

**KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ  
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**ŞEHİR VE BÖLGE PLANLAMA ANA BİLİM DALI**

**KATILIMCI TASARIM DENEYİMİ: ÇOCUKLARLA TASARIM OYUNU**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Peyzaj Mimarı Zeliha AKTÜRK**

**HAZİRAN 2019  
TRABZON**



**KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ  
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**ŞEHİR VE BÖLGE PLANLAMA ANABİLİM DALI**

**KATILIMCI TASARIM DENEYİMİ: ÇOCUKLARLA TASARIM OYUNU**

**Zeliha AKTÜRK**

**Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsünde  
"YÜKSEK LİSANS (ŞEHİR VE BÖLGE PLANLAMA)"  
Unvanı Verilmesi İçin Kabul Edilen Tezdir.**

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 20 / 05 / 2019**

**Tezin Savunma Tarihi : 10 / 06 / 2019**

**Tez Danışmanı : Prof. Dr. Dilek BEYAZLI**

**Trabzon 2019**

**KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ  
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**Şehir ve Bölge Planlama Anabilim Dalında  
Zeliha AKTÜRK Tarafından Hazırlanan**

**KATILIMCI TASARIM DENEYİMİ: ÇOCUKLARLA TASARIM OYUNU**

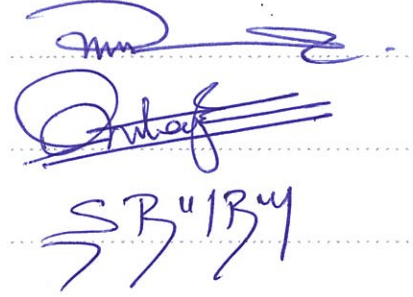
**başlıklı bu çalışma, Enstitü Yönetim Kurulunun 28 / 05 / 2019 gün ve 1806 sayılı  
kararıyla oluşturulan jüri tarafından yapılan sınavda  
YÜKSEK LİSANS TEZİ  
olarak kabul edilmiştir.**

**Jüri Üyeleri**

**Başkan : Prof. Dr. Dilek BEYAZLI**

**Üye : Prof. Dr. Mustafa VAR**

**Üye : Dr. Öğr. Üyesi Şeyda BÜLBÜL**

  
The image shows three handwritten signatures in blue ink, each on a separate line of a dotted signature line. The first signature is the most stylized, the second is more legible, and the third is written in a cursive style.

**Prof. Dr. Asim KADIOĞLU  
Enstitü Müdürü**

## ÖNSÖZ

“Katılımcı Tasarım Deneyimi: Çocuklarla Tasarım Oyunu” adlı bu çalışma KTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Şehir ve Bölge Planlama Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans Tezi olarak hazırlanmıştır.

Bu tez çalışmasının planlanmasında, araştırmasında, yürütülmesinde engin bilgi ve deneyimiyle bana yol gösteren, incelikli kişiliğiyle kendimi özel hissetmemi sağlayan, varlığıyla daima güven veren kıymetli danışman hocam Sayın Prof. Dr. Dilek BEYAZLI’ya anlayışı, çabası ve ilgisi için sonsuz teşekkür ederim.

Tez savunma jürimde yaptıkları yorum ve katkılarla çalışmamı zenginleştiren, ufkumu açan Prof. Dr. Mustafa VAR ve Dr. Öğr. Üyesi Şeyda BÜLBÜL’e

Çalışmamın bütün adımlarının uygulanmasında önemli yeri olan ve düzenlenen atölye çalışmalarına büyük bir özveri ile katılan Ayfer Karakullukçu İlkokulu öğrencilerine,

Her zaman kendisinden güler yüzü ile destek ve ilgi gördüğüm Dr. Öğr. Üyesi Sema MUMCU’ya, atölye çalışmam süresinde beni yalnız bırakmayan Dr. Öğr. Üyesi Müberra PULATKAN’a,

Özellikle zor anlarımda beni neşelendirip destek olan, bana enerji veren değerli arkadaşlarıma,

Son olarak; her yorulduğumda, pes ettiğimde bıkip usanmadan beni ayağa kaldırıp destek olan, hayata karşı daima direnmemi sağlayan, hayatımda oldukları ve beni her koşulda sonsuz destekledikleri için aileme,

Yapmış olduğum tüm çalışmalarda sevgi ve anlayış ile yanımda olan üzüntü ve sevinçlerimi paylaşan, maddi ve manevi her türlü desteği sağlayan canım babam Osman AKTÜRK’e, kıymetli annem Hikmet AKTÜRK’e ve desteğini hiç esirgemeyen eşim Bilal ŞİMŞEK’e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Zeliha AKTÜRK  
Trabzon 2019

## TEZ ETİK BEYANNAMESİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduđum “Katılımcı Tasarım Deneyimi: Çocuklarla Tasarım Oyunu” başlıklı bu çalışmayı baştan sona kadar danışmanım Prof. Dr. Dilek BEYAZLI'nın sorumluluğunda tamamladığımı, verileri/örnekleri kendim topladığımı, deneyleri/analizleri ilgili laboratuvarlarda yaptığımı/yaptırdığımı, başka kaynaklardan aldığım bilgileri metinde ve kaynakçada eksiksiz olarak gösterdiğimi, çalışma sürecinde bilimsel araştırma ve etik kurallara uygun olarak davrandığımı ve aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul ettiğimi beyan ederim. 10/06/2019

Zeliha AKTÜRK

## İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa No</u>
ÖNSÖZ .....	III
TEZ ETİK BEYANNAMESİ.....	IV
İÇİNDEKİLER.....	V
ÖZET .....	VIII
SUMMARY .....	IX
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	X
TABLolar DİZİNİ.....	XIII
KISALTMALAR DİZİNİ .....	XIV
1. GENEL BİLGİLER.....	1
1.1. Giriş.....	1
1.2. Katılımcılık – Katılım Kavramları .....	2
1.2.1. Katılımcılık.....	2
1.2.2. Katılım.....	4
1.2.3. Katılımın Avantajları ve Dezavantajları.....	6
1.3. Katılımın Önemli Bir Öğe Olduğu Planlama Yaklaşımlarında Bağlam ve Katılımcılık.....	8
1.3.1. Postmodern Planlama Yaklaşımı.....	12
1.3.2. Sürdürülebilir Planlama Yaklaşımı .....	16
1.3.3. Ekolojik Planlama Yaklaşımı .....	17
1.3.4. İletişimsel Planlama Yaklaşımı .....	19
1.3.5. Katılımcı Planlama Yaklaşımı.....	21
1.3.6. Stratejik Planlama Yaklaşımı .....	23
1.4. Planlama ve Tasarımda Katılım Düzeyleri .....	26
1.5. Planlamada ve Tasarımda Katılım .....	33
1.5.1. Planlamada Katılım .....	34
1.5.2. Tasarımda Katılım.....	35
1.5.2.1. Kullanıcı Odaklı Tasarım .....	43
1.5.2.2. Katılımcının Tanımlanması.....	45
1.5.3. Planlamada ve Tasarımda Katılım Yöntem ve Teknikler .....	49

1.5.3.1. Farkındalık Yöntemleri (Awareness Methods) .....	50
1.5.3.2. Dolaylı Yöntemler (Indirect Methods) .....	50
1.5.3.3. Grup Etkileşim Yöntemleri (Group Interaction Methods) .....	50
1.5.3.4. Açık Uçlu Yöntemler (Open Ended Methods) .....	51
1.5.3.5. Beyin Fırtınası Yöntemleri (Brainstorming Methods) .....	52
1.5.3.6. Katılımcı Yaklaşımların Günümüzdeki Anlamı ve Uygulama Yöntemleri .....	60
1.6. Katılımcı Tasarım Örnekleri ve Uygulamaları .....	63
1.6.1. Türkiye’de Katılımcı Tasarım Çalışmaları .....	64
1.6.1.1. Düzce Umut Evleri Toplu Konut Projesi .....	64
1.6.1.2. Oyun Engel Tanımaz Park Projesi .....	68
1.6.1.3. İzmit Yenilikçi Yerleşmeler Toplu Konut Projesi .....	71
1.6.1.4. Edirne S.S. Cumhuriyet Mahallesi Toplu Konut Projesi .....	72
1.6.1.5. Beyciler Evleri Sosyal Konut Projesi .....	73
1.6.1.6. Rize Park Projesi .....	75
1.6.2. Dünya’da Katılımcı Tasarım Çalışmaları .....	77
1.6.2.1. Wharf Bölge Park Projesi .....	77
1.6.2.2. Gleisdreieck Park Projesi .....	81
1.6.2.3. Saint_Etienne Place au Changement Meydan Projesi .....	86
1.6.2.4. Bolder Çayı Kütüphane Tasarımı (Boulder Creak Branch Library) .....	91
1.6.2.5. Kuzey Karolina Halk Sanat Konseyi (The North Carolina Arts Council) .....	92
1.6.2.6. Molenvliet Toplu Konut Projesi .....	93
1.6.2.7. Leinefelde_ZukunftsWerkSta Projesi .....	94
1.6.2.8. Quinta Monray Toplu Konut Projesi .....	96
1.6.2.9. Lower Ngau Tau Kok (LNTK) Toplu Konut Projesi .....	99
2. YAPILAN ÇALIŞMALAR .....	108
2.1. Çalışmanın Amacı ve Kapsamı .....	108
2.2. Çalışma Alanı .....	109
2.3. Çalışma Yöntemi ve Süreci .....	111
3. BULGULAR .....	114
3.1. Hazırlık Aşaması .....	114
3.1.1. Harita Oyunu (Bellek Haritası Oluşturma) .....	114
3.1.2. Fotoğraf Analiz Etme Oyunu .....	125
3.2. Planlama ve Tasarım Aşaması .....	133

3.2.1.	Resim Yapma Oyunu .....	133
3.2.2.	Masa Oyunu .....	137
3.2.3.	Hikâye Anlatma Oyunu.....	141
3.2.4.	Rol Yapma Oyunu.....	144
3.3.	Karar Aşaması .....	147
3.3.1.	Puzzle Oyunu (Ne Nerede Oyunu).....	147
3.3.2.	Karar Verme (Oylama).....	151
4.	SONUÇ VE ÖNERİLER .....	160
5.	KAYNAKLAR.....	164
6.	EKLER.....	176
ÖZGEÇMİŞ		



Yüksek Lisans Tezi

ÖZET

KATILIMCI TASARIM DENEYİMİ: ÇOCUKLARLA TASARIM OYUNU

Zeliha AKTÜRK

Karadeniz Teknik Üniversitesi  
Fen Bilimleri Enstitüsü  
Şehir ve Bölge Planlama Anabilim Dalı  
Danışman: Prof. Dr. Dilek BEYAZLI  
2019, 175 Sayfa, 2 Sayfa Ek

Katılımcı tasarım yaklaşımları, yapılı çevrenin planlanması ve tasarlanmasında yerel halkın yaşadığı mekânlara şekil verirken karar verme sürecinde doğrudan veya dolaylı olarak sorumluluk aldığı etkin ve katılımcı bir süreçtir. Mekânsal ve sosyal gelişmelere oldukça faydalı olan bu alternatif mekân üretme süreci tasarımcı ve kullanıcı arasında yeni bir rol dengesini oluşturmaktadır. “Katılımcı Tasarım Deneyimi: Çocuklarla Tasarım Oyunları” başlıklı bu tez çalışmasının temel amacı katılımcılarını çocukların oluşturduğu kullanıcılarla tasarımcıyı buluşturan katılımcı tasarım yaklaşımının deneyimlenmesi sürecinde tasarım oyunları yöntemi kullanılarak gerçek bir atölye deneyimi gerçekleştirmek ve örnek bir kullanıcı odaklı bir tasarımın modeli oluşturmaktır. Böylelikle, katılımcı tasarım sürecinin sahip olduğu işleyiş değerlendirilecek ve süreçte tasarımcının değişen rolü tartışılacaktır. Araştırmanın çalışma alanı olarak Trabzon’un Ortahisar ilçesinde bulunan Karayemiş Parkı seçilmiş, katılımcılık düzeyini arttırmaya yönelik yaklaşım ve tekniklerin uygulandığı bir atölye süreci oluşturulmuştur. Katılımcı tasarım yaklaşımı kapsamında çalışmanın yöntemi ve yürütücülüğü araştırmacı tarafından oluşturulmuş ve uygulanmıştır. Bu değerlendirmeler kapsamında projenin asıl temasını tasarımın son ürününe değil, tasarım sürecine dair bir çözümlenmeye odaklanmak olmuştur. Tez sürecinde, katılımcıların mekâna dair ihtiyaç ve istekleri doğrultusunda tasarım sürecinin nasıl yönlendirileceği, uzlaşma ile karar alma, tasarımcı ve kullanıcı arasındaki dengeyi keşfetmek ve kullanıcıların tasarıma yönelik farkındalıkların artırılması amaçlanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Katılımcı Tasarım, Kullanıcı Odaklı, Tasarım Oyunları, Tasarım Atölyesi

Master Thesis

SUMMARY

PARTICIPATORY DESIGN EXPERIENCE: DESIGN GAME WITH CHILDREN

Zeliha AKTÜRK

Karadeniz Technical University  
The Graduate School of Natural And Applied Sciences  
Urban and Regional Planning Graduate Program  
Supervisor: Prof. Dilek BEYAZLI  
2019, 175 Pages, 2 Appendix Pages

Participatory design approaches are an effective and participatory process where the local residents directly or indirectly take responsibility in the decision-making process about the planning and design of the built environment. This alternative space building process, which is beneficial for spatial and social developments, constitutes a new balance of roles between the designer and the occupant. The main aim of the present thesis titled “Participatory Design Experience: Design Games with Children” is to conduct a real workshop experience with the design games method in the process of experiencing the participatory design approach which includes a collaboration between the occupants, which in this case are children, and the designer. Thus, the participant would assess the functioning of the design process and the changing role of the designer would be discussed in the process. Karayemiş Park, which is located in Ortahisar district, Trabzon province in Turkey, was selected as the study area and a workshop was organized where approaches and techniques that aimed to improve the participation level. Within the scope of participatory design approach, the methodology and the implementation of the study were developed and implemented by the author. Based on the above-mentioned analyses, the main theme of the project was not to focus on the final design product, but on an analysis of the design process. The study aimed to determine how to manage the design process based on the spatial needs and desires of the participants, to explore the decision-making based on consensus and the balance between the designer and the occupant, and to improve the awareness of the occupants on design.

**Key Words:** Participatory Design, Occupant-Oriented, Design Games, Design Studio.

## ŞEKİLLER DİZİNİ

	<u>Sayfa No</u>
Şekil 1. Katılım biçimleri .....	29
Şekil 2. Katılım düzeyleri .....	30
Şekil 3. Katılım, danışma, bilgilendirme .....	31
Şekil 4. Vatandaş katılımında ilişki düzeyi .....	32
Şekil 5. Mimari tasarım sürecinde kullanıcı katılımı yaklaşımlarının evrimi .....	37
Şekil 6. Katılım sürecinde kullanıcı ve tasarımcıların çözüme katkı alanları .....	41
Şekil 7. İnsan merkezli tasarım araştırmasının genel değerlendirmesi.....	41
Şekil 8. Tasarım sürecinin 2000’lerdeki durumu.....	42
Şekil 9. Kullanıcı, araştırmacı ve tasarımcının tasarım sürecindeki önemli rolleri.....	42
Şekil 10. Kullanıcı katılımı yöntem akışı .....	54
Şekil 11. Kullanıcı katılımı sistem modeli .....	55
Şekil 12. Tasarımda katılımın karmaşık bileşenleri.....	55
Şekil 13. Kullanılan yöntemler ve açığa çıkarılan özellikler.....	58
Şekil 14. Proje süreçlerinde farklı katılım yaklaşımları .....	61
Şekil 15. Blok numaralarıyla üç parseli gösteren proje alanının ana planı .....	65
Şekil 16. Kullanıcıların yerleşim planı ve ortak alanları ile ilgili istekleri.....	66
Şekil 17. Kullanıcıların yerleşim planı ve ortak alanları ile ilgili isteklerinin maket çalışmaları.....	66
Şekil 18. Katılımlı oyun tasarımı .....	66
Şekil 19. Düzce umut evleri vaziyet planı .....	67
Şekil 20. Düzce umut evleri.....	68
Şekil 21. OETP’ nin tasarım süreci .....	70
Şekil 22. İzmit yenilikçi yerleşmeler projesi .....	72
Şekil 23. Beyciler evleri sosyal konut projesi.....	74
Şekil 24. Proje sürecinin şeması .....	75
Şekil 25. Rize park proje çıktısı.....	77
Şekil 26. Wharf bölge park projesi .....	78
Şekil 27. Wharf bölge park katılım süreci .....	79
Şekil 28. Wharf bölge park alanı maketi .....	81

Şekil 29. Berlin gleisdreieck alanı .....	82
Şekil 30. Gleisdreieck park katılım süreci .....	83
Şekil 31. Bisiklet yolları, salıncaklar, kültürler arası bahçeler, yeşil alanlar ve yürüyüş yolları.....	85
Şekil 32. Gleisdreieck park projesinin son hali .....	86
Şekil 33. Projeden önce arsanın durumu .....	87
Şekil 34. Place au changement projesi katılım süreci.....	87
Şekil 35. Marangozluk çalıştayı.....	88
Şekil 36. Bahçıvanlık çalıştayı.....	89
Şekil 37. Saint parkının 2011 – 2013 yılları arasındaki değişimi.....	90
Şekil 38. Bolder çayı kütüphanesi tasarımı .....	92
Şekil 39. Molenvliet projesi.....	94
Şekil 40. Leinefelde_zukunftsworksta projesi .....	95
Şekil 41. Quinta monray toplu konut projesi sakinlerinin proje hakkında özeti .....	96
Şekil 42. Quinta monray toplu konut projesi yapım süreci .....	97
Şekil 43. Quinta monroy projesi görünüş .....	98
Şekil 44. Quinta monroy projesi plan .....	98
Şekil 45. Karayemiş parkı halihazır durumu .....	110
Şekil 46. Karayemiş parkı alan fotoğrafları.....	110
Şekil 47. Gezi çalışması.....	115
Şekil 48. Hayali fotoğraf çekme oyunu .....	116
Şekil 49. Kroki çalışması atölye ortamı.....	117
Şekil 50. Yapılan çalışmalar .....	118
Şekil 51. Park gezisi .....	120
Şekil 52. Oyun parkı bellek haritası çizimleri .....	121
Şekil 53. Atölye çalışması boyunca oluşturulan bellek haritaları.....	124
Şekil 54. Çocuk hakları animasyon filmi etkinlik çalışması .....	126
Şekil 55. Hafta çalışma ortamı ve proje tasarım çalışmaları .....	128
Şekil 56. Meşe palamudu temalı park.....	129
Şekil 57. Oyun parkı tasarımı örnekleri.....	130
Şekil 58. Fotoğraf analiz etme oyun çalışması .....	131
Şekil 59. Hafta çalışma ortamı ve proje tasarım çalışmaları .....	134
Şekil 60. İç mekân dış mekân öğelerinin bir arada kullanıldığı çalışmalar .....	135

Şekil 61. Oyun parkı tasarımı örnekleri.....	136
Şekil 62. Masa oyunları atölye ve tasarım çalışmaları .....	138
Şekil 63. Oyun alanı ve donatısı maket çalışmaları.....	139
Şekil 64. Hikâye anlatma oyunu atölye ortamı.....	142
Şekil 65. Önceki haftalarda yapılan çalışmaların video gösterimleri .....	143
Şekil 66. Yapılan çalışmaların sözlü olarak ifade edildiği etkinlik .....	144
Şekil 67. Rol yapma oyunu atölye çalışması .....	145
Şekil 68. Katılımcı çocukların rol yapma oyunu atölye çalışması .....	146
Şekil 69. Puzzle oyunu atölye ortamı .....	149
Şekil 70. Tasarım maketleri .....	150
Şekil 71. Karar verme atölye ortamı.....	153
Şekil 72. Karayemiş parkı tasarımı.....	154
Şekil 73. Karar verme atölye ortamı.....	159

## TABLolar DİZİNİ

	<b><u>Sayfa No</u></b>
Tablo 1. Arnestein'in (1969) halk katılım aşamaları .....	27
Tablo 2. Sanders ve Sanoff'un belirttiđi metotların içerik olarak örtüşen durumları .....	60
Tablo 3. Projelerin konumu, türü, alanı, projelendirme ve uygulama yılı, kurumsal aktörleri, aktörleri, kullanıcı profilinin değerlendirilmesi .....	112
Tablo 4. Projelerin aşamalarının (uygulama, tasarım) ve kullanılan yöntemlerinin değerlendirilmesi .....	106
Tablo 5. Katılım düzeylerinin değerlendirilmesi .....	107
Tablo 6. Atölye programı.....	112
Tablo 7. Birinci hafta atölye çalışması .....	114
Tablo 8. İkinci hafta atölye çalışması .....	125
Tablo 9. Üçüncü hafta atölye çalışması .....	133
Tablo 10. Dördüncü hafta atölye çalışması.....	137
Tablo 11. Beşinci hafta atölye çalışması.....	142
Tablo 12. Altıncı hafta atölye çalışması .....	144
Tablo 13. Yedinci hafta atölye çalışması .....	148
Tablo 14. Sekizinci hafta atölye çalışması.....	152

## KISALTMALAR DİZİNİ

ABC	: Artery Business Committee
BOU	: Bursa Orhangazi Üniversitesi
BRA	: Boston Redevelopment Authority
BTU	: Bursa Teknik Üniversitesi
DAC	: Durham Art Center
ÉPASE	: Saint Etienne Gelişim Kuruluşu
İTÜ	: İstanbul Teknik Üniversitesi
MTA	: Massachusetts Turnpike Authority
NKK	: Nilüfer Kent Konseyi
NPS	: National Park Service
OECD	: The Organisation for Economic Co-operation and Development
OETPP	: Oyun Engel Tanımaz Park Projesi
SAR	: Stichten Architecten Research
STK	: Sivil Toplum Kuruluşları
TMMOB	: Türk Mühendis ve Mimar Odaları Birliği
UÜ	: Uludağ Üniversitesi
VR	: Virtual Reality

## 1. GENEL BİLGİLER

### 1.1. Giriş

Kentleşmenin ve kent nüfusunun giderek arttığı günümüzde Türkiye nüfusunun üçte birini oluşturan ve dezavantajlı bir grup olan çocukların gündelik yaşamını doğrudan etkileyen mekânlar tasarlanırken çocukların ihtiyaçları ve düşünceleri göz ardı edilmektedir. Gözlemsel bir bakış açısıyla çocukların etkin bir şekilde tasarım sürecine dâhil edilmediği ve böyle bir uygulamanın olmadığı söz konusudur. Çocuklar, kısıtlı alanlarda belirli etkinliklerle sınırlandırılmakta böylece öğrenme, oyun ve rekreasyon alanındaki beklentileri karşılanamamaktadır. Kentsel açık mekânlar çocuklar için bir potansiyel oluşturabilecekken, çocuklar yapılar arasına sıkıştırılarak yapay donatılara mahkûm edilmektedir. Bu çalışmada, çocukların farkındalıklarını arttırarak sosyal çevreden eşit, yenilikçi ve yaratıcı fikirler oluşturarak yararlanmalarını sağlayacak çocuk katılımı ile birlikte “birlikte tasarım” eylemi gerçekleştirilmiştir. Kent yaşamının bir paydaşı olan çocukların yaşanabilir çevreler ve çözümleri için kendilerini temsil edebilecekleri, isteklerini, beklentilerini ve ihtiyaçlarını doğrudan dile getirebilecekleri bir tasarım atölyesi oluşturularak çocuk oyun alanı tasarlanması amaçlanmıştır.

Katılımcıların, çalışmaya katılan çocukların bir arada oynayabileceği çocuk oyun alanı tasarlarken öncelikle ihtiyaç duyacakları bilginin verilmesi için kuramsal bir alt yapı oluşturulmuştur. Çocuk hakları, oyun/meکان/beden, kent/kent hakkı, çevre ve ekolojik sürdürülebilirlik, insan-çevre ve çocuk-çevre ilişkisinin bilincine varılması sağlanmıştır. Kolaylaştırıcı desteği ile çocukların fikirlerini paylaşabileceği ve birlikte karar verebilecekleri bir atölye ortamı ve süreci gerçekleştirilmiştir. Bu deneyimin gerçekleştirildiği örnek alan üzerinden benzer çalışmalar için katılımcı tasarım deneyimlerinin tasarım ve planlama disiplini uzmanlarınca uygulanmasına cesaretlendirici sonuçlar elde edilmesi amaçlanmıştır.

Bu amaçlar doğrultusunda, ilk bölümde öncelikle katılım olgusunu planlama yaklaşımları bağlamında tartışmayı, sonrasında katılımcı tasarım yöntem ve tekniklerine odaklanmayı ve literatürde yer bulan başarılı tasarım örnekleri üzerinden çıkarımların yapılması hedeflenmiştir.



## 1.2. Katılımcılık – Katılım Kavramları

Tarih boyunca planlama, yaşanan çağın gereklerine ve her uygarlığın kendi yaşam koşullarına uygun düzenlemeyi gerekli kılmıştır. Bugün de Dünya’da ve Türkiye’de değişen ve gelişen demokrasi anlayışı (temsili demokrasiden çoğulcu demokrasiye geçiş), planlamada ‘katılım – katılımcılık’ kavramlarını ortaya çıkarmıştır. Ülkemizde henüz bir söylem gibi görünen katılımcılık dünyadaki örneklerine bakıldığında çeşitli alanlarda ve farklı ölçeklerde karşımıza çıkmaktadır (Hanedan, 2000).

### 1.2.1. Katılımcılık

1960’ların başında, kullanıcıların rolü profesyonel çevrelerde tartışılmaya başlanmıştır. Ancak 60’ların ikinci yarısında, şiddetli ve giderek politikleşen bir tartışmanın sonucu olarak, “katılımcılık” terimi kullanılmaya başlanmıştır (Habraken, 1985).

1985 yılında Baheshti, katılımcılık kavramını çok yönlü birlikte düşünme ve üretim uygulamaları olarak değerlendirilen fikirsel çıkış noktasının Yunan Uygarlığındaki halk toplantılarına dayandığı tahmin edilmektedir (Baba, 2010).

Katılımcılık, 1996’da İstanbul’da gerçekleşen Habitat II Zirvesi’nde, farklı aktörlerin işbirliği ile birlikte ortak bakış açısıyla yerel halkın yaşam standartlarını arttıracak etkinliklerin yapılması olarak ifade edilmektedir (Gülersoy vd., 2012).

Katılımcılık, "karar verme ve sorun çözme sırasında, farklı ilgi alanlarını, uzmanlıkları ve bakış açılarını temsil eden bireylerin ve grupların alınacak kararlardan ve akabinde uygulanacak eylemlerden etkilenecek herkes için doğru eylemlerde buldukları süreç” olarak tanımlanabilir (Fisher, 2001: 35).

Kent planlama düzleminde katılımcılık, toplumu oluşturan bireylerin, grupların; kısacası kullanıcıların, tasarım sürecine nasıl daha iyi katılacaklarını belirleyen ve aynı zamanda antropolojik (insanbilimsel) kökenli sosyoloji ve kültürel modeller üzerine araştırmalar yapan uzmanlık alanlarının girdilerini bir araya getiren bir süreç olarak tanımlanmaktadır (Abban vd., 1982).

Kavramsal olarak; problemlerin çözümü için mevcut durumun analiz edilip planlanması, uygulanması ve değerlendirilmesinde hedef grupların yol gösterici hatta belirleyici olduğu, planlama alanında yaşayan nüfus ile kalkınma etkinliklerini tasarlayan

uzmanlar arasındaki iletişim sürecidir. Bu süreçte planlama, düzenleme girişimleri, kaynaklar ve kararlar üzerinde sorumlulukların paylaşılması ve bir ortak tutum içinde hareket edilmesi katılımcılığın esas ilkelerinden birisidir (Saltık, 1997).

Katılımcılık kavramı ve amaçları farklı kişilerce çeşitli şekillerde tanımlanmaktadır. Sanoff'a (2008) göre katılımcılık, insan için çevreler oluşturulması ve işletilmesinde kullanılan dönüştürücü güç olarak tanımlanmaktadır. İnsanların belirli problemler karşısında ortak sonuçlar oluşturması ve bu sonuçlar bulunurken, vizyon geliştirme, stratejik planlama, müzakereci demokrasi yollarına başvurulmasını esas almaktadır.

Sowa'ya (b.t) göre ise; katılımcılık krizin yarattığı bir olgudur. 70'lerin ve 80'lerin aykırı hareketleri, vatandaşlara, yaşadıkları çevrelerin şekillenmesinde kendilerinin de rol alabileceğini hatırlatmış, katılımcı süreçlerde rol alarak ve bunun devamlılığını sağlayarak sonuç ürüne varılabileceğini göstermiştir (Aktaran: Özaloğlu ve Kennedy, 2009). Katılımcılık hareketi günümüzde de proje çalışmalarının tasarım kısmında kendine yer bulmaktadır. Kamusal alanların oluşturulmasında ve kentsel tasarım projelerinde gündemde olan bir başlığı oluşturmaktadır (Seba, 2014).

Katılımcılık konusunda önde gelen isimlerden biri olan Habraken, (1986), "katılım" teriminin iki farklı anlamda kullanıldığını söylemiştir. Kullanıcı katılımını savunanlardan bazıları, kullanıcının karar alma gücü olarak tanımlamıştır ve profesyonellerin eskiden üstlendiği karar alma sorumluluğu altına girmek istemişlerdir. Bu durum, güç aktarımının olacağını ve bunun sonucunda yeni bir denge oluşacağını göstermiştir. Diğerinde ise sorumlulukla ilgili her hangi bir şey talep edilmemiştir. Burada istenilen şey ciddiye alınmak ve dinlenilmektir. Bu anlamda, değişmeyen denge içinde yöntem değişimi olacağı belirtilmiştir. Bu iki anlam, farklılıklar gösterse de ikisinde de tartışılan konu, "Katılımcılık bağlamında profesyonel dünya ve kullanıcılar arasındaki ilişki nasıl olmalıdır?" olmuştur. Katılım, hangi anlamda savunulursa savunulsun, mesleki görev yeniden gözden geçirilmeli diye düşünülmüştür (Bulut, 2016).

Sonuç olarak 1990'ların sonu, 2000'lerin başında, siyasi çevreler 'katılım'a desteklerini arttırmışlardır. Katılım, toplumun ana maddelerinden biri olarak görülmeye başlanmıştır (Day ve Parnell, 2003). 21.yy'da gelişmiş ülkelerde katılımcı politikalar uygulanırken gelişmekte olan ülkeler de bu konuda uygulamalara başlamak için çalışmaktadır.

### 1.2.2. Katılım

Katılımın, kişilerin sosyal çevreleri ve günlük hayatları ile kurmuş oldukları ilişkiler kapsamında çeşitli formatlarda olduğu gözlemlenebilmektedir (Hacıalibeyoğlu, 2013). Sözcük anlamıyla katılım, “katılma işi, iştirak ve paydaşlık” olarak tanımlanmaktadır. Bireylerin yapıları çevrelerinde kendilerini ilgilendiren konularda ve alınan kararlarda aktif rol alması, “bir süreç ya da durum içinde, istençli ve eylemli olarak bir işi üstlenme ve bir olayda etkin olma” (TDK, 2005: 186) tanımları ile karşılık bulmaktadır. Bu bağlamda katılım temel anlamıyla yerel halkın yapıları çevre ile ilgili konularda karar verme ve kararlara müdahale etme olarak ifade edilebilir (Akyol, 2014). Yalnızca düşünceyi ifade edebilme özgürlüğü değil, aynı zamanda bu düşüncelerin aktif hale getirilmesi ve hayata geçirilmesi sürecidir (Yavuz, 1995).

Katılım; birey ve toplulukların günlük davranışları, sivil toplum örgütleri ve sosyal kurumlara kadar ulaşarak farklılaşan ilişkileri ifade etmektedir (Bilgin ve Göregenli, 1996).

Sosyal bilimlerdeki anlamıyla katılım, “Bir kararın hazırlanması, olgunlaştırılması, alınması ve uygulanması aşamalarından birine, birkaçına veya hepsine, o karardan doğrudan ya da dolaylı olarak etkilenecek kişilerin gösterecekleri performansları oranında katkıda bulunması eylemi” olarak tanımlanmaktadır (Demir ve Acar, 1992).

Kavramsal olarak katılım, bireylerin etkileşim içinde buldukları çevre özelinde üretilen kararlara dâhil oldukları ya da herhangi bir yapıları çevrenin planlanması ve tasarlanmasında ortaklaşa yapılan bir eylem olarak ifade edilmektedir. Burada sözü edilen bireyden kasıt seçilmemiş, atanmamış kişileri belirtmektir (Yalçındağ, 1996).

Vatandaş katılımının amacı halkı bilgilendirmek, önerilen eylem ya da planla ilişkin halkın tepkilerini almak ve herkes için en iyi çözümler bulmak uğruna sorun çözmekle uğraşmaktır (Creighton, 1994; Sanoff, 2000).

Katılım, kent planlama ölçeğinde, planlama sürecinin başından sonuna kadar her aşamada toplumun katkısını gerektiren bilinçli bir organizasyon olarak da tanımlanabilir (Hanedan, 2000). Katılım kavramı, pek çok dâhili grubun karar alma aşamasında yer almalarına dair değişik biçimleri içeren genel bir kavramdır. Bu organizasyon planlama sürecinin her adımında toplumun katkısını sağlayarak karar alma aşamasında pek çok grubun yer almasını ve karara müdahaleleri, katkıları sağlanmaktadır.

1986 yılında Wulz katılımı, farklı disiplinlerdeki akademisyenler kontrolünde katılımcıların aktif veya pasif olarak karar verme sürecine dâhil oldukları kullanıcı ve katılımcı kontrolünde olan bir süreç olarak belirtmektedir.

Karar alma sürecine halkın doğrudan dâhil olması (Behesti, 1985) ve bu sayede vatandaşların yaşamlarının kalitesini ve yönünü belirleyen toplumsal konularda ortak karar alma olanağına sahip olması mümkün kılınır.

Toplumsal karar vermede vatandaş katılımının izi Plato'nun Devlet'ine kadar sürülebilir (Sanoff, 2006). Müzakere, biraraya gelme, baskı altında olmadan oy verme ve bu bağlamda herkesin eşit olduğu bir sistem, bugün kişilerin özgürlüklerinin, karar verme haklarının yani demokrasinin temellerinin oluştuğunu Platon'un Devlet adlı yapıtında karşımıza çıkmaktadır (Billington, 1974 aktaran Sanoff, 2006).

Katılım kavramı, modern zamanlarla birlikte 1960'larda, 1970'lerde insanların dikkatini çekmeye başlasa da, tarihte geriye gidildiğinde Yunan Uygarlığı'na dayanan bir kavram olduğu görülmektedir (Beheshti, 1985). Bu bağlamda demokrasi ile paralel bir şekilde ilerleyen katılım olgusu Yunan Uygarlığı'nın karar verme sistemlerinde ön planda olması ile ifade edilebilir (Till, 2005). Katılım kavramı, eşitliğin hâkim olduğu ideal devlet hayalinin bir parçası olarak görülmüştür (Bulut, 2016).

Tasarım ve planlamada katılımı savunan yaklaşımlar farklı şekillerde açıklanmıştır. Sanoff'a göre "Topluluk İçin Tasarım" kavramını kullanırken, katılımı toplumun karar verme süreçlerine doğrudan dâhil edilmesi olarak ifade etmektedir. Topluluk için tasarım kavramını; toplum planlaması, toplum mimarlığı, sosyal ve toplumsal mimarlık, toplumsal kalkınma ve toplum katılımı kavramlarını içine alan üst başlıklar olarak tanımlanmaktadır. Bütün bu kavramlar kullanıcıların yaşadıkları yapıları çevrenin sosyal ve fiziksel gelişimi sürecinde dâhil edildiğini belirtmektedir (Sanoff, 2000).

