with a clear playing field and rules. Such a play concept has been chosen because it coincides with the state of the public space being transformative. The article, which aims to read the current situation of playgrounds within the framework of the criticism of modernity, claims that the potential of public spaces and playgrounds to increase, change and transform interaction can be revealed through design. The article is based on the theory of phenomenology in the design of such spaces. It claims that the liberating, transformative and developing nature of play can only emerge with designs that belong to the place, activate all the senses, and where individuals can experience "owned time" (approprié). In this context, it evaluates Bernard Tchumi's Parc de la Vilette project (1983) and the Be-Mine project (2016) designed by Carve and Omgeving design offices.*

*These two projects tell us that the way for public spaces to include free actions that will change and transform people and to create associations is not mechanical, designs in which the directive of what to do is given clearly in the space. Instead, it reveals that it is possible with more flexible designs that will allow different possibilities. In Lefebvre's words, these are spaces where each individual will be involved with her/his own polyrhythm and reach eurhythm in harmony with the rhythm of other individuals and the place / space.*

**Keywords:** Modernity, play, public space, phenomenology, rhythmanalysis, Henri Lefebvre.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

**Cite this article as:** Dündar B. Toplumsal Bir Olgu Olarak Oyun ve Kent İlişkisi: Ritimanaliz ve Yer. Tasarım Kuram 2022;18(36):113–128.

## 1. Giriş

Doğamıza içkin olan oyun eylemi bizi modern yaşamın gerekliliklerinden özgürleş-tiren, duyularımızı ve bedenimizi serbest bırakan, bireysel olarak bizi geliştiren, aynı zamanda başka insanlarla etkileşimi ve katılımı sağlaması sebebiyle dönüştüren, bu sebeple de hem bireysel hem de sosyal bir eylemdir. Johan Huizinga 1938 yılında yayınladığı “Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme” adlı kitabında, oyunun sosyal bir eylem olma durumunu daha da ileri götürerek oyunun toplumun çimentosu olduğu fikrini ima eder. Huizinga’nın bahsettiği oyun, rasyonel akıl ile algılanamayan, bedenin ve duyuların öne çıktığı doğal bir eylemdir. Fakat modernleşme sürecinin getirmiş olduğu akıl temelli, sınıflandırma, norm, organizasyon gibi kavramlar üzerine temel-lenen kent dokularında, bahsedilen oyun eylemi kendisine çok fazla yer bulamaz. Özellikle Türkiye’de sınırların çok net çizildiği, davetkâr olmaktan ziyade farklı yaş gruplarına göre ayrılmış ve daha önemlisi donatılara indirgenen oyun mekânlarına rastlanmaktadır. Yerden ve kullanıcıdan bağımsız olan bu mekânlar neredeyse bir tip anlayışına indirgenerek kentlerimizde yer almaktadır. Böyle kurgulanmış bir oyun mekânı insanı değiştirip, dönüştürecek bir oyun deneyiminin ortaya çıkmasını baştan kısıtlamakla birlikte, oyunun sosyal gücünün yani kamusal potansiyelinin ortaya çıkmasına da izin vermemektedir.

Oyunun sosyal gücüne zarar veren diğer bir konu da oyunun sadece çocuğa özgü bir durum olarak tanımlanmasıdır. Huizinga’nın oyunun kültürel bir olgu olduğu fikri, oyun mekânları metinlerinde çok da tartışılmayan bir konudur. Oyun denilince hep çocuğun akla gelmesi anlayışı, aslında *Homo Ludens* kavramı çerçevesinde oyunun her yaş grubu için önemli olduğu durumunu dışlamaktadır. Bu dışlama da kültürel bir olgudur. Genel olarak “ciddiyet” (Huizinga, 2006) kavramının zıttı ve boş zaman aktivitesi olarak toplumsal kodlara yerleşen oyun, kültürel olarak gerçek değerini edinmemiştir. Bu yaklaşım biçimi, kent dokusunda sadece on iki

yaş altı çocuklara yönelik oyun mekânlarının tanımlanması, farklı yaş gruplarının bir araya gelme durumunun dışlanması, kamusal mekânların bir parçası olabilecek herkese açık oyun eyleminin bu kapsama alınmaması şeklinde karşımıza çıkar.

Makale spor faaliyetleri gibi ya da satranç gibi oyun alanı ve kuralları belli olan bir oyun (*game*) anlayışından ziyade; doğaçlamaya olanak tanıyan, anlık, öngörülemeyen ve kendiliğinden gelişen bir oyun (*play*) kavramına odaklanır. Böyle bir oyun kavramı kamusal mekânın değiştirici, dönüştürücü olma hali ile örtüştüğü için seçilmiştir. Makale, kamusal mekânların ve oyun mekânlarının etkileşimi artırma, değiştirme, dönüştürme potansiyellerinin tasarım aracılığı ile ortaya çıkarılabileceğini iddia eder. Makale bu noktada fenomenoloji kavramı düşünürlerine odaklanır. Yere aidiyet, bedensel deneyim bu kuram çerçevesinde makalenin üzerinde durduğu konulardır. Görselliğin ve görünenin ötesinde, mevcut alanda örtük olan verilerin de ortaya çıkarılması anlamında güçlü bir anlayış olduğu için bu kurama eklenmeyi amaçlar.

Bahsedilen tartışmaları yapabilmek adına makale ilk olarak planlanmış, tanımlı bir oyun kavramından ziyade dönüştüren oyunun doğasının ne olduğu üzerinde durur. İkinci olarak modernitenin belirttiği görselliğin öne çıkması ve dolayısıyla diğer duyuların ikincil plana düştüğü bir durumun eleştirisi yapılarak, oyun ve kent ilişkisinin geçmişte ve günümüzde nasıl bağlar üzerinden tartışıldığını ortaya koyar. Üçüncü olarak fenomenoloji düşüncesini savunan düşünürler ve tasarımcıların söylemleri çerçevesinde oyun ve yer ilişkisini tartışır. Yere ait oyun tasarımlarını ve tüm bedenin dâhil olduğu bir oyun deneyimini fenomenoloji ve Lefevre’nin ritimanaliz metodu aracılığıyla tartışır. Makale son olarak da seçilen iki örnek üzerinden kamusal mekân ve oyun ilişkisi ile dönüştürücü oyunun mekânsal karşılığının neler olabileceğinin yollarını sorgular.

## 2. *Homo Ludens* / Oyun Kavramı ve Oyunun Doğası

Huizinga (2006) *Homo sapiens* (akıllı insan) kavramının türümüzü tanımlama açısından

yeterli olmadığından ve bu yüzden *Homo faber* (imalat yapan insan) kavramının icat edildiğinden bahseder. Bu kavramın yanına *Homo ludens* (oyun oynayan insan) kavramını ekler. Çünkü Huizinga'ya göre oyunun toplumsal yapıları kurmada büyük bir gücü vardır ve bu sadece akıl ile kavranamaz (Huizinga, 2006, 13). Oyunu “kültürün içinde, bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültüre başlangıcından içinde yaşadığımız döneme kadar damgasını vuran, verili bir bizatihilik” olarak görür (Huizinga, 2006, 20).

Oyun kavramının kendisine baktığımızda İngilizce’de *play* ve *game* ayrımları olduğunu görmekte birlikte Fransızca, İtalyanca, İspanyolca ve Türkçe’de her iki anlamı da içeren tek bir oyun kavramını buluruz. Bu kavramlar bazen birbirleri içine geçmektedir. *Play* kavramı *game* kavramını kapsamakla birlikte Roger Callois (2001) kavramların kökenlerine bakarak farklılıklarını ortaya koyar. Callois *play* kavramı için *Paideia* (Yunanca’dan alır), *game* kavramı için ise Latince’den alınan *Ludus* kavramını kullanır. *Paideia* kendiliğindedir, yerleşik kuralların yokluğunda sanki yanılmanın ortak varsayımına dayanır. *Ludus* ise önceden belirlenmiş anlaşmalara dayanır, kuralları vardır ve bu kurallar açık ve istikrarlıdır (Caillois, 2001, 28; 1961). Oyunun kendi içinde ikili ayrımını yapan başka bir isim ise din araştırmacısı olan James P. Carse’tir. Carse’a (1986) göre “En az iki tür oyun vardır. Biri sonlu diğeri ise sonsuz olarak adlandırılabilir. Sonlu bir oyun kazanmak amacıyla, sonsuz bir oyun ise oyunu sürdürmek için oynanır”<sup>1</sup> (Carse, 1986, 1). Burada sonlu oyun *Ludus*’a gönderme yaparken, sonsuz oyun ise *Paideia* ile bir benzerlik göstermektedir.

Huizinga her ne kadar *Ludus* kavramını kullanıyor olsa da onun oyun kavramı *Paideia*’ya daha yakındır (Perez de Arce, 2018). Onun söyleminde bu iki kavram birbiri içine geçmekte ve daha çok oyunun toplumlara bir arada tutan ve insana içkin olan yapısı üzerinde durmaktadır. Oyun öncül bir eylemdir, verili olandır, doğamızda olandır. Doğamızda olması sebebiyle de belki evren ile bütünleştiğimiz nadir aktivitelerden birisidir. Çocuklar bunu doğ-

dukları andan itibaren yaparlar. Toplumsal kodların henüz çocuğun zihnine işlenmediği ve belirli formatların davranışlarını engellemediği yaşlarda, çocuk doğal olarak oyun oynar ve oyunla gelişir-hem fiziksel olarak, hem de zihinsel olarak. Oyun çocuğun yaptığı iş ile içkin bir ilişki kurmasını sağlar. İnsan kendi dışında duran, kendisini ilgilendirmeyen ya da yapmaktan keyif almadığı konuları öğrenme noktasında problem yaşar. Çünkü o konuya ne zihniyle, ne de bedeniyle dâhil olabilir. Oyun bu noktada devreye girer. Oyun insanın tüm duyularıyla, zihniyle, bedeniyle aktif olduğu, bütün olduğu doğal bir şekilde gerçekleşen, gönüllü bir eylemdir.