Smith, halk katılımını bireylerin kendilerini ilgilendiren veya etkilenecekleri bir karar konusunda söz hakkına sahip oldukları bu bağlamda kullanıcılara danışılan, dâhil edilen ve bilgilendirilen bir yöntem ile birlikte bu sürecin ifade edildiği gözlemlenmektedir (Rowe ve Frewer, 2000). Planlama sürecinin her aşamasında toplumun katkısını sağlayan bilinçli, tanımlı bu organizasyon, pek çok dâhili grubun karar alma aşamasında yer almalarını ve karara katkı vermelerini sağlamaktadır.

Katılım görüldüğü gibi; somut veya soyut, zayıf veya güçlü olarak, bir şeyin parçası olmanın, bir durum ile kurulan ilişkiler bütünü göstergesi olmaktadır. Bu nedenle katılıma bakarken, "katılan - katılımcı" ve "katılımda bulunan durum-fikir" den söz etmek

olasıdır. Katılım, bu karşılıklı kavramların bir bütün olduğunu ve alınan küçük bir kararın kent ölçeğinde büyük bir örgütlenmeye kadar gideceğini gösteren aynı zamanda günlük hayatta iletişim ile var olan çok boyutlu bir süreçtir. Özellikle bu kapsamda sosyal bilimlerin araştırma konusu olan katılım, yöntemleri ve kuramları, farklı farklı disiplinlerde dikkat çeken bir kavram olduğu gözlemlenmektedir. Bu kavramın birçok boyutta tanımlı olması onu niteleyen ve tamamlayan ifadeleri gerektirmektedir. Katılımı ifade eden başlıca özellikler; gönüllülük, çevre bilinci, iletişim, etkileşim, tartışma, sorumluluk, aidiyet, kültür, topluluk, şeffaflık ve demokrasi olduğu görülmektedir (Hacıalibeyoğlu, 2013).

Yapılı çevrelerde yaşanan sosyal değişimler paralelinde 60'lı yıllarda insan odaklı planlama ve tasarım süreçlerinin başlangıcı olmuştur. Bu bağlamda yapılı çevrenin kullanıcısı olan halkın, katılımcı tasarım sürecindeki pasif durumuna karşın aktif ve katılımcı odaklı tasarım/planlama anlayışının gerekliliğini desteklemiştir (Sanoff, 2008). Hansen ve Prospero ise katılım kavramının 70'li yılların başlarına kadar uzandığını o dönemde katılımın özellikle yerel yönetimlerde ve yerel sorunlara ilişkin olarak kullanıcının katkısını sağlamak amacıyla dile getirildiğini belirtmektedir (Karkın, 2012). Paul Davidoff, 60'lı ve 70'li yıllardaki savunmacı politikasıyla farkındalık, insan hakları ve destek olmak adına dar gelirli kullanıcıların dikkate alınarak kullanıcı odaklı katılım anlayışını benimsemiştir. Bu kapsamda dezavantajlı grupların tasarım, planlama ve karar süreçlerine daha aktif bir şekilde katılabilmeleri adına "Toplum Tasarım Merkezleri" Amerika ve İngiltere'de kurulmuştur (Sanoff, 2008). Bu bağlamda kullanıcı, katılımcı ve tasarımcı ile kurulan yakın ilişkiler bugün birlikte hareket etme ve birlikte karar alma düşüncelerinin alt yapısını oluşturmaktadır. 80 ve 90'lı yıllarda kullanıcı odaklı planlama ve kullanıcı odaklı tasarım süreçlerinin tümünde yerel halkın birlikte karar alma ve aktif olarak doğrudan dâhil edildiği gözlemlenmektedir. Dolayısıyla Davidoff'un (1965) 'savunucu planlama yaklaşımı' zamanla birlikte hareket edebilme anlayışına doğru evrildiği ve geliştiği gözlemlenmektedir.

### **1.2.3. Katılımın Avantajları ve Dezavantajları**

John Twigg 'Katılımcılık ve Sorumluluk Üzerine Rehber Notlar' yazısında katılımcılığın faydalarını maddeler halinde şu şekilde anlatmaktadır;

- Katılımcılık sayesinde kişiler gerçek ihtiyaçlarını ve önceliklerini ifade edebilmektedirler. Sorunlar doğru bir şekilde tanımlanmakta ve tasarımda uygun önlemler alınabilmektedir.
- Katılımcılık, kişilerin kendi yönlendirmeleri ve fikirleri çerçevesinde, daha sonradan doğacak sorunlara önceden müdahale edebilme imkânı sağlamaktadır.
- Katılımcı çalışma ile çok yönlü bir tartışma ortamı oluşturulmaktadır. Bu ortam karşılaşılan problemlerin kolayca çözümlenmesine yardımcı olmaktadır.
- Katılımcılık, çalışma ve başarıma süreci güçlü toplumlar oluşmasını sağlamaktadır. Bu özelliğiyle yerel organizasyonları, işbirliğini, birliği ve eleştirel değerlendirme kapasitesini geliştirmekte, herhangi bir zorluk karşısında toplum olarak hareket etme duygusunu kuvvetlendirmektedir.
- Katılımcı girişimler sürdürülebilir olmaktadır.
- Planlama ve uygulamada toplumsal katılımın sağlanması, kendi hayatlarını etkileyen ortamlar hakkında fikir bildirmeleri insanların hakkıdır. Bu nedenle demokratik bir toplum yaratmada katılımın payı yüksektir.
- Fikirlerin kabulünden önce test edilmesi ve bu sayede uzun zamana yayılan bir sürdürülebilirlik oluşturması bakımından, uzun süre zarfında diğer yaklaşımlara göre daha az maliyetli olabilmektedir.
- Dış faktörler yerine yerel halk tarafından çözümlenmeler getirilmesi sürdürülebilirliği arttırmaktadır.
- Yerel halk ile yakından ilişki içinde olan profesyoneller sayesinde çözümlenmelere daha kolay gidilmektedir (Twigg, 2001).

Katılımcı planlama yaklaşımının güçlü yönleri olduğu kadar aşağıda sıralanan zayıf yönleride bulunmaktadır (Pickard, 2001 aktaran Gülersoy vd., 2012):

- İlgi alanları, öncelikleri, değerleri ve fonksiyonlar arasında karmaşa ortaya çıkması,
- Katılımın derecesi ile proje arasında uyumsuzluk doğması,
- Katılımı etkin kılmak için finansal kaynakların yetersiz olması,
- Katılım sürecinin uzun olmasına bağlı olarak verimliliğin azalması,
- Verimli sonuçlara ulaşma yolunda bürokratik engellerin oluşması,
- Çeşitli talep, istek ve ilgileri kapsamında problemlere çözüm üretirken karmaşa çıkması olarak açıklanmaktadır.

Bu zayıf yönler göz önünde bulundurularak kullanıcı odaklı katılımın aktif olduğu katılımcı planlama ve tasarım süreçlerini dengeleyecek biçimde oluşturulması sağlanmalıdır (Gülersoy vd., 2012).

Halk, karar alma sürecine dâhil olunca daha iyi kamu kararları ortaya çıkmaktadır. Halk, oluşumun bir parçası olursa, program sürecini daha fazla sahiplenmektedir (Sanoff, 2000). Ayrıca, toplumun, yıllarca birlikte yaşayarak edindiği tecrübeye sahip olmaları, onları karar alma konusuna ortak etme noktasında önemli bir unsurdur.

### **1.3. Katılımın Önemli Bir Öğe Olduğu Planlama Yaklaşımlarında Bağlam ve Katılımcılık**

Rönesans ve Reform iki dönemden sonra Aydınlanma Dönemi akılcılığın ve bilimsel düşüncenin değerini arttırarak rasyonel düşünce ile birlikte geleceğe dönük öngörü ve kontrollerin mümkün olabileceğini göstermiştir (Firidin, 2004). Bu bağlamda planlama kavramı modernist düşüncenin önemli etkenlerinden biri olarak karşımıza çıkmıştır (Şengül, 2007). Yapılı çevrenin planlama ve tasarlama disiplinlerinin yakın ilişki içinde olduğu, bugün bakıldığında kullanıcı odaklı planlamanın yapılı çevreleri şekillendiren etkili bir yöntem olarak karşımıza çıktığı görülmektedir (Akyol, 2014).

Sanayi Devrimi'nden sonra kentlerde birçok sorun ortaya çıkmıştır. Bunlar kırdan kente yapılan göçler, yetersiz altyapı, barınma ve ulaşım sorunları olarak tanımlanmaktadır. Odak noktası kullanıcı olan yapılı çevrenin planlanması ve tasarlanması katılım kavramlarıyla doğrudan ilişkili olduğu gözlemlenmiştir. Katılımcılar ile birlikte yapılan müdahaleler yapılı çevreleri daha yaşanabilir mekânlar haline getirmeyi amaçlamaktadır. Ancak sosyal sorunların yapılı çevre aracılığıyla ortadan kalkacağı oluşan tek tip yaşam şeklinin toplumun tüm noktalarına hitap edecek olması ciddi eleştirilere ve sorunlara sebep olmuştur (Şengül, 2007).

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından yapılı çevrelerde artan sorunlar kapsamında kentlerin yeniden yapılandırılması düşüncesi o dönemde yöneticilerinin üstünlüğü ve egemenliği ile ilişkili olarak planlama kavramının resmi ve kurumsal olarak ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Bu bağlamda geniş kapsamlı planlama anlayışı, merkezi veya yerel yönetimler aracılığıyla alanında uzman şehir plancılarıyla birlikte yapılarak en doğru

kararların verebilmesi ve değerlendirilebilmesi merkezi otoritenin hükümet olduğunu kabul etmektedir (Firidin, 2004).

Katılımcı planlama sürecinde toplumun katılım düzeyi genellikle bilgilendirme seviyesindedir. Planlamanın odak noktasında kamu yararı prensibi olsa bile kamu yararının gözeticilerini şehir plancıları oluşturmaktadır. Lane bu dönemi yerel halk katılımının seçimler ile birlikte olduğunu bunun dışında planlama ve tasarlama süreçlerinde söz haklarının olmadığı, plancıların yerel halk adına karar verme yetkisine sahip olduğunu “Blueprint Planning” olarak tanımlamaktadır (Lane, 2005).

Kullanıcı odaklı tasarım yaklaşımına önem veren şehir plancıları geniş kapsamlı rasyonel planlamada yerel halk katılımcılarının yerel ve merkezi yönetimler ile birlikte müzakereler sonucunda amaçların belirlenmesi ilk adımı oluşturmaktadır. Bu bağlamda geniş kapsamlı rasyonel planlamanın amaçları halk tarafından benimsenerek onaylanması durumunda ancak belirli amaçların belirlenmesinde ve sonuçlanmasında etkili olabileceği ifade edilmektedir. Ancak bu yaklaşımın eleştirildiği nokta belirli olma ölçütünün tanımlanmamış olması kapsamında birbirleriyle ilişkili olan alanlarda çözüm önerisi getirilememesi olmuştur (Şengül, 2007).

Savunucu planlama yaklaşımının ardından iletişimsel rasyonalitenin etkisiyle gelişen yaklaşımlar doğrultusunda geniş kapsamlı rasyonel planlamada şehir plancısının rolü teknisyen rolünü üstlenmesine, savunucu planlama yaklaşımı ile siyasi rolünü üstlenmesine bunlarla birlikte farklı gruplar arasındaki bağlantıyı sağlayabilmek adına kolaylaştırıcı rolünü üstlenmektedir (Şengül, 2007). Şehir plancısının görevi katılımcıların yapıyı çevreyle ilgili beklentilerine müdahale etmeden farklı paydaşlar arasında arabuluculuk yapmak olarak ifade edilmektedir. Modernist dönemde plancı, planlama anlayışında cevapları ve çözümleri empoze eden bir uzman olarak tanımlanırken, paradigmanın evrilmesi sonucu artık yerel halkın kentsel sorunlara bilgi edinerek, farklı istekleri değerlendirmeye çalışan ve bu farklılıkları müzakere ortamı sağlanarak arabuluculuk yapmak şehir plancısının görevi olarak tanımlanmaktadır (Şengül, 2007; Taylor, 1999). Bu bağlamda bu yaklaşım kentsel tasarım alanında toplumun kullanıcı odaklı planlamaya katılımını sağlamayı amaçlayan çok sayıda şehir plancısını bir araya getiren önemli bir çalışma olduğu söylenebilir (Akyol, 2014).

Savunucu planlama ile geniş kapsamlı rasyonel planlama, kamu yararı kavramı konusunda bir yöntem önermektedir. Aşamalı planlama halkın çok tabakalı bir yapısı olduğunu ve bunun tüm katılımcı grupların yararlarını yansıtmayacağını öne sürmüştür. Bu



bağlamda planın uygulanabilmesi için çıkar grupları için müzakere ortamının sağlandığı bir yöntem olarak açıklamıştır (Ersoy, 2012).

Davidoff'un 1965'te yayımladığı "Çağdaş Planlama ve Savunmayla Planlama" adlı makalesiyle ana hatlarını çizdiği "Savunmacı Planlama", mimari ve şehircilik alanlarında "demokratikleşmeyi", kent sakinlerinin planlamaya katılımını gerçekleştirmeye çalışan birçok mimarı ve şehirciyi bir araya getiren ilk harekettir (Bumin, 1990).

Demokratik kentsel yönetim platformunu oluşturabilmek adına yerel halkın katılımcı planlama sürecine dâhil edilmesi gerektiğini belirten Davidoff bu bağlamda yerel halkı sadece haberdar ederek değil, planlama sürecinde üretilen kararlar doğrultusunda bilgilendirilmeli ve uzmanların dili ile cevap verebilecek noktaya gelmeleri gerektiğini savunmaktadır (Davidoff, 1965)

Habermas, planlamanın gerekli olduğunu savunan ve bu bağlamda sivil toplum odaklı, aşağıdan yukarıya planlama yaklaşımını savunan, iletişimsel rasyonalite esaslı arabuluculuk ve birebir görüşmeler kapsamında farklı yaklaşımların varlığından bahsetmiştir (Habermas, 1984).

İletişimsel rasyonalite birebir görüşmelerin daha verimli sonuçları beraberinde getirebileceğini bu sonuçların toplumlar arası farklılıklar gösterebileceğini savunmaktadır. Bu bağlamda planlama kapsamında yapılı çevre sorunlarına çözüm önerileri getirilmesi adına toplumun farklı kesimlerinin bir araya gelmesiyle oluşan tartışma ortamının gerekliliği vurgulamaktadır (Boswell, 2000 aktaran Gedikli, 2012). Postmodernist dönemde tartışma, modernist dönemin pozitivist gerçeklik anlayışına tepki olarak, gerçekliğe ulaşmanın yolu olarak ifade edilmiştir (Gedikli, 2012).

Geniş kapsamlı rasyonel planlamaya tepki olarak ortaya çıkan bir diğer paradigma ise aşamalı planlamadır. Lindblom, aşamalı planlamanın temellerini oluşturmuştur. Bu bağlamda geniş kapsamlı rasyonel planlanmanın uygulama konusunda yetersiz olduğunu, uygulama alanında başarılı olan yöntemin aşamalı planlama ile sağlanabileceğini ileri sürmektedir (Lindblom, 1959).

Aşamalı planlama ve geniş kapsamlı rasyonel planlama bütün seçenekleri öngörmesinin mümkün olmadığını aynı zamanda tartışma ortamının oluşturulmadığı bir yaklaşımdır. Lindblom, problemlere çözüm önerisi üretmeye yönelik uzlaşmaya varılana kadar seçenekler ile planlama süreci kapsamında tekrar ifade edilmesi ve düzeltilmesi şeklinde bir yöntem önermektedir. Planlama sürecinde şehir plancısı tarafsız bir şekilde arabulucu olarak, birçok paydaşın demokratik bir ortamda fikir birliği sağlamakla

görevlidir. Adım adım planlama farklı paydaşların eşit temsil düzeylerine sahip olduğu bu kapsamda gücün eşit dağıldığı bir toplum yapısının kabul edildiği o dönemde eleştirilse de; yaklaşımın neo-liberal politikaların gündeme geldiği 1980 sonrasında güncellenerek ileride karşımıza çıkacak olan stratejik mekânsal planlamaya evrildiği görülebilir (Lindblom, 1959)

1960 yılında yaşanan yapılı çevre hareketleri ve modernizmin eleştirileri kapsamında yaşanan değişimlerden sonra 1980 yılında küreselleşme ve neoliberal politikaların etkileri kentsel tasarım ve planlama anlayışının, kapsamı aynı zamanda tasarımcının rolü üzerinde planlama paradigmalarındaki yaşanan dönüşüm etkili olmuştur (Akyol, 2014).

Katılımcı yaklaşım kapsamında stratejik mekânsal planlama 19. yüzyıldan sonra modernist yaklaşımın, postmodernist yaklaşıma evrilerek katılımcı yaklaşımın stratejik mekânsal planlama yaklaşımının dikkat çekmesine sebep olmuştur. Bu bağlamda araçsal rasyonellik yerine iletişimsel rasyonellik, planlamaya katılım yaklaşımı yerine katılımcı planlama yaklaşımı ve kamu yararını farklı paydaşların tanımlaması yerine sosyal çevrede yaşayan yerel halk tarafından ifade edilmesi olarak tanımlanmaktadır (Tekeli, 2009).

“Son yıllarda gerek dünya ölçeğinde yaşanan ekonomik, sosyal ve siyasi değişimler nedeniyle, gerek insanların anlayışlarının ve hayata bakış açılarının değişmesiyle planlama ve demokrasi anlayışları önemli dönüşümler geçirmiştir. Özellikle 1980’lerden sonra küreselleşmenin etkisiyle ulusal sınırların önemini yitirmesi, sermayenin uluslararasılaşması, piyasa mekanizmasının işlerlik kazanmasıyla devletin ulusal kalkınmadaki rolünün azalması, temsili demokrasinin aşınması, yerelin ön plana çıkışı ve bireye, farklılıklara ve insan haklarına verilen öncelikler, vb. bu dönüşümü hızlandıran ana etkenler olmuştur. Modernizmin temsili demokrasisi yerini çoğulcu ve katılımcı demokrasiye bırakırken, 1960’ların elitist ve teknisist planlama anlayışının yerini ise sivil toplum merkezli, sürekli müzakereye açık olan bir planlama süreci almıştır. Buna bağlı olarak plancının rolü de hesaplama-denetim uzmanlığından, toplumsal konular üzerinde farklı gruplar arasında uzlaşmayı sağlamayı amaçlayan moderatörlüğe doğru değişmiştir. Plancının yeni rolünü başarıyla gerçekleştirebilmesi için karar vericiler ve karardan etkilenen halk grupları ile çok yakın bir işbirliği kurması gerekmektedir. Plancı toplum için stratejik kararlar üretecekse, bu kararların uygulamaya aktarılması için gerekli toplumsal güçleri harekete geçirmelidir. Bu bağlamda plancı sorunları çözmek amacıyla çeşitli toplumsal seçenekleri geliştirme yeteneğine sahip olabilmeli ve bunları bir bütün halinde

belirli bir platformda halka sunabilmelidir.” (Ergin, 2003: 4-9). Bu bağlamda geliştirilen planlama yaklaşımları aşağıdaki gibi sıralanmıştır.

### 1.3.1. Postmodern Planlama Yaklaşımı

Postmodern paradigmayı anlayabilmek için, modernizmin ne gibi ilkeler bütünü olduğunu bilmek gerekir. Her şeyden önce; rasyonellik, aklın egemenliği, bilimsel/evrensel doğrular, mantık, sistematik düşünce ve pozitivism modernizmi belirleyen temel olgular olmuştur (Kale, 2002). Ayrıca tüm bu unsurlar hayatın her alanında edebiyattan mimarlığa kadar bu süreçte yer almıştır. Modern durumun aksine; postmodern durum; modanın, ürünlerin, üretim tekniklerinin, emek süreçlerinin, fikirlerin ve ideolojilerin, değerlerin ve yerleşik uygulamaların uçarılığında ve gelip geçiciliğinde bir artış olmasıdır. “Katı olan her şey buharlaşır” türü bir duygu hiçbir zaman bu kadar yaygın olmamıştı, şeklinde bir anlayışı temsil etmektedir (Harvey, 2003: 319).

Bu ilkeler ekseninde postmodern dünyada yaşayan bir kişi içinde yaşadığı kültüre eleştirel bakacak ve herhangi bir dünyevi otoriteye yaslanmayacaktır (Şaylan, 1999).

Postmodern düşünsel akım içerisinde, modernist düşünsel akıma koştur olarak bazı açıklamalarda, onun devamı niteliğinde bir süreç olarak yorumlansa da; baskın olan görüşe göre modernizmden tamamen farklılaşan, insana, doğaya, dünyaya bakış açısında derin farklılıklar bulunan bir değerler çizgesi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Postmodern paradigmayı ister yeni bir süreç, ister modernizmin devamı niteliğinde bir gelişme olarak açıklayalım ifade edilmesi gereken gerçek, artık değişimin yaşanmakta olduğudur. Öyle ki; değişimi ifade eden kalkınma kavramının yöntemi bile değişmiştir. Kalkınma kavramına yeni anlamlar ve yöntemler yükleyen yeni gelişmeler çerçevesinde, toplumun her alanında olduğu gibi yönetim sistemlerinde de yeni gelişmeler ve değişen amaçlar ortaya çıkmıştır. Özellikle, gerçek bilgiye ulaşma ve bu bilgiyi yorumlayabilme kabiliyetini artıran araçlar çoğalmıştır. Artık ileri iletişim sistemleri ile toplumun bireylerinin her türlü bilgiye kolaylıkla ulaşabileceği ve bunun sonucunda kendilerini ilgilendiren her türlü olaya karşı daha duyarlı olacakları bir döneme geçilmiş bulunmaktadır. O nedenle, yönetim mekanizması da vereceği kararlarda daha fazla sorumluluğu üstünde hissedecektir. Bu sorumluluğu paylaşmanın ise yöneticiler açısından daha iyi olacağı da aşikârdır. Bu yüzden, yeni yönetim anlayışına bağlı olarak bahsedilen aktif katılım, kaçınılmaz bir gelişme olarak değerlendirilebilir. Yeni yönetim anlayışı

çerçevesinde tüm gelişmiş ülkelerde vurgu yapılan vatandaş odaklı çalışmalar ve alınan sonuçlar da göz önüne alındığında, ülkemizde de bu yönde gelişmelerin olacağını düşünmemek hata olur (Üzelakçıl, 2007).

Postmodern planlamanın küçük ölçekli yaklaşımında; insanı içeren konular odaklı talepler ve yerel çıkarların duyarlılıklarıyla planlamanın çıkarlarının geniş ölçekte eşit dağılımı sağlanacaktır. Kısaca; modernist planlama tikanıklıkları, yerel tarihi ve geleneklere karşı duyarlı olmamayı yaratırken; postmodern planlamada ise; toplum, şehir, yeni kuşak ve dönüşüm/yenilik oldukça duyarlı alanlar olarak yer almaktadır (URL-1).

Planlama işlevinde meydana gelen dönüşüm yönetimin tüm diğer işlevlerini de etkilemiştir. Artık, yeni anlayışta planlama derken, tepe yönetimin yönetilenlere danışmadan hazırlayacakları raporlar yerine, tüm bir planlama ekibi dâhilinde oluşturulacak politikalar sepeti haline gelen ortak sorumluluk ve paydaş kavramları içinde bütünlükçü bir yapı olarak karşımıza çıkan bir planlamadan söz edilmektedir (Üzelakçıl, 2007).

Modern planlamada, planlama süreci piramit biçimindedir. Burada, emir altındaki insanlar piramitteki plan ve pozisyonlara göre konumlandırılmıştır. Hiyerarşi içindeki herkes rapor edilir. Bu yüzden, yönetim onların plan ve işlevlerini gözetir. Piramidin en küçük yapı taşları olarak, en küçük ve en parçacıl planlama hücreleri içinde insanlar ayrılır. Bir diğer ifade ile rasyonel bakış açısı ile tüm toplumu tek bir ana anlatı biçiminde hedeflemek ve bunu yaparken de farklılıkları hiçselleştirip bir potada aynılaştırmayı hedeflemektedir. Bu tür plan anlayışının baskıcı bir sosyo-mekânsal proje olması kaçınılmazdır. Bu da kendi içinde başarısızlıkları doğuracaktır (Tuncer, 2007). Bu değerlendirmeye baktığımızda, postmodernizmin, modernist felsefeye eleştirilerinin nasıl planlama işlevinde hayata geçirildiğini de görebiliriz.

Postmodern planlama; yerel oluşumlar üzerinden vurgu yaparak planlamanın tüm çevresel aktörlerce paylaşımını öngörecektir. Bu anlamda küresel pazardan etkilenen herkes aynı zamanda planlamadan da etkilenecektir. Bu nedenle de; postmodern planlama bir ağdır. Müşteri ihtiyaçları tespit edilir. Yatırımcı ağların beklentileri vardır. Ağ oyuncularını arasında, takım planlaması vardır. Kim ağ içinde, kaynak nerede ve her müşterinin amaçları, istekleri gibi sorular sorulur. Müşterilere karşı saygı ön plandadır. Kısaca; plan, müşteriye mutlu etmek içindir. Modern planlamada (piramid); yönetici, akıl; emek işini ise işçi yaparak plan ve yapılacak işler birbirinden ayrılır. Postmodern planlamada (network); planlama başı ve el emeği bütünleştirilmiş olmakla beraber

planlama merkezden uzaklaştırılarak (de-centered), tedarikçi ve müşterilerin ihtiyaçlarının yanında yönetici ve çalışanların da ihtiyaçlarını içermektedir (Boje-Dennehy, 1999). Bir diğer ifade ile postmodern planlama, her şeyin her an değişebileceği, bozulabileceği ve gerçek üstü stratejilerin ortaya konulabileceği bir anlayış içindedir (Tuncer, 2007). Postmodern planlamaya daha detaylı bir şekilde bakıldığında, postmodern planlama bir ağdır (network). Çünkü birçok farklı sesi tedarikçiler, müşteriler, çalışanlar, topluluklar ve diğerleri planlama süreci içinde barındırır. Network kelimesinin harflerinden yola çıkarak postmodern planlamanın somutlaşmasına yardımcı olmaktadır (Üzelakçil, 2007).

N: Müşteri ihtiyaçları keşfedilir (Needs of customers get discovered). Peter Drucker'a göre; işletmenin amacı, müşteriye yaratmak ve korumaktır. Plan müşteri ihtiyaçları ile çevrilidir. İki tip müşteri vardır: dışsal olan; ürün ve hizmet alır. İçsel olan; yaptığın işin sonuçlarını alır. Postmodern planlama bu anlamda, bir ağ planlamasıdır. Büyük, küçük yatırımcılar, tedarikçiler, üreticiler ağı içinde bir sürü içsel müşteri vardır. İç ve dış müşteriler ihtiyaçlarını karşılamak için iletişim kurar. Plan, ortak, uygun ihtiyaçlar içindir. Herhangi bir organizasyonda müşteri memnuniyetini hizmet, kalite ve mükemmellik açıklar.

E: Ağ yatırımcılarının beklentileri önemlidir. (Expectations of network stakeholders). Bunlar; kişi, grup, işletme, topluluk organizasyonları, acenteler şeklindedir. Postmodern network (ağ) içinde planlama, gerektiğinde oluşan birliklerin, yatırımcıların nasıl bir araya geldiğini ve ağ ilişkilerini içinde gösterir. Postmodern ağlar sadece; kurumsallık karşıtı değil aynı zamanda küreseldir. Ürünler, parçaların birleşmesinden ve birçok ülkenin hizmetlerinden oluşur.

T: Takım planlaması ağ oyuncularını arasındadır. (Team planning among network players). Planın, yaratılması, düzenlenmesi, yenilenmesi takım üyeleri arasında yapılır.

W: Who (kim), what (ne), where (nerede), wants (istekler), when (nezaman), wow (memnuniyet ifadesi) şeklinde kavramlar ile ağ içinde kim? amaçlar neler? Kaynaklar (bilgi, insan, para ve materyaller) nerede? Ne zaman müşteri bir çalışana ihtiyaç duyar? Gibi sorular sorulur. Bunun içinde, hizmet ve ürünler müşterilerce her an istenir, network (ağ) ise bunu kısa zaman içinde sağlar. Bunun içinse oldukça rekabetçi olmak gerekir. Ve son olarak da müşteri memnuniyetini ifade eder.

O: (Organize) Kendi ağ planlarını hazırla

R: (Sorumluluk - Responsiveness) Ağın müşteriye karşı sorumluluğu

K: (Kiss) Plan, müşterinin mutluluğunu sağlamaktır.

Postmodern planlamanın uygulanması aşamasında şu hareket tarzı izlenmelidir: Birinci olarak, beyin fırtınası grupları, kalite grupları ve planlama takımlarındaki yönetici ve çalışanların zamanlarının azaltılması gerekir. Azalan toplantılar, bürokrasinin denetimini azaltarak bireysel kazanımları tekrar elde etmemizi sağlayacaktır. İkinci olarak, insanlar, kurum odaklı olmaktan çok, bireysel kariyer odaklıdır. Üçüncü olarak, kurumların postmodern biçimleri, yönetimin uzun hiyerarşik bir sistemine nazaran daha yassı biçimsel bir ağa sahip olması gerekir. Dördüncü olarak, organizasyon planlarıyla savaşılabilmelidir. Son olarak, farklılıklar açıkça vurgulanabilir (Boje-Dennehy, 1999).

Bir diğer postmodern planlama tanımlamasından hareketle; sadece küçük örgütler kapsamında değil, ülke ölçeğindeki planlarda, yeni planlama pratiğinin temel aktörleri sadece seçilmiş siyasi ve teknik planlılar değil, aynı zamanda sivil toplum kurumları ve ortak bir tema çerçevesinde toplanmış topluluklar olmalıdır. Bu planlama içinde; sivil toplum kurumları, sosyal hareketler, topluluklar gibi planlamanın aktörleri arasındaki ilişki tüm taraflar için “bir öğrenme süreci ” olacaktır. Yani her birim birbirine yol gösterecek, birbirini teşvik edecek ve birbirine yardım edecektir. Böylece herkes planlamadan haberdar olup, bir nevi doğrudan temsil gerçekleşecektir (Koroğlu ve Yılmaz, 2004).

Sonuç olarak; postmodern planlama, postmodern paradigmanın temel dayanakları olan; sosyal bilinç, yerel sorumlulukların üstlenilmesi, toplumsal haklardan kültürel haklara geçiş, azınlıkların korunması, radikal demokrasi bağlamında bireysel haklara vurgu, ana söylemlere karşı olma, evrensellik karşıtlığı, iletişimin en üst noktada yapılması, çevresel aktörlere vurgu ve katı hiyerarşik yapıya karşıtlık gibi konular üzerinden bir planlama tipi ortaya çıkarmaktadır. Postmodern planlamanın nitelikleri itibariyle hayata geçirilmesinde kullanılacak yönetim biçimi ise; stratejik yönetim anlayışı olacaktır. Temelde stratejik yönetim, geleneksel yönetim tarzının içinde var olan bir biçimdir. Ancak öngördüğü; uzun erimlilik, üst yöneticilerin sorumluluğu, iç ve dış çevresel etkilerin göz önüne alınması ilkeleri ile vizyon ve misyon anlayışları, postmodern planlamanın, stratejik planlama biçiminde örgütlerde kullanılacağını göstermektedir. Çünkü stratejik yönetim bir diğer anlamda stratejik planlamayı gerektirir. Postmodern planlama ile stratejik planlamanın niteliklerinin aynı olmamasının yanında her iki planlama tarzının da geleneksel ve postmodern paradigmadan etkilendiğini de söylemek gerekir. Bu nedenle stratejik planlamanın ne gibi özellikleri olduğu ve postmodern planlamadan hangi yönleriyle ayrıldığı üzerinde durmak gerekecektir (Üzelakçıl, 2007).

Postmodern paradigma deęişen yönetim, ekonomi, kültürel ve sosyal yapı içinde planlama işlevini de etkilemiştir. Bu etki sonucunda postmodern planlama anlayışı artık geleneksel planlamanın yerini almıştır. Ulusal ölçekte postmodern planlamayı hayata geçirecek olan alt öge ise, stratejik planlama anlayışı olacaktır. Daha önceleri sadece işletme ölçeğinde ele alınan stratejik planlama, artık küresel aktörler başta olmak üzere tüm kamusal ve özel örgütlerin de uygulayacağı bir planlama ögesi durumuna gelmiştir (Üzelakçıl, 2007).

1960'larda ortaya çıkan dięer bir planlama yaklaşımı olan, postmodern planlama ilkelerinde, katılımcı demokrasi, toplumsal örgütlenme, toplumsal çeşitliliğin kentteki demokratik temsilinin bir aracı olarak kentsel kararlara katılım kavramları dile getirilmiştir. Daha sonra 1987'de Birleşmiş Milletlerce kabul edilen "Ortak Geleceğimiz" raporu ile sürdürülebilir ilkesi gündeme gelmiş ve toplumsal çeşitliliği desteklemek ve güçlendirmek temel ilkesinden hareketle katılım, ekolojik ve sürdürülebilir planlama yaklaşımında yer bulmuştur (Aydemir, 1999).

### **1.3.2. Sürdürülebilir Planlama Yaklaşımı**

BM Habitat'ın 2009 yılında yayınladığı sürdürülebilir Kentler Raporu'nda, sanayileşme sürecinde ortaya çıkan 19. Yüzyılın "Modern Planlama" anlayışının hızlı büyüyen ve kirletici haline dönen kentlerini yarattığı belirtilmiştir. Sanayileşme sürecinde kentler cazibe merkezleri haline gelip yoğun göçler almıştır. Kentlerdeki yaşam kalitesinin yükseltilmesi amacı, kentleri yaşanılabilir kılan tüm sistemlerin yaşam kalitesi bağlamında ele alınması gerekliliğini gündeme getirmiştir. Kentlerin bireylerin ve toplumun gereksinmelerine nasıl yanıt vereceği konusu, en temel sorun haline gelmiştir. Bu sorunun çözümü olarak dengeli ve sağlıklı bir kent planlama sistemi gösterilmektedir. Kent planlamasında geliştirilen yeni anlayış daha kontrollü, akıllı, sürdürülebilir kentlerin tasarlanması şeklindedir. Yapılı çevrelerin yaşam kalitelerini arttırılması mevcut doğasını koruyarak fiziksel olarak gelişirken, gelecek kuşakların da gereksinmelerini karşılayabilme imkânlarını ellerinden almadan, ekonomi ile ekosistem arasındaki dengeyi koruyarak, sosyal dengeyi bozmayan ekonomik gelişmeler olarak sürdürülebilir kentsel gelişmeler ifade edilmiştir (Çahantimur ve Yıldız, 2008).

Sürdürülebilir kentsel gelişimin ana prensibi; yaşam kalitesi ve doğanın taşıma kapasitesi arasındaki dengeyi koruyacak şekilde olmasıdır. Çevresel sürdürülebilirlik doğal

kaynakların devamlılığını sağlamak olup, yenilenebilir kaynakların kendini yenileme kapasitesini aşmadan dengeli kullanım ilkesi gözetilmektedir (European Union, 1994).

Sürdürülebilir kent planlamasında çeşitli kentsel fonksiyon ve hizmet alanlarına ulaşılabilirliğin sağlanmasının yanı sıra rekreasyon alanları ve korunan doğal alanlara da ulaşılabilirliğin kolay olmasına dikkat edilmektedir. Sürdürülebilir ulaşım sistemleri ile toplu taşıma teşvik edilip hava ve gürültü kirliliğinin azaltılması amaçlanmaktadır. Modern teknolojiler kullanılarak geliştirilen yeni ulaşım sistemleri ile karbon salınımı azaltılırken kentlilerin daha kolay ve güvenli seyahat etmesi hedeflenmektedir (Avrupa Konseyi, 2008).

### **1.3.3. Ekolojik Planlama Yaklaşımı**

Ekolojik planlama, modernist planlamanın doğal alanı kültürel alana dönüştürme, mekân oluşturma anlayışının karşısındadır. Daha açık bir ifadeyle, ekolojik planlama, doğal döngülerin sürdürülebilirliğini sağlama amacı güden, doğadan yana bir niteliğe sahiptir. Bu nitelik, farklı planlama ölçeklerine ve yerel özelliklere göre değişen yapılaşma kriterlerinin ekolojik planlama bütününde belirlenmiş olmasını gerektirmektedir (Sılaydın, 2003).