Juhanni Pallasmaa (2012) bir ormanın içinde yürüdüğümüzde her tür duyumuzun nasıl aktive olduğundan, bedenimizle ve bilincimizle orayı deneyimlemekten bahseder (Pallasmaa, 2012, 44). Bu deneyimler belki de zihnimizdeki birçok şeyi dışarıda bırakıp o ana gelip, o anı genişleten, bu anlamda da içsel zaman kavramımızı değiştiren deneyimlerdir. Henri Lefebvre (2017) bu bütün olma durumunu ritimler üzerinden açıklar. Onun ritimanaliz metodu ile konuşacak olursak, bizim bedenimizin kendi ritmi vardır. Ormana girdiğinizde ilk olarak duyulara hitap eden bir şey yokmuş gibi sessiz ve ritimsizmiş gibi algıladığınız, ama biraz zaman geçince ritimleri hissedersiniz ve oraya kendi ritimlerinizle dâhil olursunuz. Buna Lefebvre (2017) öritmi der. Her canlının bir poliritmi vardır ve bunlar bir uyum içinde birlikte öritmi oluşturur. Öritmiye ulaşmak için geçirilen zaman önemlidir. O yüzden sadece imgeler üzerinden ilerleyen bir deneyimden ziyade tüm bedenimizin dâhil olacağı bir deneyim ritimlerin birbirine uyum sağlaması ve etkileşime girmesi için zaman ister.

Oyun da tüm duyuların aktive olduğu bir ritim yaratır. Oyun alanını düşünelim. Tek bir çocuk var olan oyun alanı ile etkileşime girer ve kendisi bir oyun kurarak doğal bir şekilde harekete başlar. Daha sonra diğer çocuklar gelir. Birbirlerini tanımayorlarsa biraz birbirlerinin çevrelerinde dolanırlar. Sonrasında bir şekilde iletişime geçip oyuna başlarlar ve birlikte başka bir

<sup>1</sup> “There are at least two kinds of games. One could be called finite, the other infinite. A finite game is played for the purpose of winning, an infinite game for the purpose of continuing the play.” (Carse, 1986, p.1).

ritim oluştururlar. Eğer daha fazla gözlem yaparsanız şunu görürsünüz: her çocuğun ritminin diğeriyle uyum içinde olduğu ve tüm çocukların bedenleriyle dâhil oldukları bir deneyim yaşadıklarını. O anı yaşayan çocuklar için doğrusal zaman yoktur artık, döngüsel bir zamandan bahsedebiliriz. Tekrarın olduğu ama her tekrarın da farklı şekilde yaşandığı bir döngü. Oyun anı büyütür, genişletir, bize bir boşluk açar ve biz o boşluğun içinde deviniriz. Doğa ile uyumlanan bedenimizin belki de kaybettiği tinsel bir deneyimdir. “Kendini kaptırmak” deyiimi oyun oynayan çocuklar için çok kullanılan bir ifadedir. Bu ifade, bahsedilen deneyimin açıklamasıdır. Her şeyi akışına bıraktığımız, sizi içine alan, doğal bir süreçtir oyun. Lefebvre (2017) buna “sahiplenilmiş zaman” (*approprié*) der. Lefebvre geçici olan sahiplenilmiş zamanın niteliklerini şu şekilde tanımlar:

[...] sahiplenilmiş zaman zamanı unutan bir zamandır; o sırada artık zaman saymaz (*ve sayılmaz*). [...] herhangi bir faaliyet doluluk getirdiğinde sahiplenilmiş zaman gelir veya ortaya çıkar. Bu faaliyet kendisiyle ve dünyayla uyum içindedir. Bir yükümlülük veya dışarıdan gelen bir zorlamadansa kendini yaratma veya hediye özelliklerine sahiptir. Zamanın içindedir; bir zaman süresindedir ama o zaman üzerine düşünmez (Lefebvre, 2017,103).

Bu tür deneyimler rasyonel akıl ile kavranamaz. Bedenin ve bilincin doğal bir şekilde dâhil olduğu bu deneyimler sebebiyle, Huizinga’ya göre oyun “irrasyoneldir,” “hiçbir rasyonel ilişki üzerine temellenendirilemez,” oyun “tini kabul etmektir.” Huizinga’nın, *Homo sapiens* kavramını eleştirmesi ve aslında bir anlamda aklın ve modernitenin getirmiş olduğu determinizmin dışladığı bir gerçeklik olarak oyunu tanımlaması -kendisi açıkça söylemese de- bir modernite eleştirisi olarak karşımıza çıkar. Tini öne çıkarması, oyunu irrasyonel olarak tanımlaması, deterministik anlayışın bakış açısından oyunun tamamen “*superabundance*” yani gereksiz olarak tanımlanması görüşü bunu doğrulamaktadır.

### 3. Oyun ve Kent

İrrasyonelin rasyonelin yanında dışlanmasında modernleşme sürecinde tüm alanlarda görülen bir durumdur. Aydınlanma ile başlayan süreçte norm oluşturma, sınıflandırma, organizasyon gibi kavramlar bir sistem oluşturmak adına yükselen değerler olmuştur. Farklılıklar üzerinden değil aynılıklar üzerinden ilerleyen bu sistem, sınıflandırmaya girmeyen değerleri dışlar, ötekileştirir. Ancak aklın algıladığı, gözün gördüğü, gözlenebilir, ölçülebilir olanlar bu sisteme girebilirler. Theodor Adorno ve Max Horkheimer (1944) Aydınlanma sürecinin bu dışlama mekânizmasını şu şekilde açıklar: “Var olanlar arasındaki çok sayıdaki yakınlıklar, anlam veren öznel ile anlamsız nesne arasındaki, rasyonel anlam ile anlamın tesadüfi aracı arasındaki tek ilişki tarafından bastırılır. Büyülü düzlemde, rüya ve imge, söz konusu şey için yalnızca işaretler değildi, benzerlikler veya isimlerle ona bağlıydı” (Horkheimer and Adorno, 1990; 1944, 10). Aydınlanma projesi yapıların oldukları halini indirgeyip, özünü değiştirerek karanlıktan aydınlığa giden dönüşümü şeylerin bilinmeyen özelliklerini yıkararak ve yok sayarak yapmakta ve aslında onları sadece görünene indirgemektedir (Heidegger, 1996). Şeylerin, nesnelere, eylemlerin doğal güçleri ve saklı nitelikleri ve belki de anlamları indirgenmiştir. Bir anlamda dünyanın büyüü bozulmuştur.

Kent ve mekân üzerinden bu sürece bakıldığında ise kartezyen mekân anlayışının baskın olduğu, işleve indirgenen, rasyonel, fiziksel özelliklerin yani görünene öne çıktığı yaklaşımları görmekteyiz. Bu indirgeme sürecine yönelik eleştiriler, öncesinde parça parça görünür olmakla birlikte, 1950’lerin sonunda ve 60’larda ivme kazanmıştır. Özellikle mimarlık alanında steril, elitist ve yerden kopuk mekân tasarımları bu eleştirilerin dozunun artmasına sebep olmuştur. Oyun kavramı açısından baktığımızda Huizinga bu anlamda bir öncüdür. Huizinga psikoloji ve fizyoloji alanlarında yapılan çalışmaların oyunun doğasını ve anlamını ortaya çıkarmaya ve “hayat düzleminde” nereye karşılık geldiğine cevap bulma yönünde araştır-

malar olduğundan bahseder (Huizinga, 2006, 17). “Oyunun biyolojik işlevi”ni tanımlamaya yönelik bu çalışmaların oyunu kendi içinden araştırmadıklarını iddia eder. Ona göre, bu alanlar oyuna “deneysel bilimin ölçü aletleri” ile yaklaşmakta ve “oyunun kendi doğası” ve “oyuncular için taşıdığı anlamı” göz ardı etmekte ya da hep ikincil plana atmaktadır (Huizinga, 2006, 17-18).

Huizinga bu türde yapılan araştırmalar için şu soruları sorar: “Tamam, öyle olsun, ama sonuçta oyunun ‘zevкли yanı’ nedir? Bebek neden zevkten bağırır? Oyuncunun neden hırstan gözü döner, neden binlerce kişi kalabalık futbol maçında çılgınlığa varan bir heyecan yaşar?.” Yoğunluk dediği bu deneyimler oyunun özünü oluşturur ve ona göre doğa bize oyunu “heyecan, sevinç ve ‘matraklıkla’ (*grap*)” birlikte vermiştir (Huizinga, 2006, 18-19).

Huizinga’nın bahsettiği bu özellikleri sebebiyle oyun kavramı, modernite eleştirisi üzerine söylemlerini kuran düşünürler, tasarımcılar tarafından modernitenin rasyonalitesine karşılık, bu rasyonaliteyi kırma yönünde araştırılması gereken bir kavram olarak görülmüştür. Kentin sosyal bir gerçeklik olduğu anlayışı ve gündelik hayata yapılan vurgu (Lefebvre), kenti deneyimleme yaklaşımları (Walter Benjamin, Durumcular) oyunu da içine alan bir çerçevede tartışılmıştır. Oyunun araçsal olmayan (*non-instrumental*) ve metalaştırılmayan (*non-commodifiable*) doğası sebebiyle, 1960’lı yıllarda Homo Ludens kavramı modernite eleştirisi üzerine söylemlerini temellendiren birtakım mimarların ve grupların da sahiplendiği bir kavram olmuştur.<sup>2</sup>

“İşlevsel” kent planlarını eleştiren Lefebvre’ye göre kentsel mekân ve kentsel yaşam sosyal bir gerçekliktir (Lefebvre, 1996). Bu çerçevede kentsel mekân işlevi öngörülemez, çelişkinin, dönüşümün olduğu, tahmin edilemez, kullanıcıların eylemlerine bağlı olarak sürekli değişen dinamik bir sosyal bağlamdır. Richard Sennett (1974) bu bağlamı “amorf ortam” (*amorphous milieu*), Pierre Bourdieu (1977) *habitus* ve Tim Edensor (1998) da “düzensizlik” (*disorder*) kavramlarıyla açıklarlar. Bu çoğulcu, çelişkili, değişken bağlamda gerçekleşen

davranışlar anlaktır ve yaratıcıdır. Düşünürlerin kenti bu şekilde belirsizlikler üzerinden tanımlamasıyla beraber, üzerinde durdukları diğer konu bu mekânların insanları dönüştürmesidir. Benliğin sürekli yeniden inşası söz konusudur. Kentleri hem bireydeki hem de sosyal değişimin motoru olarak tanımlayan Lewis Mumford’a (1996) göre :

Şehirde, benliklerin yaratılması ve yeniden yaratılması [...] onun başlıca işlevlerinden birisidir [...] Her kentsel dönem çok sayıda yeni rol ve eşit çeşitlilikte yeni potansiyeller sağlar. Bunlar kanunlarda, görgü kurallarında, ahlaki değerlendirmelerde, kostüm ve mimaride meydana gelen değişikliklere karşılık gelir ve sonunda şehri yaşayan bir bütün olarak dönüştürürler (Mumford 1996; alıntı Stevens, 2007, 10).

Oyunun “tekrarlanabilir olması” gönüllü bir eylem olması, oyunun özgürlük içermesi, her türlü ahlaki ikilemleri dışarıda bırakıyor olması (“bilgelik-aptallık, doğru-yanlış, iyi-kötü”) (Huizinga, 2006, 27), anlık ve öngörülemez olması; kişinin başkalarıyla etkileşime girerek, doğal bir süreç olarak kendisini keşfetmesi ve gerçekleştirilmesi ve bu sayede dönüşmesi kent deneyimleri ile çakışır. Bu anlamda oyunu Huizinga’nın tanımladığı şekilde toplumsal ritüellere kadar genişletecek olursak kent deneyiminin önemli bir parçası haline geldiği görülür.

Lefebvre ve Durumcular (*Situationists*) modern kent kurgusunun yaşamın tüm birimlerini birbirinden ayıran onu bölgeleyen anlayışına karşı çıkarlar. Lefebvre’ye göre oyunu kapsayan boş vakit (*leisure*) aktiviteleri burjuva değerlerini ve toplumsal ilişkileri yeniden üreten ve güçlendiren kafeler gibi belirli ayrılmış mekânlara hapsedilmişlerdir (Lefebvre, 1991). Durumcular’ın önde gelen isimlerinden olan Guy Debord bu katı ayrıma karşılık yaşamın kendisinin alanı (*hayatın gerçeği olan özgürlüğün ve boş vaktin alanı*) olarak üçüncü bir alan yaratılması gerekliliğini ortaya koyar. Debord’un önerisi iş/boş zaman ve kamusal/özel ayrımlarının çözüleceği üniter bir şehircilik anlayışıdır (Debord, 1996; alıntı Stevens, 2007; 11). Debord

<sup>2</sup> Yona Friedmann Homo Ludens kavramını Fransa’ya tanıtan isimdir. Aynı şekilde İngiliz Archigram grubu yapmış oldukları ütopyik projelerde oyun temasını vurgularlar. Ayrıca Aldo van Eyck’in sayısız 700’ü geçen oyun alanı tasarımları da bu döneme denk gelmektedir.

özelinde Durumcuların amacı kenti herkesin katılabileceği bir oyun alanı olarak anlamaktır. Onların *dérive* metodu dolaşmanın tamamen bir şans meselesi olmadığını, aynı zamanda kentsel ortamda gizli olan dinamizm ve oyun potansiyelinden yararlanan kasıtlı bir deney pratiği olabileceğinin altını çizmektedir (Stevens, 2007, 16). Benjamin ise kenti bir labirent gibi görür. O, kentin sürekli değişen doğasına, sadece göze değil tüm duylara hitap eden deneyimi sunmasına, konsantrasyondan ziyade dikkat dağıtan yapısı (*state of distraction*) sebebiyle değişime ve dönüşüme zemin hazırlamasına, tek bir anlamının olmamasına vurgu yapar. Bu anlamda Benjamin'in tarif ettiği kent deneyimi oyunun kural değiştiren ve kural yıkan yapısına benzemektedir (Stevens, 2007,16).

Oyun ve kent ilişkisine güncel literatür açısından baktığımızda farklı tartışma zeminlerinin ortaya çıktığını görmekteyiz. Bu çalışmalar şu şekildedir: Akıllı şehir (*smart city*), teknoloji ve oyun bağlamında kent medya ara yüzleri üzerine (Afonso ve Schieck, 2019) yine aynı bağlamda kent mobilyaları ve kent peyzajı üzerine çalışmalar (Chew, Hesperhol ve Loke, 2021); kenti oyun alanı olarak gören dijital ya da gerçek oyunların kenti farklı bir şekilde deneyimlemenin aracı olduğu yönünde çalışmalar (Chisik, Nijholt, Schouten ve Thibault, 2022); açık alan oyun aktivitelerinin eğitim ve gelişim açısından bir zemin oluşturabileceği yönündeki çalışmalar (Beery, 2020); kentsel gelişimi hızlı bir şekilde gerçekleştiren ve kentte çocuklar için oyun alanlarının daha fazla ve nitelikli olması gerekliliği üzerine yapılan çalışmalar (Shi, 2016); kent hayatını durduran (*savaş, yoğun kar yağışı, pandemi, vb*) önemli olaylar sonrasında oyunun iyileşme için kullanılmasını öneren çalışmalar (Parra-Martínez, Stutzin-Donoso ve López-Carreño, 2020); genel olarak kentteki yeşil alanların oyun alanları ile birlikte tasarlanması ve refahın (*well-being*) bir aracı olarak kullanılmasını öneren çalışmalar (Pulgar, Anguelovski ve Connolly, 2020); kent hakkı olarak oyun (Carroll, Calder-Dawe, Witten ve Asiasiga, 2018; Seixas, 2021) oyun alanlarının tasarımlarında malzemenin, topoğrafyanın, ölçeğin önemi üzerine duran ve alternatif oyun alanı tasarımlarına odaklanan çalışmalar (Lai ve

Low, 2019).

Görüldüğü gibi çok farklı disiplinlere uzanan oyun ve kent ilişkisi, temelde oyunun bağlamı olarak kent, kentin deneyimlenmesinin bir yolu olarak oyun ve aslında kişinin kendisini dönüştürerek kamusal alanda gerçekleştirilmesi için kentte oyun anlayışları olarak karşımıza çıkar. Bu çalışma oyun kavramını kenti deneyimlemenin bir aracı, dönüştürücü ve bir araya getirci potansiyeli sebebiyle kamusal mekânlar ile örtüşen ve neredeyse onun kendisi haline gelen yönleri üzerinde duran çalışmalara eklenmeyi amaçlar. Bu tür oyun mekânlarının ancak yere ait, tüm duyları aktive eden, bireylerin "sahiplenilmiş zaman"ı deneyimleyebilecekleri tasarımlar ile mümkün olabileceğini iddia eder. Bu noktada kartezyen felsefeye dayanan nesneye indirgenmiş bir mekân anlayışından ziyade, mekânın farklı anlam katmanlarını göz önüne alan ve varoluş tartışmaları üzerine temellenen fenomenoloji anlayışını üzerinde durulması gereken bir anlayış olarak görür.

#### 4. Oyun, Yer ve Ritimanaliz

Rasyonellik ve irrasyonellik tartışmalarının yanı sıra, modernite eleştirilerinin en fazla yoğunlaştığı diğer bir nokta modernitenin görselliği diğer duylara karşılık öne çıkarmasıdır.<sup>3</sup> Jonathan Crary (1992) dokunma duyusunun 17.ve 18. yüzyıllarda klasik görme duyusunun bir parçası olmasından bahseder. Crary'ye göre dokunmanın görüşten ayrılması 19. yüzyılda bedeninin endüstriyel olarak yeniden haritalanması içinde gerçekleşir ve bunun sonucunda tüm duylar birbirinden ayrılır ve ilişkileri kalmaz. Aynı zamanda görmenin kavramsal bir bileşeni olan dokunma kaybını gözün referanssallık açısından çözülmesi olarak değerlendirir (Crary, 1992, 20). Bir nevi görme bağlamını kaybetmiş gibidir.

Beden ile dünyayı deneyimlemek, onunla uyum içinde ve onun bir parçası olduğumuzu hissetmek aslında Benjamin'in iki farklı deneyim tanımında modern öncesi deneyime denk gelmektedir. Benjamin'e göre *Erlebnis* ve *Erfahrung* olarak tanımlanabilecek iki farklı tür deneyim vardır.

<sup>3</sup> Bu konuda çok geniş bir literatür bulunmaktadır. Jean-Paul Sartre, Maurice Merleau Ponty, Emmanuel Levinas gibi felsefeciler, Michel Foucault, Louis Althusser, Guy Debord gibi sosyal teorisyenler, Jacques Lacan gibi psikanalistler, Roland Barthes gibi kültür eleştirmenleri, Jacques Derrida and Jean-François Lyotard gibi postyapısalcı teorisyenler bu konudaki geniş literatürün önde gelen isimleri olmuşlardır.