Ekolojik planlama sisteminde büyük ölçeklerde grupların hedef alanındaki etkileri araştırılarak alan kullanım kararları belirlenir. Bu sistemde doğal, yapay ve sosyal tüm kaynaklar dikkate alınarak yenilenebilir kaynakların sürdürülebilir olmalarına göre ya da yenilenemeyen kaynaklar için birbirleri yerine kullanmaları sağlanabilir. Birinci adımda, potansiyel kaynakların mevcut durumunun doğru belirlenmelerin yapılmasıyla doğal kaynakların ortaya çıkması sağlanır ve kapsamda uygun kullanım şekilleri belirlenir. İkinci adımda ise yerel halkın veya getirilmek istenen kullanım yapısı araştırılarak ekolojik, psikolojik ve sosyal tüm beklentiler irdelenerek doğru kullanım kararları alınmalıdır. Yapılan bu ekolojik planlama çalışmaları sonucunda, hedef alanlara uygun tasarım ve planlamalar yapılırken doğal çevreyi korumaya dikkat edilmelidir. Ekoloji ve ekonomi arasında kurulan bir denge olması oldukça önemlidir çünkü yerel halkın psikolojik durumunu da pozitif yönde etkilemesini sağlamak adına önemlidir. Bu kapsamda tüm aktiviteler uygun yerlerde gerçekleştirilmekte, doğal yapı korunmakta ve arzu edilen sosyo-ekonomik düzeye doğru ilerleme sağlanmalıdır (Atıl vd., 2005).



İstanbul'da 13-15 Aralık 2009 tarihleri arasında düzenlenmiş olan 8. Ekolojik Kentler Dünya Zirvesi'nde ekolojik yaklaşımın temel prensipleri aşağıdaki şekilde belirlenmiştir (URL-2):

- Ölçülebilirlik önemlidir.
- Ekonomi: Ekokent içinde uygun fiyatlandırma sağlanmalıdır.
- Ekonomik üretim, kaynakların verimli bir biçimde kullanılarak bunların yukarıdan aşağıya kadar birleştirilmesi gerekmektedir.
- Bütüncül bir yaklaşım benimsenmelidir.
- Sürdürülebilir finans sağlanmalıdır.
- Arazi kullanımı, ulaşım, enerji planlama entegre edilmelidir,
- Kültürel farklılıklar açısından sıra tabanlı bir çözüm benimsenmelidir.
- Toplum ile eğitim ilişkilendirilmelidir.
- Kent sakinleri eğitilmelidir.
- Ekolojik ürünler ulaşılabilir olmalıdır.
- Sosyal yaşam ve sanayi bir arada olmalıdır.
- Kırsal politikalar geliştirilmelidir.
- Kentler için karbon finansı sağlanmalıdır.
- Kentlerde verimlilik ve özyeterlilik sağlanmalıdır.

Ekolojik planlamayı, ekosistem ögeleri arasında optimum bir dengeyi sağlamak hedefinde olan, başka bir deyişle doğal kaynakların koruma-kullanma dengesini öngören, doğa içinde, doğa ile uyumlu yerleşmeyi hedefleyen, bunun için ekolojik temelli bir master planının yönlendiriciliğinde, mikro ölçek planlara çözüm üretilen bir yaklaşım olarak tarif etmek mümkündür (Özügül, 2004).

Bu planlama anlayışında benimsenen ilkeleri şu şekilde sıralamak yerinde olacaktır;

1. Bütüncül bir planlama anlayışının kabulü
2. Planlamada indirgemecilik yerine karmaşık ilişkilerin belirlenmesi

Steiner tarafından geliştirilen ekolojik planlama süreci ise aşağıda verilmektedir.

- Planlama probleminin tanımlanması,
- Planlama amaç ve hedeflerinin saptanması,
- Bölgesel ölçekte doğal kaynakların analizi,
- Yerel ölçekte doğal kaynakların analizi,
- Değerlendirme çalışmaları,

- Planlama alanına ilişkin olgular ve seçeneklerin üretilmesi,
- Seçim ve ekolojik planın oluşturulması,
- Sürekli halk katılımı ve toplumsal eğitim,
- Mekânsal tasarımların geliştirilmesi,
- Plan ve tasarımların uygulanması,
- Geribesleme ve yönetim

Steiner'in öneri sürecinde belirttiği bölgesel ve yerel ölçekte doğal kaynakların analizi ve değerlendirme aşamaları bir önce sunulan öneri sürecin mevcut durum analizi, değerlendirme ve gelecek tahmini ve risk analizleri başlıklarını kapsamaktadır. Steiner'in önerisinde, planlama alanının özgün ekolojik özelliklerinin değerlendirme sürecine katıldığı aşamalar ise planlama probleminin tanımlanması ve değerlendirme adımlarıdır. Elbette planlama alanına ilişkin olguların tartışıldığı aşamada da bu özellikler önem taşımaktadır. Bu ikinci süreçte özellikle halk katılımı ve toplumsal eğitim unsuru diğer unsurlarla tüm planlama süreci boyunca etkileşim halindedir (Steiner, 2000).

#### 1.3.4. İletişimsel Planlama Yaklaşımı

İletişimsel akıllı ön plana çıkararak bakış açısının çıkış noktasında Habermas'ın çalışmaları vardır. Habermas'ın eleştirel iletişimsel rasyonelite kuramını planlama literatürüne uyarlayan Forester (1980), iletişimsel planlamanın temeli olan iletişimin ideal olması için bazı koşulların sağlanması gerektiğini söylemektedir. Bu koşullar 4 grupta toplanmaktadır:

- Anlaşılır olma; eğer konuşmacıların mesajları karşı taraf için anlaşılır olmazsa mesaj alışverişi gerçekleşmez.
- Samimiyet; dinleyicileri aldatmaya yönelik olmaması gerekir.
- Meşruluk; ortak moral normlar bağlamında söylenenlerin uygun görülebilir, haklı çıkarılabilir ve meşru olması gerekir.
- Doğruluk; söylenenlerin gerçeklere dayanması gerekir.

Bu dört koşul demokratik ve katılımcı bir planlamanın kurulması ve işleyişi için normatif ideal oluşturmaktadır.

İletişimsel Planlama (Forester, 1989; Healey, 1993, Akt: Şengül, 2007), farklı grupların belli bir (planlama) sorunu etrafında bir araya gelerek müzakere etmesini esas

almaktadır. Farklı gruplar, karşılıklı güvenin süreç içinde kurulduğu bir ortamda, kendi çıkarlarını ve kimliklerini serbestçe ifade ederken diğer grupları onların niyetlerini, gereksinimlerini ve çıkarlarını da anlamaya çalışır. Bu tür bir ortam, bir yandan yanlış bilgilenme ve anlamaları ortadan kaldırmayı hedeflerken diğer yandan her kesimin diğerlerinin taleplerini de dikkate alarak kendisini de yeniden düşünmesine olanak sağlar. Bu süreç içinde, plancılar bir moderatör işlevi görmektedir. Bir başka anlatımla, plancılar, artık topluma kendi algıladığı ve bu çerçevede formüle ettiği planı dayatmak yerine, diğer gruplar gibi dinleyen, farklı talepleri anlamaya çalışan, farklılıkların bir arada tartışarak müzakere etmesine olanak sağlayan bir konumdadır.

Böylece, planlama sürecinin sadece çıkarların çarpıştığı bir alan olmanın ötesinde, farklı kimliklerin ifade edilmesine olanak sağlayan bir alan olması hedeflenirken sadece kendimizi değil, diğerlerini de anlamamıza fırsat veren bir eylem olması gerektiğinin altı çizilmektedir. Böylece başkalarından kuşku duyan ve düşman olarak gören bir yaklaşımın yerine, karşılıklı müzakereye, güvene ve anlamaya dayanan bir sürecin hâkim kılınması sağlanmaktadır. Söz konusu sürecin hayata geçirilmesi, sadece demokratik ve katılımcı bir planlama anlayışının kurulmasını sağlamakla sınırlı kalmamakta, demokratik bir sivil toplumun kurulmasına da olanak vermektedir (Forester, 1998).

Habermas'ın kavramlarını planlama pratiğine dönüştürme çabaları sonucunda oluşan iletişimsel planlama paradigmasına göre; planlama karşılıklı olarak etkileşimli ve yorumlayıcı bir süreçtir. Planlamaya akışkan, söylemsel eylem, çıkar grupları arasında girilirdir. Yöntemi kültürlerarası bir saygılı tartışma ortamı ister. Kamusal tartışmalar ve çıkar çatışmalarında plancı 'arabuluculuk' yapan kişidir (Altınörs, 2005).

Kısaca iletişimsel planlama yaklaşımının özelliklerini sayarsak;

- Planlamayı farklı topluluklar arasında cereyan eden etkileşimli ve yorumlayıcı bir süreç olarak ele almaktadır.
- Tartışma metodolojisi, kişiler ve kültürler arası saygıya dayanmaktadır.
- İletişimsel planlama kamuya ait tartışmaların meydana geldiği, sorunların, stratejilerin ve değerlerin belirlendiği, çatışmalara aracılık edilen 'mücadele alanları' üzerine odaklanmaktadır.
- Politika oluşumunda farklı türde ve formda çok sayıda iddia geliştirmek mümkündür.
- Katılımcıların değerlendirme yapacağı refleksif kapasiteyi geliştirmektedir.

- Yeni planlama söylemlerinin gelişmesi için stratejik söylemlerin kucaklayıcı olarak bütün ilgili taraflara açık olması gerekmektedir.
- Söyleme katılan kişiler yeni değerler, ilişkiler ve anlayışlar elde etmenin yanısıra diğer katılımcıların bilgilerini de kazanmaktadır.
- Katılımcılar, mevcut durumu değiştirmek için birlikte çalışma kabiliyetine sahiptir.
- Katılımcılar, sadece amaçlarını listelemek ve görüş birliğine varmak için değil aynı zamanda planlama amaçlarını gerçekleştirmek için pratik yollar bulmaya özendirilmektedir (Allmendinger, 2001).

İletişimsel planlamanın temel amacı manipülasyon ve çeşitli perspektiflerle meşgul olmaksızın iletişimsel karar almayı teşvik etmektir. Bu bağlamda bir kent veya bölgenin gelecek vizyonu oluşturulurken girdi sağlayacak bilginin kolektif biçimde oluşturulması, kararların kolektif biçimde alınması meşruiyet ve doğruluk bakımından önem arz etmektedir (Karabulut, 2015).

### 1.3.5. Katılımcı Planlama Yaklaşımı

Katılımcı planlama, özellikle 1980'lerden sonra hâkim olan katılım ve işbirliği özelliklerini vurgulayan planlama paradigmasıdır. Bu paradigma demokrasi, eşitlik ve sürdürülebilirlik gibi küresel akımları izler. Sadece otoritenin veya uzmanların değil, tüm ilgili grupların karar verme süreçlerine katılımı temeline oturan yeni bir sosyal görüş getirmiştir (Ataöv, 2007). Kentteki farklı grupları bir araya getirip deneyimlerini, beklentilerini, isteklerini paylaşmalarını ve kent için ortak bir kararda birleşmelerini öngörür. Bu yaklaşımla planlama açık ve şeffaf bir süreç halini alır (Seba, 2014).

Katılımcı yaklaşımlar, yirmi yüzyılın teknik, rasyonel ve baskın karakterdeki tasarımcı görüşlerine tepkisel bir davranış olarak ortaya çıkmıştır (Day, Parnell, 2003). Bu tepki, dayatmacı yaklaşımlara karşı olan mimar ve kent bilimcileri tarafından dile getirilmiş ve çeşitli çözüm önerileri sunulmuştur. Tasarımcı ile tasarlanan ürünün, kullanıcıdan bağımsız bir duruş sergilemesi tepkilerin kaynağını oluşturmaktadır (Wulz, 1985). Kullanıcının-mekânı deneyimleyen bireyin mekânsal oluşumlarda söz sahibi olması katılımcı yaklaşımların temel amacıdır. Çünkü insanoğlu yaşamın her bölümünü mekânlarla etkileşime girerek sürdürmektedir (Baba, 2010).

Katılımcı yaklaşım, ilk kez 1950'li yılların başında Hollandalı bir grup bilim insanının çalışmaları sonucu ele alınmıştır (Habraken, 1985)

Katılım düzeylerinin ortak özelliği kapsamında katılımcıların planlama kararlarındaki söz haklarıyla orantılı olarak değişim göstermektedir. Tanımlanan farklı katılım düzeylerinde katılım sürecinin halkı ne ölçüde dâhil etmeyi amaçladığı, sürecin şeffaflığı ve netliği (Tekeli, 2009), halkın görüş ve önerilerinin karar verme sürecinde ne düzeyde etkili olduğu (Sanoff, 2000) ve katılım sürecinde güç dağılımının nasıl yapıldığı (Arnstein, 1969) düzeylerin belirlenmesinde etkili olan olgulardır.

Kentsel Kamusal Mekânda Değer Yaratma Yaklaşımında Katılımcı Bir Model Önerisi adlı doktora tezinde Elif Korkmaz (2007) önerdiği katılımcı sürecin özelliklerini şöyle tanımlamaktadır;

1. Sistemik ve Grup Öğrenme Süreci: Öğrenme ve iletişim metotlarının bütün paydaşlar tarafından kullanılması amaçlanır. Grup tartışmalarında ve iletişim ortamında farklı disiplinlerden, farklı sektörlerden, farklı uzmanlık alanlarından farklı sosyal, kültürel ve ekonomik yapıya sahip bireyler yer alır.
2. Paydaşların Çoklu Bakış Açıları: Çeşitliliği, farklı bireylerin ve grupların farklı değerlendirmelerini ve bunun sonucu olarak farklı eylemleri ortaya koymak amaçlanır. Bir eyleme ya da amaca ait çoklu olası yorumlar ve tanımlamalar ortaya konabilir.
3. Katılım Yoluyla Nitelikli Değişimler: Bireylerin çevrelerini değerlendirme ve iyileştirmelerine yönelik tanımlanan katılımcı yöntem ile yaşam kalitesini yükseltme adına nitelikli değişimler sağlanabilir.
4. Sürdürülebilirlik: Öğrenme süreci değişimlerin tartışılmasını, buna bağlı olarak paydaşların beklentilerinin tartışılmasını ve eylem sürecinde bunun okunabilirliğini sağlar. Tartışma ve analiz değişimleri tanımlar ve tanımlanan değişimlerin eyleme dönüştürülmesi konusunda bireyleri motive eder. Uzlaşılan eylemler farklı bakış açılarını yansıtır. Aynı zamanda bu eylemler kurumsal yapının oluşumunu, gelişimini, sürdürülebilirliğini ve bireysel kapasitenin arttırılmasını sağlar.

Sürecin gidişatında gerekli olan faktörler ise, aktörlerle toplantılar yapılması, teknik önerilerin incelenmesi, sivil organizasyonların önerileri, kullanıcıların katılımı, yönetim, değerlendirmeler ve öneriler olarak belirlenmiştir. Bu süreçte tüm bunlarla birlikte sürecin daha verimli olması ve daha iyi bir sonuca ulaşılması amacıyla, yarışmalar yapılması, süreç

öncesinde tasarım rehberi hazırlanması, seminer ve eğitimlerin verilmesi de önemli ve geliştirici unsurlar olarak belirtilmektedir (Korkmaz, 2007).

Süreç boyunca paydaşlar arasında yapılan tasarım görüşmelerine ve fikir alışverişlerine, bölge üzerinde herkesin ne fikri var ise ortaya koymasına, kişisel ve toplumsal olarak fikir paylaşımına gerek vardır. Bu görüşmeler sayesinde farklı potansiyeller ortaya çıkmakta ve geliştirilmektedir (Kunze, 2011).

Akıllıoğlu (1986), planlamaya katılımı, “yerel halkın, plan tercihlerinin belirlenmesinde oy ve söz hakkına sahip olması, en azından yapılacak işlerden önceden haberdar olması” olarak tanımlamaktadır (Akıllıoğlu, 1986: 72).

Toplum içindeki bireylerin, yaşamlarını devam ettirdikleri mekânların tasarlanmasında karar sahibi olmaları (Akkoyunlu, 1990) biçiminde de açıklanabilen katılımın, günümüz koşullarında bu boyutta gerçekleşebilmesi ancak, bireylerin etken konumdan edilgen konuma geçerek yaşadıkları çevreye sahip çıkmaları ve politik süreçte karar ve uygulamalarda yer almaları ile mümkündür. Bu nedenle halkın gerek sivil, gerekse grup ya da örgütlü olarak bu mekanizmaya dâhil edilmesi demokrasinin gelişmesi ile doğrudan bağlantılıdır. Bu nedenle demokrasi, kent planlama sürecinde, toplumun planlanacak alana daha fazla müdahale edebilmesinin sağlamaktadır. Bu düşünceden hareketle toplumların, barındıkları düzen içinde daha sistemli ve daha planlı bir sürece kavuşabilmeleri, katılımın bir araç olarak kullanılageldiği demokrasiden doğrudan faydalanılabilmesi ile mümkündür olacaktır (Hanedan, 2000).

### **1.3.6. Stratejik Planlama Yaklaşımı**

1980’li yıllarda geleneksel planlama kavramı esnek, kısa vadeli, parçacı, piyasa ve politik baskılara kolayca adapte olabilen, proje temelli ve kompleks sonuçlar doğuran bir yaklaşıma doğru evrilmiştir. 1980’li yıllarda yaşanan bu proje temelli yaklaşımlar, 1990’larda yerini stratejik planlamanın eylem odaklı ve vizyon çerçevesinde hareket eden bir anlayışa bırakmıştır. Bu anlayışa stratejik planlama da denilmektedir (Üzelakçıl, 2007).

Firidin’e göre: Kaufman ve Jacobs stratejik planlamayı şu şekilde açıklar. “Eyleme, sonuca odaklı ve uygulamaya yönelik olmakla birlikte katılımı planlama sürecinde en üst seviyede gören, yaratıcı davranışı öne çıkaran ve bir topluluğun dış çevre içinde fırsatlarını, tehditlerini değerlendiren, bu fırsat ve tehditlerden yola çıkarak güçlü ve zayıf yönlerini ortaya koyabilen bir süreçtir” (Firidin, 2007). Bir diğer ifadeyle; stratejik

planlama ve yönetim anlayışı esas olarak bir işletmenin hızla değişen çevre koşulları içinde kendisini değişen çevre koşullarına uyumlu hale getirmesini sağlamaya dönük bir planlama ve değişim yönetimi tekniğidir. Bu yönetim tekniği işletmelerin sürekli olarak iç ve dış çevre koşullarını analiz etmelerini ve bu çerçevede uygun stratejiler geliştirmelerini içerir. Stratejik planlama tekniği kamu yönetiminin etkinleştirilmesi için birçok fırsat ve yenilikleri içermekle birlikte, kamu yönetiminde uygulanması halinde bazı olumsuzluklarla karşılaşılabilceğini de belirtmek gerekir (Ağbal, 2000). Örneğin: Bir açıdan, proje odaklı olma, ulusal ya da kentsel alanın bütünü üzerindeki sosyal etkilerinin göz ardı edilmesine yol açar. Bir diğer açıdan ise; planın bilimsel bir belge olarak ele alınması yerine, bilimsel iddialar ve araştırmalarla kurulan stratejik bir yön gösterme şeması, seçilen bir yol olarak düşünülmesi planlamanın uğradığı anlam kaybına da çözüm getirecektir (Firidin, 2004).

Toplumun her kesiminin karar alma sürecinde fikrini belirttiği, herkese açık bir ortamda, ortak bir kararın alındığı katılımcı planlama paradigmasının etkili olduğu dönemde, stratejik mekânsal planlama ortaya çıkmıştır. Stratejik planlama için kesin bir tanım yapılamamıştır. Her yaklaşımda olduğu gibi bu planlama yaklaşımının da belirli yöntem ve teknikleri vardır. Toplumların farklı planlama gelenekleri, planlama konusundaki yasaları, stratejik planlamanın değişik şekillerde algılanmasına ve uyarlanmasına neden olabilmektedir (Bulut, 2016).

Bryson and Roering (1987, aktaran Gedikli, 2012) stratejik planlamanın ayırt edici özelliklerini şu şekilde sıralamaktadır:

- Eyleme yönelik olma,
- Planlama sürecine geniş çaplı ve farklı kesimlerin katılımı,
- Dış çevredeki fırsat ve tehditleri; iç çevredeki güçlü ve zayıf özellikleri dikkate alma,
- Mevcut ve potansiyel rakipleri dikkate alma.

Araştırmacıların belirttiği özelliklere bakıldığında, stratejik planlama ile bütünleşen anahtar kelimeler şu şekilde sıralanmaktadır; eylem, katılım, SWOT analizi, rekabettir (Gedikli, 2012).

Katılımın, planlama sürecinin her aşamasında var olduğu, toplumun her kesiminin karara katıldığı ve ortak bir kararın alınması stratejik mekânsal planlama ile sağlanmaktadır. Aktif katılım, sözlü iletişim, işbirliği ve fikir birliği stratejik planlama ile bütünleşmiştir (Albrechts, 2004).

Stratejik planlamada, kamu ve özel sektör aktörlerinin katılımı, stratejik planlamayı diğer planlama tarzlarından ayıran, vazgeçilmez, yapısal bir niteliktir. Castells ve Borja (1997) katılıma dair temel nitelikleri şöyle tanımlamaktadır (Firidin, 2009):

Katılım;

- Teşhislerin belirlenmesinden projelerin izlenmesine kadar planlamanın her aşamasında vardır,
- İdeal olarak tüm kamu ve özel sektör aktörlerini içermelidir, ancak tahmin edilenin tersine genelde kamu sektörünün tüm birimlerinin katılımını sağlamak daha zordur,
- Nüfusun bir kısmının daha düşük düzeyde organizasyon, liderlik ve sosyal görünürlüğe sahip olduğu dikkate alınarak yapılanmalıdır,
- Stratejik eylem veya projeler üzerine tartışmaları, tartışmalar sonrası ulaşılan fikir birliğini ve projenin uygulayıcıları ile izleyenler arasındaki uzlaşma sürecini kapsamaktadır.

Katılım olgusu, zamana ve yere göre değişse de, planlama disiplini içinde, etkisi az veya çok olmayı sürdürmüştür. Plancının bilimsel bilgi ve tekniğe göre karar verip tasarım yaptığı ve halkın sadece süreç sonunda projeye karşılaştığı yaklaşımlardan, toplumun her kesiminin katılmasının ve ortak kararlarla proje sürecinin tamamlanmasının öngörüldüğü katılım yaklaşımına bir dönüşüm yaşanmıştır (Bulut, 2016).

Halk katılımı ve planlama modelleri arasındaki bağı yasallaştırmak amacıyla, ana planlama modelinin sistemli bir sorgulamasının yapılması gerekmiştir (Lane, 2005).

20.yy ile katılım kavramı konusunda halkın bilinçlendirilmesi hedeflenmiş ve katılım, halka anlatılmaya başlanmıştır. Genel bir anlamda, vatandaş katılımının amacı halkı bilgilendirmek, önerilen eylem ya da planla ilgili halkın tepkilerini almak ve herkes için en iyi çözümler bulmak uğruna sorun çözmekle uğraşmaktır (Creighton, 1994, aktaran Sanoff, 2006).

Stratejik planlama sürecini; birinci aşamada, örgütün misyonunun ve vizyonunun ortaya konulması gerekir. İkinci aşamada, çevrenin analizi yapılır. Üçüncü aşamada, fırsatlar ve tehditler ortaya konur. Dördüncü aşamada, organizasyonun kaynakları ele alınır. Beşinci aşamada, çıkan sonuca göre organizasyonun güçlü ve zayıf yönleri tanımlanır. Altıncı aşamada, tekrar örgütün misyon, vizyon ve amaçları gözden geçirilir. Yedinci aşamada, bu hedeflere yönelik stratejiler formüle edilir. Sekizinci aşamada ise, belirlenen stratejileri hayata geçirecek stratejik araçlar tespit edilerek uygulamaya geçilir.



Dokuzuncu aşamada ise; uygulamalar sonrası sonuçlar değerlendirilir (Robbins ve DeCenzo, 2004).

Bu kapsamda stratejik planlama (DPT, 2003):

- Sonuçların planlanması,
- Değişimin planlanması,
- Geleceğin gerçekçi bir resmi,
- Kaliteli bir yönetim aracı,
- Katılımcı bir yaklaşım,
- Hesap verme sorumluluğunun temeli olarak tanımlanabilir.

Genel olarak stratejik planlama, esas olarak sistemin bulunduğu nokta ile ulaşmayı istediği düzey arasındaki yolu tanımlar. Bu planlama ile kuruluşun amaçları, hedefleri ve bunları sağlayacak yöntemler belirlenir. Stratejik planlama girdilere değil, sonuçlara odaklıdır ve geleceği yönlendirir. Sistemli bir yöntemle ilgili organizasyonun kendisini tanımlamasını, hizmet ve ürünlerini değerlendirmesini ve denetlemesini sağlar. Stratejik planlama, uzun soluklu bir yaklaşımdır ve organizasyonun farklı gereksinimlerine uyarlanabilen bir araçtır. Stratejik plan yalnız bir doküman değil, uygulanması gereken bir süreçtir. Stratejik planlama sürecinin kuruluşun en üst düzey yöneticisi tarafından desteklenmesi gerekir; ancak bu süreç ilgili tüm taraflarca, her düzeydeki yönetici ve çalışanlarca benimsenmezse, ortak çaba ve katkı sağlanmazsa başarıya ulaştırılması olanaksızdır (Gülersoy vd., 2012).

#### **1.4. Planlama ve Tasarımda Katılım Düzeyleri**

Farklı yazarlara göre katılım çeşitli seviyelerde tanımlanmıştır. Burke'ye (1979) göre katılımın beş rolünü tanımlamıştır: eleştirme ve yorumlama, danışma, öneri, karar vermeyi paylaşma ve karar vermeyi kontrol etmedir. Masaaki'ye (1993) göre çeşitli proje aşamalarında katılımın derecesini beş adımda tanımlamıştır: Tanıtma, bilgilendirme, danışma, ortaklık, kontrol (Hamdi ve Goethert, 1997 aktaran Özlü, 2014).

Sanoff'a göre topluluk için tasarım kavramını, katılımı toplumun karar verme süreçlerine etkin olarak dâhil etmesi olarak tanımlamakla birlikte katılımı sahte ve gerçek olmak üzere iki düzeyde açıklamıştır (Sanoff, 2000).

Smith'e göre halk katılımı, verilecek olan bir karardan etkilenecek olan paydaşların, bu karda söz hakkına sahip olabilmesi amacıyla geliştirilmiş, vatandaşa danışmayı, dâhil etmeyi ve bilgilendirmeyi amaçlamaktadır. Bu kapsamda katılımın süreç olduğu bu doğrultuda bilgilendirme, danışma ve dâhil etme seviyelerinin belirtildiği söylenebilir (Smith, 1983 aktaran Rowe ve Frewer, 2000) ise

Arnstein'in Vatandaş Katılımı Merdivenini, planlama ve tasarım süreçlerine katılım olgusunun tartışılmaya başlandığı dönemde yayımlanmıştır. A Ladder of Citizen Participation çalışması vatandaş katılımını, özellikle ekonomik ve politik olarak dezavantajlı grupların gelecekte söz hakkına sahip olmasını amaçlayan bir güç dağılımı olarak tanımlamaktadır. Katılım düzeyleri 8 basamakta tanımlamakta ve sıralanmaktadır (Tablo 1). Bu basamaklar aşağıdan yukarıya; yönlendirme, iyileştirme, bilgilendirme, danışma, teskin etme, ortaklık, devredilen yetki ve vatandaş kontrolüdür. Arnstein'in merdiveni aşağıya doğru indikçe azalan katılım düzeyini göstermektedir. Bu kapsamda 1. ve 2. basamak katılımsızlık, 3., 4., ve 5. basamak simgesel katılımı, 6., 7., ve 8. basamak ise vatandaş gücü olarak belirtilmiştir (Arnstein, 1969).

Tablo 1. Arnstein'in (1969) halk katılım aşamaları (Gates ve Stout, 1996)

8.	Vatandaş Kontrolü	Vatandaş Gücünün Aşamaları
7.	Devredilen Yetki	
6.	Ortaklık	
5.	Teskin Etme	Simgesel Katılım
4.	Danışma	
3.	Bilgilendirme	
2.	İyileştirme	Katılımsızlık Aşamaları
1.	Yönlendirme	

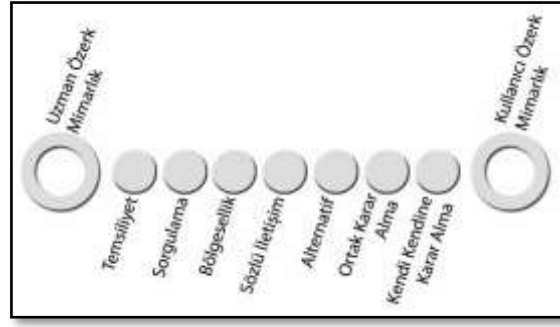
İlk iki basamak katılımsızlık olarak ifade edilen, yönlendirme ve iyileştirme; vatandaşların planlamaya katılımını sağlamaktan çok, güç sahiplerinin katılımcıları eğitmesini veya iyileştirmesini hedefleyen bir yöntemlerdir. Genellikle kullanıcı odaklı projelerde katılımın sağlandığını kanıtlamaya yönelik olarak uygulanır fakat katılımcıların ya da katılımı sağlama amacıyla oluşturulmuş komitelerin hiçbir yasal yaptırım gücü yoktur.

İkinci düzey yapmacılık olarak tanımlanan, bilgilendirme ve danışma basamakları katılımcıların fikirlerini ifade edebilmelerine imkân verebilen ancak yine de güç

sahiplerinin bunları dikkate alma garantisi yoktur. Katılımın temelini bilgilendirme oluştursa da, katılım sürecinin tek yönlü farklı disiplinlerdeki paydaşların katılımcılara bir bilgi akışı sağladığı bu aşamanın ötesine geçememesi gerçek bir katılım sürecini sağlamaz. Bilgilendirme basamağında yapılan bilgilendirmeler, broşürler, posterler, medya ve yerel televizyon kanalları yaygın olarak kullanılan yöntemlerdendir. Danışma basamağında ise davranış araştırmaları, grup toplantıları ve açık oturumlar bu basamakta kullanılan yöntemler olmakla birlikte bu yöntemler sonucu elde edilen verilerin planlama sürecinde dikkate alınacağına garantisi yoktur. Bu aşamanın başarısını katılımcıların aktif olarak katılmasıyla doğrudan ilişkilidir. Teskin etme basamağında karar vericilerin içerisine seçilmiş katılımcıların yerleştirilmesi söz konusudur. Bu aşamada katılımcıların karar verme süreçlerine etki etmeye bir adım daha yaklaştıklarını ancak inisiyatifin güç sahiplerinde olduğu belirtilmektedir. Ayrıca seçilen katılımcıların toplumun ya da yerel halkın görüş ve isteklerini ne kadar başarılı yansıtabildikleri de bu düzeyde getirilen eleştiriler arasındadır.

Vatandaşın gücü olarak tanımlanan aşamanın diğerlerinden farkı, karar verme gücünün yeniden düzenlenmiş olmasıdır. Katılımcılar, çeşitli ortaklıklar içerisinde olabilirler ve hatta ilerleyen basamaklarda karar verme süreçlerinde baskın hale gelebilirler. Ortaklıklar basamağında, katılımcıların güçlü bir liderliğe sahip olması ve harcadıkları zaman ve emek karşılığında ödeme yapabilecek ekonomik kaynaklara sahip olmaları ve aynı zamanda kendi teknik ve yöntemlerini organizatörlerini işe alabilecek ya da işten çıkartabilecek güce sahip olmaları gerekmektedir. Güç sahipleri ve plan üzerinde gerçek yaptırımlar uygulayabilmeleri açısından oldukça önemlidir. Bu düzeyde katılımın örgütlenmesi ve kurumsallaşmasının önemli bir etkisi olduğu ifade edilebilir (Arnstein, 1969).

Wulz'un çalışmasında belirttiği üzere uzman özerkliği ve kullanıcı özerkliği olarak tanımlanan iki zıt kutup arasında sıralanan 7 farklı katılım biçimi vardır (Şekil 1); Temsiliyet (Representation), Sorgulama (Questionary), Bölgesellik (Regionalism), Sözlü İletişim (Dialogue), Alternatif (Alternative), Ortak Karar Alma (Co-decision), Kendi Kendine Karar Alma (Self-decision) (Wulz, 1985).



Şekil 1. Katılım biçimleri (Wulz, 1985)

“Temsiliyet, tasarımcının kendisini kararlardan etkilenecek kişilerin yerine koyarak fikir geliştirdiği, katılımın en pasif düzeyidir. Sorgulama, halkın fikirlerini almaya yönelik araştırmaların yapıldığı düzeyi işaret etmektedir. Bölgesellik, belirli bir bölgede yaşayan yerel nüfusun fiziksel tasarımdan beklentilerini ve davranış hareketlerini anlamayı hedefleyen ancak kullanıcıların kararlara etki etmediği bir düzeyi tanımlamaktadır. Sözlü iletişim düzeyinde katılım, tasarımcıyla yerel halk arasında, çoğunlukla resmi olmayan görüşmelerle çift yönlü bir bilgi akışı içerisinde gerçekleştirilir ancak son kararı veren tasarımcıdır. Alternatif sunma, yerel halkın onlara sunulan birkaç alternatif içerisinde birini seçmeleri ile gerçekleştirilen katılım düzeyidir. Bu düzeyde alternatifler hazırlanırken, tasarımcı kullanıcılarla diyalog içerisinde. Daha önceki düzeylerde halkın pasif katılımı söz konusu iken ortak karar alma düzeyinde tasarımcı ile katılımcılar arasında bir denge oluşturulmuştur. Halkın tasarım sürecinin başından itibaren dâhil edildiği bir düzey olan ortak karar alma düzeyi, halkın aktif katılımı ile kararların alındığı bir aşamadır. Kullanıcının karar verdiği düzeyde ise tasarımcının etkisi daha da azalmış, kullanıcı kendi-yap yöntemi ile karar üretmeye ve uygulamaya başlamıştır” (Akyol, 2014: 16-17).

1990 yılında kurulan ve halk katılımının gelişmesini desteklemeyi amaçlayan IAP2 (International Association For Public Participation), katılımın düzeylerini beş aşamada tanımlamaktadır;

- Bilgilendirme,
- Danışma,
- Dâhil Etme,
- İşbirliği Yapma,
- Yetki Verme.

Bu beş aşamada bilgilendirme aşamasından yetki verme aşamasına doğru gidildikçe halkın karar vermedeki etkisi artmaktadır. Şekil 2’de beş aşamadaki amaç, halka verilen sözler ve kullanılan teknikler yer almaktadır ( IAP2,2016).