*Erfahrung* yaşam deneyimi demektir; bireyin duyuları, bilgileri ve olayları özümlediği entegre bir deneyim stokunu ifade eder. Böyle bir deneyim birikimi oluşturma yeteneği, bir geleneğin varlığına çok şey borçludur. Bu anlamda deneyimin kolektif ve bilinçsiz olduğu söylenebilir. *Erfahrung*, benzerlikleri algılama ve onları harekete geçirme yeteneği ile ilgilidir. *Erlebnis* ise birbiriyle hiçbir şekilde ilişkili olmayan ve yaşam deneyimiyle bütünleşmemiş bir dizi atomize, bağlantısız anlara indirgenmiş duyuları ifade eder (*Benjamin, alıntı Heynen, 1999, 98*).

Bu farklı deneyim tanımlarına göre modern dönemler için birbiriyle bağlantısız, tekil, belki bağlamsız, imajlara indirgenmiş bir deneyimden bahsedebiliriz. Özellikle fenomenoloji kanadındaki düşünürler deneyimin bu parçalanmış, görselliğe indirgenmiş halini eleştirirler ve tekrar beden bütünlüğe erişme olasılıklarını ve bedenle dâhil olduğumuz deneyimin yollarını araştırırlar. Duyuların ayrılmasına ve bütünlüklerini kaybetmesine eleştiri olarak bedenin ne kadar önemli olduğu ve sadece duyuların değil duyularla birlikte bilişsel olarak bütünlüğü yakalamanın önemi üzerinde dururlar. Örneğin Maurice Merleau-Ponty (2002; 1967), sinesteziyi (*synaesthesia*), dokunma da dâhil olmak üzere tüm duyuların birbirinden farklılaşmayacak şekilde birleşik bir işbirliği olarak savunur. Ponty'ye göre algı beden ile başlar ve bedenin varlığı birincil referans noktasıdır (*Merleau-Ponty, 2002; 1967*).

Görüldüğü gibi modernite eleştirileri, rasyonel aklın çok baskın olması sebebiyle tinin kaybolduğu, duyular bileşeninden görmenin öne çıkarak duyu bütünlüğünün bozulduğu, bedenin göz ardı edildiği noktalarına temellenmektedir. Oyun açısından<sup>4</sup> Türkiye'deki örneklerle ve başka ülkelerdeki oyun alanlarına yönelik eleştirilere (*Parra-Martinez, Stutzin-Donoso ve Lopez-Carreno, 2021; Perez de Arce, 2018*) baktığımızda oyunun kent bağlamından koparıldığı, sınırlı oyun alanlarına sıkıştırıldığı, oyun donatılarına indirgenildiği noktada tüm büyüsunü

kaybettiğini görmekteyiz. Bedenin tam anlamıyla dâhil olamadığı, Benjamin'in deneyim tanımından yola çıkarsak modern dönemin deneyimi olan *Erlebnis*'e indirgenmiş, atomize, bağlantısız eylemler silsilesi haline gelmiş bir oyundan bahsedebiliriz. Bu uygulamalar oyunun doğasına aykırı olup, oyunun kentteki kamusal anlamındaki gücünü elinden almaktadır diyebiliriz.

Kartezyen mekân anlayışını eleştiren, fenomenoloji kuramı çerçevesinde mekân söylemini deneyim ve beden üzerine kuran Lefebvre zaman ve mekânı birbirinden ayırır. "Doğrusal olmayan bir zaman anlayışı ve tarih kavrayışı" Lefebvre'nin mekânı ele alış biçimini belirler. Bu açıdan baktığımızda Lefebvre'nin önerdiği ritimanaliz yöntemi "yeni bir bilgi alanı" olarak karşımıza çıkar. Lefebvre'nin ritimanaliz yöntemini oluşturma sürecinde Nietzsche, Proust, Marx gibi kilit isimlerin yanında kavramı bizzat kendisinden aldığı Gaston Bachelard'ın etkisi büyüktür. Bachelard'ın Lefebvre'nin söylemindeki etkisi sadece ritimanaliz ile sınırlı değildir ve onun mekân anlayışını da kapsamaktadır. Ritimanaliz açısından Bachelard'dan etkilendiği nokta Lefebvre'nin de yıllardır üzerinde çalıştığı Henri Bergson'un süre (*durée*) kavramına yönelik eleştirisidir. Bachelard'a göre süre kavramı "Bergson'da olduğu gibi bütünlüklü ve uyumlu değil, daha ziyade parçalı ve uyumsuz unsurlardan mürekkep"tir (*Elden, 2017, 17*). Lefebvre de kendi ritimanaliz söyleminde Bachelard'ın bu eleştirisinden çok şey almıştır.

Lefebvre için "doğal, biyolojik ve toplumsal zaman ölçülerinin veya bedenlerimizin ve toplumun ritimlerinin birbiriyle çakıştığı noktada, ritimlerin analizi" gündelik hayatın kavranması bağlamında önemli bir rol üstlenir (*Elden, 2017, 9*). Ritimanaliz yöntemi bu yüzden mekândan bağımsız sadece zaman ile ilişkili bir analiz yöntemi değildir. Ritimanaliz yöntemi bir nevi yer'de mekânda bulunan ama görünmeyen açığa çıkarılmasıdır. Fenomenoloji kuramını benimseyen mimarlar gibi o da mekânı ve yeri derinlikli inceler. Bu kuramın önemli temsilcilerinden birisi olan Ste-

<sup>4</sup> Kent mekanlarında oyunun bir tasarım problemi haline gelmesi 20. yüzyılı bulmaktadır. Modern yaşam biçiminin getirmiş olduğu çalışma saatleri dışındaki boş zamanların rekreatif eylemler ve temiz hava olarak geçirilmesi istenci belki de daha önce kentlerde net bir şekilde tanımlanmayan oyun ve rekreatif alanların tasarımını incelemiştir. 1933 yılında CIAM toplantısında kabul edilen Atina Şartı kenti dört farklı bölgeye ayırmayı öneriyordu: yaşam, çalışma, rekreasyon ve dolaşım. Bu noktadan sonra oyun rekreatif eylemin bir parçası olarak modern kentin babaları tarafından değer gördü. Güneş ışığı ve yeşil alan ile ilişkilendirilerek kentsel tasarımın araçlarından birisi haline geldi (*Perez de Arch, 2018, 2*). CIAM'ın kendi içindeki tartışmaları, Team X grubunun Atina Şartı'na karşı koyması, bölgeleme anlayışını eleştirmesi, daha eşitlikçi ve özgürlükçü mekanların yaratılma istenci oyun alanlarında da farklı uygulamalara yol açmıştır. Özellikle Team X grubunun bir üyesi olan Aldo van Eyck'in oyunun doğasına uygun olabileceği söylenebilecek yüzlerce oyun alanı tasarımı bulunmaktadır.

ven Holl yerin önemini şu şekilde açıklar: “Mimarlık duruma bağlıdır. Müzik, resim, heykel, film ve edebiyattan farklı olarak, bir yapı bir mekân deneyimi ile iç içedir. Bir binanın bulunduğu yer, ana fikrine etki eden bir girdiden daha fazlasıdır. Fiziksel ve metafiziksel temelidir” (Holl, 1989, 9). Yapılarında yer ile kurduğu özel ilişki ile öne çıkan Peter Zumthor ise yaşamın ritminin devam ettirildiği, farklı ritimlere olanak veren ve aslında bu anlamda yer ile kurulan ilişkinin sadece fiziksel bir durum olmadığını şu şekilde ifade eder:

Mimarlığın kendine özgü bir alanı vardır. Yaşamla özel bir fiziksel ilişkisi vardır. Bunu öncelikle bir mesaj ya da sembol olarak düşünmüyorum, ama içinde ve çevresinde devam eden yaşam için bir zarf ve arka plan olarak, zemindeki ayak seslerinin ritmi için, iş yoğunluğu için, bir uykunun sessizliği için hassas bir kap (container) olarak düşünüyorum (Zumthor, 2010; 1998, 13).

Lefebvre'nin ritimanaliz yöntemi hem kamusal mekânları hem de oyun eylemini analiz etmek açısından önemlidir. Lefebvre ritimanalizi modernitenin dışladığı hisleri ve bedeni merkeze alarak yapar. Bu metodu her türlü alanda uygulayabileceğimizi söyleyen Lefebvre sosyal bir gerçeklik olarak gördüğü kamusal mekânlarda bir analiz yöntemi olarak sunar. Fakat bu analiz bizi genellemelere götüren bir analizden ziyade mevcudiyet ve şimdi'yi öne çıkaran bir yaklaşım biçimidir. Üst üste çakışan, karışan, çelişen ritimlerin ne olduğunun ortaya çıkarılmasıdır bir nevi. Analiz yapan kişinin bedeni burada metronom görevi görür (Lefebvre, 2017, 40).

Ian Borden (2000) Lefebvre'nin ritimanaliz yönteminden yola çıkarak kaykaycıların kente nasıl yeni bir anlam kattıklarından bahseder.

Kaykaycılar, bir eylem yeri olarak sokakların önemini örtük olarak kavrarlar; İdeolojik olarak cephesel veya anıtsal mimariye yönelmek yerine, kaykaycılar genellikle daha günlük alanların (caddenin alanı, kentsel plaza, minimal) anlam ve sembolizminden

yoksun olmayı tercih ederler, tıpkı grafiti sanatçılarının sıradan olmayan alanlar üzerine yazma eğiliminde olmaları gibi (her zaman çok görünür olmayan). Bu kısmen onların toplumsal çatışmadan kaçınma arzularını yansıtır, ancak aynı zamanda yeniden yazma girişimidir - anlamı değiştirmek değil, daha önce olmayan bir yere bir anlam eklemek (Borden, 2000, 182).

Oyun için de yüzeyler, dokular, ölçek, eğim, salınma, dengede durma, koşma, kayma gibi eylemler açısından benzer bir durum söz konusudur. Özellikle çocuk için de bu yüzeylerin simgesel anlamları çok önemli değildir. Kaldırım bordürleri üzerinde dengede yürümek, çocuklar için araç yolu ile yaya yolu ayrımı gibi bir anlamı barındırmaz, onlar için dengede durarak düşmeden yürüyecekleri bir parkurdur. Bu eylem planlı olarak değil, doğal bir şekilde anlık olarak gerçekleşir. Onlar için farklı bir eylem ve deneyim alanı haline gelir. Dolayısıyla kent, çocuklar tarafından toplumsal bariyerlerin izin verdiği ölçüde bu şekilde yaşanır.

Borden'ın analizi kaykaycıların kente farklı bir ritim ve kentin yaşanmasına farklı bir anlam kattıkları yönündedir. Ritim hızlanır, deneyim anlık ve doğaçlamadır. Kaykaycılar Borden'ın “mikro deneyimler” dediği yüzeylerin dokusuna ve çevredeki seslere daha açıktırlar ve hissediler (Borden, 2000, 182). Oyunun sınırlarını tüm kent olarak istedikleri zaman genişletebilirler. Oyunlar evrilir, alanını genişletir, yaratıcılık devreye girer.

Lefebvre ritimanaliz metodunda ritimleri anlamak için bize bazı kavram ikilikleri verir. “Tekrar-fark, mekânîk-organik, keşif-yaratma, döngüsel-doğrusal, sürekli-kesintili, niceliksel-niteliksel” (Lefebvre, 2017, 34). Lefebvre kavram ikiliklerinden en fazla tekrar-fark ile döngüsel-doğrusal üzerinde durur. Ona göre hiçbir tekrar aynı değildir. Bu yüzden mekanik ritimlerden değil organik ritimlerden bahseder. Bir tekrar vardır fakat farkın olduğu bir tekrardır bu: Aynı denizdeki dalgaların hepsinin birbirinden farklı olması fakat genel olarak bütünlüklü bir ritim yaratmaları gibi.

Döngüsel-doğrusal ikiliğinde ise “döngüsel olan kozmik olandan gelir: günler, geceler, gelgitler, aylık döngüler, vs.,” doğrusal olan ise “toplumsal pratikten” yani “insan etkinliğinden” gelir (Lefebvre, 2017, 32). Bu ikisi kent yaşamında kimi zaman birbirini etkiler, kimi zaman çelişir, kimi zaman da farklı şekillerde birbirlerinden bağımsız ilerlerler.

Lefebvre'nin ritimanaliz yöntemi ve bu yöntem içinde önerdiği kavramsal ikilikler çok net, izlenebilecek adımlar önermez tasarımcıya. Tasarımcının ritmi, algısı ve birikimi de bu analizleri herkes için farklı kılabilir. Dolayısıyla bu yöntem duyulara ve analizi yapan kişinin bakış açısına göre de değişebilir. Ama her ne olursa olsun ritimanaliz yöntemi o yere ait bir analizdir. O yere ait bireysel, toplumsal, biyolojik, fiziksel, gündelik, tarihsel ritimlerin çakıştığı ve ancak bu çakışmanın o yeri biricik kılmasının açığa çıkarılmasıdır.

Lefebvre ritim kavramını anlamak için tamamlayıcı alt kavramlardan bahseder: Poliritmi, öritmi ve aritmi kavramları. Poliritmi aynı bedenimizde olduğu gibi “iki ya da daha fazla ritmin çatışma ya da ahenksizlik olmaksızın bir arada olmasıdır.” Öritmi “sağlıklı bünyelerde olduğu gibi iki ya da daha fazla ritim arasındaki yaratıcı etkileşimdir.” Aritmi ise “hasta bir bireyde biyolojik açıdan oluşabildiği gibi iki veya daha fazla ritim arasındaki çatışma ya da ahenksizliktir” (Lefebvre, 2017, 40).

Kent ve oyun açısından güncel literatürdeki örneklerden birisi olan Parra-Martinez ve diğerlerinin (2020) “Suspended City” makalesine baktığımızda; aslında pandemi, savaşlar, ekstrem iklim koşulları kent hayatı için aritmik bir durum yaratır. Bir nevi alışılan ritim bozulmuş ve sekteye uğramıştır. Makalenin oyunu iyileşme, bu durumdan kurtulma ve “normal” hayata geri dönme aracı olarak önermesi aslında Lefebvre'nin ritimanalizi açısından bakacak olursak kent hayatında tekrar öritmi oluşturma çabasıdır.

Oyunun refah, iyileşme gibi bireysel etkilerinin yanı sıra, kamusal alanın bir biçimi olması oyun mekânlarının tasarımını çok önemli kılar. Bahsedilen oyun mekanları,

tiplere ve oyun donatılarına indirgenmiş bir oyunu içermesinden ziyade; oyunun gücünün ortaya çıkabileceği, esnek, özgürleştirici, dönüşebilir oyun mekânları olmalıdır. Bu mekânlar da ancak o yere ait tasarımlar ile mümkündür. Fenomenoloji kanadındaki düşünürler ve tasarımcılar bu açıdan baktığımızda topoğrafyayı ve peyzajı önemli bulurlar. Bu tür tasarımlarda sadece görselliğin öne çıktığı bir tasarım anlayışından ziyade duyuşsal deneyimi (sensory experience) (Straus 1963, alıntı Gerber and Hess, 2017) ve fiziksel deneyimi (Sauer 1965, alıntı Gerber ve Hess, 2017) önemserler. Bu tür deneyimde insan ve doğa arasındaki ilişki sürekli yenilenir ve her durum için tekindir. Bu, Lefebvre'nin tekrar ve fark kavramlarına benzemektedir. Bir tekrar vardır fakat her tekrarın içinde zamanla fark da ortaya çıkar ve bu anlamda yaşanan deneyim tekil ve o ana ve yere özgü bir deneyim haline gelir. Bahsedilen deneyim ayrıca tüm duyuları aktive eden “bedensel katılımı” (somatic engagement) (Berleant 1992, alıntı Gerber ve Hess, 2017) sağlayan bir deneyimdir ve bu insana olduğu yere ait hissettiği bir deneyim sunar.

Peki Lefebvre'nin deyimleriyle öritmi yakalayacağımız, sonsuz oyun alanlarında gerçekleşen, dönüştürücü, bireye içkin deneyimin ortaya çıkabilmesi için mekânın nasıl bir önemi vardır? Mekânın tasarımı bu tür deneyimlerin oluşmasını engelleyebilir ya da sağlayabilir mi? Bir tasarımcı oyun alanlarını tasarlarken neleri göz önüne almalıdır? Oyun alanları kamusal mekânlara nüfuz edebilir ya da kendisi haline gelebilir mi? Makalede bu soruları tartışabileceğimiz iki farklı örnek seçilmiştir. Birisi 1983 yılına ait Bernard Tchumi'nin La Villette projesi, diğeri de Carve and Omgeving tasarım ofislerinin tasarladığı, 2016 yılında tamamlanan Be-Mine projesidir.

##### 5. Oyunun ve Kentin Ritmi

Alex Wall (1999), tek merkezli olmaktan ziyade, çok merkezli ve ağ benzeri yayılımın gerçekleştiği metropolde, peyzajın ve kamusal mekânların tasarımlarında önemli değişimlerin olduğundan bahseder. Kentsel mekânın formundan çok, kentleşme süreçlerinin öne çıktığı bir zemin

kaymasını vurgular. Bu noktada tasarımcıların kendi içine kapalı yapıları ya da tekil birimleri tasarlamalarındansa stratejiler geliştirmeleri gerekliliğini söyler. Bu tür hareketlerin öncüllerinden olan Archigram'dan (*oyun temasını projelerine adapte eden*) esnek, değişebilir, hareketli strüktürlerin yer aldığı örnekleri gösterir. Yine benzer biçimde OMA ve Rem Koolhaas'ın strateji geliştirme noktasında programı öne çıkarmalarından ve onlar için projenin ana ivmesinin program olduğundan bahseder. West 8'in peyzaj tasarımlarında birçok işlevi ve eylemi (*buna altyapı da dâhil*) barındıran çok katmanlı yüzey stratejilerini ortaya koyar (*Wall, 1999*). Bu stratejilerin ortak noktaları her şeyin tanımlı olduğu, işlev-yoğun, nerede neyin yapılacağının direktifinin verildiği mekânlardan ziyade; boşluğun olduğu, kullanıcıların kullanım biçimini kendilerinin belirlediği, bilinmez öngörülemez işlevlere de zemin hazırlayan, kentin parçalarını bir araya getiren, devamlılığı vurgulayan, esnek dönüşebilir mekânlar olmalarıdır. Bu tür kentsel stratejiler sonucunda üretilen mekânlar her tür kullanıcıyı içermesi, anlık eylemlerin gelişebilir olması, boşluklar ve alternatifler içermesi, dolayısıyla kullanıcılara alan açması sebebiyle Lefebvre'nin ritimanaliz anlayışı çerçevesinde örütmin yakalanabilme potansiyeli olan mekânlardır.