Halk Etkisinin Artış Düzeyi →					
	Bilgilendirme	Danışma	Dahil Etme	İşbirliği Yapma	Yetki Verme
<b>Halk Katılımı Amacı</b>	Halkın, problemi, seçenekleri, imkanları ve çözümleri anlamalarına yardım edecek objectif bilgiyi almalarını ve dengenin oluşmasını sağlamaktır	Analizlerde, seçeneklerde ve kararlarda, halktan geri dönüşü sağlamak	Halkın kaygılarının ve isteklerinin devamlı olarak anlaşılmasını ve üzerine düşünülmesini sağlama süreci boyunca doğrudan halkla çalışmak	Seçeneklerin gelişimini ve istenen çözümün tanımlanmasını içeren kararların her bir aşısında halkla ortak olmak	Son karar halka bırakmak
<b>Halka Vaat</b>	Sizi bilgilendirmeye devam edeceğiz.	Sizi bilgilendirmeye devam edeceğiz, dinleyeceğiz ve kaygılarınızı kabul edeceğiz ve halkın kararı etkileyişinin geri dönüşünü sağlayacağız	Kaygılarınız ve isteklerinizin seçeneklerin gelişimine doğrudan yansımaları ve halkın kararı etkileyişinin geri dönüşünü sağlaması için sizinle birlikte çalışacağız	Çözümlerin formüle edilmesindeki yenilik ve tavsiye için ve kararlarda tavsiyelerinizin olabilecek en yüksek seviyede yer alması için size başvuracağız	Neye karar verirsiniz uygulayacağız
<b>Örnek Teknikler</b>	- Bilgi Formları - İnternet Siteleri - Herkese Açık Etkinlikler	- Halk Yorumu - Odak Grupları - Sörveyler - Halk Toplantıları	- Atölye Çalışmaları - Müzakereci Oylama	- Vatandaş Danışma Kurulu - Uzlaşma Oluşturulması - Katılımcı Karar Alma	- Vatandaş Jürileri - Oylamalar - Yetkilendirilen Karar

Şekil 2. Katılım düzeyleri, (IAP2, 2016)

Bilgilendirme, halkın problemleri ve çözümleri anlayabilmesini sağlamak adına objektif bir şekilde bilgilendirilmesidir. Buradaki asıl amaç halkın aktif katılımının sağlanmasının aksine projedeki problemleri, alternatif projeleri ve getirilen çözümleri anlayabilmesini sağlayacak düzeyde bilgilendirilmesini sağlamak. Danışma; analizler, tasarım alternatifleri ve kararları kapsamında vatandaşların fikirlerinin elde edilmesi ile sağlanmaktadır. Bu bağlamda vatandaş önceden bilgilendirilerek fikirlerinin dikkate alınması ve halktan gelen geri dönüşlerin plan kararlarını nasıl etkilediği hakkında bilgi verilmesi önemli olmasına rağmen son kararı yerel halk değil, tasarımcı vermektedir. Dâhil etme, düzeyi sürecin başından itibaren halkla birlikte çalışılarak, sorunlar ve öneriler kapsamında kavramların anlaşıldığı ve geliştirilen alternatiflere yansıtıldığı düzey olarak tanımlanmaktadır. İşbirliği yapma düzeyi, alternatiflerin geliştirilmesi ve çözüm üretilmesi

aşaması da dâhil olmak üzere, her aşamada vatandaş ile birlikte karar verilen bir düzeyi tanımlamaktadır. Halkın çözüm üretilirken doğrudan öneride bulunmasını ve bu önerilerin kararları maksimum düzeyde etkilemesini beklemektedir. Yetki verme aşamasında ise tüm karar halka aittir, halkın ürettiği çözümler doğrudan uygulanmaktadır (Akyol, 2014).

Dünyada ekonomik ve sosyal açıdan refah içinde gelişimi hedefleyen OECD (The Organisation for Economic Co-operation and Development), yönetim ve vatandaşlar arasındaki ilişkiyi güçlendirecek üç terimden bahsetmektedir: Bilgilendirme (Information), Danışma (Consultation), Etkin Katılım (Active Participation)(Şekil 3) (OECD, 2001).

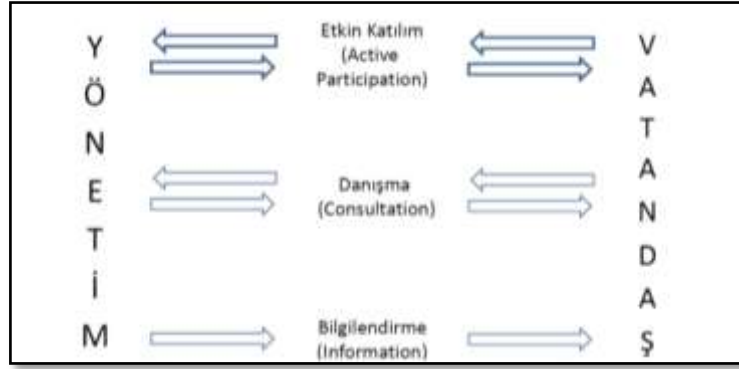


Şekil 3. Katılım, danışma, bilgilendirme, (OECD, 2001)

**Bilgilendirme (Information):** Yönetim, politika oluşturmada, kendi inisiyatifinde ya da vatandaşlar bilgiye ulaşmak istediklerinde bilgi yayarlar. İki şekilde de bilgi, yönetimden vatandaşlara doğru, tek yönde akar.

**Danışma (Consultation):** Yönetim, vatandaşlardan politika oluşturmada geri bildirim istemektedir. Geri bildirim alındığında, yönetim, politika oluşturma süreci boyunca, hangi görüşün en çok rağbet gördüğünü belirler. Vatandaşlardan geri bildirim almak, yönetimin, vatandaşları önceden bilgilendirmesini gerektirir. Danışma, vatandaş ve yönetim arasında iki yönlü bir ilişki oluşturur.

**Etkin Katılım (Active Participation):** Vatandaşlar, karar alma ve politika oluşturmada etkin bir şekilde yer alırlar. Bununla birlikte, politikanın işleyişi ve son kararın sorumluluğu yönetimin üzerindedir. Politika oluşturmada vatandaş katılımı, yönetim ve hükümet arasında, ortaklığa dayanan iki yönlü ilişkide ileri bir düzeydir (Şekil 4) (OECD, 2001).



Şekil 4. Vatandaş katılımında ilişki düzeyi, (OECD, 2001)

Tekeli'ye göre katılım beş farklı şekilde ifade etmektedir (Tekeli, 2009). Bunlar;

1. Planı halka benimsetmek
2. Katılım yoluyla plancının bilgilenebilmesi
3. Halkın plan kararlarına katılımı
4. Eleştirel akılcılığın gerçekleştirilebilmesi amacıyla katılımın sağlanması
5. Bölüşmeye değil, yaratmanın heyecanına katılım olarak tanımlanmıştır.

“İlk yaklaşım olan planın halka benimsetilmesi yaklaşımı, pazarlama tabiriyle planın satılması olarak tasvir edilmiştir. Bu yaklaşımda plancının kamu yararını sağlamak amacıyla tüm bilgi birikimiyle plan kararlarını üretmesi ve bu kararları halka kabul ettirmesi söz konusudur. Ancak bu yaklaşımda bilgi akışının tek yönlü olması ve halkın plan kararlarına müdahale edememesi gerçek bir katılımdan söz edilemeyeceğini göstermektedir. Katılım yoluyla plancının bilgilenebilmesi yaklaşımı, ilk yaklaşımla oldukça benzerlik göstermekte yalnızca plancının halkın sorunlarını yansıtmakta yetersiz kalması durumunda halkla bir ilişki kurarak, bilgi alması söz konusudur. Bu aşamada da plancı kamu yararına karar vermekte, halkın karar verme süreçlerine katılımı söz konusu olmamaktadır. Halkın plan kararlarına katılımı, tanımladığı ilk iki yaklaşımdaki planlama anlayışının ve plancının rolünün değişime uğrayarak siyasallaşmasını gerektiren bir aşamadır. Planlama teknik bir süreç olmaktan çıkarak, herkesin katılabileceği, belirli sınıfların çıkarlarına değil, tüm toplumun üzerinde uzlaşabileceği çıkarlara yönelik siyasal bir sürece dönüşmekte; katılım ise bir demokrasi gereği olarak algılanmaktadır. Katılımı eleştirel akılcılığın gerçekleştirilmesinin aracı olarak gören yaklaşım, ilk iki düzeyin araçsal akılcılığın bir ürünü olduğunu söylerken; üçüncü düzeyin ise farklı istekler ve çıkarlar arasında uzlaşma sağlanacağı görüşünün yeterli olmadığını bilimin “doğru” tanımı ile toplumun “iyi” tanımının birleştirilmesi gerektiğini iddia etmektedir. Toplumsal iyi

ancak halkın katılımı ile kollektif bir söylem oluşturularak belirlenecek ve rasyonelliği bu söylem içerisinde değerlendirilebilecektir. Bu aşamadaki farklılık katılımın yönünün değişmesidir. Diğer yaklaşımlarda dışlanan ve çağırılan halk iken, burada mevcut bir katılım süreci içerisinde planıcının katılımı beklenmektedir. Son yaklaşım ise katılımın kaynak bölüşümünü amaçlamakla sınırlı kalmayıp, toplumun kendi kaynaklarını da seferber edebildiği; bölüşmeyi değil, birlikte yaratmayı amaçlayan bir katılım sürecini ifade etmektedir. Kısıtlı kamu kaynaklarının bölüşümünün ötesine geçerek, bireysel kaynakların da sürece dâhil edildiği bir katılım yaklaşımı toplu tüketim, özel tüketim dengesini değiştirerek kaynak sorununu çözücü bir hale gelebilir” (Tekeli, 2009: 181-187).

Katılım sürecinin netliği temelde katılım kavramının farklı düzeylerde gerçekleşmesi ile birlikte halkın katılım sürecine ne kadar dâhilmesi amaçlamaktadır (Tekeli, 2009). Halk tarafından alınan kararların, belirtilen görüşlerin ya da getirilen önerilerin karar verme sürecinde ne kadar etkili olduğu (Sanoff, 2000) ve aynı zamanda katılım sürecinde güç dağılımının nasıl yapıldığı (Arnstein, 1969) ile yakından ilişkilidir.

Bu araştırma genelinde katılımcı tasarım deneyimi için gerekli olan ve başarmak istenen katılım düzeyleri planlama ve tasarımla ilişkili olarak; bilgilendirme, danışma, dâhil etme, iş birliği yapma ve yetki vermek olarak beş farklı şekilde değerlendirilmiştir. Bu beş adımda tanımlanan katılım düzeyi tasarlanacak ve başarması hedeflenen planlama ve tasarım süreci ile örtüşmektedir.

### **1.5. Planlamada ve Tasarımda Katılım**

1912 yılında kent planıcısı Patrick Geddes, yerel yönetim ve tasarımcılar ile yürütülen kentsel düzenlemelerde, halkın nerede yer aldığı konusunu tartışmaya açmıştır (Turner, 1978, aktaran Baba, 2009). Halkın tasarım sürecinde temsil edilebilmesi için yerel yönetimlerin bir halk forumu oluşturabileceği fikrini ortaya atmıştır.

Bu öneri İngiltere’de gündeme gelmiş ancak toplumun kentle ilgili süreçlere katılımı 1870’ler Amerika’sında görülmüştür (Wulz, 1985). 1960’lı yıllarda ise İngiltere’de uygulamalar için ilk adımlar atılmıştır.

1960’larda, yaşanan toplumsal farkındalık süreçlerinin bir sonucu olarak planlama ve kentsel tasarım kararlarında süreç içinde kullanıcı katılımı ortaya çıkmıştır (Sanoff, 2006). “Özellikle Avrupa’da Paris merkezli gelişen öğrenci hareketleri; barış, özgürlük, eşitlik



temelli söylemleri ile birlikte katılımcı yaklaşımların hayatın her alanı için daha çok tartışılır hale gelmesine zemin hazırlamıştır.” (Yoldaş, 2012: 16).

### 1.5.1. Planlamada Katılım

Planlamada katılımın tarihi kısa olmakla birlikte, ilk tartışılmaya başlandığı 1960’lardan günümüze önemli adımlar atılmıştır. 1980’lere gelindiğinde yaşanan en önemli değişimlerden birisi demokrasi hareketlerinin de etkisi ile gücün merkezi yapıdan dağıtılması (UNCHS, 2001) ve dolayısıyla planlama literatürüne ‘katılımcı planlama’ının girmesidir. Bu kapsamda geleneksel katılımcı mekanizmaların yerini halkın karar alma ve planlama sürecine katılımını öngören işbirliği tabanlı çağdaş yöntemler almıştır (Gülersoy vd., 2012).

Katılımcı planlamanın yasal temelini oluşturmada önemli gelişmelerden birisi de Rio’da 1992 yılında gerçekleştirilen Gündem 21 Birleşmiş Milletler toplantısıdır. Gündem 21, küreselden yerel ölçeğe her seviyede geniş kapsamlı eylem planıdır. Gündem 21’in yerel insiyatifleri konu alan bölümü “Yerel Gündem 21” olarak da bilinen 28. bölümüdür. Bu belge, planlamanın karar alma sürecinde aktif halk katılımının sağlanmasını önemli gereksinimlerden biri olarak tanımlamaktadır. Sürece halkın katılımının sağlanması sürdürülebilir gelişme yolunda önemli stratejik bir girişimdir (European Commission, 1996).

Skeffington Raporu (1969), halk katılımını etkin kılan katılımcı aktivitelerin gelişiminde önemli bir dönüm noktasıdır. Rapor, halkın yasal olarak gelişme planlarının hazırlanma süreci içinde düşünülmesini öngören bir yöntem önermektedir. Yöntemde yer verilen katılım önerilerinden bazıları aşağıda sunulmaktadır (Fagence, 1977):

- Halkı bilgilendirmek,
- Halkı, bilginin varlığı konusunda yönlendirmek,
- Planlama sürecinde halkın eleştirilerini kabullenmek,
- Yerel birimler tarafından halk forumları oluşturmak,
- Sunumlar sırasında halkı bilgilendirmek,
- İfade çeşitliliğini desteklemek,
- Planlama konularında halkı bilinçlendirmek ve eğitmek.

Skeffington'dan Yerel Gündem 21' e katılımcı planlamanın tarihi, bilgilendirilen ve eğitilen halkın ötesinde, karar veren, işbirliği yapan halk anlayışına doğru değişim yaşanmıştır (Gülersoy vd., 2012). Bu noktada halk katılımı ile katılımcı planlama farkını ortaya koymak önemlidir.

Katılımcı planlamanın hedefleri şunlardır (Acioly, 2000; Pickard, 2001 aktaran Gülersoy vd., 2012; Lawson vd. 2002; ILO, 2004; Innes ve Booher, 2000):

- Etkin katılım için halkın bilgilendirilmesi,
- Planlama sürecinde halkın etkisinin artırılması için tüm olanakların yaratılması,
- Planın gelişme ve uygulama süreçlerinde halk desteği sağlanması,
- Plandan etkilenecek kesimin görüşlerine ve önceliklerine önem verilmesi.

Özetle, katılımcı planlama, kentsel çevre kalitesinin sürekliliğinin sağlanabilmesi için karar alma, planlama ve uygulama süreçlerinde ilgili ve etkili bireylerin dikkate alınmasını amaçlamaktadır. Bu süreç, geniş kapsamlı yüreklendirme ve desteklemeye odaklı, insanların ve onların yaşam kalitelerinin iyileştirilmesini amaçlayan bir süreçtir (Gülersoy vd., 2012).

Mekansal gelişim çerçevesinde sürdürülebilirlik, ekolojik (konum, kaynaklar ve kaynak akışı), ekonomik (özel ve paylaşılan) ve sosyal (bireysel ve şehir) boyutlar gibi çeşitli boyutlar içinde görülebilir (Bokalders ve Block, 2010). Bu anlamda, katılımcılık, sosyal sürdürülebilirliğin temel yönlerinden biri olup belediyelerin sürdürülebilir kalkınma faaliyetleri için elzemdir. Sürdürülebilir kalkınma, etkili kentsel planlama çözümleri için araç olarak katılımcı yaklaşımları içermelidir (Laws, vd., 2004; Oikopedia entries, 2017).

Katılımcı planlama anlayışının görevlerinden bir de, hem kentsel hem de kırsal ortamlarda icra edilen farklı düzeylerdeki mekânsal planlamaya ve bunların uygulama süreçlerine toplumun tümünü dâhil etmektir (Oikopedia entries, 2017).

### 1.5.2. Tasarımda Katılım

Lefebvre'nin 70'li yıllarda ifade ettiği 'somut mekân' (concrete space) ve 'soyut mekân' (abstract space) düşüncesi; günlük hayatın geçtiği, kullanıcının yaşadığı ve deneyimlediği 'mekân' ile tasarımcının üretimlerini gerçekleştirdiği 'mekân' arasındaki ayrımı işaret etmektedir (Lefebvre, 2003). Bir başka ifadeyle soyut mekânın tasarım

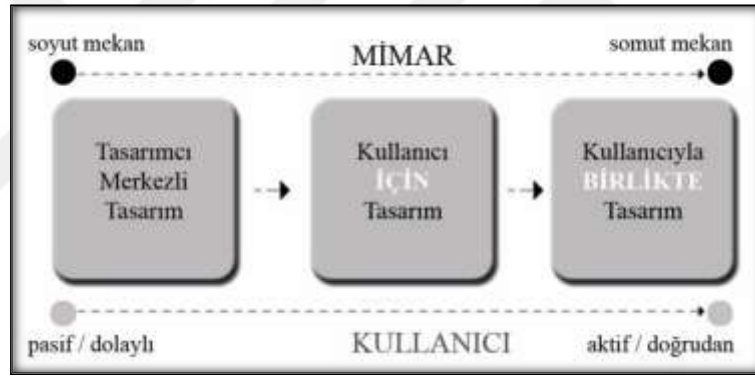
kodları ile gerçekleştirilen mekân, somut mekânın yaşamsal kodları ile doğası gereği örtüşmemektedir (Hacılibeyoğlu, 2013).

‘Tasarımda Katılım’ konusu, akademisyenler tarafından geniş bir düzlemde ilk kez 1971 yılında düzenlenen Manchester Konferansı’nda ele alınmıştır. Bu konferansta tasarımcılar, tasarım sürecinde kullanıcı katılımı konusunda görüşlerini anlatmaya çalışmışlardır (Behesti, 1985). Konuya ilişkin ilk yöntem ve önermeler bu konferansta oluşturulmuş, ardından Open House ve SAR yayınları ile katılımcı yaklaşımlar bilimsel olarak tüm dünyaya aktarılmıştır (Baba, 2010).

Tasarım sürecini; Lee, söz konusu tasarımdan etkilenecek paydaşların iletişim, müzakere ve karar verme ortamı olarak tanımlamaktadır. Lee, Jachna ve Coleman (2005); özellikle birden fazla kullanıcının etkileneceği çevre tasarımı süreçlerinde, sözü edilen iletişim ve müzakere ortamının neredeyse hiç olmadığını belirterek, bu durumun sonucunda da kullanıcının, tasarımcı tarafından oluşturulan mekâna müdahale etme gereği duyduğunu ifade etmektedirler. Söz konusu kullanıcı-mekân kavramlarında oluşan tepkiler ve müdahaleler yaşam çevresini olumlu ya da olumsuz boyutlarda etkileyebilmektedir. Day ve Parnell (2003) kullanıcı müdahalelerinin nedenlerini, kullanıcının yaşadığı çevreye kendisini uygun bulması ya da bulmaması koşullarına bağlı bir kullanıcı- çevre iletişim problemi olarak ifade etmektedir. Bu durumda olumlu anlamda uyarılma, dönüştürme vb. gibi müdahale girişimleri gözlenebilirken, diğer taraftan çevreye zarar veren ve yaşantıyı olumsuz etkileyen tepkilerin de oluşabildiğini belirtmektedirler. Bu durum kullanıcıya ait değerlerin ve deneyimlerin fark edilerek, mimar-kullanıcı iletişiminin artırılması gerektiği düşüncesiyle desteklenmektedir. Bu anlamda Day ve Parnell (2003), kullanıcıların bilinçaltında gündelik yaşam pratiklerinden edinilmiş ve yaşadığı çevreyi birçok farklı katmanda algılamasını sağlayan özelliklerin var olduğunu belirtmektedir (Hacılibeyoğlu, 2013).

Kullanıcı ile yakın ilişkiler öneren ve kullanıcı tercihlerine dikkat çeken ‘kullanıcı merkezli tasarım’ (user centered design), sosyal değerleri ve davranışsal özellikleri önemseyerek tasarım süreci öneren ‘topluluk/çevre tasarımı’ (community design), kullanıcı farklılıkları ve marjinal grupları önemseyen ve herkes için tasarım düşüncesinde gelişen ‘kapsayıcı/kapsamlı tasarım’(inclusive/universal design) ve kullanıcıya ait deneyimlerin doğru ve sağlıklı bir şekilde elde edilmesi düşüncesiyle yeni araçlar ve yöntemler üzerinden arayışları ifade eden ‘işbirlikçi/ortak tasarım’ (cooperative/collaborative design) bu çeşitliliği ifade eden önemli yaklaşımlardır. Ayrıca esneklik, uyarlanabilirlik,

dönüştürme ve ‘açık uçlu tasarım’ gibi kavramlar ile kullanıcı- mekân uyumluluğu arayışları da kullanıcı katılımını önemseyen önemli yaklaşımlar olarak kullanıldığı saptanmaktadır. Bu tespitlerle birlikte, kullanıcının tasarım sürecinde katılımına dair bir gelişim ve evrimden bahsetmek olasıdır. Önceleri tasarımcı merkezli gerçekleşen tasarım süreci, kullanıcı katılımı fikrinin benimsenmesiyle birlikte; ilk olarak tasarımcının, kullanıcı beklenti ve deneyimlerini daha fazla merkeze aldığı, onun kültürel, bireysel, sosyal ve mekânsal değerlerini önemsendiği bir yaklaşıma evrilmiştir. Bu ilk yaklaşımlar ‘kullanıcı için tasarım’ nitelemesini alabilir. Nitekim bu terim ‘herkes için tasarım’ (design for people) adıyla çeşitli çalışma ve uygulamalarda kullanılmıştır. Süreç içinde ‘kullanıcı için tasarım’ yani kullanıcıyı anlamaya odaklanan tasarım yaklaşımları, tasarımcının kullanıcı ile kurduğu ilişkilere ve etkileşimlere bağlı olarak ‘kullanıcıyla birlikte tasarım’ anlayışına evrilmiştir (Şekil 5) (Hacılibeyoğlu, 2013).



Şekil 5. Mimari tasarım sürecinde kullanıcı katılımı yaklaşımlarının evrimi

Tasarım olgusu, içinde farklı boyutları ve disiplinleri barındıran karmaşık bir yapıya sahiptir. Çok boyutlu bir tasarım süreci; farklı disiplinleri ve farklı düzlemlerden insanları, tasarımcı ile kullanıcıyı birlikte çalışmaya yönlendirebilmelidir (Petric vd., 2002). Bu bağlamda; kullanıcı katılımı kavramı tasarım sürecinin bir parçası olarak ele alınmaktadır (Habraken, 1985). Farklı disiplinleri bir araya getirdiği için sosyal bir değeri de olan kullanıcı katılımı kavramı, tasarım süreci içerisinde yer almakta ve kullanıcının süreç sonrası deneyimlerini de kapsamaktadır (Baba, 2010).

Tasarımda katılım sürecinde katılma stratejisi kişilerin karar verici olarak yer almalarını öngören stratejik bir süreçtir (Aksoy, 1987).

Katılımcı tasarım, kullanıcılar ve diğer paydaşların tasarım sürecinde tasarımcılarla çalıştığı bir yaklaşımdır. Katılımcı tasarım uygulayıcıları, her katılımcının hayatlarını nasıl yaşadıkları konusunda uzman olduğu ve tasarım fikirlerinin, çeşitli arka planlardan, katılımcıların katkılarıyla ortaya çıktığı görüşünü paylaşırlar (Sanoff, 2007, aktaran Hussain, 2012).

1950’li yıllarda katılımcılık üzerine yürütülen teorik çalışmalar, 1960’lı yılların başında, “tasarımda kullanıcının rolü” kapsamında pilot alan uygulamaları ile desteklenmeye başlamıştır. 1968 yılında Danimarka’da bir grup akademisyen tarafından gerçekleştirilen kullanıcı katılımı girişimi yerel bir uygulama ile sonlandırılmış ve katılımcılık olgusunun iki temel amacı şu şekilde açıklanmıştır (Habraken, 1985):

- Kentliler, bireysel tabanda sosyal seçimlerini ve çevresine ait kaliteyi tayin etme hakkına sahip olmalıdır.
- Sosyal yapı, bireylerini çevresi hakkında ve iç organizasyonları bağlamında katılımcı olma konusunda cesaretlendirebilmelidir.

Bu iki konu önem kazanmakla birlikte katılımcının çevresi ile iletişim kurabilmesi ve alınan kararlarda söz sahibi olabilmesi için yönetim politikasının bu yönde oluşturulması da gereklidir. Kentlinin yaşadığı çevreye ait sosyal yapının; demokratik, kişisel tercihlere saygı duyulan bir sisteme sahip olması beklenmektedir (Baba, 2010).

1980’lerin ikinci yarısında, katılımcı tasarım modellerinin kentlere uygulanmaya başladığı görülmektedir. Bu konuda çeşitli konferanslar gerçekleştirilmiştir (Rio – 1992, İstanbul – Habitat 1996). Konferanslar sayesinde toplumun bilinçlenmesi ve katılımcı tasarım konusunda gündem oluşturmak amaçlanmış ve katılımcı tasarımın önemi vurgulanmıştır. Özellikle Kuzey Avrupa ülkelerinde katılımcı tasarım ilkeleri yasalaştırılmıştır ve halk, katılıma teşvik edilmiştir (Bulut, 2016).

Katılımcı tasarım, çevrenin oluşumu ve yönetiminde halk adına kullanılan değişim gücüyle ilgili bir yaklaşımdır. Gücünü, geleneksel mesleki sınırların ve kültürlerin ötesine geçen bir hareket olmasından almaktadır. Toplumsal katılım etkinliği, vatandaşlara çevrenin oluşumunda ve yönetiminde pasif tüketiciler olarak muamele edilmesinden, vatandaşların çevrenin oluşumuna ve yönetimine katılmasının ve bunda aktif olmalarının daha iyi olacağına ilke edilmesine dayanmaktadır (Sanoff, 2000).

Katılımcı tasarıma Kuzey Avrupa ülkeleri öncülük etmiştir. 1970’lerin ilk yarısında Norveç’te, bilgisayar uzmanlarının ve sendika liderlerinin, işçilerin iş yerlerindeki bilgisayar sistemlerine daha fazla aşina olabilmeleri için yapılan çalışmalar ile oluşmuştur

(Spinuzzi, 2005; Oikopedia entries, 2017). ABD'de katılımcı tasarım fikri, toplumsal bilinci artıran ve fiziksel çevrenin tanımlanması dâhil olmak üzere, tanımla süreçlerinde halkı doğrudan katılımcı olmaya teşvik eden sivil haklar hareketinin sonucu olarak 1960'larda ortaya çıktı. O zamandan bu yana toplumsal katılımcılık, toplumsal gelişimle eş zamanlı olarak algılanmaya başlandı (Oikopedia entries, 2017).

Katılımcı tasarım, kolektif karar alma mekanizmalarının toplumun tüm kesimlerinde büyük oranda ademi merkeziyetçi haline getirildiği katılımcı demokrasi ideallerine uygun şekilde inşaat faaliyetlerinde bulunan ve böylece tüm bireylerin etkin biçimde kendilerini etkileyecek kararların alınması sürecine katılmalarını sağlayan, anlamı ve amaca yönelik adaptasyon sağlayan ve bu insanların günlük yaşam çevrelerini değiştiren bir yapı oluşmaktadır (Abelson, vd., 2003; Sanoff, 2011; Oikopedia entries, 2017).

Katılımcı tasarım uygulayıcıları, bakış açıları, arka planlar ve kaygı alanları açısından birbirlerinden ayrılmaktadır ve bu konuda pek çok tanım ve yaklaşım bulunmaktadır. Ne var ki, katılımcı tasarım uygulayıcıları, farklı arka planlardan gelen katılımcıların oluşturduğu işbirliğinden kaynaklanan tasarım fikirlerinin varlığı ve katılımcı tasarım projesinde yer alan, sesinin duyulması gereken tüm katılımcıların işinin ehli olması gerekliliği fikrinde birleşmektedir (Oikopedia entries, 2017).

Yaklaşım; kullanıcının tasarım sürecindeki etkinliğinin sürecin başından sonuna kadar sürdürülmesi gerektiğini savunmaktadır. Tasarımcının hâkimiyeti altında sonlanan bir proje, o projeye yaşayacak olan kullanıcının istek ve ihtiyaçlarını karşılamada eksik kalacağından, kullanıcının sürecin başında projeye dâhil olması ve söz hakkı elde etmesi, katılımcı tasarımın temel prensiplerindendir (Bulut, 2016).

Son yıllarda, katılımcı tasarım süreçleri, konut tasarımı da dâhil olmak üzere farklı alanlarda uygulanmaktadır ve sosyal sürdürülebilirlik olgusu ile sürdürülebilir konut gelişimi politikalarının temel unsurları arasında sayılmaktadır (Colantonio, 2007; Oikopedia entries, 2017). Politika belirleme aşamasında yerel unsurların kültürel ve sosyal kalite bilincinin artırılması daha demokratik bir katılımcılık ile sağlanabilir. Böylece daha sonraki politika uygulamalarında yaşanabilecek çatışmalar önlenir (Rydin ve Pennington, 2000; Oikopedia entries, 2017). Bu durum ayrıca, insanların kendilerini ortak hedefleri paylaşan bir topluluk olarak hissetmelerini teşvik ederek kolektif bir zekâ oluşturur (Fischer, vd., 2005; Oikopedia entries, 2017). Öte yandan Miessen (2011), katılımcı çerçevelerin ürettiği fikir birliğinin çatışmaları bastırması veya seyreltmesi açısından ortaya çıkan sorunlara vurgu yapmaktadır. Miessen, bu sürecin günlük hayattan

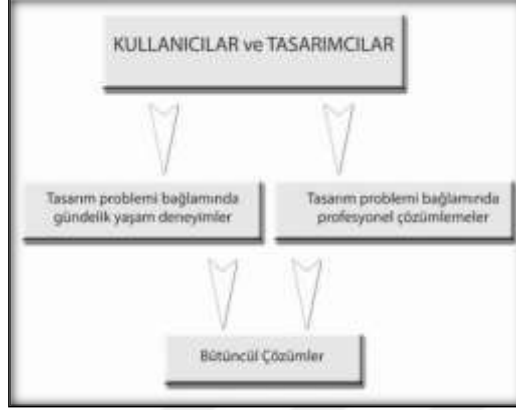
ayrılmazlığına işaret ederek kendisinin “davetsiz yabancılar” veya “tarafsız uygulamacılar” diye tanımladığı dışarıdan gelen katalizörü alternatif olarak önermektedir (Oikopedia entries, 2017).

Kullanıcının tasarım sürecinde aktif rol alması, yaşanan süreci demokratik kılmakta ve karşılıklı yarar sağlamaktadır (Armillas, 1971). Karşılıklı etkileşimi içeren bu süreçte iki boyutlu bir çalışmadan söz edilebilmektedir. Bu bağlamda, kullanıcı katılımında iki boyutlu bir çalışmadan söz edebiliriz. Birincisi; katılımın tasarım sürecinin bir parçası olması, ikincisi; katılımın tasarımcıyı ve kentliyi sosyalleştirme özelliği ile her iki tarafa interaktif bir eğitim süreci yaşatmasıdır. Bu bağlamda; yeni çevreler, yapılaşma bölgeleri ve kentsel alanlar demokratik bir yaşam biçimi sunma hedefi ile tasarlanmalı ve kullanıcıları tasarım sürecine dâhil edebilmelidir (Habraken, 1985). Tasarım süreci, tasarımcının profesyonel deneyimlerinin kullanıcının yaşamsal deneyimleri bir beslenebildiği oranda zenginleşmektedir (Kernohan vd., 1992).

Katılımcı tasarım süreci, her tasarımın belirleyicileri ve kullanıcı profili farklı olduğu için her uygulamada kendine özgü bir işleyiş içermektedir (Sander, 2004). Ancak tüm katılım yöntemlerinin ortak özelliği, ürünün üretiminde tasarımcılar ile kullanıcıların birlikte görev alıyor olmasıdır (Baba, 2010).

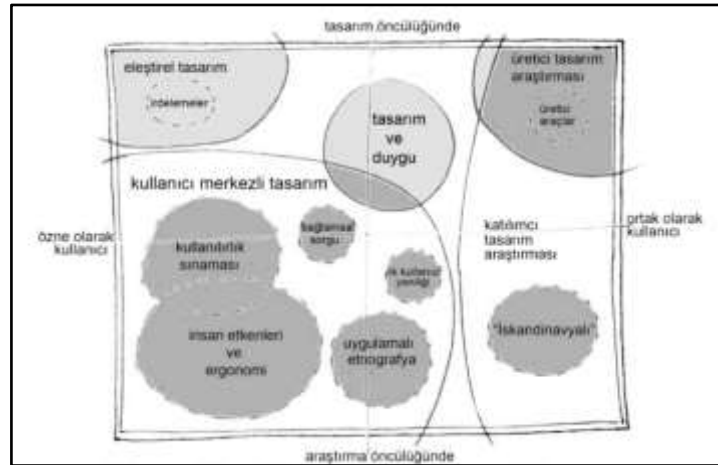
Kullanıcıların sosyal ve kültürel yapıları, ekonomik özellikleri ve yaşam biçimlerinin yanı sıra, tasarlanan projenin iç dinamiklerinin her uygulamada farklı olması katılım yöntemlerinde genel-geçer bir sistematüğün olamayacağını göstermektedir (Habraken, 1985). Bu bağlamda mimarlıkta katılım süreçlerinde, ortak paydalı işleyiş şemalarından yola çıkılarak yerel bazda özgün katılım yöntemleri oluşturulmaktadır. Dünya’da kullanıcı katılım uygulamaları farklı işleyişler içermektedir. Örneğin İsveç’te geliştirilen yöntemde, sürecin tamamı mimarın yükümlülüğü ve koordinasyonunda olmak üzere deneyimlenmiştir. “Go-between” (köprü kurma) olarak tanımlanan yöntem ile tasarımcının kentli ve yerel yönetimler arasındaki iletişimi kurması ve çözüme ulaştırması beklenmiştir (Aren, 1989). Bu yöntem, tasarımcının yükünü arttırmış ve süreçte yaşanan aksamlar nedeni ile verimli işleyememiştir. Ardından İngiltere’de geliştirilen “tabandan yukarı – yukarıdan tabana” kavramı, günümüzdeki mimarlık alanında kullanıcı katılım modellerinin temeli olarak kabul edilmektedir (Fung, 2004). Kavram, merkeziyetçi tasarım yöntemlerinin yerine üst yönetimden halka, halktan üst yönetime doğru işleyen bir mekanizmayı içermekte ve demokratik bir modeli esas almaktadır. Katılımcı tasarım süreçleri, tasarımcının profesyonel donanımını kullanıcının yaşamsal deneyimleri ile

birleştirilmesini esas almaktadır. Aşağıdaki tablo sürecin işleyişini aktarmaktadır (Baba, 2010) (Şekil 6).



Şekil 6. Katılım sürecinde kullanıcı ve tasarımcıların çözüme katkı alanları (Day, 2003)

Kullanıcı merkezli tasarım anlayışı (özne olarak kullanıcı), ABD’de büyük ilgi görmüştür. 70’lerden beri, giderek artan bir şekilde insanları daha fazla etkilemiştir. Katılımcı yaklaşım (ortak olarak kullanıcı), Kuzey Avrupa öncülüğünde gelişmiş ve iki yaklaşım birbirini etkilemiştir. Sanders ve Stappers (2008); insan kaynaklı tasarım (araştırma) çalışmalarının geldiği son durumun genel bir değerlendirilmesini yaparak katılımcı tasarım alanının, ortak tasarımın kavramının büyümekte olduğunu belirtmiştir (Şekil 7).



Şekil 7. İnsan merkezli tasarım araştırmasının genel değerlendirmesi, (Sanders ve Stappers, 2008)

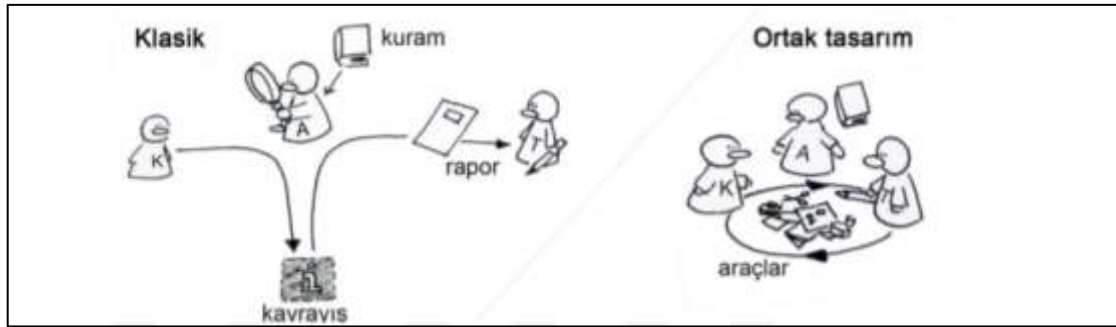


Bu durum, tasarım sürecinin 2000'lerdeki halinin basit bir temsilidir. Belirsiz ve karmakarışık olan başlangıç aşaması, tasarım sürecinde ürüne ulaşana kadar kademe kademe çözülmektedir (Şekil 8).