Makale boyunca üzerinde durduğumuz, oyun mekânlarının sınırlar içinde ve oyun elemanlarına indirgenmiş şekilde tasarlanmalarına karşılık; verilen örnekler yukarıda bahsedilen özellikleri sebebiyle oyunun kamusal mekânın bir parçası olarak ele alınabileceğinin örnekleridir. Bu bölümde benzer anlayışlarla tasarlanmış fakat ölçekleri ve amaçları farklı olan iki proje üzerinde durulacaktır. Birisi Wall'un bahsettiği şekilde kentsel ölçekte bir stratejinin bulunduğu Bernard Tschumi'nin Parc de la Villette projesi (*1983*), diğeri ise oyunu odağına almış yerin belleği ile oyun aracılığıyla bağlantı kuran Carve and Omgeving tasarım ofislerinin tasarladığı Be-Mine projesidir (*2016*). İki proje de yarışma projesi olup, endüstriyel mirası olan bir alana inşa edilmişlerdir.

İki projede de yerin ve mekânın görünenin dışındaki anlamlarını kavramak açısından ikincil kaynaklara başvurulmuştur. Projeleri değerlendirme çerçevesi ise metin boyunca yapılan teorik tartışmalar ışığında Lefebvre'nin ritimanaliz yönteminin alt açımları olan tekrar-fark, doğrusal-dönüşel ikilikleri ile fenomenoloji anlayışının üzerinde durduğu mekânı bedenle deneyimlemek konuları özelinde belirlenmiştir. İki projede de ritimanaliz yönteminin yere ve projeye göre nasıl değişiklik gösterebileceği de ortaya konmaya çalışılmıştır.

### 5.1. Parc de La Villette

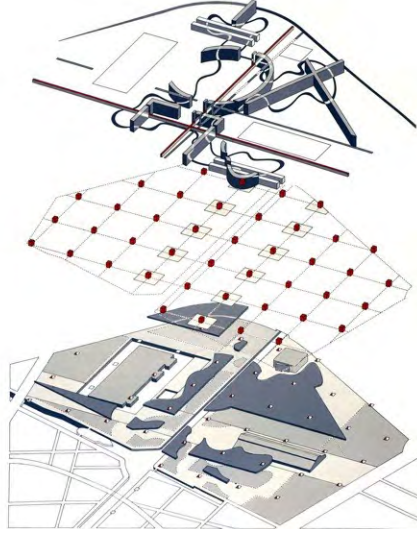
Projeyi anlamak için öncelikle Tschumi'nin mimarlık anlayışından bahsetmemiz gerekiyor. Tschumi mimarlığın otonomluğu ile onun reddi arasında gider gelir: Zihnin bir ürünü, kavramsal ve maddi olmayan bir disiplin olarak mimarlık ile mekânın duysal deneyimi ve mekânsal bir praksis olarak mimarlık arasında. Tschumi bu ikisinin arasında Durumcuların *evenment* ve Georg Bataille's *expérience intérieure* kavramlarının etkisiyle "deneyimlenen mekân" (*experienced space*) kavramını önerir. "Deneyimlenen mekân bir algı ya da mekân kavramından daha fazlasıdır, bir süreçtir, mekânı üretme biçimidir, bir olaydır (*event*)" (*Hays, 2003, 9*). Tschumi, mimarlığın reddi ile kabulü arasında, olay kavramını mimarlıkta hiç bir araya gelemeyecek gibi görünen eylemleri bir araya getirerek çapraz programlama (*cross-programming*) adı altında yorumlar (*Tschumi, 1994*).

La Villette projesi Tschumi'nin deneyim ve olay üzerine temellenen anlık eylemlere izin veren, çok katmanlı, üst üste çakışan deneyimleri öngören, öngörülemez eylemlere ve olaylara da boşluk bırakan bir kamusal mekân projesidir. Jacques Derrida (*1998*) La Villette projesini *maintenant* kavramı ile okur. Fransızca olan bu kavram Derrida'ya göre başka dillerde tam karşılığı olmayan bir kelimedir. Bu kavram ne olduğunu, şu anda ne olduğunu, mimarlıkta ve mimarlık aracılığıyla ne olacağı vaadini içeriyorsa da bir döneme, bir moda ya da düzenli bir tarih anlayışına referans vermez. Ona göre biz kendimizi ancak mimarlık tarafından belirlen-

miş olan boşluğun deneyimi aracılığıyla gerçekleştiririz. *Maintenant* kavramı bunu içerir. Diğer bir yandan *maintenant* sadece mimari bir olayı değil, daha özel olarak bir “mekân yazımının, olaya yer açan bir boşluk anlayışının” haberini verir (Derrida, 1998, 570). Derrida’ya göre La Villette

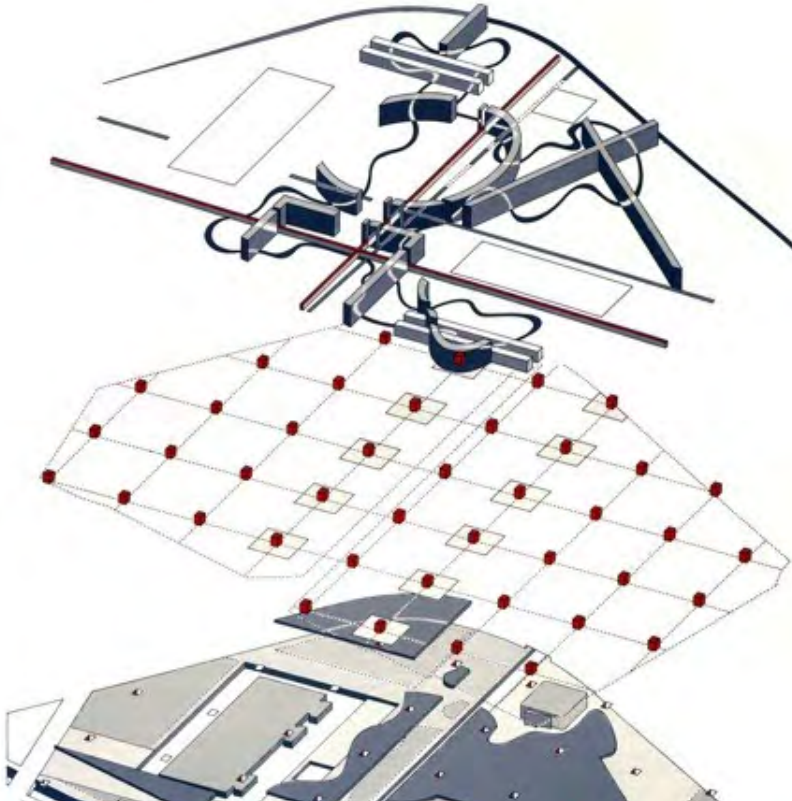
## Şekil: 1

Bernard Tschumi, Parc de la Villette, projede yer alan üç farklı katmanı gösteren diyagram. © Bernard Tschumi Architects.



## Şekil: 2

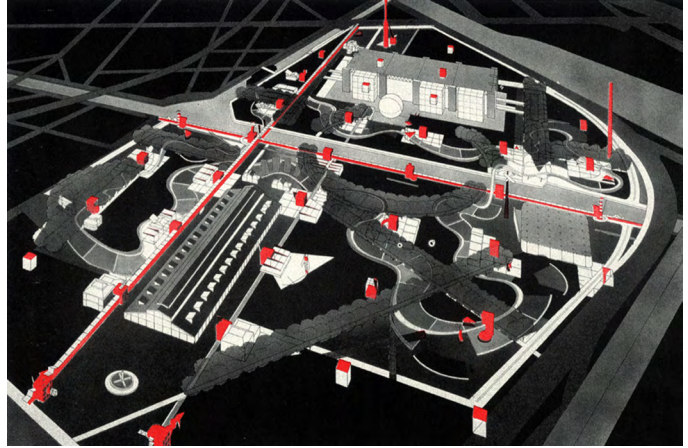
Bernard Tschumi, Parc de la Villette, folie'ler. © Bernard Tschumi Architects.



projesinde Tschumi içinde ne olacağını belirlediği mekânlardan ya da strüktürün kendisini inşa etmekten ziyade ya da bunların yanı sıra “olay” inşa eder. Tschumi olayın uzanımını mimari araçlardaki karşılığı olarak şu şekilde özetler: sekans, açık dizi, anlatı, sinematik, dramaturji, koreografi (Derrida, 1998, 571).

Peki Tschumi bahsedilen bu çok katmanlı, olay temelli kamusal mekânı nasıl gerçekleştirir? Projede birbirinden bağımsız ama çakışan üç ana katman vardır. Noktalar, çizgiler ve yüzeyler (Şekil 1). Noktalar gridal düzende yerleşen Tschumi’nin *folie* adını verdiği strüktürler ile tanımlanır. *Folie* gridleri daha üst ölçekte bir koordinat sistemine bağlıdır. Bu ikinci katman olan çizgilerdir. Alanı kente bağlayan, aynı zamanda farklı karşılaşmalara izin veren bir sistemdir. Yüzeyler ise parkın zemnidir. Oyuna, farklı aktivitelere, kamusal eğlencelere, pazarlara izin veren yatay düzlemlerdir. Derrida bu çok katmanlılığı “palimpsest grid, üst üste binmiş metinsel-lik” (*supersedimented textuality*) olarak okurken (Derrida, 1998, 577), Hays “üst metin” (*hypertext*) şeklinde okur (Hays, 2003, 13).

La Villette projesini Lefebvre’nin ritimaliz yöntemi üzerinden değerlendirecek olursak *folie*’ler ön plana çıkar (Şekil 2). Aslında projede yer alan üç farklı katmana baktığımızda hepsi de rasyonel bir sistemin parçasıdır. Fakat öngörülmeyle ortaya çıkmasına olanak sağlayan nokta bu sistemlerin çakıştığı noktalardır (Şekil 3). Bu durumu bir nevi rasyoneli içinden patlatmak şeklinde yorumlayabiliriz. Bahsettiğimiz gibi *folie*’ler düzenli bir gridin üstünde belirli aralıklarla parkta kurgulanmışlardır. Bu tekrar alanda bir ritim yaratır. Fakat bunlar renkleri (*kırmızı*), alandaki konumları ve ölçükleri benzer olmalarına rağmen farklıdır. Farklı deneyimler ve algılar sunarlar. *Folie*’lerin genel tasarım anlayışı, Lefebvre’nin farkın olduğu tekrar kavramına denk gelmektedir. Derrida Tschumi’nin *folie*’ler ile ilgili yaklaşımını “her tekrarında benzersiz olan bir seri içinde mimarlığı yeniden icat etmek” olarak değerlendirir (Derrida, 1998, 575) (Şekil 4). Diğer bir yandan parkın tümüne baktığımız zaman *folie*’ler



her yerdedir. Onlarla karşılaşmak için belirli doğrusal bir ritim yoktur. Ritim alana nüfuz eden döngüsel bir ritim olarak karşımıza çıkar ve herkesin alanı ve *folie*'leri deneyimleme hikâyesi farklıdır. Size "bitmemişlik" hissi sebebiyle net bir şey söylemeyen, ne yapacağımızın direktifini vermeyen ve bu anlamda size insiyatif veren açık uçlu esnek tasarımlardır.

## 5.2. Be-Mine

Ritimanalizinin sadece görünüle ilgili olmayan doğası Be-Mine projesinde izlenebilmektedir. Be-Mine projesi 2006 yılında bir maden ocağına sahip olan ve kömür işçilerinin yaşadığı bir bölge olan Belçika Beringen'da yarışma sonucunda elde edilmiş bir projedir. Maden ocağının kapanması ile beraber bu alanın turistik ve rekreatif eylemler için değerlendirilmesi düşünülmüştür. Bu projede makale açısından önemli olan nokta, modernleşme sürecinin getirmiş olduğu, doğayı kullanma ve ondan yararlanma noktasında ortaya çıkan, çalışma koşullarının çok ağır olduğu bir iş alanının onun tam zıttı olarak değerlendirilebileceğimiz "oyun" eylemi ile anıtsallaştırılmasıdır. Huizinga'nın eleştirdiği şekilde

"ciddiyet kavramının zıttı olarak algılanan oyun anlayışının" kamusallığını ortaya koyması anlamında da önemlidir.

Projede üç farklı tavır bulunmaktadır. Birincisi "macera dağı" (*adventure mountain*), ikincisi prizmatik oyun yüzeyi ve üçüncüsü de kömür meydanı (*coal square*). Macera dağı 1600 adet ahşap dikmenin tepenin eğimli yüzeyine gridal bir düzende yerleştirilmesiyle oluşmaktadır (Şekil 5). Bu-  
radaki dikmeler yerin kilometrelerce altına

### Şekil 3

Bernard Tschumi, Parc de la Villette, Kesişimleri gösteren diyagramlar. @ Bernard Tschumi Architects.

### Şekil 4

Bernard Tschumi, Parc de la Villette. Folie'lerin rengi, ölçeği, konumu sebebiyle benzer olmalarına rağmen, hepsinin farklı tasarlanmış olması. @ Bernard Tschumi Architects.

### Şekil 5

Carve and Omgeving, Be-Mine. Macera Dağı. @ Pierre-Yves Brunaud (<https://www.publicspace.org/en/web/guest/works/-/project/k181-play-landscape-be-mine>).





**Şekil: 6**  
Carve and Omgeving, Be-Mine. Macera Dağı, tepeyi tırmanırken deneyim alternatifleri. @ Pierre-Yves Brunaud (<https://www.publicspace.org/en/web/guest/works/-/project/k181-play-landscape-be-mine>).



**Şekil: 7**  
Carve and Omgeving, Be-Mine. Prizmatik oyun yüzeyi. @ Pierre-Yves Brunaud (<https://www.publicspace.org/en/web/guest/works/-/project/k181-play-landscape-be-mine>).

**Şekil: 8**  
Carve and Omgeving, Be-Mine. Kömür Meydanı, tepe noktası. @ Pierre-Yves Brunaud (<https://www.publicspace.org/en/web/guest/works/-/project/k181-play-landscape-be-mine>).



inen madenin çökmemesi için kullanılan taşıyıcılara referans vermektedir. Tepeyi kat eden merdivenleri, eğimli yüzeyleri ve bazı engelleri içermekte, aynı zamanda da hamak gibi ağ elemanlarla durma noktaları da oluşturmaktadır (Şekil 6). Prizmatik oyun yüzeyi tırmanmaya, saklanmaya, kaymaya ve keşfetmeye yönelik bir morfolojiye sahiptir (Şekil 7). Bu yüzeyde enteresan olan nokta yükseğe çıkıldıkça parkurun zorlaşması ve işbirliğini zorunlu kılmasıdır. Burada geçmişe verilen referans, eylemler farklı bir şekilde tekrarlınsa da yerin belleğindeki eyleme gönderme yapmasıdır. Alanın en tepe noktası olan kömür meydanı ise oraya ulaşmayı başaran insanlara sadece gökyüzünü göstermektedir (Şekil 8). Çevreye dair bakışın engellendiği, meydanın kendi içine döndüğü bir alandır. Burada maden işçilerinin zorlu bir çalışma sürecinden sonra yerin üstüne çıkmalarına ve ışığa ulaşmalarına yönelik bir gönderme bulunmaktadır.

Bölgede büyük ölçeği ile ve alanın geçmişindeki işlevine referans vermesiyle simgesel hatta anıtsal diyebileceğimiz bir yapıya sahip olan bu proje, sunduğu eylemleri ile Elden'in bahsettiği mikro deneyimleri sunmaktadır. Aynı zamanda oyun açısından önemli diğer bir nokta olan oyunun her yaş grubuna hitap etmesi anlayışını da barındırmaktadır (Şekil 9). Kullanıcılar arasında hiçbir ayrımın olmadığı, tepe boyunca yükseldikçe kullanıcılar arasındaki etkileşimin, iletişimin ve işbirliğinin arttığı, tepe noktasına çıkıldığında da beraber başarıma hissini yaratan bir eylemler dizisi sunulmaktadır. Lefebvre'nin ritimanalizi çerçevesinde konuşursak, yer düzleminde herkesin kendi ritmi varken, tepeye doğru çıktıkça işbirliği, etkileşim sebebiyle farklı ritimlerin uyum sağlamaya başladığını ve aslında öritmiye ulaşma potansiyelini barındırdığını söylemek de mümkündür (Navas, 2020). Projenin belleğe verdiği referans pasif, bakılan, anıtsal bir anma mekânından



ziyade; aktif, geçmişteki eylemlere referans veren ve onu deneyimleyen bir şekilde gerçekleşmektedir. Eylem odaklı bu mekân yere aidiyeti, geçmişle kurduğu ilişki ile ve bedenle gerçekleşen deneyim ile yapmaktadır. Berleant'ın bahsettiği “bedensel katılım” bu projede öne çıkmaktadır. Eylemler farklı olsa da geçmişin ritmiyle günümüzün ritmini çakıştıran bu proje zaman algısını da sorgulatmaktadır. Bir yandan alanın geçmişini bilen kullanıcılar için farklı anlamlara sahip olurken, bilmeyenler ve çocuklar için sadece mikro deneyim ve oyun alanına dönüşmektedir. Bu açıdan baktığımızda proje farklı anlam katmanlarını bir arada barındırma potansiyeline sahiptir.

Ölçekleri, kentteki konumları, tasarım anlayışları farklı olan bu iki projede oyun kavramı da farklı olarak karşımıza çıkmaktadır. La Villette projesinde oyuna yönelik spesifik belirli alanlar olmasına rağmen—kalıcı ya da geçici—oyun, doğaçlama bir şekilde, oradaki kullanıcıların özgür iradesi ile ortaya çıkabilme potansiyeline sahiptir. Proje aynı zamanda parkın geniş ve düz bir alana yayılması sebebiyle anlık keşiflere de açıktır. Günün, ayın, yılın farklı zamanlarında planlı ya da plansız kurgulanan eylemler ile oyun eylemlerinin ortaya çıkmasına izin vermektedir. Tanımlı, burada bu yapılacak diyen bir oyun kurgusundan ziyade hem oyunun şeklini değiştiren hem de mekânın oyun ile dönüşmesini sağlayacak potansiyele sahiptir. Dolayısıyla doğrusal ve döngüsel ritimler—sadece doğanın döngüsel ritmi olarak değil— eylemlerin

de doğrusal ve döngüsel ritimleri olarak farklı katmanlara sahiptir. Be-Mine projesi La Villette projesinden farklı olarak, alanın eğimli bir yüzeye oturması sebebiyle, uzaktan bakıldığında bir oyun ve deneyim alanı olduğu imajını vermektedir. İçine girildiğinde ise bedensel deneyimin ne kadar farklı şekillerde çeşitlendiği görülmektedir. Proje, topoğrafyanın alt kotundan en üstteki Kömür Meydanı'na kadar çıkan serüvende kullanıcılara farklı deneyimler sunmaktadır. Tüm alan kullanıcının tercihi-ne göre farklı çıkış ya da iniş noktalarının bulunduğu özgür parkurlar dizisi gibidir. Bu projenin kullanıcılara sunduğu ve projenin önemli bir anlam katmanını oluşturan deneyim, geçmişte alanın belleğinde bulunan bir eylemi bedensel deneyim ve dâhil olma ile hatırlatıyor olmasıdır. Dolayısıyla bu projede geçmişle günümüzü deneyim aracılığıyla bağlaması açısından zaman kavramı da çok katmanlıdır. İki projenin de oyunu alana nüfuz edecek şekilde kurgulamaları oyun kavramının kent yaşantısındaki etkisini görmemizi, kullanıcıların kamusalığa aktif katılımını ve hatta kamusalığı oyun aracılığıyla oluşturmalarını sağlamaktadır. Seçilen projeler oyunun kent hayatına katkısı ve kamusalığı oluşturmadaki gücünü ortaya koymaktadır.