Şekil 8. Tasarım sürecinin 2000'lerdeki durumu, (Sanders ve Stappers, 2008)

Klasik anlayışta ayrı ayrı bulunan, farklı evrelerde tasarım sürecine dâhil olan kullanıcı, tasarımcı ve araştırmacı, ortak tasarım anlayışında, araçlar etrafında birleşip fikir alışverişinde bulunarak tasarım sürecini tamamlamaktadır (Şekil 9).



Şekil 9. Kullanıcı, araştırmacı ve tasarımcının tasarım sürecindeki önemli rolleri, (Sanders ve Stappers, 2008)

Katılımcı tasarım yaklaşımı, tasarım sürecinde, mimarın insanlarla etkileşim içinde olmasını sağlar. Böylece insanların ne istediğini ve neye ihtiyaçları olduğunu öğrenerek buna göre süreci yönetmesini sağladığı için, tasarım süreci bittiğinde ve insanlar tasarımla birlikte yaşamaya başladığında, tasarım ve insanlar arasında uçurumun oluşmasını önler.

İnsanların benimsedikleri ve yaşamlarına katmakta zorlanmadıkları bir tasarımın ortaya çıkmasına olanak verir (Bulut, 2016).

Kullanıcının istekleri ve ihtiyaçları önemsenmeden yapılan tasarımlar, kullanıcının hayatına dâhil olurken, ona göre değişme zorunluluğundadır. Her şeyden sonra, her ne inşa edildiyse onla yaşamak zorunda olacak olan onlardır (Faga, 2006).

Katılımcı yaklaşımla birlikte mimar, kullanıcıyı tasarıma dâhil ederek, kullanıcıya karşı bir sorumluluğunu yerine getirmiş olur. Murat Belge, 1982, bu konuda şöyle bir yorum yapmıştır: “Bu katılma teorilerini mimarlar ortaya attıysa bunu kendileri bencilliklerinden ötürü, kendi borularını öttürebilmek için yapıyorlar’ demek herhalde çok yanlış. Çünkü aslında, çevre ve mimari sorununa son analizde bunu kullanacak olan insanı katmakla, yapılabilecek en demokratik şey yapılmış oluyor.” (Belge, 1982: 18-21). Lucien Kroll, “Biz mimarız ve ben karar verme sorumluluğundan kaçmak istemiyorum ama yalnız karar vermek istemiyorum.” derken, tasarım kararlarında kullanıcının da etkisinin olması gerektiğini de vurgulamıştır (Kroll, 2005: 186).

#### **1.5.2.1. Kullanıcı Odaklı Tasarım**

Lang, kullanıcı ile mekân arasındaki başarılı uyumu ya da tam tersi uyumsuzluğu anlamak için önce tasarımcı ve kullanıcı arasındaki ilişkiyi yorumlamak gerektiğini savunmaktadır (Lang, 1987).

“İnsanlar şöyle yaşasalar diye değil, şöyle yaşıyorlar ve şunları hissediyorlar; öyleyse böyle olmalı, diye bir yol öneriyorum.” özünü kullanıcı odaklı tasarım yaklaşımının göz önünde bulundurulmasını tavsiye etmiştir (Artu, 1985: 5-6).

Çağdaş insan prototipinin peşine düşen ve bu arada kişilerin öznel ayrıntılarını unutmış görünen 20. yüzyıl ilk dönem mimarisinin yaklaşımları sanayi üretim sürecinin sorumluluklarına yönelmiştir (Bulut, 2016). Bu bağlamda, kullanıcıların yaşayıp çalıştıkları çevreden yabancılaşmaları olarak gözlenmiş ve 20. yüzyıl ikinci dönem mimarisinin kullanıcılara tasarıma katılma olanakları getirilerek yabancılaşmanın önlenmesinde düğümlemektedir (Aksoy, 1975).

“Güncel mimarlık söylemleri, tasarım yaklaşımları ve süreçleri “kullanıcı”yı odak alarak, onunla birlikte hareket etme yönünde ilerliyor. Grup kimlikleri ve tercihleri önemseniyor; farklılaşmalara yakınlık kurularak mekânsal çeşitlenmelerin üzerinde duruluyor; öznenin algıları, deneyimleri anlaşılmaya çalışılıyor; memnuniyetleri

değerlendiriliyor ve daha da fiilî olarak tasarım ve karar süreçlerinde “kullanıcı”nın dâhil olduğu katılımlı süreçler uygulanıyor.” (Ersoy, 2010: 30).

Kullanıcı odaklı tasarım anlayışı, tasarım ve planlama sürecinde yerel halk özelinde farklılıkların dikkate alındığı, yerel halkın tecrübelerinin değerlendirildiği ve yerel halk ile tasarımcı arasındaki ilişkiyi arttırma düşüncesini kapsayan bir yaklaşımın genel tanımıdır. Hümanistik bir felsefe olan bu anlayış, planlama ve tasarım sürecinde tasarımcıların odak noktası olmasının aksine yerel halkın dikkate alındığı süreçlerin sağlanması ve tasarımcının soyut dünyasının sınırları yerel halkın yaşamını sürdürdüğü somut dünya düşüncesiyle bağlantılı olarak gelişmiştir. Plancı ve kullanıcı arasındaki ilişkiye bağlı olarak farklı planlama ve tasarımda katılım düzeyleri ve yöntemler ile birlikte gerçekleşen kullanıcı ile yapılı çevre arasındaki ilişkiyi odak noktasına alarak sosyal mimarlık ve açık uçlu tasarım kavramları ile iki kavram üzerinden değerlendirilebilir. Açık uçlu tasarım yaklaşımları; tasarım ve planlama sürecinde yerel halkın yaşadığı yapılı çevreler konusunda kararlar alırken mevcut potansiyellerde dikkate alınarak değerlendirildiği kullanıcı odaklı tasarım yaklaşımıdır (Hacılibeyoğlu, 2013).

“Mimarlığın somutlaştığı halinin katı ve kalıcı durumu ile kullanıcının doğasındaki değişkenlik, dinamiklik, hareketlilik gibi sabitleşmemiş eğilim ve gereksinimleri arasında bir çatışma halinin varlığından yola çıkılarak; bu ilişki biçiminin sorunsallığı üzerine çeşitli tasarım yaklaşımları gündeme gelmiştir. Bu bağlamda ilk olarak kullanıcı-mekân uyumunu önemseyen, kullanıcının sahip olduğu yaratıcılık potansiyellerine dikkat çeken ve esneklik, dönüştürebilme, uyarlanabilirlik gibi kavramlar ile şekillendiği gözlemlenmektedir.” (Hacılibeyoğlu, 2013: 188). Bu bağlamda yerel halkın önemli bir güç olarak ifade edildiği, yapılı çevrenin planlama ve tasarım sürecinin oluşumunu dikkate alarak, kullanıcının bu süreç içindeki görevi ve gücü kapsamında yaşanabilir, sürdürülebilir bir çevreye sahip olabilmek adına yerel halkın yapılı çevreyi doğrudan etkilemesi paydaşların gücüyle birlikte sağlanmaktadır (Habraken, 1982).

Kullanıcı ile tasarımcı arasındaki iletişimin sağlandığı ortamların varlığı ve ortak fikirlerin özüksendiği etkileşimli kullanıcı odaklı tasarım sürecidir. Tasarım sürecine aktif olarak katılan yerel halk ile birlikte plancının veya tasarımcının kuramsal bilgisi kolaylaştırıcı olmak adına dinleyen, yöneten ve yorumlayan bir aktör olarak ifade edilmektedir. Kullanıcı odaklı tasarım anlayışının genel olarak amacı, kullanıcıların yaşadıkları çevre kapsamındaki deneyimlerini etkin bir biçimde katılımcı planlama ve tasarım sürecine aktarılmasını sağlamaktır. Bu temel amacın yanı sıra kullanıcıyla birlikte

tasarım süreci anlayışında, sosyal içerikli amaçların da varlığı gözlemlenmektedir. Bonilla'ya göre, (2009) kullanıcı odaklı tasarım süreci kapsamında katılımcıların bir araya gelmesiyle tecrübelerini, fikirlerini paylaşarak olaylara farklı bir taraftan bakmalarının sağlandığı, değerlendirme ve yorumların yapıldığı, yapılı çevre ile birlikte oluşturulan planlama ve tasarımın daha detaylı anlaşıldığını ifade eden bir süreçtir (Gillem ve Gordon, 2010). “Benzer şekilde Sanoff (2000) ortak hedefleri olan kullanıcıların bir araya getirilmesi ile oluşan tasarım süreçlerini; topluluk hissini ve ilişkilerin artırılması, kullanıcının çevresine dair alınacak kararlarda söz hakkı ve müdahale olanağının olması ve bu şekilde yaşam çevresinin anonimleşen algısının yerine sahiplenilen bir doğada kavranması olarak ifade etmektedir.” (Hacılibeyoğlu, 2013: 189).

### 1.5.2.2. Katılımcının Tanımlanması

Kullanıcı katılımı, içinde farklı disiplinlerden birçok bireyi kapsayan karmaşık bir yapıya sahiptir. Katılım süreci içinde en çok yer alan gruplar, Randern tarafından şu şekilde belirlenmiştir (Randen, 1985).

- Kullanıcılar - Kentliler (users)
- Parça imalatçıları (component manufacturers)
- Finansör (financiers)
- Müşteriler (clients)
- Yatırımcılar (financiers)
- Mimarlar / Tasarımcılar (architects / designers)
- Plancılar (planners)
- Danışmanlar (consultants)
- Müteahhit / Taşeron (builders / subcontractors)
- Konut yönetimi kurumları (housing-management organizations)
- Merkezi ve yerel yetkililer (authorities central and local)

Kullanıcı; genelde ev sahibi veya kiracı olmak üzere birçok şekilde karşımıza çıkabilmektedir. Kullanıcı, karar alma sürecine çoğunlukla sonunda, satın alma ya da kiralamaya karar verme sırasında katılır. Bazı kullanıcı katılımı süreçlerinde önceden de katılım yapabilmektedir.

Parça İmalatçıları; bu endüstri, amaca ulaştıracak ve projeye uyacak çeşitli araçlarla projenin gelişimini daha da etkili bir şekilde sağlamaktadır. Projeye bağlı olmayan parça gelişimi, böylece, dayanıklı ürün piyasasıyla daha fazla ilişkili olan farklı bir yaklaşıma olanak verebilecek geniş bir yatırımı başarabilir.

Finansör; Projeye maddi destek sağlayan grubu oluşturur.

Müşteriler; projenin seviyesine göre farklı müşterilerle karşılaşılabilir, fakat kullanıcılar aynı zamanda bütün bir evin ya da başka herhangi bir projenin müşterisi de olabilir.

Yatırımcılar; olanaklı yatırım sistemleri, aralarından birini seçmek için oldukça geniş bir yelpazeye sahiptir. Konut yönetimi konusunda, kullanım ve isteklerdeki değişiklikleri sönümleyen potansiyelinden dolayı, ekonomideki hızlı ve beklenmedik bir düşüşten kaçınma imkânı, yatırımcıların güvencesi tartışılır bir durumdadır. Bu tabii ki müşteri için de önemlidir (Randen, 1985).

Mimarlar / Tasarımcılar / Plancılar; profesyonellerin rolü, rahatlıkla anlaşılır bir süreçte, çevrelerinin hali hakkında toplumun kararlara ulaşmasını kolaylaştırmaktır. Kolaylaştırma, insanları ne yapmak istedikleri konusunda karar vermeleri için bir araya getirme ve nasıl yapacaklarına karar vermede yollar bulmalarına yardım etme aracıdır. Kolaylaştırma aynı zamanda, profesyonel eğitim almamış insanların kendi kendilerini çevrede bir değişiklik oluşturmak için organize edebilmelerini sağlayan çeşitli tekniklerin kullanımını da içerebilir (Sanoff, 2006).

Danışmanlar; projenin tasarlanmasını beklemek yerine, çözümlerin ve ürünlerin projeye bağlı olmayan sistematik gelişmeleri uygulanabilir.

Müteahhit / Taşeron; yüksek yatırım olanakları ile projeye bağlı olmayan işler için önemli bir imkândan ayrı olarak, başka bir imkân kendini göstermektedir. Bu imkân, yapımı destekleme (support-building) ve iki bina arasındaki boşluğa bina yapmak (infillbuilding) arasındaki sistematik bir ayrım içindir (Randen, 1985). Bu iki eylem de çok farklı yetenekler ve düzenlemeler gerektirmektedir (Baba, 2010).

Konut yönetimi kurumları; bu konuda birçok olanak bulunmaktadır. Kiralama ve ev sahibi olma imkânlarını önermekte, müstakil evlerin daha küçük evlere dönüştürülmesi olanağını önermek bunlardan bazılarıdır.

Merkezi ve yerel yetkililer; bütün aşamalar hakkında ilgili politikaları belirlemek onların sorumluluğundadır. Tanımlanan katılımcıları, katılımcı yöntemleri içinde üç ana başlık altında toplamak mümkündür (Baba, 2010).

1. Tasarımcılar; mimar, kent plancısı, mühendisler, sosyolog, finans uzmanları vb. tasarım sürecinde yer alan tüm disiplinlere ait uzmanlar.
2. Girişimciler; yatırımcı, finansör, iş ortakları vb.
3. Yerel Yönetimler; belediyeler, kentsel yönetim grupları vb.
4. Kullanıcılar; çevredeki değişimin farkındalığını yaşayan kentliler.

Yukarıda sözü edilen dört grup, mimarlıkta katılım süreci içindeki koordinasyon ve iletişim bağlamında katılımcı sürecin temelini oluşturmaktadır. Her grubun kendi iç görevleri ve birbirleri ile iletişimli ortak görevleri bulunmaktadır. (Baba, 2010)

Tasarımcılar, birinci grup olarak tasarım sürecinde kendi teknik işleyişlerini uygularlar. Bu işleyiş, konunun dışında olup, ürünün oluşabilmesi için gerekli disiplinler arası koordinasyonu içermektedir (Afrassiabi, 1985). Tasarımcı ekibin üyeleri arasındaki ilişki kendi hiyerarşisine sahiptir ve güçlü bir organizasyon gerektirmektedir (Baba, 2010).

Girişimciler, projenin gerçekleştirilebilmesi için gerekli kaynağı aktarmakla yükümlüdür. Tasarımcı ve yerel yönetim arasında projenin hayata geçebilmesi için yatırım, finansman, inşai izinler gibi teknik konuların çözümü bu ekibe aittir. Ayrıca kullanıcının ihtiyaçlarına yönelik yatırım kararlarının alınmasında tasarımcılar ve yerel yönetimler ile işbirliğinin sağlanması gerekmektedir (Baba, 2010).

Yerel yönetimler, üçüncü grupta yer alırlar ve katılımcı süreçte, katılımın gerçekleşebilmesi için gerekli ortamın hazırlanması, kentlilerin katılıma teşvik edilebilmesi gibi görevler üstlenirler (Afrassiabi, 1985). Yerel yönetimler, merkezi yönetimler tarafından görevlendirilmeli ve kentliler ile tasarımcıları en iyi ürünü ortaya çıkarabilmeleri için cesaretlendirebilmelidir. Ayrıca yerel yönetimlerin, kent ile ilgili tasarımı ve kentliyi ilgilendiren kararları, yaşamın değişkenliğine uyumlu olarak esnek biçimlerde belirlemesi önemli bir husustur. Bu kapsamda, kentsel projeler katılımcı yaklaşımlara uygun olarak hazırlanmalı, yerel yönetimlerin yetkileri çerçevesinde denetlenmelidir (Batty, 1990).

Dördüncü grup olan kullanıcılar, yaşadıkları çevre ile ilişkili oldukları boyutta kentlidirler. Kenti yaşarlar, kent için kaygılanırlar ve bazı müdahalelerde bulunurlar. Kullanıcı katılımı, demokratik bir girişim olması bağlamında kentliye büyük avantajlar sunabilmektedir. Tasarıma dâhil olabilmek, sosyal bir çevrede söz söyleyebilmek ve hayata geçirebilmek bunlardan bazılarıdır. Kullanıcı katılımı, bireyin çevresine ve yaşadığı mekânlara dair fiziki ve sosyal yapısını geliştirmesinin yanında, bireye özgü katkı da

sağlamaktadır. Katkılar, katılım süreci döneminde ve uzun vadede psikolojik etkiler olmak üzere iki farklı alanda incelenmiştir (Goetze, 1972).

Katılım süreci döneminde, kullanıcı hızlı ve objektif karar verme yetilerini geliştirirken, katılımın yöntemine bağlı olarak belirli platformlarda sosyalleşebilmektedir. Uzun vadede kişi yaşadığı çevrenin tasarımında rol almış olarak, mekân kalitesine ve kentli psikolojisine katkıda bulunmaktadır. Yukarıda açıklanan dört ayrı grubun, kendi işleyişlerinin dışında birbirleri ile iletişim kurabildikleri oranda katılım güçlenmektedir. Kuşkusuz bu ilişki ağı, karmaşık, belirli tek bir yöntemi olmayan bir oluşumdur. Her kentsel birimin, farklı her projenin kendine alt bileşenleri ile özgün bir işleyişi olacaktır, ancak temel gruplar açıktır ve kullanıcı katılımının temelini oluşturmaktadır (Baba, 2010).

Mimarlıkta kullanıcı katılım, bireylerin yaşadıkları çevrenin tasarım ve yapısal oluşum süreçlerinde aktif rol olarak yer almasını amaçlamaktadır (Day, 2003). Kullanıcının-mekânı deneyimleyen bireyin mekânsal oluşumlarda söz sahibi olması katılımcı yaklaşımların temel amacıdır. Çünkü insanoğlu yaşamının her bölümünü mekânlarla etkileşime girerek sürdürmektedir. Mimari ürünün oluşturulması, kullanıcı ihtiyaçları doğrultusunda başlamakta, tasarımcının yorumu ile sonlanmaktadır. Kullanıcının tasarım sürecinde aktif rol alması, yaşanan süreci demokratik kılmakta ve karşılıklı yarar sağlamaktadır (Armillas, 1971).

Katılımcı tasarım süreci, her tasarımın belirleyicileri ve kullanıcı profili farklı olduğu için her uygulamada kendine özgü bir işleyiş içermektedir (Sander, 2004). Ancak tüm katılım yöntemlerinin ortak özelliği, ürünün üretiminde

Afrassiabi, 1985, kentsel yenileme sürecindeki katılımcıları üç ana grupta toplamıştır:

- Tasarımcılar / Plancılar (designers / planners)
- Yerel Yönetim Kurumları ( local government agencies)
- Yerel Halk ( local resident)

Tasarımcılar/Plancılar: Bu gruptaki üyeler arasındaki ilişki, teknik bir üreçtir. En önemli nokta ise planlama sürecinde oluşan problemlerdir. Planlama çalışmaları ve fiziksel plan arasındaki ilişkinin yetersizliği, planlamadaki yetersiz işbirliği ve yetersiz katılımdan kaynaklanmaktadır. Bu problemlerden kaçınmanın yolu ise planlamanın, grup üyeleri arasındaki tam işbirliği ve tam katılımı tamamlanmasıdır (Bulut, 2016).

Yerel Yönetim Kurumları: Katılımcılık, artık belediyelerin hiç bir rolü olmayacak, demek değildir. Bu sadece halk ve ihtiyaçlar ile ihtiyaçları karşılayacak kaynaklarla ilgili kamu görevlileri arasında sözlü iletişimin gerekli olacağı anlamına gelir (Sanoff, 2000).

Yerel Halk: Aynı mahallede yaşayan insanlar arasındaki ilişki, vatandaş katılımında birçok açıdan önemlidir. Mahalle sakinleri, aynı karakteristik özelliklere sahip toplumun bir parçasıdır.

Proje sürecinin başarılı bir şekilde tamamlanması için bu üç grubun tam katılımının da olması gerekmektedir. Her bir gruptaki katılımcının diğer katılımcılarla ilişkisinin durumu, karar alma sürecini etkileyen önemli bir unsurdur (Bulut, 2016).

### **1.5.3. Planlamada ve Tasarımda Katılım Yöntem ve Teknikler**

“Katılım süreçlerinin algılanışındaki farklılıklar ve farklı düzeylerde katılım sağlama amaçları, katılım yöntemlerinde de çeşitliliğe neden olmuştur. Literatürde tanımlanmış olan farklı yöntemler olmakla birlikte, projenin ölçeği, kapsamı ve katılımcı profiline göre uygulamada da yöntemlerin çeşitlendiği görülmektedir. Katılımcı süreçlerde yapılması gereken sürece ve katılımcılara en uygun yöntemlerin belirlenerek tercih edilmesidir” (Akyol, 2014: 34).

Planlama süreçlerinde katılımı sağlamanın ölçütünün katılımcı sayısı olduğunun düşünüldüğü 1970’ler, katılımın başarısı imza sayısı ile orantılı olduğu bir dönemdir. Fakat bugünlerde tasarımcılar ve plancılar yerel halkın aktif olarak katıldığı etkili bir katılım düzeyini katılımcı sayısından daha fazla önemsemektedirler (Kelly ve Becker, 2000). Bu kapsamda, kullanıcı odaklı katılım düzeyini arttırmak amacıyla çeşitli yöntemler geliştirilmiştir. Katılım yöntemlerini Sanoff (2000) beş ana başlıkta incelemiştir. Bunlar;

1. Farkındalık Yöntemleri (Awareness Methods)
2. Dolaylı Yöntemler (Indirect Methods)
3. Grup Etkileşim Yöntemleri (Group Interaction Methods)
4. Açık Uçlu Yöntemler (Open Ended Methods)
5. Beyin Fırtınası Yöntemleri (Brainstorming Methods)



### **1.5.3.1. Farkındalık Yöntemleri (Awareness Methods)**

Farkındalık yöntemi, katılımcıları konu ile bilgilendirerek, farkındalığını ve katılım düzeyini arttırmayı hedefleyen katılım süresinden önce gerçekleştirilen ön hazırlık yöntemi olarak değerlendirilebilir. Bu yöntem ile birlikte birçok farklı teknik kullanılabilir. Bu bağlamda iletişim teknolojilerinden yararlanarak gazete, radyo, televizyon ve sosyal medyada yayınlanacak haberlerin katılımcıları bilgilendirme aşamasında etkili tekniklerdir. Diğer bir teknik olarak planlama ve tasarımı yapılacak alanlarda rehberli turlar düzenleyerek katılımcıların çevrelerini müzakare ortamı içinde yeniden değerlendirerek keşfetme fırsatı bulmalarını sağlayacaktır. Rehberli turlar kapsamında projeyi tam anlamıyla tanımayı ve anlamayı sağlayacak belirlenen bir güzergâh üzerinden belli noktalarda ziyaretler yapılarak alanın güçlü ve zayıf yönlerinin değerlendirilmesi kapsamında önemli katkılar sağlamaktadır (Sanoff, 2000).

### **1.5.3.2. Dolaylı Yöntemler (Indirect Methods)**

“Sanoff’un (2000) dolaylı yöntemler olarak tanımladığı anket ve araştırmalar, nüfusun bir kısmının fikrini almak, davranışlarını belirlemek ve bilgi edinmek amacıyla kullanılabilir. Anketler özellikle katılım sürecine vakit ayıramayan kesimlerin görüşlerini alma konusunda fırsat yaratmaktadır. Ancak anketlerde örneklem ve katılımcı profilinin amaca yönelik belirlenmesi doğru sonuçlara ulaşılması açısından oldukça önemlidir” (Kelly ve Becker, 2000: 91). Yöntem kapsamında anketi ve araştırmayı hazırlayanın soruları yanıtlayanlardan daha önemli olduğu gözlemlenmiştir.

### **1.5.3.3. Grup Etkileşim Yöntemleri (Group Interaction Methods)**

Grup etkileşim yöntemleri, odak grup toplantı ve çalıştay tekniği kullanılarak sayıları değişebilen topluluklar ile birlikte yapılmaktadır. Tasarımcı ve plancının kolaylaştırıcı rolünü üstlenerek belirli konular kapsamında yerel halkı temsil eden belirli kişiler ile birlikte müzakere ortamlarının oluşturulduğu toplantıları ifade etmektedir. Farklı görüş, öneri veya istekler doğrultusunda ya da karar verilmiş geniş katılımlı etkinlikler kapsamında daha detaylı bilgi alınması amacıyla kullanılan bir yöntemdir. 10-12 kişinin

katılımıyla gerçekleşen odak gurup toplantıları yarım gün sürmektedir (Ministry for the Environment of New Zealand, 2006; Davis vd., 2013). Odak grupları dışında kolaylaştırıcı ile birlikte kullanıcı odaklı toplantılar gerçekleştirilebilir. Bu toplantılar farklı grupların kompleks mevzulara sonuçlar üretmek adına yapılan toplantılardır. Toplantılar kapsamında katılımcılar, üzerinde çalıştıkları konular genelinde bir çözüm üretmeye ya da ortak ihtiyaçlarını, hedeflerini ve fırsatlarını belirlemeye çalışırlar. Bu toplantılarda modaratör veya kolaylaştırıcının en büyük görevi uzlaşmayı sağlamak için müzakerelerin belirli bir sayı çerçevesi içinde olmasını sağlamaya yönelik tarafsız bir şekilde katılımcıların güvenini kazanması oldukça önemlidir (Davis vd., 2013).

Belirli bir problemi çözmek için bir araya gelen farklı disiplinlerdeki paydaşlar ile birlikte konunun içeriğine ve paydaşların sayısına göre yarım gün veya daha uzun sürebilen katılımcı bir süreçtir. Çalıştaylar farklı disiplinlerdeki birçok paydaşın ve yerel halkın bir araya gelmesi ile kısa zamanda sorunların çözüm bulması sağlanarak yapıllı çevre kararlarının geliştirilmesi kapsamında başarılı bir yöntemdir. Bu bağlamda bu yöntemde doğru aktörlerin katılımının sağlanması ve katılımcılara doğru bilgilerin verilmesi oldukça önemlidir. Bu yöntemde kullanılan birçok farklı teknik bulunmaktadır. Bunlar; planlar, fotoğraflar, maketler gibi görsel araçlarda alternatif geliştirmede adına verimli materyallerdir (Sanoff, 2000). “Bu bağlamda katılım süreçlerinde fikirlerin, önerilerin ve alternatiflerin fiziksel mekânda yansımalarını görmek, katılımcıların yeterli teknik bilgiye sahip olmaları da projeyi anlamalarına yardımcı olmaktadır. Bunun için kullanılan en yaygın yöntem, maket oluşturulmasıdır. Katılımcılar çeşitli büyüklük ve şekillerdeki kentsel dokuyu simgeleyen parçalarla, önerileri ya da oluşturulan senaryoları üçüncü boyutta görselleştirerek bir anlamda test edebilmektedir” (Akyol, 2014: 26).

Tasarım sürecinin başlangıcında çalıştaylar, kullanıcı odaklı geniş bir katılım sağlamak adına etkin yöntemler arasındadır. Bu bağlamda çalıştaylar; uzmanlar, tasarımcılar ve katılımcı birçok paydaşın beklentilerini dile getirerek ifade ettikleri, tasarım ve planlama sürecinde önerilerini dile getirebilmeleri açısından büyük bir öneme sahiptir (Ministry for the Environment of New Zealand, 2006).

#### **1.5.3.4. Açık Uçlu Yöntemler (Open Ended Methods)**

Açık uçlu yöntemler, açık oturumlar ve halk toplantıları ile birlikte geniş bir kitleyi bilgilendirmek için toplum tarafın onay almak veya ilgisini arttırmayı amaçlayan bir

yöntem olarak tanımlanmaktadır. Genellikle bu toplantılarda planlama oylamalarının desteklendiği ve bu sürecin görüşlerini açıkça belirtemeyenler için etkin bir teknik olarak kullanılmaktadır. Halk toplantılarının daha verimli olabilmesi için geniş kitlelere duyurulması, yerel ve kamuya açık mekânlarda gerçekleştirilmesi (Sanoff, 2000) ve toplantı sonucunda elde edilen verilerin ve önerilerin karar verme sürecine yansıtılması oldukça önemlidir (Kelly ve Becker, 2000).

Amerika'da genellikle yasal bir zorunluluk olarak gerçekleşen açık oturumlar da açık uçlu yöntemler arasında yer almaktadır. Açık oturumlar da gerçek katılım sağlanmadığı ya da farklı paydaşlar tarafından hazırlanan projelerin planlama ve tasarım sürecinin sonunda yerel halka sunulması kapsamında eleştirilmektedir. Bu yöntem tasarım sürecinin sonunda uygulandığı için katılımcıların bu noktada öneri getirmesi veya tepki göstermesi durumunda projenin iptaline, tekrardan bir proje hazırlanarak katılımcıların önerileri doğrultusunda sonuçlanması gerekmektedir. Bu nedenle, açık oturumlar katılımcının karar verme sürecinde yer almasından dolayı etkin bir yöntem değildir (Kelly ve Becker, 2000; Sanoff, 2000). Aynı zamanda katılımcı tasarım ve planlama önerilerini veya alternatiflerini sunmak için kullanılan bir yöntem olmak ile birlikte halk toplantıları geniş katılımın sağlandığı kısa sürede yapılması nedeniyle kolaylaştırıcının katılımcılar ile birebir sözlü iletişim ile görüşlerinin alınması sağlanır fakat etkili bir katılım sağlama konusunda yetersiz olması durumu sebebiyle eleştirilmektedir.

#### **1.5.3.5. Beyin Fırtınası Yöntemleri (Brainstorming Methods)**

Beyin fırtınası yöntemi, klasik beyin fırtınası yöntemi dışında alternatif yöntemleri de kapsamaktadır. Klasik beyin fırtınası yöntemi; problemlere sözlü ifadelerle çözüm önerisinin getirildiği üç veya dokuz kişiyle yapılmaktadır. Alternatif yöntemler kapsamında katılımcılara tanımlanan süre zarfında bilgisayar veya eskiz kâğıtlarıyla birlikte öneri ve fikir üretilen, bu öneri ve fikirlerin değerlendirildiği daha fazla katılımcı ile birlikte yapılan bir süreç olarak ifade edilebilir. Farklı birçok fikir ve çözüm önerisinin toplandığı ve değerlendirilerek gelişmesini sağlamak esas amaçtır (Sanoff, 2000).

“Bu beş ana kategori haricinde tanımlanan bir başka katılım yöntemi, iletişim teknolojilerinin kullanımı ile sağlanan yöntemlerdir. Katılımcılara video konferans olanağı sağlayan çeşitli programlar, kişisel bilgisayarlar üzerinden fikirlerin ve dokümanların paylaşılabilirdiği sanal bir ortam sunabilmektedir. İnternet ortamında, harita üzerinde

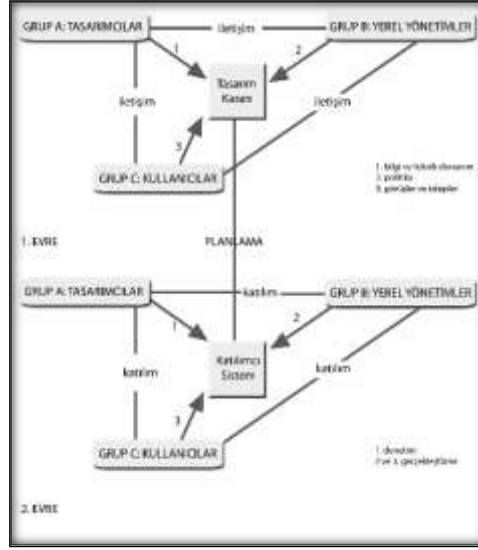
katılımcıların yorum yapabildiği, önerilerini mekâna işleyebildiği sanal platformlar günümüzde katılımı sağlamaya yönelik kullanılan yöntemlerdir” (Akyol, 2014: 25).

Planlama ve tasarım oyunları kullanıcı katılımını sağlamaya yönelik diğer bir yöntemdir. Genellikle oyunlar, fotoğraf analizleri, masa oyunları, hikâye anlatımı ve tiyatro performanslarıyla birlikte rol yapma gibi oyunlar kapsamında katılımcı grupların planlama ve tasarım senaryolarına göre biçimlenerek, katılımcıları planlama ve tasarım sürecinde bilgilendirmek amaçlanmaktadır (Ministry for the Environment of New Zealand, 2006). Rol yapma yöntemi özellikle katılımcıları gerçek bir durumu içerisinde tiyatro performansları ile birlikte sorunlara farklı bakış açıcısı getirilerek yorumlanmasını sağlayan ve aynı zamanda empati yapılarak toplumdaki farklı paydaş grupların tamamını daha iyi anlamayı sağlayan etkili bir yöntemdir. Tasarım oyunlarında esas amaç planlama ve tasarım sürecinde kesin sonuçlara ulaşmak yerine katılımcıların ilgisini ve dikkatini toplayarak ortaya çıkan kararlar sonrasında geliştirilmesi mümkündür (Sanoff, 2000).

Toplum vizyon belirleme çalışmaları yöntemi kapsamında tasarım süreci sosyal çevrenin farklı noktalarındaki paydaşların bir araya gelmesiyle, geleceğe yönelik bir vizyon oluşturmayı amaçlayan bu yaklaşım önemli bir yöntemdir. Vizyon, toplumun doğal ve kültürel değerleri, ihtiyaçlar ve fırsatlar kapsamında belirlenerek hedefleri ve amaçları plan ve tasarımlara yansıtılması sağlanmaktadır. Tasarım çalışmaları, haritalamalar, rehberli turlar, beyin fırtınası, anketler ve odak grup toplantıları vizyon belirleme sürecini destekleyen yöntemleri kapsamaktadır (Davis vd., 2013).

Aşağıda Habraken’in kullanıcı katılımı yöntemlerinin oluşturulmasına dair bir öneri tablosu sunulmaktadır (Şekil 10). Kullanıcı ihtiyaçlarının belirlenmesinin ardından, kullanıcı bazlı tasarım alternatifleri ve mimarın kullanıcı tabanlı araştırması bir bütün olarak tasarım sürecini kapsamaktadır. Katılımcılar olarak belirlenen kullanıcı ve yerel otoritelerin onayının ardından tasarımın üretim süreci başlamaktadır (Baba, 2010).





Şekil 11. Kullanıcı katılımı sistem modeli (Afrassiabi, 1985)

Aşağıdaki şekilde, 1985 yılında Open House'da yayınlanmış olup, tasarımda kullanıcı katılımının farklı bileşenlerini aktarmaktadır (Şekil 12). Randen, tasarım sürecinde kullanıcı kitlesinin çeşitliliği, zaman içinde değişim gösterdiği ve her kentlinin bağımsız birey davranışı sergilemesi sonucunda katılım olgusunun ne kadar karmaşık bir yapıya sahip olduğunu açıklamaktadır. Şekil, kullanıcı olarak belirlenen kentlilerin farklı ilgi alanlarının, zaman ve süreçlere bağlı farklı bileşenler ile birlikte yarattığı karmaşık ağları ortaya koymaktadır (Baba, 2010).



Şekil 12. Tasarımda katılımın karmaşık bileşenleri (Randen, 1985)

“Katılım süreçlerinin etkinliği özellikle son yıllarda yoğun olarak tartışılan bir araştırma konusu olmakla birlikte; sürecin karmaşıklığı ve ölçülebilir verilerle değerlendirmeye elverişli olmaması üzerinde uzlaşmaya varılmış, kesin bir değerlendirme yönteminin geliştirilememesine neden olmaktadır. Çalışma kapsamında incelenen farklı etkinlik değerlendirme kriter setleri ve yöntemleri ışığında, kentsel tasarım projelerinde kullanılan katılım yöntemlerinin etkinliğinin değerlendirilmesine yönelik altı adet kriter tanımlanmıştır. Bunlar, karara etki, tasarıma etki, temsiliyet, erken katılım, şeffaflık ve kaynaklara erişim kriterleridir” (Akyol, 2014: 34).