## 6. Sonuç

Oyun, insan için önemli bir deneyim ve gelişim sunar. Gündelik zorunluluk ve pratiklerden zihnin ve bedenin arındırıldığı özgür bir eylemdir oyun. Hem bireysel hem de toplumsal düzeyde karşılığı olan

### Şekil: 9

*Carve and Omgeving, Be-Mine. Prizmatik oyun yüzeyi. Farklı yaş gruplarına cevap veren, farklı oyun deneyimleri sunan bir yüzey @ Pierre-Yves Brunaud (<https://www.publicspace.org/en/web/guest/works/-/project/k181-play-landscape-be-mine>).*

bir gelişim, dönüşüm ve başkalaşma eylemidir. Kişisel gelişimle beraber, birlikte yaşama, paylaşma, üretme bilincini bireylere kazandıran bir gerçekliği olması sebebiyle kamusal mekânın önemli bir parçası olma potansiyeli vardır. Huizinga oyunun toplumsal rolünü 1938 gibi erken bir dönemde öne sürmüştür. Oyunun sadece çocuğa ait bir eylem olmadığını ve tüm toplumsal ritüellerin de birer oyun olduğunu, dolayısıyla oyunun kültürel bir bağlayıcı olduğu gerçeğini de ortaya koymuştur. Oyun'un hem bireysel gelişim anlamında hem de toplumsal yapıları bir arada tutma anlamında böyle bir gücü var iken, uygulamalar bu potansiyelin yeterince açığa çıkarılmadığını göstermektedir. Makale bir oyun alanının özgür eylemlere izin verecek şekilde kurgulanmasının ve kamusal mekân olarak her tür kullanıcıya açık bir hale getirilmesi durumunun tasarım ile mümkün olabileceğini ortaya koyar.

Metin bu tür bir tasarım anlayışının, öncelikli olarak yer'i, bağlamı, yerin belleğini, sosyal yaşantıyı derinlikli bir analiz sonucunda anlamak ile mümkün olabileceği üzerinde durur. Kamusal mekânların insanı değiştirecek, dönüştürecek özgür eylemler içermesinin ve birliktelikler yaratmasının yolunun mekânîk, ne yapılacağına direktifinin mekânda net olarak verildiği tasarımlardan ziyade; daha esnek, farklı olasılıklara imkân verecek tasarımlar ile mümkün olabileceğini ortaya koyar. Lefebvre'nin deyimleriyle her bireyin kendi poliritimiyle dâhil olacağı ve diğer bireylerin ve yer'in/ mekânın ritmiyle uyum içinde öritmiye ulaşacağı mekânlardır bunlar.

Makale kullanıcılar açısından öritmiye ulaşma potansiyeli sunan iki projeyi inceler. La Villette ve Be-Mine projeleri kullanıcıya alan açan, boşluğun öngörülemeyen eylemlere olanak sağladığı, kamusalılığı yaratan etkileşim, iletişim ve işbirliğine de olanak sağlayan, kullanıcıların farklı deneyimler yaşadıkları tasarımlar olarak karşımıza çıkarlar. La Villette projesi oyun kavramının genel kurgununun parçası olduğu bir proje iken, Be-Mine projesi oyunu projenin merkezine yerleştirir. Böyle bir fark olmasına rağmen iki projede de oyun

kamusalılığın bir parçasıdır. İki proje de sistemden yalıtılmış, çerçevelenmiş, belirli yaş gruplarına göre ayrılmış, tanımlı bir "oyun alanı" sunmak yerine; oyun eyleminin tüm alana nüfuz ettiği anlayışları barındırır. Farkında olmadan, kendiliğinden gelişen ve bu anlamda da özgürlük içeren oyun eylemleri kamusalılığın katmanlarından birisini oluşturur. Oyunun Huizinga'nın deyimleriyle toplumlara bir arada tutan gücü bu tür projelerde karşılığını bulur●

**Kaynakça**

- Afonso, A. G. & Schieck, A. F. (2019). Play in the smart city context: exploring interactional, bodily, social and spatial aspects of situated media interfaces. *Behaviour & Information Technology*, 1-26. DOI: 10.1080/0144929X.2019.1693630
- Beery, T. (2020). Exploring access to nature play in urban parks: Resilience, sustainability, and early childhood. *Sustainability* 12, 4894, 1-17. DOI: 10.3390/su12124894
- Borden, I. (2000). Another pavement, another beach: Skateboarding and the performative critique of architecture. I. Borden, J. Kerr, J. Rendell ve A. Pivaro (Ed.), *The unknown city: Contesting architecture and social space: A strangely familiar project* (s. 178-199) içinde. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Bourdieu, P. (1977). *Outline of a theory of practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Caillois, R. (2001; 1967). *Man, play, and games*. Çev. Meyer Barash. University of Illinois Press: Urbana and Chicago.
- Carroll, P., Calder-Dawe, O., Witten, K. & Asiasiga, L. (2018). A prefigurative politics of play in public places: Children claim their democratic right to the city through play. *Space and Culture*, 1-14. DOI:10.1177/1206331218797546.
- Carse, J. P. (1986). *Finite and infinite games: A vision of life as play and possibility*. New York: Free Press.
- Chew, L., Hespanhol, L. & Loke, L. (2021). To play and to be played: Exploring the design of urban machines for playful placemaking. *Frontiers in Computer Science*, 1-17. DOI: 10.3389/fcomp.2021.635949.
- Chisik, Y., Nijholt, A., Schouten, B & Thibault, M. (2022). Editorial: Urban Play and the Playable City: A Critical Perspective. *Frontiers in Computer Science*, 1-3. DOI: 10.3389/fcomp.2021.806494
- Crary, J. (1992). *Techniques of the observer: On vision and modernity in the 19th century*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Derrida, J. (1998; 1986). Point de folie. K. Hays (Ed), *Architecture Theory since 1968* (566-581) içinde. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Edensor, T. (1998). The culture of the Indian street. N. Fyfe (Ed.), *Images of the street: Planning, identity and control in public space* (s. 205-220) içinde. New York: Routledge.
- Elden, S. (2017). Önsöz. *Ritimanaliz: Mekân, zaman ve gündelik hayat* (7-20) içinde. Çev. Ayşe Lucie Batur. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Gerber, J. D. & Hess, G. (2017). From landscape resources to landscape commons: Focusing on the non-utility values of landscape. *International Journal of the Commons*, 11, 708-732. DOI: 10.18352/ijc.745.
- Heidegger, M. (1996). Question concerning technology. D. Farrell (Ed.), *Basic Writings* (s.283-317) içinde. London: Routledge.
- Heynen, H. (1999). *Architecture and modernity*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Holl, S. (1989). *Anchoring*. New York: Princeton Architectural Press.
- Horkheimer, M. & Adorno, T.W. (1990; 1944). *Dialectic of enlightenment*. Çev. John Cumming New York: Continuum Publishing Company.
- Huizinga, J. (2006). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Lai, P & Low C. (2019). Provision of convenient play space in a densely populated city. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16, 651, 1-14. DOI: 10.3390/ijerph16040651.
- Lefebvre, H. (2017; 1992). *Ritimanaliz: Mekân, zaman ve gündelik hayat*. Çev. Ayşe Lucie Batur. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Lefebvre, H. (1996). *Writings on cities*. E. Kofman and E. Lebas (Ed). Oxford: Blackwell.
- Lefebvre, H. (1991). *Critique of everyday life*, Vol. 1, 2nd ed. London: Verso.
- Merlau-Ponty, M. (2002; 1962). *Phenomenology of perception*. Çev. Colin Smith. London and New York: Routledge.
- Navas, T. *Play landscape "be-MINE."* <https://www.publicspace.org/works/-/project/k181-play-landscape-be-mine>. (Alınma tarihi: 8 Mayıs 2022).
- Pallasmaa, J. (2012). *The eyes of the skin: Architecture and the senses*. United Kingdom: John Wiley&Sons.
- Parra-Martínez, J., Stutzin-Donoso, N. & López-Carreño, J. M. (2021). Playgrounds and common space: On playing in the suspended city. *Proyecto, Progreso, Arquitectura*. Kasım, 50-67. E. Universidad de Sevilla. ISSN 2171-6897.
- Pulgar, C. P., Anguelovski, I. & Connolly, J. Toward a green and playful city: Understanding the social and political production of children's relational wellbeing in Barcelona. *Cities*, 96, 1-15. DOI: 10.1016/j.cities.2019.102438.
- Perez de Arce, R. (2018). *City of play: An architectural and urban history of recreation and leisure*. London: Bloomsbury.
- Seixas, E. C. (2021). Urban (digital) play and right to the city: A critical perspective. *Frontiers in Psychology*, 12, 1-5. DOI: 10.3389/fpsyg.2021.636111.
- Sennett, R. (1974). *The fall of public man*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Shi, Y. (2016). Explore children's outdoor play spaces of community areas in highdensity cities in China: Wuhan as an example. *Procedia Engineering*, 198, 654 – 682. DOI: 10.1016/j.proeng.2017.07.118.
- Stevens, Q. (2007). *The ludic city: Exploring the potential of public spaces*. London and New York: Routledge.
- Tschumi, B. (1994). *Event-Cities*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Wall, A. (1999). Programming the urban surface. J. Corner (Ed.), *Recovering Landscape: Essays in Contemporary Landscape Architecture* (s. 233-249) içinde. New York: Princeton Architectural Press.
- Zumthor, P. (2010). *Thinking architecture*. Basel: Birkha user.