Kullanıcı katılımı aşağıda yedi ayrı başlık altında özetlenmiş olan yöntemler ile uygulanmaktadır. Yöntemlere ait araçlar uygulamanın yapıldığı dönemin çağdaş verileri kullanılarak güncellenebilmektedir (Baba, 2010).

**Temsili Katılım:** Kullanıcı katılımı kavramının en pasif olduğu yöntem türüdür. Bu yöntem dâhilinde, konu tasarımcının deneyimi ile sınırlı olup, kendisini farklı kullanıcılar yerine koyarak yaptığı hayali kurgudan ibarettir. Mimar, kendisini karşıdaki kullanıcının yerine koyarak, empati yöntemi ile çözüm üretmeye çalışmaktadır (Kruisheer, 1985). Tasarımcının daha önceki deneyimleri, diğer tasarımlarının kullanıcılarından almış olduğu yorumlar ve temsili bir kullanıcı düşüncesi ile katılım olgusu tasarım sürecine eklenmiştir (Baba, 2010).

**Soru Formları – Anketler ile Katılım:** Anketler ile sonuca ulaşma, bilimsel olarak 1930’lu yıllarda başlamıştır (Wulz, 1985). Döneminin iyi sonuç veren yöntemi olan soru formları, katılımcılık alanında da kullanılmaktadır. Soru formları ile katılımcılık, temsili katılımdan “kullanıcı ile direkt ilişki kurup, görüş alınması” bağlamında farklılaşmaktadır. Sistematik bir kurgusu olan anketler, kişilere değil daha çok konuya yöneldiği için, anonim bir katılım formatı olarak değerlendirilmektedir (Baba, 2010).

**Bölgesel Özellikler ile Katılım:** 1960’lı yıllarda, hızlı büyüme gösteren kentlerde, bazı soru formları ve temsili katılım ile oluşturulmuş tip projelerin yerel yönetimler öncülüğünde kentlerdeki yerel bağlamdan bağımsız olarak inşa edilmesi, kentli tarafından tepki almıştır (Wulz, 1985). Temsili düşünce ve soru formları ile katılım yöntemlerinin birleştirilmesi ile anketlerin sadece proje alanındaki kentli ile yapılması yerel değerlerin ve görüşlerin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Özel bir katılımcılık yöntemi olması, bölgesel katılım türünün önemli bir özelliğidir.

**Diyalog Yöntemi:** Katılımında diyalog yönteminin temelini, tasarımcı ile kentlinin enformel görüşmeleri oluşturmaktadır. Yerel yönetimler, mimarları proje alanındaki kentli

ile görüşmeler yapması doğrultusunda cesaretlendirmektedir. Yerine göre farklı kullanıcılara hitap eden tasarımlar oluşturulmadan önce mimarların yerel halk ile görüşmesi sonucunda, elde edilen talepleri, mimar proje sürecine dâhil etmek üzere almaktadır. Ancak bu noktada katılımcılık sona ermektedir, çünkü son karar tasarımcıya aittir.

**Alternatifli Katılım:** Kullanıcının diğer yöntemlere göre daha aktif olduğu bir katılım yöntemidir. Yerel yönetimler, kullanıcıya farklı alternatifler sunarak, seçim hakkı tanımaktadır. Alternatifli katılımı amaç, her bireye seçim ve karar hakkı vererek, yaşayacak olduğu çevre hakkında aktif görev almasını amaçlamaktadır.

**Ortak-Karar Yöntemi ile Katılım:** Yukarıda açıklanan diğer beş katılım yönteminde, süreç içerisinde kararı veren tasarımcıdır. Ortak karar yönteminde ise tasarımcı ile kullanıcı son kararda söz sahibidir. Kullanıcı, tasarım sürecine direkt olarak ve aktif bir şekilde dâhil edilmektedir. Bu yöntemde önemli olan nokta, kullanıcının tüm aşamalarda düzenli katılım gösterebilmesidir. Gerekli zamanın ayrılması, katılım yöntemlerini iyi bilmesi ve kullanabilmesi gibi kıstaslar yerine getirilmesi gereklidir. Aksi takdirde yanlış sonuçlara ulaşılabilir.

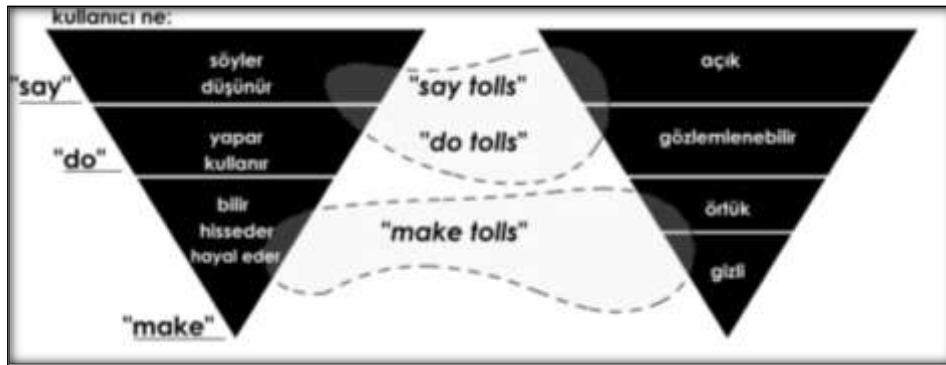
**Şahsi-Karar Yöntemi ile Katılım:** Tasarıma yalnızca kullanıcının karar verdiği katılım yöntemidir. Günümüzde self-build veya self-help kavramları olarak da bilinmektedir. Katılım oranının çok yüksek olduğu bölgelerde uygulanmaktadır, çünkü belirli kesimin katılım göstermesi durumunda sonuç tatmin edici olamamaktadır. Bu katılım yönteminin amacı, kullanıcıların da tasarım içgüdülerini ortaya koyarak, tasarımcının liderliğinde süreçte direkt etkili olabilesini sağlamaktır (Baba, 2010).

Kullanıcı katılımı, son kullanıcı olarak tanımlanan kentliyi tasarım sürecine dâhil etmeyi amaçlayan bir organizasyonlar ağıdır (Habraken, 1979). Bilim insanları tarafından farklı yöntemler kullanılmış olsa da tüm yöntemler; öğrenme, organizasyonda yer alma, sorumluluk alabilme ve ilişki kurabilme kavramlarını içinde barındırmaktadır (Grieves, 1989). Sözü edilen kavramların, katılımcı süreçler içinde belirli bir görev dağılımı bulunmaktadır. Kullanıcı katılımında, tasarımcı ile kullanıcıyı bir araya getiren ortamı oluşturma ve süreci denetleme görevi yerel yönetimlere ait olmalıdır (Sudra, 1979). Kenti ve kentliyi tanıması ve yönetim görevinde olması nedeni ile yerel yönetimler katılımcı yaklaşımlar konusunda önemli bir görev üstlenmektedir. Katılım uygulamalarına ait yöntemler oluşturulurken, geçmiş deneyimlerin yanı sıra öncelikli olarak kentin verilerine dikkat edilmesi gerekmektedir (Habraken, 1978). Kentin sağlayabileceği olanaklar ortaya



koyularak, kentli profilinin irdelenmesi katılım yönteminin belirlenmesinde ana faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. Kentli kitlesinin hızlı bir değişim ve devinim hareketi gösterdiği metropollerde, kentli analizi ve model oluşturulma süreci yaşamsal değişim ile paralellik göstermelidir ve sürekli güncellenebilmelidir (Hardwick ve Hardwick, 1974). Bu bağlamda farklı yaşam biçimlerine sahip farklı kentler için tek bir kullanıcı katılım yönteminden söz edilememektedir (Habraken, 1985). Her yerin kendi sosyal, kültürel ve birikim düzeylerine göre uygulamalar yapılmalıdır. Ancak farklı uygulamaların her birindeki asıl amaç, katılımcıları mümkün olduğu kadar tasarım sürecine direkt olarak dâhil edebilmektir (Negroponte, 1971).

Sanders (2002), katılım yöntemlerini üç ana kategoriye ayırmaktadır. Kullanıcıların kendilerini ifade etme ve tasarım sürecine katılma biçimlerini; 'say tolls' sözlü iletişim, 'do tolls' gözleme dayalı iletişim ve 'make tolls' üretmeye-yapmaya dayalı özel iletişim araçları olarak üç grupta ifade etmektedir. Bunlardan ilki olan 'say tolls'; görüşme, anket, grup toplantıları vb. gibi kullanıcıların ne söylediğinin ve ne düşündüğünün anlaşılması için kullanılan yöntemdir. İkinci olarak 'do tolls'; genellikle gözleme dayalı kullanılan teknikleri kapsayan ve kullanıcının ne yaptığı, nasıl yaşadığı, neyi nasıl kullandığı gibi araştırmaları kapsayan genel bir ifadedir. Her iki yöntem de geleneksel tasarım süreci araştırmalarında kullanılan ve daha çok kullanıcının görünür, açık özelliklerinin kavranmasını sağlayan yaklaşımları kapsayan teknikleri ifade etmektedir. 'Make tolls' ise; kullanıcının örtük potansiyellerinin ortaya çıkarılmasını amaçlayan ve kullanıcının ona sağlanan araçlar (tollkits) ile neler yapabileceğinin gözlemlendiği üretken ve özel bir yöntemdir (Sanders, 2002) (Şekil 13).



Şekil 13. Kullanılan yöntemler ve açığa çıkarılan özellikler

Sanders'e göre 'make tolls', 'üretme-yaratma araçları' kullanıcıyla birlikte tasarım için yeni bir iletişim dilidir. Bu yöntemle kullanıcının düşüncelerini, hislerini ve duygularını 'yaparak' açığa çıkarması amaçlanırken, aynı zamanda mimarın da kullanıcıyı anlaması kolaylaşmaktadır (Sanders, 2002). Bu bağlamda tasarım sürecinde iletişim araçları olarak maket, fotoğraf, iki boyutlu çizimler, üç boyutlu modelleme teknikleri, şemalar ve ölçekli ölçeksiz grafik ifadeler kullanılırken; bu araçlar kullanıcıya sağlanan olanaklar sayesinde müdahale edilebilir ve yorumlanabilir hale getirmektedir.

Kullanıcıyla birlikte tasarım sürecine ilişkin mimar-kullanıcı birlikteliğinde aktif kullanıcı, eylemli iletişim ve ortak dil arayışları Henry Sanoff 'un çalışmalarında da belirgin bir biçimde gözlenmektedir. Sanoff, kullanılan teknikleri sınıflandırarak; 'dolaylı yöntemler', 'bilinçlenme yöntemleri' ve 'grup etkileşim yöntemleri' olarak üç ana grupta toplamıştır. Bu gruplamaya göre 'dolaylı yöntemler' anket ve görüşme gibi örnek kullanıcı grubundan bilgi edinilmesidir. İkinci grup olarak belirtilen 'bilinçlenme yöntemleri' alan yürüyüşleri, yerinde tespitler ve gözlemler olarak birlikte hareket etme esasına dayanır. Haritalama, fotoğraf ile belgeleme, özel noktaların, sakıncalı ve desteklenecek koşulların tespiti gibi kullanıcının çevresini algılaması ve yorumlamasına dayalı aktif bir süreçtir. Üçüncü grup olan 'grup etkileşim yöntemleri' ise genellikle atölye çalışması olarak tarif edilen ve yüz yüze gerçekleşen etkileşimli tasarım süreçlerini ifade eder. 'Yapma' ve 'uygulama' yaklaşımı olarak ifade edilen bu yöntemde uzmanlar ve kullanıcılar planlar, fotoğraflar, maketler, üç boyutlu grafikler üzerinde birlikte çalışarak alternatifler keşfetmektedirler (Sanoff, 2005). Gözlendiği gibi hem Sanders, hem de Sanoff, kullanıcıyla birlikte tasarım sürecinde öncelikle iletişim diline önem vererek, yeni yöntemlerin ve bunlara bağlı olarak geliştirilmesi gereken araçların varlığını vurgulamaktadırlar. Bu anlamda her iki yaklaşıma bakıldığında, oluşturulan ana başlıklar ve bunların içerikleri arasında hem işleyiş hem de yöntem olarak benzerliklerin varlığı görülmektedir (Tablo 2).

Tablo 2. Sanders ve Sanoff 'un belirttiği metotların içerik olarak örtüşen durumları

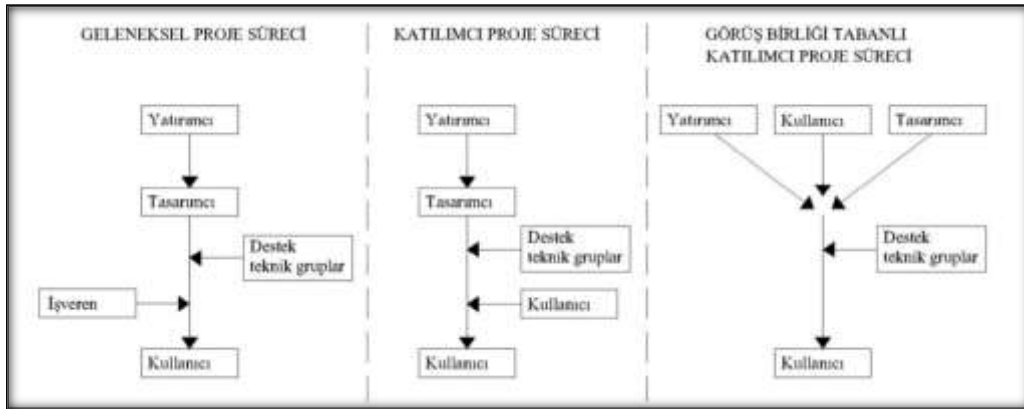
SANDERS	SANOFF
'Say Tolls'/ Söyle, Anlat Sözlü iletişim, Anket, Görüşme, Grup Toplantısı	Dolaylı Yöntemler Sözlü iletişim Anket, Görüşme, Bilgilendirme toplantısı
'Do Tolls' / Yap, Göster Gözleme dayalı iletişim, Algılama, Tespitler, Tercihler, Yorumlar belirtilir.	Bilinçlenme Yöntemleri Gözleme dayalı iletişim, Alan yürüyüşleri, Farkındalık turları, Bilinçlenme.
'Make Tolls' / Üret Üretken iletişim, Atölye, Yaparık ifade, Aktif kullanıcı, Operasyonel doğa	Grup Etkileşim Yöntemleri Üretken iletişim, Atölye, Yaparık ifade, Aktif kullanıcı, Operasyonel doğa

### 1.5.3.6. Katılımcı Yaklaşımların Günümüzdeki Anlamı ve Uygulama Yöntemleri

Çağdaş katılım modellerinde, teknolojik araçların sunduğu teknikler ile yeni bir kavram ortaya atılmıştır. Sanal gerçeklik yöntemi ile kentliye tasarım sürecinde, önerilen mekânların simülasyonu ile yapay çevreyi deneyimleme olanağı verilmektedir. 1971 Manchester Konferansı'ndan bu yana geliştirilen, kentlinin katılım sürecindeki bilgilendirilme yöntemleri kentlinin projeyi iyi anlayabilmesini amaçlamaktadır. Sanal gerçeklik, bu bağlamda yepyeni bir açılım sağlamıştır. Üç boyutlu modelleme ve bir senaryo eşliğinde mekânları farklı ölçekler ile algılama olanağı sağlayan simülasyonlar, tasarımdaki sanal gerçeklik yöntemi (virtual reality-VR) olarak tanımlanmaktadır. VR yöntemi ile kullanıcı katılımı modelleri aşağıda sunulan 5 aşama ile gerçekleştirilmektedir (Petric vd., 2002):

1. İmmersiyon: Kentlilerin yapay çevre ile çevrelenmesi,
2. Var Olma: Yapay çevre içinde, kentlinin kendi yaşam alanına ulaşması, gerçek çevre ile yapay çevre arasındaki ilişkiyi algılaması,
3. İnteraktivite: Yeni önerilen yapay çevreyi değerlendirerek kentlinin geri bildirimini doğrultusunda, simülasyon üzerinde interaktif revizyonların yapılması, kentlinin kendi geri bildirimini yansımalarını reel olarak gözlemleyebilmesi,
4. Otonomi: Katılımcıların kendi sınırları içerisinde, bireysel veya grup olarak proje içinde özgür ve bağımsız olarak müdahalede bulunması,
5. İşbirliği: Kentlilerin kendi içerisinde etkileşimli olarak sanal çevre ile ilgili katılımında bulunması.

Yukarıda beş aşama ile açıklanan sanal gerçeklik yöntemi ile kullanıcı katılımı, geleneksel yöntemlerin altyapılarını teknolojik gelişmeler ile birlikte kullanan modeller yardımı ile günümüzde aktif olarak yer almaktadır (Steinbuch, 2005). Bu bağlamda, günümüzde, katılımcı planlama süreçleri içindeki en güncel eğilimlerden biri dijital teknoloji kullanımınıdır. Yerleşim yeri sakinlerinin coğrafik bilgilendirme sistemlerini kullanma seçeneği bulunmaktadır. İnteraktif karar yöntemini destekleyen araçlar mevcut olup yeni kentsel simülasyon yöntemleri katılımcılık süreçlerine eklenebilmektedir (Kunze vd., 2010). Tasarım süreçlerinde kullanılmaya başlayan üç boyutlu modelleme teknikleri, kullanıcı katılımı alanında da kentliye gerçek bir bakış olanağı sunmaktadır. Proje ve teknik donanımlar konusunda profesyonel olmayan kullanıcıların, tasarımı daha kolay ve doğru algılayabilmesi üç boyutlu modeller açıklayıcı olabilmektedir. Kullanıcı, deneyimlerini tasarımcıya aktardığı süreçte yaşam kalitesinde gelişme gözlemleyebilecektir. Ayrıca katılımcılık; sosyalleşebilme, temsil etme-edilme, örgütsel davranış gibi birçok eğitim süreçlerini de kentliye kazandırabilmektedir. Rob Atkinson, aşağıdaki şekil ile küreselleşme sonrası kullanıcının projelerdeki katılım süreçlerini, kazanımlarını ve süreç içindeki farklı aşamaları aktarmaktadır (Baba, 2010).



Şekil 14. Proje süreçlerinde farklı katılım yaklaşımları (Day ve Parnell, 2003)

Şekil 14'de, üç farklı proje süreci karşılaştırmalı olarak incelenebilmektedir. Geleneksel proje süreci, katılım yaklaşımı olmadan yatırımcı, tasarımcı, teknik gruplar, işverenin karar mekanizmasında yer aldığı durumdur. Kullanıcı son ürüne ulaştığı noktada tasarım konusundaki tüm kararlar verilmiştir. Katılımcı proje süreci, kullanıcının yalnızca tasarımcı ile işbirliği içinde olduğu süreçtir. Yatırımcı proje konusunda kararını vermiş, tasarım için çalışmalar başlatılması aşamasında tasarımcı kullanıcı ile ortak çalışmaktadır.

Görüş birliği tabanlı katılımcı proje sürecinde, proje henüz yatırım aşamasında iken; yatırımcı, kullanıcı ve tasarımcı işbirliği söz konusudur. Kentlinin yaşam deneyimleri, tasarımcının profesyonel katkıları, yatırımcının ticari ve ekonomik bakış açıları ile birleşerek en verimli kararın oluşması için zemin oluşturulabileceği açıktır. Günümüzdeki kullanılmakta olan katılımcı politikalarının birçoğunun temelinde bu sistem yer almaktadır. Çağdaş katılım modellerinde kentli, sivil bir birey veya profesyonel olmayan bir tasarımcı olarak değil, mekânı yaşayan ve deneyimleyen uzman olarak görülmektedir (Hardwick ve Hardwick, 1974). Bu bağlamda, çağdaş katılım yaklaşımlarında, kentlinin talep ve öngörülerini tasarım girdileri olarak projelerde ve yatırım planlamalarında kullanılmaktadır (Baba, 2010).

Kullanıcı katılımı; yöntemleri, uygulama alanları alt disiplinlerle iletişimi ile bir bütündür. Temelinde “doğru bir yönetim şekli” barındıran, bireysel sorumluluk ile başlayan, sivil örgütlenme ve sosyal çevre ilişkilerinin güçlenmesini amaçlayan karmaşık bir organizasyondur (Fezer ve Heyden, 2007). Organizasyon; yerel yönetimler, kentliler, tasarımcılar, bilim insanları ve akademisyenler, yatırımcılar gibi alt grupların işbirliği ile başarıya ulaşabilmektedir. Kullanıcı katılımı girişimleri, tasarım sürecindeki demokratikleşme hareketi olarak özetlenebilir (Bosma vd., 2000). Karma nüfus yapılarına sahip küresel kentlerde, sosyal süreçler içinde çözümsüz gibi görünebilen problemler ile karşılaşabilmektedir. Katılımcı yaklaşımlar, içerik ve amaçladığı demokratik söylem kapsamında çok bileşenli bir altyapıya sahiptir (Hardwick ve Hardwick, 1974). Bu durum, yerel ve bölgesel yaklaşımların birleşiminde kent düzeyine ulaşması ile çözüme kavuşabilmektedir. Kentli, yerel yönetim ve üst yönetimler arasındaki işbirliği küresel kentlerdeki yaşamın vazgeçilmez bir unsuru olmalıdır (Wennerhag, 2008). Demokrasi, kentliyi politik ve sosyal alanda temsil edilmek sureti ile sürecin içine almaktadır. Katılımcılık, çağdaş kentlinin günlük yaşamının bir parçası olmalıdır (Tuna, 2007). Kullanıcı katılımı kentlinin kentsel yaşam eğitiminin bir parçasıdır (Cullingworth, 1970). Kentli doğru yerde doğru analizi yapabilme yetisini katılımcı modeller ile kazanabilmektedir. Kullanıcı katılımında kentli, katılım gösterdiği projenin sonuçlarını somut olarak izleyebilmelidir. Şeffaf yerel yönetim raporlamaları, bütçe ve yatırım analizleri kentlinin bilgisine sunulmalıdır. Sonuçlardaki katkısını izleyebilen bireylerin, daha sonraki katılımcı yaklaşımlarda da yer aldığı bilinmektedir (Hardwick ve Hardwick, 1974). Kentsel yönetimler, kullanıcı katılımı kavramını, “fait accompli” olarak tanımlanan, göstermelik sunumlar ile değil, kentlinin etkileşimli olarak yer alabildiği, tartışabildiği

düzlemlerde sunmalıdır (Cullingworth, 1970). Katılım, kenti, kentliyi ve yönetimlerin çıkarlarını koruyan, doğru ve sistemli kararların alınmasına olanak veren bir organizasyondur. Küreselleşme ile metropollerde kullanıcı katılım yöntemleri global aktivizm olarak tanımlanan aktif organizasyonlar ağının bir parçası olmalıdır (Wennerhag, 2008). Dijital ve teknolojik bağlar, küresel kentleri ve kentlisini dinamik tutmaktadır. Bu bağlamda, küreselleşme sonrası katılımcı yaklaşımların farklı bir boyut kazandığı ortaya çıkmaktadır (Baba, 2010).

Güncel mimarlık söylemleri, tasarım yaklaşımları ve süreçleri “kullanıcı”yı odak alarak, onunla birlikte hareket etme yönünde ilerliyor. Grup kimlikleri ve tercihleri önemsleniyor; farklılaşmalara yakınlık kurularak mekânsal çeşitlenmelerin üzerinde duruluyor; öznenin algıları, deneyimleri anlaşılmaya çalışılıyor; memnuniyetleri değerlendiriliyor ve daha da fiilî olarak tasarım ve karar süreçlerinde “kullanıcı”nın dâhil olduğu katılımlı süreçler uygulanıyor (Ersoy, 2010).

Günümüzde, katılımcı planlama süreçleri içindeki en güncel eğilimlerden biri dijital teknoloji kullanımınıdır. Şimdi yerleşim yeri sakinlerinin coğrafik bilgilendirme sistemlerini kullanma seçeneği bulunmaktadır. Etkileşimli karar yöntemini destekleyen araçlar mevcut olup yeni kentsel simülasyon yöntemleri katılımcılık süreçlerine eklenebilmektedir (Kunze ve Schmitt, 2010).

## 1.6. Katılımcı Tasarım Örnekleri ve Uygulamaları

Katılımcı kentsel planlama ve tasarım, 19. yüzyılda başlayan endüstrileşme sürecinin ortaya çıkardığı çevresel ve toplumsal problemlere karşı yukarıdan aşağıya karar verme mekanizmalarına karşı ortaya çıkan bir yaklaşımdır. Sosyal ve mekânsal gelişime katkı sağlayan bu alternatif yaklaşım, mekân üretme sürecinde kullanıcı ve tasarımcı arasında yeni bir denge öne sürmektedir. Kullanıcının mekâna dair talepleri ile beslenen bir tasarım sürecinde “tasarım” kelimesinin boyutu ve tasarım sürecinin işleyişi elbette ki değişecektir (Başak, 2016). Genel olarak, kamusal alan – kentsel açık yeşil alan özelliği gösteren, tasarlanmış ve uygulanmış farklı ölçekteki planlama-kentsel tasarım projelerinde kullanılan katılım yöntemleri, teknikleri, proje paydaşları, kullanıcı profili, katılım düzeyleri bağlamında incelenmiş ve tablolananmıştır. Projeler: Düzce Umut Evleri, Oyun Engel Tanımaz, İzmit Yenilikçi Yerleşmeler, Edirne S.S. Cumhuriyet Mahallesi, Beyciler Evleri Sosyal Konut, Rize Park, Wharf Bölge Park, Gleisdreieck Park, Saint\_Etienne Place au

Changement, Bolder Çayı Kütüphane Tasarımı (Boulder Creak Branch Library), Kuzey Karolina Halk Sanat Konseyi (The North Carolina Arts Council), Molenvliet, Leinefelde\_ZukunftsWerkSta, Quinta Monray ve Lower Ngau Tau Kok (LNTK)' dir.

### **1.6.1. Türkiye’de Katılımcı Tasarım Çalışmaları**

#### **1.6.1.1. Düzce Umut Evleri Toplu Konut Projesi**

17 Ağustos 1999 tarihinde meydana gelen Marmara depreminden etkilenen kiracı depremzedelerin, sağlıklı ve güvenli konut talebini hak mücadelesine dönüştürdüğü bir örnektir. Yaşam alanlarını kaybeden kentlilere yeni yerleşim alanlarının sağlanmasını amaçlayan bu proje; Düzce’de yaşayan kiracı depremzedelerin hak arama ve örgütlenme sürecini anlatmaktadır. On beş yıl süren mücadele süreci sonucunda kiracı depremzedelere arsa tahsisi yapılması ile sonuçlanmıştır.

Düzceli kiracı depremzedelerin yaşayacakları mahalleyi birlikte tasarlamak arzusuna yanıt vermek için farklı disiplinlerden pek çok meslek insanı ile birlikte örgütlenmesi sonucu Düzce Umut Atölyesi, 2015 yılında kurulmuştur. Atölye grubunu; akademisyenler, mimarlar, peyzaj mimarları, mühendisler, avukatlar, şehir ve bölge plancıları, iletişimciler, sosyologlar, psikologlar, gazeteciler, öğrenciler ve yerel halk oluşturmaktadır. Bununla birlikte kurumsal aktörler; Düzce Belediyesi, Tapu Kadastro Müdürlüğü, Düzce Dayanışma Konut Kooperatifi Derneği, Düzce Deprem Mağdurları Derneği, TOKİ ve STK’lardır (Öztürk, 2016 ve URL-3).

Düzce Umut Evleri adı verilen proje kapsamında atölye, depremzedelerle ‘Birlikte Tasarım’ın kurgulanması, katılımcı tasarımı destekleyecek atölye çalışmalarının yapılmasını sağlayarak bir yıllık bir tasarım sürecinin sonucunda tamamlanmıştır (URL-4). 2016 yılında uygulanmaya koyulan proje ile kentlinin yaşayacağı yapıyı çevrenin şekillenmesi aşamasında sürece dâhil olma ve karar verici olma talebinin karşılandığı iyi bir uygulama örneğidir (Başak, 2016 ve URL-5).

Proje sahası, deprem bölgesinde yer aldığı için Sismik Bölgelerde Yapılandırılacak Bina Yönetmeliklerine tabi alan içerisinde olduğu için projenin mimari planlarında çeşitli tasarım kısıtlamaları söz konusudur (Öztürk, 2015). Proje sahası, Düzce ili Beyköy ilçesinde yer alarak, 3 parselden oluşan toplam alanı 42.228 m<sup>2</sup>'dir (Şekil 15) (TOKİ, 2013; Öztürk, 2015).



Şekil 15. Proje alanının blok numaralarıyla üç parseli gösteren ana planı (URL-6)

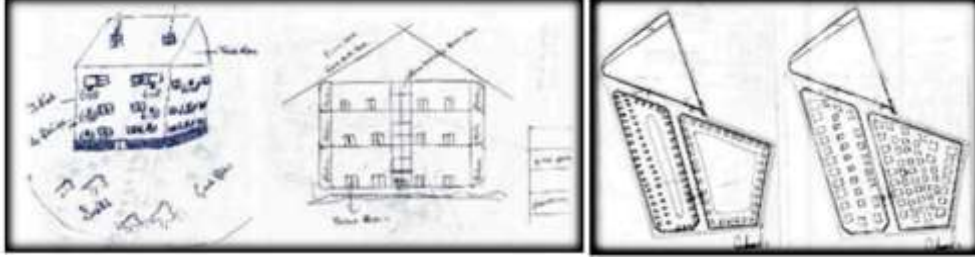
Düzce Umut Atölyesi ekibi, analiz, sentez ve tasarım süreci olmak üzere projeyi, üç aşama da değerlendirmiştir. Görüşmeler, anketler, tasarım alternatifleri, katılımcı oyunlar gibi yöntemler kullanılarak tasarımcı ve kullanıcıların karar alma aşamasından önce ve sonra atölye çalışmaları ve odak grup toplantılarında fikir alışverişinde bulunmaları sağlanmıştır (Başak, 2016; Öztürk, 2015).

Bu kapsamda; öncelikle saha analizleri gerçekleştirilmiş kullanıcılar ile ilgili sosyo ekonomik durumu değerlendirmek için veriler toplanmış, literatür taraması yapılmıştır. Proje kapsamında tasarımcılar tarafından on iki atölye çalışması düzenlenmiş ve süreçte kullanılacak katılımcı yöntemlere karar verilmiştir. Kullanıcıların, etkinliklere katılımını sağlayarak bilgilendirilmeleri ve yerel yönetimlerle iletişime geçmeleri sağlanmıştır. Yapılan etkinliklerde tasarımcının organizatör/moderatör rolünün ortaya çıkması sağlanmıştır. Oyun esnasında tasarımcılara moderatör, muhabir, alan yöneticisi ve arabulucu gibi farklı roller de verilerek kullanıcılar ile birlikte üç ana katılımcı tasarım toplantısı yapılmıştır. Tasarım süreci aşamaları ise şöyledir (Başak, 2016):

- Alan ile ilgili verilerin toplanması ve ana finansal, yasal ve yerel kısıtlamaların tanımlanması,
- Mevcut plan belgelerini bir araya getirmek ve alan analizinin yapılması,
- Sosyo-ekonomik durumu değerlendirmek için hanehalkı anketinin yapılması,
- “Ne tür bir mahalle” adı verilen atölye çalışmasının yürütülmesi,
- Anket ve rapor bulgularının değerlendirilmesi (tasarımcılar),



- Sürecin nasıl şekilleneceğini belirlemek için atölye çalışmalarının düzenlenmesi, atölye çalışmaları sürecinde kullanıcılardan taleplerini çizim tekniğiyle anlatılmasını sağlayarak, maket çalışmalarının yapılması (Şekil 16 ve Şekil 17),



Şekil 16. Kullanıcıların yerleşim planı ve ortak alanları ile ilgili istekleri (URL-7)



Şekil 17. Kullanıcıların yerleşim planı ve ortak alanları ile ilgili isteklerinin maket çalışmaları (URL-7)

- “Katılımcı tasarım oyunu” yöntemini belirlenmesi, kurallarının ve formatının belirlenmesi,
- Oyunun tasarımcılarla test edilmesi (Şekil 18),



Şekil 18. Katılımlı oyun tasarımı (URL-8)

- Oyunun kullanıcılarla oynanması,
- Odak grup görüşmesinin yapılması,
- Oyun ve odak grup görüşmelerinin sonuçlarının tasarımcılarla değerlendirilmesi,
- Belediyeden girdilerin alınması,
- Beş tasarım konsepti alternatifinin yaratılması,
- Topluluğun gözden geçirilmesi,
- Toplantının sonuçlarının değerlendirilmesi,
- Konut birimlerinin yerleşim planlarına ilişkin yeni tasarım alternatiflerinin oluşturulması,
- Yerleşim planları, kat planları ve konut birimi tipolojileri ile ilgili topluluğun gözden geçirilmesi,
- Projeyi sonuçlandırmak ve tasarım çıktıları oluşturmak için atölye çalışmalarının düzenlenmesi (Şekil 19 ve Şekil 20),



Şekil 19. Düzce umut evleri vaziyet planı (URL-5 ve URL-9)



Şekil 20. Düzce umut evleri ( URL-10 ve URL-11)

Düzce Umut Evleri Projesi'nin birçok aktörün dâhil olduğu ortak ve kapsamlı bir çalışma olmuştur (Başak, 2016). Katılım düzeyi bağlamında değerlendirildiğinde; bilgilendirme, danışma, dâhil etme, işbirliği yapma ve yetki verme seviyelerinde katılım sağlanmıştır. Tüm katılımcı tasarım süreci boyunca kullanıcıdan bilgi elde etmenin pek çok farklı yöntemlerin kullanıldığı, tasarımcının kullanıcının etkileşiminin çok yoğun yaşandığı, tasarım sürecin ülkemizde uygulanmış ve başarı ile sonuçlanmış bir katılımcı tasarım örneğidir.

Düzceli kiracı depremzedelerin umut evleri dünyanın en iyi 10 sosyal konut projesi arasında yer almıştır. Kurulduğu yıldan (1985) beri dünyanın dört bir yanından güncel konut sorunlarına pratik, yenilikçi ve sürdürülebilir çözümler üreten sosyal konut projelerini ödüllendiren, sosyal konutun Oscar'ı sayılan Dünya Konut Ödülleri'nin (World Habitat Awards) 2017 finalistleri arasında Düzce Umut Evleri' de yer almıştır. Düzceli Kiracı/Evsiz Depremzedeler'in on beş yıllık çabası sonucu katılımcı tasarımla hazırlanan, projesi henüz inşaatı bitmeden finalist olmaya hak kazanan ve Dünya Konut Ödülleri tarihinde bu özellikleri ile bir ilk olan projedir (URL-4).

### 1.6.1.2. Oyun Engel Tanımaz Park Projesi

Oyun Engel Tanımaz Park Projesi, Bursa'nın Nilüfer ilçesinde 2013 yılında projelendirilmeye başlanan, 2015 yılında temeli atılarak hayata geçirilen ve proje sahası 4700 m<sup>2</sup> lik alan olan bir park projesidir (URL-12).

Nilüfer Kent Konseyi tarafından koordine edilen, çok sayıda paydaş kurum ve kuruluşu bünyesinde barındıran bu projenin paydaşları; Nilüfer Belediyesi, Nilüfer Kent Konseyi (NKK), Nilüfer İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü, Bursa Orhangazi Üniversitesi (BOU), Bursa Teknik Üniversitesi (BTU), İstanbul Teknik Üniversitesi (İTÜ), Uludağ Üniversitesi (UÜ), TMMOB Mimarlar Odası Bursa Şubesi, TMMOB Peyzaj Mimarları Odası Bursa İl Temsilciliği ve ÇEK 3 Mart Azizoğlu İlköğretim Okuludur. Projelendirme ve uygulama aşamasında yer alan diğer aktörler ise; engelli ve engelsiz çocuklar, psikolog, sosyolog, iletişimci, mimarlar, akademisyenler, bale ve eurhythmic eğitmeni, çevre mühendisi, şehir plancısı, peyzaj mimarı, ‘Yerden Yüksek Çocuklar ile Mimarlık’ topluluğu, NKK çocuk meclisi üyeleridir (Arın, 2015).

İlköğretim okullarının eğitim ve öğretim yılı takvimine paralel olarak iki dönem şeklinde tasarlanan program kapsamında, ilk dönem eğitimi kuramsal, ikinci dönem eğitimi ise uygulama ağırlıklı olarak tasarlanmıştır. İlk dönem programında yapılı çevreyi oluşturan öğelerin anlaşılmasına yönelik kuramsal bilginin aktarıldığı seminerler verilmiştir. Araştırmacılar tarafından, her seminer boyunca katılımcı çocukların tepkilerini gözlemlemiş ve raporlanmıştır. İkinci dönem ise birbirini izleyen üç aşamadan oluşmaktadır; temel tasarım çalışmaları, analiz ve ön tasarım çalışmaları, oyun parkı tasarımı çalışmaları eğitimi bir tasarım stüdyosu niteliğinde yürütülmüştür. On yedi haftalık tasarım eğitimi süreci birbirini takip eden adımlar biçiminde kurgulanmış (Arın, 2015); bilgilendirme, danışma, dâhil etme, işbirliği yapma ve yetki verme seviyesinde katılım düzeyine erişilmiştir.

Birinci dönem kuramsal çalışmaları; yaratıcı drama ve tanışma; insan, çocuk ve engelli hakları; proje nasıl oluşturulur? ; kamusal alanın kullanımı; sürdürülebilirlik, çevre ve ekoloji; oyunun evrimi; çocuk, oyun, mekân ilişkisi; yapılı çevre ve mimarlıkta geri dönüşüm; beden ve mimarlık; kentsel planlama ve kentsel yönetim; mimarlık /meslek odaları/peyzaj mimarlığı konuları hakkında düzenlenen seminerler ve Eskişehir proje inceleme gezisi ile sonlandırılmıştır.

İkinci dönem ise; temel tasarım çalışmaları; mimarlık nedir? / yogarch, temel tasarım, mimari tasarım, analiz ve ön tasarım çalışmaları; arazi gezisi, serbest kürsü, vaziyet planı ve maketi, bitkilerle tanışalım / maket yapımı, workshop: kentsel deneyim, oyun parkı tasarımı; maket yapımı, ara değerlendirme, öz eleştiri / jüri yorumlarının tartışılması, oyun parkı tasarımı çalışmaları şeklinde yürütülmüştür (Şekil 21).



Şekil 21. OETP'nin tasarım süreci

OETPP, katılımcılarının kentlilik bilincine sahip bireyler olmasını hedefleyen, uzun vadede her yaş grubundan vatandaşın faydalanabileceği bir kentlilik okuluna dönüşme potansiyeline sahip bir projedir. “Çocuk ve gençlerin kentin yerel yönetim süreçlerine katıldıkları, kullanıcı oldukları kentsel mekân tasarımına ilişkin kararlara dâhil olabilme imkânı buldukları, demokratik yaşam kültürünün ve katılımcı kentli kimliğinin desteklendiği kolektif bir üretim platformu niteliği taşımaktadır.” Projenin hedeflerinden biri de sürdürülen yapısal çevre eğitimi sonucunda katılımcıların engelli ve engelsiz çocukların birlikte kullanabileceği bir oyun parkı tasarımı oluşturmalarıdır (Arın ve Özsoy, 2015). Uzman bir ekibin oluşturduğu alt yapı ile engelli ve engelsiz çocukların katılımıyla planlanıp, tasarlanıp ve uygulanan bu proje, çocukların farkındalık kazanmalarını sağlayarak daha özgüvenli, empati kurabilen, kentlilik bilincine sahip bireyler olmasını sağlamayı hedeflemiştir.

Oyun Engel Tanımaz Park Projesi, Çocukların hayalini kurup tasarladığı "Oyun Engel Tanımaz" projesi uluslararası alanda Türkiye'yi temsil etmiş ve UIA Çocuk ve Mimarlık Çalışma Programı'na gönderilmiştir (URL-13). Demokrasi ve katılımcılık örneği olan “Oyun Engel Tanımaz” projesi çok sayıda proje arasından en iyi seçilmiştir. Aynı

zamanda 9. Özelkalem Dergisi Yerel Yönetim Ödülleri'nde Kentsel Tasarım kategorisinde ödülüne de layık görülmüştür (URL-14).

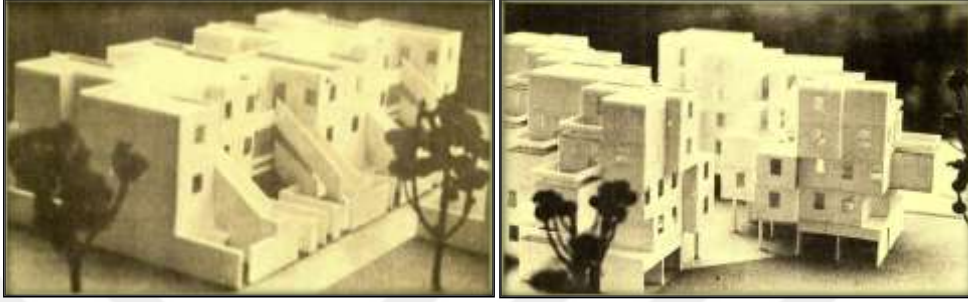
### 1.6.1.3. İzmit Yenilikçi Yerleşmeler Toplu Konut Projesi

Toplum bilinçlenmesinde araç olarak tasarımda katılım anlayışıyla İzmit Yenilikçi Yerleşmeler Projesi, 1974 yılında İzmit'te yapılmıştır. Kullanıcıların planlama kararlarına katılımını politik bir ilke olarak kabul eden İzmit Yenilikçi Yerleşmeler Projesi'nde, çoğu imalat sanayisinde işçi olarak çalışan 30.000 dar gelirli aileye konut sağlanması amaçlanmıştır (Bulut, 2016). İzmit'te yerelde çok sayıda kullanıcının karar verme sürecine katıldığı, 3 yıl süren planlama aşamasının sonunda; proje ile toplumun devinimi ile karşılıklı ilişki kurmaya ve amaçlanan yatay iletişimi oluşturmayı başarma noktasında, düşey denetim mekanizmasının doğurduğu tıkanıklıkla bürokratik çıkmazlar nedeniyle girişim başarısızlıkla sonuçlanmıştır (Çavdar, 1978). Proje kapsamında dolaylı yöntemler, grup etkileşimi yöntemleri ile birlikte görüşme, atölye çalışması teknikleri kullanılmıştır.

Başlangıçta 30 kadar ailenin oluşturduğu hane halkı grupları, mimarlarla bilgi alışverişinde bulunmak üzere toplu söyleşilerine çağırılmışlardır. Bu toplantılarda öngörülen sürecin tanıtılması ve süreç boyunca kullanılacak ortak dilin açıklanması amaçlanmıştır. Bütün aşamalarda olduğu gibi bu söyleşilerde de, mimarların temel görevlerinden biri, mekân ile ilintili konularda toplu hayal gücünü harekete geçirmek olarak kabul edilmiştir. Bunu izleyen aşamada ise, tek tek ailelerle gerek kendi yaşadıkları konutlarda, gerekse planlama atölyesinde söyleşiler yapılmıştır.

Mekânla ilgili kararların belirlendiği bu söyleşilerde, özel bir eğitimden geçmiş mimarlar grubu, kullanıcıların gerçek gereksinmelerini dile getirmelerinde yardımcı olmuşlardır. Samimi bir sohbet havası içinde yürütülmesi öngörülen bu söyleşilerde, mekânla ilgili belirleyici sonuçlar getirecek konular önceden, sistematik olarak hazırlanmış bir tutanağa geçirilmiştir. Mimarın buradaki temel sorumluluğu, karara dönüşecek isteklerin nedenlerinin katılımcıyla birlikte saptanması ve bu kararların toplumsal, mekânsal ve mali sonuçları hakkında kullanıcıların uyarılması yönünde olmuştur. Ailelerin kendi gereksinmelerini karşılamaya yönelik verdikleri kararlar, ön konut tasarımlarına dönüştürülerek bundan sonraki katılım aşamasında kullanıcılara gösterilmiştir. Bu aşamada planlama atölyesinde katılımcıların mekânsal sonuçları tam olarak kavramaları ve canlandırabilmeleri için kolay anlaşılabilir özel bir çizim tekniğiyle hazırlanan planlar,

büyük ölçekli maketler ve gerçek büyüklükte yapı elemanları kullanılmıştır (Şekil 22). Tek tek verilen plan kararları toplu olarak tartışılmış ve düzeltilmiştir. Toplantılarda birlikte oturma tercihleri konuşulmuş ve sokak-komşuluk grupları belirlenmiştir (Bulut, 2016). Katılım düzeyler bilgilendirme, danışma ve dâhil etme seviyelerine kadar ulaşmıştır.



Şekil 22. İzmit yenilikçi yerleşmeler projesi (Çavdar, 1978)

Çavdar (1978), “İzmit'te gerçekleşen yüksek katılım oranı ve katılımcıların projeye gösterdiği yakın ilgi, yaygın görüşün tersine katılımsal planlamada en büyük engelin katılımcıların isteksizliğinden gelmediğini ortaya koymuştur. Projenin gerçekleşmesindeki gecikme, mevcut toplum ilişkilerini sürdürmeyi ve yeniden üretmeyi üstlenen düşey örgütlerin baskıları sonucu olmuştur.” şeklinde açıklanan projenin başarısızlık sebebi bürokratik engellerden kaynaklansa da kullanıcıların katılımı ve kitlesel bir katılım bilinci oluşturma başarısı açısından proje başarılı olarak kabul edilebilir (Çavdar, 1978: 60).

#### 1.6.1.4. Edirne S.S. Cumhuriyet Mahallesi Toplu Konut Projesi

Edirne Sınırlı Sorumlu Cumhuriyet Mahallesi Sakinlerinin; mahallenin sorunlarına birlikte çözüm bulmak üzere bir kooperatif kurarak uygun koşullarla konut edinebilme projesidir. Cumhuriyet Mahallesi Toplu Konut Projesi, Edirne'den 3 km uzaktaki 3000 metrekare arazi üzerinde 1974 yılında tasarlanıp uygulanan bir projedir. Projeye yerel yönetimler ve merkezi yönetimler destek olmuştur. Projenin aktörleri; şehir ve bölge plancıları, mimarlar, istatistikçiler, sosyologlar, inşaat ve makine mühendisleri ve yerel halktır. Katılım düzeyleri bilgilendirme, danışma, dâhil etme seviyesine kadar ulaşmıştır.

Edirne’de yapılan bu projede dolaylı yöntemler ile birlikte anket çalışmaları ve halk ile birebir görüşmeler kullanılan tekniklerdir. Bahçeli, bitişik düzen, blok apartman olmak üzere üç farklı seçenek belirlenmiştir.

Toplu konut sorununun en geniş çerçevede tartışıldığı iki toplantı, mimarlık bürosunda uzman ekip ile gerçekleştirilmiş ve bir çalışma yöntemi saptanmıştır. Çalışma yöntemi, konuta ilişkin niteliksel değerlendirmelere farklı disiplinler açısından yorumlanacak bir anket çalışması kapsamında karar verilmesi şeklindedir.

Projenin özeleştirisini yapan Cengiz Bektaş (1978), “katılımın daha geniş boyutlarda yapılabileceğini, sorgulama (anket) konusunda farklı disiplinlere danışılıp daha büyük çaplı bir katılımın sağlanabileceğini” belirtmiştir (Bektaş, 1978: 50)

#### **1.6.1.5. Beyciler Evleri Sosyal Konut Projesi**

Düzce depreminde evlerini kaybetmiş geçici barınaklarda yaşayan depremzedelerin, belediyenin tahsis ettiği bir alan üzerinde tasarımda katılım anlayışıyla planlanıp uygulanan 6766 m<sup>2</sup>’lik bir toplu konut projesidir. 168 ailenin katılımı ile birlikte evlerinin tasarımına imkân sunan, projenin yönetimine katılımlarını sağlayan, farklı kültürel altyapılara sahip ailelerin toplum bilinci içinde bir araya gelmelerini olanaklı kılan bir katılım programıdır. Bu kültürler; Roman, Abaza, Türk, Kürt, Gürcü, Çerkez ve Kuzey Karadeniz kökenli ailelerdir. Projenin ana unsuru, projeye katılımın sağlanması ve katılımcıların kendi tercihleri doğrultusunda inşaat, tasarım ve katılım konularında kendi kararlarını uygulamaya geçirebilmeleri olmuştur. 14 aylık ön çalışmadan sonra, 2002 yılının Mayıs ayında saha çalışmalarına başlanmış ve 2004 yılının Ocak ayında evler ailelere teslim edilmiştir (URL-15).

Proje kapsamında grup etkileşim yöntemi, dolaylı yöntem, açık uçlu yöntem ile birlikte alan gezisi, anket çalışmaları, birebir röportajlar, atölye çalışmaları, halk toplantıları, planlama oylaması, sergi, poster sunumları ve seminer sunum teknikleri kullanılmıştır.

Ailelerin evlerini ve projeyi sahiplenmelerini desteklemek ve aynı zamanda onların katılım isteğini arttırmak amacı ile ev planında yapılması mümkün değişikliklerin, onların tercihine sunulması planlanmıştır. Binaların statik planı göz önünde bulundurularak ev planında yapılması olanaklı olan bazı kişiselleştirme seçenekleri belirlenmiştir. Belediye ile işbirliği içerisinde yerleşim master planı hazırlanmıştır. Proje süresince sosyal ve idari



merkez olarak hizmet verecek 200 metrekarelik alana sahip bir tesis tasarlanmış. Projenin işleyişi hakkında bilgi veren broşürler mahallelerde dağıtılmış ve kamu binaları, muhtarların ofisleri, halk otobüsleri, rekreasyon mekanları gibi toplumun kolaylıkla fark edebileceği yerlere posterler asılmıştır. Düzce'nin 20 mahallesinin muhtarları bilgilendirme toplantısına davet edilmiştir. Muhtarlar, başvuru ölçütleri hakkında bilgilendirilmiş ve belge talep etmek üzere yapılacak başvurular hususunda kendilerinin bilgi sahibi olmalarının ve ilgi göstermelerinin önemi üzerinde durulmuştur.

2002 yılında bilgilendirme toplantıları gerçekleştirilmiştir. Proje; taraflarının rol/sorumlulukları, imzalayacakları sözleşme ve ev planı üzerindeki kişiselleştirme seçenekleri gibi katılım programı bileşenleri hakkında bilgilendirilmişlerdir. Bilgilendirme toplantılarının sonunda her bir aile ile sözleşme imzalanmış ve kişiselleştirme seçimleri kaydedilmiştir. Sürecin sonunda aileler 10 sene süresince satmama ve kiralamama şartı ile evlerine hibe olarak sahip olmuşlardır (Şekil 23) (Bulut, 2016). Katılım düzeyi bilgilendirme, danışma ve dâhil etme seviyesine kadar ulaşmıştır.

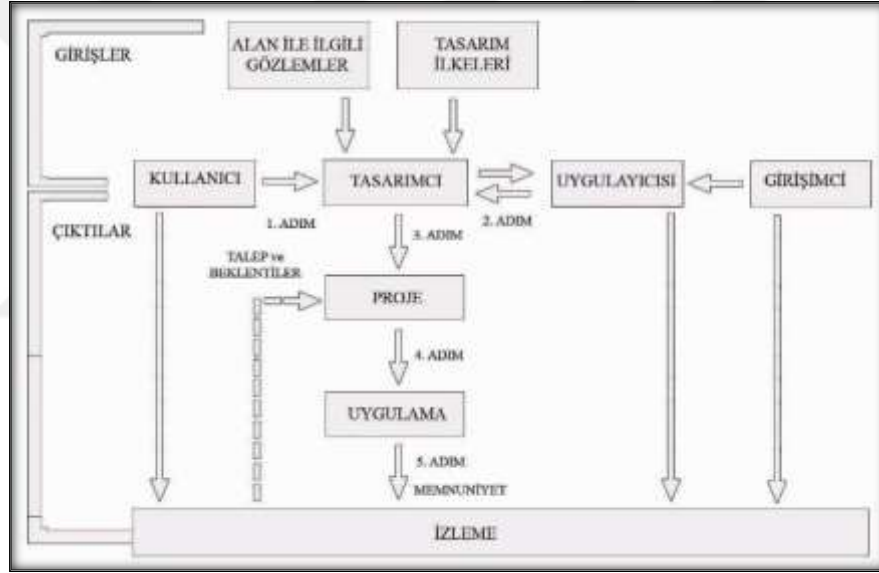


Şekil 23. Beyciler evleri sosyal konut projesi, (Önder vd., 2010)

Projenin tamamlanmasının ardından, projenin sürdürülebilirliğinin temini ve toplumun finansal ve idari sorumluluklarını takip etmek üzere aileler tarafından Beyder Derneği kurulmuştur. 2004 ve 2005 seneleri içerisinde Beyder Derneği kendine fon geliştirmeyi başarmış ve birçok kez dikiş, nakış ve okuma yazma kursları düzenlemiştir. Gerçekleştirilen konutlarda kullanıcıların memnuniyet düzeylerini belirlemek amacıyla yapılan anket sonucunda memnuniyet düzeyi yüksek çıkmıştır (Önder vd., 2010). Kullanıcıların katkı ve emekleri projeyi benimsemelerine ve memnuniyetin yüksek olmasına neden olmuştur (Bulut, 2016).

### 1.6.1.6. Rize Park Projesi

Türkiye'nin Rize ilinde bulunan, kullanım açısından kentsel parkın özelliklerine sahip olan Rize Belediye Parkı, katılımcı bir süreçle 2011 yılında yeniden tasarlanıp 3050 m<sup>2</sup>'lik bir alan üzerinde 2015 yılında uygulanan bir projedir. Uygulanan Proje, Rize kentinde katılımcı tasarım yaklaşımı ile uygulanan ilk proje olma özelliğini taşımaktadır. Bu proje, Rize Belediyesi'nin isteği ile Karadeniz Teknik Üniversitesi'nden çok disiplinli bir tasarım ekibi (şehir planlama, mimarlık ve peyzaj mimarlığı gibi disiplinler dâhil) tarafından oluşturulmuş ve belediye tarafından uygulanmıştır. Katılımcı tasarım yaklaşımı ile yürütülen süreç (Şekil 24) aşağıdaki şekilde ifade edilmiştir.



Şekil 24. Proje sürecinin şeması

Katılımcı yaklaşım tekniği ile yürütülen proje sürecinde, tasarımda yer alan aktörler, tasarımcılara veri sağlayan iç ve dış girdiler ve sürecin çıktıları gösterilmektedir. Alanda yapılan tasarım ilkeleri ve gözlemler tasarımcı aktörlerin iç girdisi olarak tanımlanmaktadır. Kullanıcıların ve uygulayıcıların talepleri tasarımcılara dış girdi olarak tanımlanmıştır. Proje sürecinde memnuniyet, uygulama ve izleme-değerlendirme sürecin bir sonucudur. İlk aşamada, bölgeyle ilgili fiziksel veriler iç girdi olan gözlem ve tasarım ilkeleri ile derlenmiş ve parkın kullanıcıları ile bir katılım toplantısı düzenlenmiştir. Sonraki aşamada, kullanıcıların talep ve beklentilerinin karşılanması için bir tartışma platformu oluşturulmuştur. Kent sakinlerinin yeniden tasarım sürecine dâhil edilmesi ve

kent için önemli bir alan hakkında kentlilerin söz sahibi olmaları sağlanmıştır. Ayrıca, anket yoluyla kullanıcı taleplerinin/beklentilerinin de alınması ile daha geniş bir halk katılımının sağlanması amaçlanmıştır. Kullanıcı taleplerine ve alanda yapılan tasarım ilkeleri ve gözlemler gibi iç faktörlere ek olarak, karar verici idare ve parktaki mevcut işletmelerin talepleri de dış faktörler olarak sürece girdi sağlamıştır. Tasarımın temel ilkelerinin uygulayıcı tarafından yüz yüze görüşmeler yoluyla benimsenmesi amaçlanmıştır. Uygulayıcı aktörün talepleri, kendi vizyonlarına uygun olarak şehir ve bölgenin ihtiyaçları tarafından şekillendirilmiştir (Özen Turan vd., 2015). Katılım düzeyleri bilgilendirme, danışma, dâhil etme ve işbirliği yapma seviyesine kadar ulaşmıştır.

Bu süreçte, uygulayıcının yanındaki kiracı girişimciler, süreci finansal çıkarlarına göre yönlendirmeye ve özel kullanımı vurgulayarak kamu kullanımını sınırlandıran bir baskı yaratarak süreci manipüle etmeye çalışmaları süreci olumsuz etkilemiştir. Hem iç hem de dış girdilerin ışığında, proje çıktısı tasarım ekibi tarafından üretilerek uygulama makamına sunulmuş ve kabul edilmiştir. Planlama ve tasarım sürecinin bir gereği olarak, izleme ve performans önlemlerinin alınabilmesi için, kullanıcı memnuniyetini ve ayrıca uygulama sonrası anket yoluyla başarının ölçülmesi amaçlanmıştır. Bu kapsamda, parkın memnuniyetini incelemek için, uygulama aşamasından sonra tasarım ekibi tarafından parkın kullanıcıları ile ikinci bir anket uygulanmıştır.

Anket, parkta rastgele örnekleme yöntemiyle seçilen 160 denek ile yapılmıştır. Uygulamadan önce, parkın Rize halkı tarafından verimli bir şekilde kullanılmadığı, özellikle kadınların güvenlik sorunu nedeniyle parktan uzak olduğu ve parkın gençler ve çocuklar tarafından tercih edilmeyen bir şehir parkı olduğu tespit edilmiştir. Uygulamadan sonra, parkın güvenlik sorununun dikim, aydınlatma, tasarımda oryantasyon, kriterler gibi kriterlerle ortadan kaldırıldığı, kullanıcı profilinin artan kullanım çeşitliliği ile genişletildiği ve tesislerin yeterliliği gözlemlendiği görülmüştür. Rize halkının tüm bölümleri tarafından parkın engelliler için uygun hale getirilmesi sağlanmıştır. Kullanıcı memnuniyeti, hem benimsenen katılımcı tasarım sürecinin hem de uygulamanın analizini içeren izleme ve değerlendirme aşamalarını içermektedir. Özellikle katılımcı tasarım sürecinin kullanıcı memnuniyetini olumlu yönde etkilediği ve tasarımın kullanıcılar tarafından benimsendiği görülmektedir. Katılımcı tasarım sürecinin kullanıcı memnuniyetini sağlamada kilit bir rol oynadığı sonucuna varılabilmektedir.

Belediye, çok disiplinli bir proje ekibi tarafından yürütülen ve başında itibaren başarılı bir uygulama (Şekil 25) yapma niyetini ortaya koyan katılımcı bir süreçte ele alınmıştır. Tasarımcı ekibinin katılımcı yaklaşım denemesi talebine olumlu yanıt vermek, yerel yönetimlerin de katılımcı tasarım çalışmalarına karşı olumlu yaklaşımlar göstermesi açısından, yenilikçi duruşunun bir göstergesidir (Özen Turan vd., 2015).



Şekil 25. Rize park proje çıktısı

## 1.6.2. Dünya’da Katılımcı Tasarım Çalışmaları

### 1.6.2.1. Wharf Bölge Park Projesi

Boston Wharf Bölge Parkı Projesi; yükseltilmiş otoyolun büyük kazı projesiyle yer altına alınarak proje yeşil alan olarak yapılı çevreye kazandırılmayı amaçlayan yaklaşık 20 yıldır süren Rose Fitzgerald Kennedy Yeşil Aksı, projenin en merkezi ve en büyük bölümüdür. Boston Rose Kennedy Yeşil Yolu yaklaşık 61 bin metrekare alan üzerinde yer alan 2,5 kilometre uzunluğunda bir kentsel yeşil yoldur (Öztürk Kurtaslan, 2014). Boston’un şehir merkezi ile liman bölgesi arasındaki bağlantıyı sağlayacak olan bu proje (Şekil 26), yoğun bir katılım süreci ile gerçekleştirilmiş ve uygulanmıştır. Farklı kentsel projeler sebebiyle yirmi yıllık bir katılım geçmişi olan bu proje ender rastlanan bir katılımcı profiline sahip olması bakımından oldukça önemlidir (Graves, 2004; URL -16).



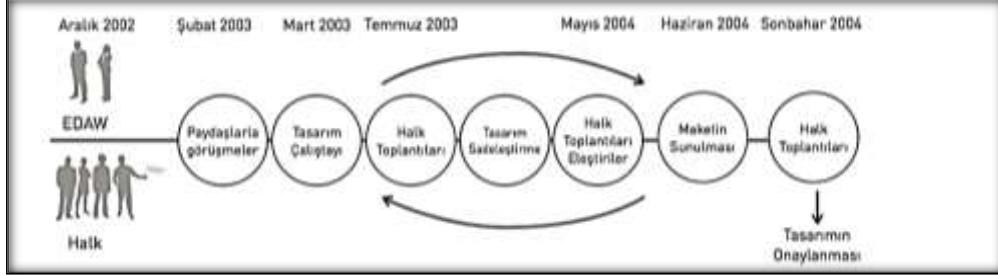
Şekil 26. Wharf bölge park projesi (URL -16)

Wharf Bölge Parkı, North End Parkı, Chinatown Parkının ve üç farklı kamu binasının tasarım ve planlanması kapsamında Rose Fitzgerald Kennedy Yeşil Aksı olarak ifade edilen belirli bir aks boyunca yapılması düşünülmüştür. Wharf Bölge Parkı, Boston'un finans merkezi ve liman arasındaki bağlantıyı sağlayan aktif olarak kullanılan oldukça önemli bir projedir (Öztürk Kurtaslan, 2014).

Amerika'nın en büyük yapılı çevre projelerinden biri olan Wharf Bölge Park projesi 1991 yılında başlamıştır. Yaklaşık elli yıldır Boston kentinin deniz ve liman ile ilişkisini kesen yükseltilmiş çok şeritli araç yollarının yer altına alınması ile proje başlamıştır. Rose Fitzgerald Kennedy Yeşil Aksı projesinin planlanması 30 yıldan fazla sürmüş ve 12 yıllık inşaatın sonucunda tamamlanan büyük bir projedir. Otoyolun yer altına alınmasıyla ortaya çıkan geniş alan yeşil alan olarak yapılı çevreye kazandırılmıştır. Bu alan için master planı 2001 yılında hazırlanmış ve uygulamaya 2004 yılında geçilmiştir. Master planı yerel halkın, tasarımcıların, sanatçıların, farklı disiplinlerde alanında uzman paydaşların, merkezi ve yerel yönetimler ile birlikte ortak bir katılımcı tasarım süreci oluşturulmuştur (URL - 16).

Rose Fitzgerald Kennedy Yeşil Aksı projesi 2002 yılında kamuoyuna duyurulmuş ve içinde bulunan üç sosyan alanın tasarımı için yarışma düzenlenmiş. Bu bağlamda Wharf Bölge Park'ın planlamasını ve tasarımını EDAW ve Copley Wolff Tasarım Ekibinin yapacağı belli olmuştur. EDAW; uluslararası çalışan peyzaj, çevresel ve kentsel tasarım veya planlama projeleri yapan çokdisiplinli bir tasarım firmasıdır. Bu ekip farklı disiplinlerdeki uzman aktörler ile birlikte Boston'da yerel halk ile birlikte bir çalışma vizyonu oluşturmuşlardır (URL-15). Bu süreç içerisinde kullanıcılar ve katılımcılar ile

birlikte birebir diyalog kurularak ve odak grup toplantıları yapılarak katılımcı tasarım sürecinin işleyişi sağlanmıştır (Şekil 27) .



Şekil 27. Wharf bölge park katılım süreci (Faga, 2006'dan geliştirilmiştir)

Katılımcı tasarım sürecinde birçok farklı aktör sürece dâhil edilmiştir. Bu bağlamda sivil toplum kuruluşları, merkezi ve yerel yönetimler ve yerel halkın katılımıyla aynı zamanda aşağıda sıralanan aktörler ile birlikte katılımcı tasarım süreci gerçekleşmiştir (Graves, 2004). Katılım düzeyleri; bilgilendirme, iş birliği yapma, danışma, yetki verme ve dâhil etme seviyesine kadar ulaşmıştır. Katılımcılar;

- Alanında uzman tasarımcılar,
- Yerel tarihçiler,
- Üniversite ve lise öğrencileri,
- Kar amacı olmayan çeşitli kurum ve kuruluşlar,
- 1989 yılında büyük kazı projesi döneminde kurulan Wharf Bölge'de birçok firma sahibini temsil eden Artery İşadamları Komitesi (ABC),
- Wharf District Çalışma Grubu olarak ifade edilen Wharf District Task Force, 1970 yılında tasarlanmış rezidanslarda ikamet edenleri temsil eden bir gruptur.
- Central Artery Completion Task Force olarak ifade edilen Central Artery Tamamlama Çalışma Grubu, belediye bünyesinde olan açık alanların ve rekreasyon alanlarının yönetimini, bu sosyal çevreler için maddi desteğin sağlanmasını ve çevresindeki yerleşmeler ile ilişkisinin sağlanması temel görevidir.
- Wharf Bölge Park içerisine yapılması ve kent merkezine girişte bir kapı işlevi görmesi planlanan düzenlemelerden sorumlu Ulusal Park Hizmetleri (NPS, National Park Service),
- MTA, Massachusetts Otoyol İdaresi

- BRA, Boston Kalkınma İdaresi,

Bütün bu katılımcı aktörler ile birlikte birebir diyaloglar kurularak görüşmeler ve odak grup toplantıları yapılmıştır. Tasarımlar, plancılar ve sanatçıların hazırladıkları tasarım seçeneklerini görsel olarak sunmaları için atölye çalışmaları gerekliliğini dile getirmişlerdir. Atölye çalışmaları sonunda MTA'ya ve BRA'ya beş farklı tasarım önerisi sunulmuştur.

EDAW özellikle tasarım önerileri kapsamında yerel halk tarafından önemli eleştiriler almıştır. Faga'ya bu eleştirilerin nedeni aşağıdaki gibi ifade edilmiştir (Faga, 2006).

- Tasarım önerilerinin yetersiz olması,
- Planlama ve tasarım ekibinin yerel halk tarafından benimsenmemesi,
- Katılımcıların eğitim seviyelerini yüksek olmalarından dolayı planlama ve tasarım konusunda birçok bilgiye hâkim olması,
- Bu projenin denetimine sahip olmak için BRA ve MTA arasında yaşanan politik güç mücadelesinin EDAW'a aksettirmek olarak ifade edilebilir. Bu süreçte EDAW, siyasi kurumlar arasındaki problemlerle ilgilenmek yerine yerel halkla ilgilenmiştir.

Bu bağlamda yaşanan sorunlardan dolayı EDAW yeniden yerel bir halkla ilişkiler şirketiyle anlaşmış. Copley Wolff Tasarım Grubu'nun katılımcı tasarım sürecinde ön plana çıkarılmasına sağlamış. Bu gruba yerel bir tasarımcı ekibini de dâhil ederek ortak bir katılımcı tasarım süreci sağlanmıştır. Bu ortak grupla katılımcı tasarım süreci tekrardan planlanmıştır. Kullanıcı odaklı tasarım proje süreci yerel halk tarafından tanınmış bir tasarımcı ve plancı tarafından yeniden düzenlenerek yerel halk tarafından daha kolay anlaşılabilmesi için tasarım ve planlama başlangıç düzeyine geri dönerek aşama aşama ilerleyen bir kullanıcı odaklı katılımcı tasarım sürecinin başlamasına karar verilmiştir. BRA'nın önemsendiği tasarımın temelinde "Boston'a ait"lik ve farklı kullanımlara ve kullanıcılara yönelik bir "ortak zemin" oluşturmak vardır. Katılımcı tasarım sürecinde yerel halkın projeyi daha iyi anlayabilmesi adına 1/16 ölçeğinde maketi (Şekil 28) yapılarak yerel halkın projeyi çok daha detaylı anlama ve kararlar üretme konusunda daha etkili oldukları görülmüştür (URL-15).



Şekil 28. Wharf bölge park alanı maketi (Faga, 2006)

EDAW, katılım sürecinde bir yıllık bir zaman diliminde 133 tane halk toplantısı gerçekleştirerek katılımcıların güvenini kazanmıştır. Bu toplantılarda öncelikle alan analizleri yapılmış sonrasında belirlenen konsept özelinde halk bilgilendirilmiş ve projenin büyüklüğünün daha kolay anlaşılabilmesi adına benzer proje örnekleri gösterilerek katılımcı tasarım süreci başlamıştır. Bu toplantılar özelinde yapılan etkinlikler sonucunda çalışma çıktıları panolara asılmış ve etkinlikler süresince yapılan çalışmalar devamlı olarak panolara asılmaya devam etmiştir. Bu yöntem ile birlikte katılımcıların tasarım sürecinde yaptıkları çalışmaların unutulmadan hafızada kalmasını sağlamış, tasarım sürecinde takip edilen yolu göstermiş, proje kapsamında sonradan dâhil olan veya önceden tartışılmış bir önerinin nasıl değerlendirildiğini, uygulama esnasında yaşanacak sorunları ve yerine ne önerildiğini anlatabilme adına oldukça verimli bir yöntem olmuştur. Farklı disiplinlerdeki birçok uzmanın, merkezi ve yerel yönetimlerin, sivil toplum örgütlerinin ve yerel halkın kolektif olarak yapıldığı multidisipliner bir proje olan Wharf Bölge Park 2004 yılında tamamlanmıştır (Akyol, 2014).

#### 1.6.2.2. Gleisdreieck Park Projesi

Almanya da bulunan Berlin Gleisdreieck alanı, kent merkezinde yer alan yaklaşık 60 hektar büyüklüğünde terk edilmiş eski bir demiryolu bölgesidir. Gleisdreieck konumu itibarıyla, Berlin'in kuzey-güney doğrultusunda uzanan yeşil bandındaki önemli bir boşluğu doldurma potansiyeline sahip bir bölgedir (Şekil 29). Mülkiyet problemleri nedeniyle alana girilmesi yasak olduğu için yaklaşık 50 yıldır alan işlevsiz kalmıştır. Ancak Berlin yönetimi, 2005 yılında sosyal yapılanma sağlayacak olan yeni bir kullanım



konusu ile tarihi alanı parka dönüştürecek uluslararası bir yarışma başlatmış ve yarışmayı Atelier Loidl firması kazanmıştır. Projenin birinci bölümü 2011, ikinci bölümü 2013 yılında biterek vatandaşların kullanımına açılmıştır (URL-17).



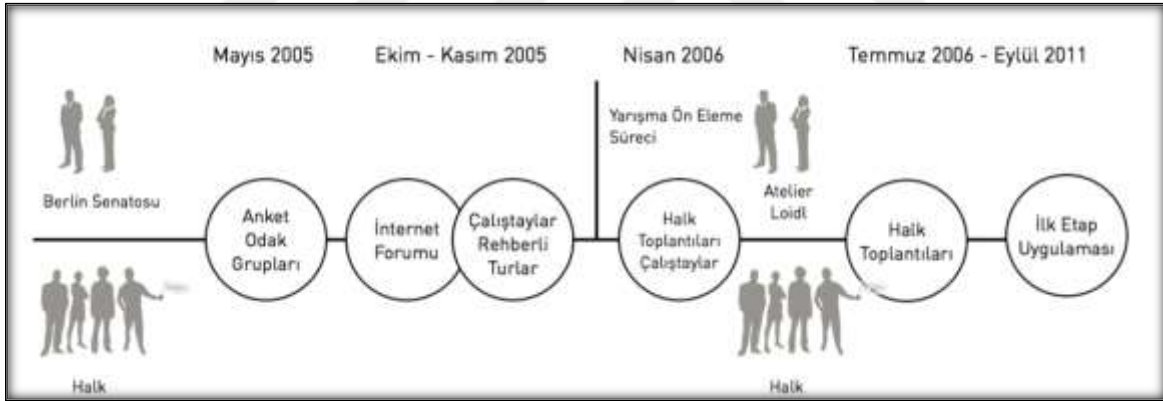
Şekil 29. Berlin gleisdreieck alanı (URL-17)

Berlin gleisdreieck alanı uzun zamandır ulaşımı mümkün olmadığı için kendi kendine yetişen bitki örtüsü alanın ekolojik değerini arttırmasına sebep olmuştur fakat alanda yapılan inşaat çalışmaları esnasında bölgenin bazı bölümlerini şantiye sahası olarak kullanmaları bu bitki örtüsünün birçok yerde ortadan kaybolmasına sebep olmuştur. AG Gleisdreieck adındaki bir kurum 1980'lerde bu proje alanını korumak amacıyla bu alanın neredeyse yarsının yapılaşmış olmasına rağmen ortalama 30 ha. bir bölümünü sosyal çevre kullanımı için korunmasını, sosyal, doğal ve kültürel ekosistemin rekreasyon alanıyla bütünleşmesini sağlamıştır (Akyol, 2014).

AG Gleisdreieck proje kapsamında etkin rol alarak ilk önce alanı rekreasyon alanı olarak işlevlendirerek, projenin yerel halk katılımıyla gerçekleştirilmesini sağlamak amacıyla birçok girişimde bulunmuştur. Gleisdreieck Park alanını tanıtmak için danışma masaları kurularak konuyla ilgili kitapçıklar dağıtılmış, park alanı içinde turlar düzenlenerek aynı zamanda halkın fikirlerinin alınması sağlanmış. Bu kapsamda mekânsal tasarım süreci gerçekleşmeden önce katılım süreci başlamıştır. Bu süreçte toplantılar ile birlikte sosyal, ekonomik ve tarihsel izlerin korunması, parkın çevresi ile bağlantılarının ve park içerisindeki aksların belirlenmesi, spor/egzersiz alanlarına duyulan ihtiyaç ve toplum bahçelerinin bakımı üzerinde yoğunlaştırılması gibi konuları müzakere etme imkânı bulmuşlardır. Bu etkinlikler ile birlikte serbestçe vakit geçirebilecekleri çimenler, paten

pisti, evcil hayvanlar için park alanı (köpek, kedi vs.), bisiklet ve yaya yürüyüş yollarına ihtiyaç duyulmuştur (URL-18).

Berlin Kreuzberg’de, Berlin Senatosu ve Kreuzberg Belediyesi rekreasyon alanının planını ve tasarımını yapmadan önce üç basamaktan oluşan kullanıcı odaklı tasarım sürecini başlatmıştır. Bu adımlar kullanıcı odaklı grup toplantıları, rehberler ile birlikte alan gezileri, atölye çalışmaları ve internet ortamında sağlanan bilgi paylaşım forumları olarak ifade edilmiştir. Park tasarım süresince (Şekil 30) kullanılan yöntemler; farkındalık yöntemi, dolaylı yöntemler, grup etkileşimi yöntemi ve açık uçlu yöntemlerdir. Kullanılan teknikler ise sörvey, alanı tanımak için yapılan keşif yürüyüşleri, halkı keşif yürüyüşleridir. Ayrıca atölye çalışmalarına davet eden ve katılımı sağlayan bilgilendirme standları, “Gleidsdreieck Park’a gidelim (let’s go to gleisdreick park)” kampanyası, atölye çalışmaları, internet konuşmalarıyla bilgilendirme ve mesajlaşma, katılımcı peyzaj mimarlarına planların gösterimi, uygulama boyunca her iki haftada bir toplanmak şeklindedir (URL-18).



Şekil 30. Gleisdreieck park katılım süreci (Akyol, 2014)

Gleisdreieck Park projesinin aktörleri; Berlin Senatosu, Kreuzberg Belediyesi, yarışmayı kazanan Berlin Atelier Loidl firması, Grün Berlin şirketi, AG Gleisdreieck yardım kuruluşu ve etnik özelliklere sahip farklı yaş gruplarının oluşturmuş olduğu topluluklardır. Kurumsal aktörlerin dışında farklı disiplinlere sahip meslek insanları da katılıma destek vermişlerdir. Bu aktörler; şehir ve bölge plancıları, mühendisler, mimarlar, peyzaj mimarları, çevre mühendisleri ve politikacılarıdır. Katılımcı tasarım sürecine merkezi ve yerel yönetimler, sivil toplum kuruluşları ve o çevrede ikamet eden göçmen gruplarından oluşmaktadır (URL-19).

Gleisdreieck park projesi kapsamında 2005 yılında 6 veya 9 kişiden oluşan odak grupları oluşturularak park hakkındaki fikirlerini ve önerilerini paylaştıkları toplantılar yapılmıştır. Bu toplantılarda hazırlanan anketlerin de anlaşılabilirliği test edilmiştir. Odak gruplarını Schöneberg, Kreuzberg ve Mitte semtlerindeki var olan gruplardan ve sivil toplum kuruluşları üyelerinden belirlenmiştir. Mitte ve Kreuzberg bölgelerinin çakıştığı alanlarda yaşayan yerel halk, göçmen kızlar ve kadınlar, Mitte ve Schöneberg bölgelerinin keşiştiği alanlarda yaşayan yerel halk, alman kadınlar, alman orta yaş ve üstü kişiler, göçmen genç ve yetişkin erkekler odak gruplarını oluşturmaktadır. 1600 hane sahibine e-posta yardımıyla hazırlanmış olan anket iletilmiş ve yanıtlandırılmıştır. Sonuçlar Gleisdreieck Park internet sitesinde paylaşılmıştır (URL-19). Katılım düzeyleri bilgilendirme, dâhil etme, danışma ve işbirliği yapma seviyesindedir.

Odak grup toplantılarından sonra 2005 yılında sanal ortam üzerinden veri paylaşımı yapmak adına geliştirilen sistem ile birlikte bir forum oluşturulmuştur. Katılımcıların fikir ve önerilerine erişmeyi kolaylaştıran, daha fazla katılımcıya ulaşmayı sağlayan bir sistem olmuştur. Bu yöntem sonucunda katılımcılar park ile ilgili bir rapor hazırlamıştır. Bu rapor kapsamında park için yapılacak olan tasarım ve planlamanın amaçları, tasarım kararları ve park kullanımına yönelik düşüncelerini ifade ettikleri bir yazın hazırlamışlardır.

Gleisdreieck park projesinin uygulama aşamasında katılımın devam etmesi adına kullanıcılar arasından seçilen kişiler, tasarımcılar ve plancılar ile birlikte iki haftada bir biraraya gelmişlerdir. Atelier Loidl firmasının projesi; “kendiliğinden gelişen doğa ve kendiliğinden gelişen kültür” bileşenleri üzerinden şekillenmiştir. Bu kavramlar proje alanında vatandaşların kullanacakları alanları kendi karar verme yetisiyle belirledikleri esnek yeşil mekânların yapılması sağlanmıştır (Akyol, 2014).

Gleisdreieck park alanında toplum bahçeleri adında sosyal ilgilerine göre kendi mahsullerini yetiştirdikleri alanlar korunmuş ve yeni konsept projelerin denenmesine olanak sağlayacak pilot projeleri tasarıma Grün Berlin’in girişimleriyle dâhil edilmiştir. Bu kapsamda Bahçe İçinde Bahçe ve Doğal Deneyim Alanı Gleisdreieck park projesi içinde bulunan konsept mekânları oluşturmuştur. Doğal deneyim alanı, katılımcıların fikir ve önerileri doğrultusunda Berlin’de ilk defa yapılmıştır. Bu konsept proje 6 ila 12 yaş grubundaki çocukların doğayı deneyimlerken aynı zamanda istedikleri gibi keşifler yapmaya imkan buldukları alanlar oluşturmaktadır. Bu kapsamda yerel halk ile çocukların projenin uygulanmasında aktif bir şekilde rol aldıkları gözlemlenmiştir. Bahçe içinde bahçe alanı, sosyal alanları oluşturmaktır. Bu bağlamda pazar alanları ve insanların kısa

sürekli oturarak vakit geçirdikleri mekânlar yerel halkın, turist ve ziyaretçilerin arasındaki sosya bağın güçlenmesini/ gelişmesini sağlayacaktır (URL-20) (Şekil 31).



Şekil 31. Bisiklet yolları, salıncaklar, kültürler arası bahçeler, yeşil alanlar ve yürüyüş yolları (URL-18-20)

Gleisdreieck Park projesinin en önemli özelliklerinden biri katılımın planlama ve tasarım aşamasında önce başlamasıdır. Farklı yöntem ve teknikler kullanılarak yerel halkın talepleri ve önerilerine çözüm önerileri doğrultusunda merkezi ve yerel yönetimler ile birlikte katılımcılar bir araya gelmiştir. Bu kapsamda yapılan tüm çalışmaların uygulama kısmında da başarılı olduğu gözlemlenmiştir. Fakat katılımcı yaklaşım kavramı analiz aşamasında uygulama aşamasına doğru azalmakta olduğu sonucuna varılmıştır.

Bu proje Berlin Atelier Loidl firmasının bu projesini 17 Temmuz 2006 tarihinde birincilik ödülünün sahibi olmuştur. Proje Friedrichshain-Kreuzberg Belediyesi, şehir plancıları, peyzaj mimarları, alanın mülkiyetini elinde bulunduran Vivico şirketinin sahibi ve Senato İnşaat Yöneticisi olan bir jüri tarafından değerlendirilmiştir (Akyol, 2014)



Şekil 32. Gleisdreieck park projesinin son hali (URL-20)

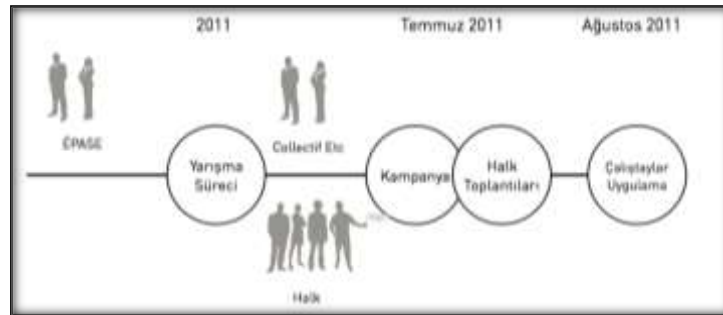
### 1.6.2.3. Saint\_Etienne Place au Changement Meydan Projesi

Place au Changement Meydan Projesi, Fransa'nın Saint-Étienne şehrinde olup, kent merkezinin kuzeydoğu sınırında, birçok mahallenin kesiştiği, tanımsız ve boş pek çok alanı içeren bir bölgede 700 metrekare büyüklüğündeki bir arsa üzerinde bulunmaktadır. Bu arsa 2000 yılına kadar benzin istasyonu olarak kullanılmış, fakat benzin istasyonu bu arsa üzerinde gayrimenkul geliştirilmesi düşüncesiyle yıkılmış ve bu süreçte arsa otopark olarak kullanılmıştır (Şekil 33) (URL-21). Yeni bir bina inşa edilmek üzere boşaltılan ancak ekonomik problemler nedeniyle inşaata başlanmadığı için boş kalan bir parsel üzerinde gerçekleştirilen bir meydan projesi olup 2011 yılında bir dizi çalıştay düzenlenerek bir yıl süren projelendirme aşamasından sonra uygulanmıştır (Bulut, 2016).



Şekil 33. Projeden önce arsanın durumu (URL-21)

Boş ve işlevsiz olan proje sahasının, problemlerine çözüm üretmek amacıyla 2011 yılında ÉPASE adlı bir kuruluş (Saint Etienne Gelişim Kuruluşu/ Etablissement Public d'Aménagement Saint-Etienne) bir yarışma yaparak alanın kullanılabilirliğini arttırmak adına ve yeni bir bina inşa edilene kadar geçici olarak kamusal rekreasyon alanına dönüştürülmesini öngörmüştür. Collectif Etc adlı grup yarışmayı kazanmıştır. Bu grup her detayıyla bitmiş bir proje yapmak yerine alanı tamamen açık ve halk ile ortaklaşa yapabileceği ortak bir model önermiştir. Bu model iki aşamada planlanmıştır; ilk aşama meydanın tasarımının yapılması, ikinci aşamada yerel halkın, katılımcı tasarım sürecine dâhil olmasını sağlayacak planlamaların yapılması şeklindedir (URL-21) (Şekil 34).



Şekil 34. Place au changement projesi katılım süreci (Akyol, 2014)

Place au Changement Meydan Projesi; o çevrede yaşayan vatandaşların kendilerine bir meydan parkı yapmak ve aynı zamanda katılım sürecine dâhil olabilmelerini sağlamak için açık çağrılar yapılarak ve mahallenin çeşitli yerlerine tabelalar asılarak çevre halkı bilgilendirilmiştir. Collectif Etc adlı grup, katılımcıları bilgilendirmek adına yerel halk ile

bir araya gelerek bilgilendirme toplantıları yapmışlardır. Projenin detaylı bir şekilde anlatıldığı bir sunum yapılarak ilgili politikacı paydaşlar bu toplantılara dâhil edilmiştir. Bu kapsamda sanal ortam üzerinden bir forum oluşturularak yerel halkın proje sürecinin aşamalarını yakından takip etmeleri sağlanmıştır. 2011 yılında katılımcı odaklı tasarım süreci başlamıştır. Yerel halkın bilgisi, tecrübeleri ve ilgi alanlarına göre katılımcıların aktif olarak tasarım sürecinde olmalarını sağlamak için üç farklı konseptte haftanın her günü belirlenmiş saatler içinde yapılacak atölye programları planlanmıştır. Atölye programları kapsamında marangozluk, bahçivanlık ve grafik tasarım etkinliği olarak ifade edilmiştir (URL-23).

Place au Changement projesinin mekânsal tasarım fikri, bu alanda gelecekte yapılacak olan binanın simülasyonunun yapılmasıyla sağlanmıştır. Bu amaçla, öncelikle meydanın zeminine yapılabilecek olası bir binanın planı; meydanın sınırlarını oluşturan binanın cephesine de hayali binanın kesitinin çizilmesi planlanmıştır. Bina planının çizilmesiyle, farklı alanlar ortaya çıkmış ve bu alanlardaki farklılıklar kentsel mobilyalarla da yansıtılmıştır (URL-24).

Düzenlenen ilk çalıştay kapsamında önceden kararlaştırılmış olan kentsel mobilyaları gönüllü kullanıcılar ile birlikte yapmışlardır. Kullanıcılara temin edilen malzemelerin kullanımı konusunda ve çalıştayın yönetilmesi amacıyla alanında uzman bir kişi görevlendirilmiştir. Bu mobilyaların yapılmasındaki amaç meydanı ziyaret eden yerel halkın kendilerini evlerinde hissetmelerini sağlamaktır (Bulut, 2016) (Şekil 35).



Şekil 35. Marangozluk çalıştayını (URL-25)

İkinci çalıştay bahçivanlık, meydandaki yeşil alanın tasarlanması, planlanması ve bitkilendirilmesi amacıyla gerçekleştirilen bir etkinliktir. Katılımcılar bitkileri ve araç ve gereçleri gönüllü olarak getirerek bu etkinlik çalışmasını yapmıştır. Çalıştayın son gününde, katılımcılar araç ve gereçlerin güvenli olarak saklanması amacıyla bir korunak yapmışlardır. Belediye tarafından düzenli olarak doldurulacak 1000 litrelik bir su deposu

yapılmıştır. Bahçıvanlık çalıştayı kapsamında yapılan bitkilendirme ve yeşillendirme çalışmalarının sürekliliğini sağlamak adına bu alanın bakımının yapılması için uzun süreli bir kullanıcı katılım süreci gerekmektedir (URL-26) (Şekil 36).



Şekil 36. Bahçıvanlık çalıştayı (URL-26)

Grafik tasarım çalıştayı çocuk katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Meydana cephesi olan binanın üzerinde temsil edilen hayali binanın kesiti ile birlikte günlük araç ve gereçler gerçek ölçüleriyle tasarlanıp boyanmıştır. Ayrıca çalıştay esnasında, sokak sanatçıları olan Ella & Pitr tarafından bina enkazlarının üzerinde oturan bir dev resmedilerek meydana ismini vermiştir (Akyol, 2014).

Yapılan çalıştaylar sonucunda bu sosyal alanın açılışı için bir etkinlik düzenlenmiştir. Proje kapsamında katılımcı tasarım ve katılımcı planlama sürecini anlatan tüm katılımcıların isimlerinin de yer aldığı bir poster ve tanıtım kitapçığı hazırlanarak yerel halka verilmiştir. Meydanın adının Giant's Square (Dev'in Meydanı) olarak değiştirilmesine de oylama ile birlikte karar verilmiştir.

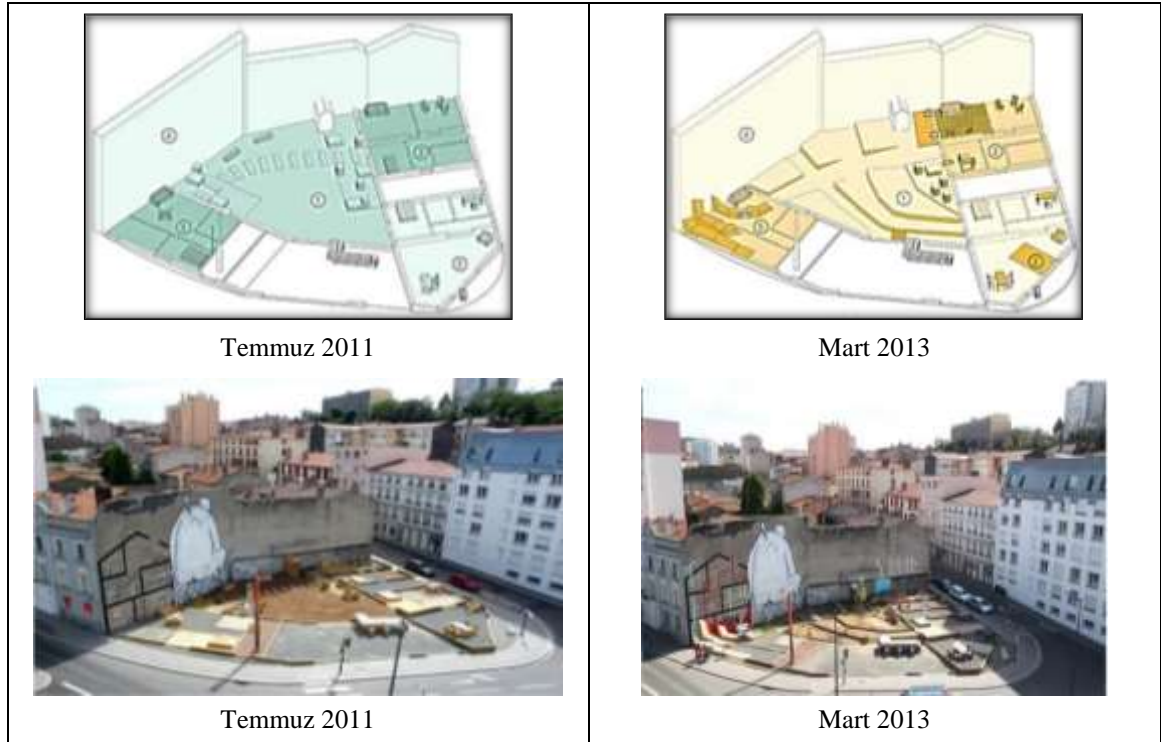
“Place au Changement projesi, ölçeğinin avantajını kullanarak doğrudan katılımı sağlayan bir örnektir. Tasarımın ana hatlarının halkın sürece dâhil edilmeden önce belirlenmiş olması kusursuz bir katılım sürecinden bahsetmeyi zorlaştırırsa da, projenin ve yaklaşımın kamusal mekânı, halkın mekâna doğrudan müdahale ederek tasarlamasını amaçlaması ve uygulamanın ardından halkın kararı ve katılımıyla düzenlenen etkinlikler projenin başarılı olmasını sağlamaya yönelik adımlardır” (Akyol, 2014: 55).

Proje sürecinde katılıma bilgilendirme düzeyi ile başlanmıştır. Danışma, dâhil etme ardından işbirliği düzeyi ile vatandaşların alanda çalışması aşamasına geçilerek iş birliği yapılmış ve son olarak yetki verme seviyesine kadar ulaşmıştır. Yapım işlerinin bitmesiyle birlikte, 2012-2013 yıllarında alanda yapılan etkinlikler artış göstermiştir.



“Proje yalnızca fiziksel bir kamusal alan yaratmayı değil aynı zamanda kamusal alanın kullanılabilir kılınmasını da hedeflemektedir. Bu amaçla, meydana çalıştaylar süresince çeşitli etkinlikler de düzenlenmiştir. Her cuma akşamı yaklaşık 80 kişinin katılımıyla, mahalle derneği tarafından organize edilen akşam yemekleri gerçekleştirilmiş; Cumartesi günleri Place au Changement meydanı açık hava konserlerine ev sahipliği yapmış, çeşitli zamanlarda açık hava film gösterimleri düzenlenmiştir. Place au Changement projesi, ölçeğinin avantajını kullanarak doğrudan katılımı sağlayan bir örnektir. Tasarımın ana hatlarının halkın sürece dâhil edilmeden önce belirlenmiş olması kusursuz bir katılım sürecinden bahsetmeyi zorlaştırırsa da, projenin ve yaklaşımın kamusal mekânı, halkın mekâna doğrudan müdahale ederek tasarlamasını amaçlaması ve uygulamanın ardından halkın kararı ve katılımıyla düzenlenen etkinlikler projenin başarılı olmasını sağlamaya yönelik adımlardır” (Akyol, 2014: 55).

Proje 2011’de tamamlandıktan sonra halk tarafından çeşitli etkinlikler için kullanılmaya devam edilmiştir. Proje isminde değişime atıfta bulunduğu gibi, 2013’te parkta, yine halkın katılımıyla bir takım değişiklikler yapılmıştır; orta kısımda kalan alana setler yapılmış ve çiçeklendirilmiş, duvardaki boyamalar ve birkaç kent mobilyası renklendirilmiş ve yeni kent mobilyaları eklenmiştir (Şekil 37) (URL-27).



Şekil 37. Saint parkının 2011 – 2013 yılları arasındaki değişimi (URL-27)

#### 1.6.2.4. Bolder Çayı Kütüphane Tasarımı (Boulder Creek Branch Library)

Boulder Creek, 1985 yılında ABD'nin Kaliforniya eyaletinin Santa Cruz Bölgesi'nin kuzeyinde yer alan bağımsız bir köydür. Bölgede birbirine bağlı bir kütüphane sistemi uygulanmaktadır. Ana kütüphane Santa Cruz şehrinde bulunmakta ve şubeleri bölgenin çeşitli kesimlerinde yer almaktadır. 1982'de, Santa Cruz idaresi, mimari bölüme 428 m<sup>2</sup> alana sahip Bolder Çayı Kütüphane Tasarımı için teklifte bulunmuştur. Bu kapsamda, projenin vatandaş katılımıyla, toplumun istek ve ihtiyaçları gözetilerek yapılacağı ve enerji korunumlu olması gerektiği, doğal ışığın ve güneş enerjisinin kullanımının istenmesi, önemli önkoşullardır (URL-28).

Proje kapsamında grup etkileşim yöntemi ile birlikte atölye çalışması, sergi, poster sunumları, birebir görüşme ve halk toplantı teknikleri kullanılmıştır. Proje sürecinin başlangıcında alanla ilgili veriler toplanmış ve katılımcılar 5-7 kişilik gruplara ayrılmıştır. Katılımcılardan kütüphane içi mekân düzenlenme ve yer belirleme konusunda, kullanıcı girişi, ulaşımı, park alanı hakkında grafik anlatımlarla fikir belirtmeleri istenmiştir. Katılımcılara ihtiyaçları olan her şey sağlanmış ve tek bir kural konulmuştur: Her grup fikir birliği içinde bir sonuca ulaşmak zorundadır.

Atölye çalışmaları üç aşamada gerçekleştirilmiştir. Birinci aşamada, kütüphane hakkındaki hedefler belirlenmiş, katılımcılardan kütüphanede olması istenen unsurların yazılması ya da çizilmesi istenmiştir. İkinci aşamada, ilk alan plan çizimlerinin geliştirilmesine odaklanılmıştır. Gruplar fikir birliğiyle elde ettikleri sonuçları diğer gruplarla paylaşmışlardır. Üçüncü aşamada, en uygun zemin, alan planı seçilmiş ve geliştirmesi için mimarlara bırakılmıştır (Bulut, 2016). Katılım düzeyi bilgilendirme, danışma, dâhil etme ve işbirliği yapma seviyesine kadar ulaşmıştır.

Bütün süreç sonunda, Mart 1985'te kütüphane açılmıştır. 1987 yılında AIA (American Institute of Architects) tarafından verilen ulusal bir tasarım ödülü kazanmıştır (Şekil 38).



Şekil 38. Bolder çayı kütüphanesi tasarımı,(URL-28)

#### 1.6.2.5. Kuzey Karolina Halk Sanat Konseyi (The North Carolina Arts Council)

1985 yılında ABD'nin Kuzey Karolina eyaletinde katılımcı tasarım anlayışıyla yapılan 600 m<sup>2</sup> alana sahip bir projedir. Birçok eski sosyal tesis, çoğunlukla toplumun ihtiyaçlarını karşılamaz hale gelmiştir. Çünkü bu tesisler yalnızca birkaç etkinliğe uygun şekilde ya da ulaşımı zor yerlere yapılmıştır. Halkın ilgisinin güzel sanatlara, zanaate, sahne sanatlarına artmasıyla, toplumun devam eden ve olmasını istedikleri etkinliklerle ilgili bir değerlendirme yapılması ihtiyacı ortaya çıkmıştır.

Lenoir, Durham ve Kingston şehirlerinde kapsamlı sanat merkezi ihtiyacının doğmasıyla birlikte katılımcı tasarım anlayışının uygulandığı çalışmalar yürütülmeye başlanmıştır. Lenoir şehrinde, bir etkinliğin sıklığını, farklı etkinliklere olan ilgiyi ve memnun olunduğu sanılan etkinliğin gerçek düzeyini tahmin etmek amacıyla inceleme yapılmıştır. 130 kişi arasında yapılan inceleme sonucunda, müzik grubu, resim, tiyatro, fotoğrafçılık gibi etkinlikler ön plana çıkmıştır. Yöntem sayesinde, nasıl, ne şekilde devam edilmeli sorusu cevaplanmış, projenin bir sonraki adımı için önemli bir referans gösterilmiş ve toplumun, sanat merkezinde ne olması gerektiği konusunda düşünmesi sağlanmıştır (Bulut, 2016).

Her bir toplumda, daha iyi bir iletişim sağlamak ve tesiste yer alacak etkinliklerin neler olması gerektiğini anlamak için bir dizi atölye çalışması düzenlenmiştir. Atölye çalışmalarına 25-100 kişi arasında katılım sağlanmıştır. Atölye çalışmaları 3-6 kişilik küçük gruplarla düzenlenmiştir ve böylelikle küçük gruplarda planlama kararları alınırken fikirler ve öneriler üzerinde daha fazla ilgilenilmiştir. İnsanların birlikte plan yapmasında, hedef belirlenmesinde, tanımlamada ve birbiriyle ilişkili sanat etkinliklerinin yerini saptamada imkân sağlamış ve sonuçta kat planı şemalarında her bir grubun birbirinden farklı sonuçlara ulaştığı görülmüştür

Tasarım ekibi, bütün katılımcıların dile getirdiği haliyle, hoşnut olunacak mekânlar ve birbiriyle ilişkili olarak bir araya getirilen gereksinimlerle bir plan hazırlamışlardır. Önerilen çözüm, tasarımcının kabul edilmesi ya da reddedilmesi gereken fikirleri olarak değil, tasarımcı/müşteri etkileşiminin doğal bir sonucu olarak kabul edilmiştir. Bu durum toplumun katılıma olan güvenini pekiştirmiştir. Katılım düzeyi bilgilendirme, danışma, dâhil etme ve işbirliği yapma seviyesine kadar ulaşmıştır.

Kingston'da bir atölye çalışmasında, katılımcılar sanat merkezi binası olabilecek dört seçeneği değerlendirmişlerdir. Seçenekler, hazırlanan sıfat listesi kullanılarak oylanmıştır. Listedeki sıfatlar, bina tanımlamada en sık kullanılan sıfatlardır. Katılımcıların binaların ilerideki görünüşleriyle ilgili bakış açısını öğrenmek açısından çok faydalı olan bu yaklaşımla görüntüler arasındaki farklılıkların tartışılması da amaçlanmıştır

İnsanları çevresel farkındalığını arttırmak için kullanılan tekniklerden bir diğeri olan, çeşitli fotoğrafların yer aldığı anketler, Durham'da, fotoğrafların tanımlanması ve oylanmasıyla bir sanat merkezine en çok uyan görüntünün hangisi olduğunun belirlenmesi için yapılmıştır.

Sorgulama sonucunda 4. Seçenek, ilk seçimleri olmuştur ve ilginç, çekici, davet edici ve heyecan verici olarak tanımlanmıştır. 3. Seçenek ise ikinci seçim olmuştur ve insanlar bu görüntünün klasik ve modern sanatı harmanlayan bir duruşu olduğunu, aynı zamanda topluma ait durduğunu belirtmişlerdir. 1. Seçenek, üçüncü olarak seçilmiştir ve bu bina, DAC (Durham Art Center) nin eski binasıdır. Soğuk, geleneksel, oldukça federal görünüşlü olarak tanımlanmıştır (Bulut, 2016).

Durham, Kingston ve Lenoir'deki çalışmaların sonuçlarından, eski binaları sadece işgal etmenin değil, yeni kullanımlar için yapılandırmanın, olumlu bir etkilerinin olması için tasarımlarının yapılmasının önemli olduğu görülmüştür.

Kullanılan katılım yaklaşımlar açıkça gösterilmiştir ki, proje süreci, son tasarım çözümünün niteliğini ve kabul edilirliliğini etkilemiştir (Sanoff, 1990).

#### **1.6.2.6. Molenvliet Toplu Konut Projesi**

Hollanda'da, 1969'da, Frans van der Werf açılan konut projesi yarışmasını kazanan, proje sürecinin katılımcı tasarım ilkeleri doğrultusunda yürütülmesini amaçlayan, 1977 yılında 90.000 m<sup>2</sup> alanda uygulanmış toplu konut projesidir (Werf, 2017; URL-29).

Molenvliet projesi, SAR (Stichten Architekten Research / Mimarlık Araştırmaları Vakfı) yöntemlerini gerçekleştiren anahtar projelerden biridir. Kullanıcının karar alma sürecine dâhil oluşu, mahallenin genel planı üzerine daha geniş bir bağlam kurulmasıyla başlamıştır. Yerleşim alanındaki açık ve kapalı mekânlar ve yapı bölgesi hakkında yapılan görüşmeler olmuştur. Destek strüktürünün planlanması ile birlikte mekânların iç tasarımının bireyler tarafından yapılması (doldurulması), kat planlarının son şeklini alması sağlanmıştır (İncedayı ve Şahinler, 2017; URL-30). Proje kapsamında dolaylı yöntemler, beyin fırtınası yöntemleri ile birlikte görüşme, klasik beyin fırtınası yaklaşımı gibi teknikler kullanılmıştır. Projenin aktörleri şehir plancısı, kentsel tasarımcılar, mimarlar, danışmanlar, kullanıcılar, kent tasarımcıları destek vermiştir. Katılım düzeyi bilgilendirme, danışma, dâhil etme ve işbirliği yapma seviyesine kadar ulaşmıştır (URL-31).

Proje süreci 4 adımda şöyle özetlenebilir:

- Mahalle düzeyinde planlama,
- Açık - kapalı mekânlar ve yapı bölgesi görüşmeleri,
- Destek strüktürü planlama,
- Kat planlarının, yapı elemanlarının karşılaştırılması.

Süreç içinde kullanıcılarla bireysel görüşmeler yapılarak özel istek ve ihtiyaçlar hakkında bilgi sahibi olunmuştur. Proje, gelecekte yapılmak istenecek değişimlere olanak tanıyacak şekilde tasarlanmıştır. Var olan veya yeni gelecek olan kullanıcının, yapıda istediği değişikliği yapabilme olanağına sahip olması istenmiştir (URL-32) (Şekil 39).



Şekil 39. Molenvliet projesi, (URL-30, URL-31 ve URL-32)

#### 1.6.2.7. Leinefelde\_ZukunftsWerkSta Projesi

Bu proje Almanya'da 2007 yılında katılımcı tasarım anlayışıyla uygulanan bir çalışmadır. Leinefelde Belediyesi, 90'lı yıllarda, nüfus azalımı, kötü ekonomi ve çok

sayıdaki boş ve dayanıksız ev durumunu değiştirmek için yenilikçi, bütünleşmiş, katılımcı bir anlayış benimsemiştir. Yeni iş fırsatları oluşturulmuş, kentsel altyapı, yaşam, çevre kalitesi önemli ölçüde iyileştirilmiş ve pek çok apartman yüksek çevresel ölçünlere göre yenilenmiştir. Proje kapsamında grup etkileşimi yöntemi, açık uçlu yöntemler ile birlikte atölye çalışmaları, halk toplantıları teknikleri kullanılmıştır. Ayrıca anket, birebir görüşmeler ve atölye çalışmaları teknikleri de kullanılmıştır. Proje paydaşları; şehir plancısı, kent tasarımcısı, mimar, kullanıcılar, peyzaj mimarları, inşaat mühendisleri ve kurumsal aktörleri Leinefelde belediyesi, yerel konut topluluklarıdır. Katılım düzeyleri bilgilendirme, danışma, dâhil etme ve işbirliği yapma seviyesine kadar ulaşmıştır (URL-33).

Bu değişimlerin yaşandığı Leinefelde’de, ZukunftsWerkSta Projesi gelişimin bir parçası olmuştur. Projenin amaçları:

- Yaşam kalitesini yükseltmek,
- Yeni iş fırsatları oluşturmak,
- Konut piyasasında, uygun ve cazip fiyatlarda olan konut fırsatlarının desteklenmesi,
- Sosyal ve ekonomik istikrarı sağlamak ve etkin toplum hayatını geliştirmektir.

Var olan yapı yoğunluğu azaltılmış, kullanılabilir olan yapılarda bir takım yenileme çalışmaları yapılmıştır. Planlarda ve cephelerde yapılan değişikliklerle yapılarda konfor seviyesi yükseltilmiştir. Yeşil alanların artırılmasına ayrıca özen gösterilmiştir. Projede katılımcılık anlayışı paydaşlar ve hedef gruplar tarafından benimsenmiş ve proje sürecinde etkin katılım sağlanmıştır (Şekil 40). Bununla birlikte, yerel gelişim programlarındaki etkin katılım, toplumda köklü bağların kurulması açısından önemli bir yere sahip olmuştur (Bulut, 2016 ve URL-34).

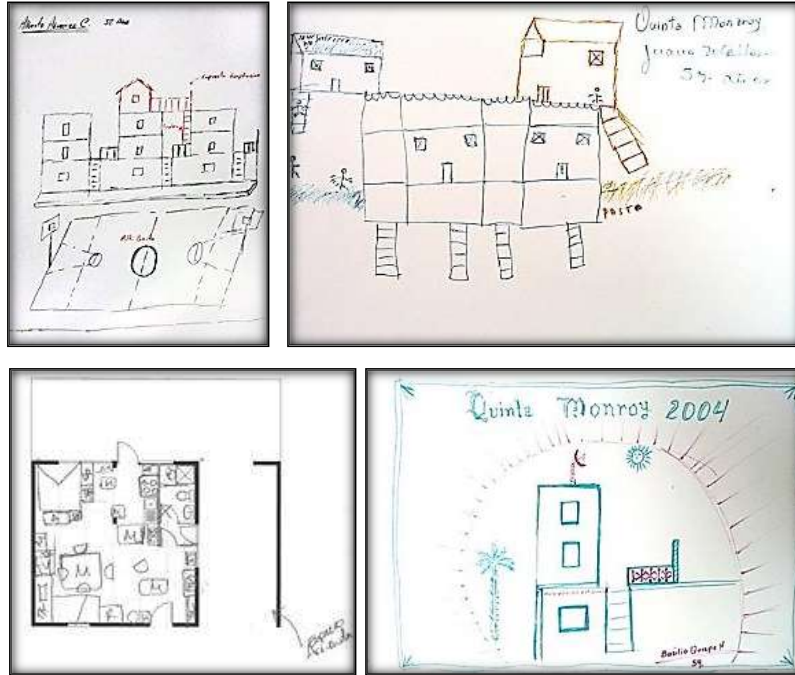


Şekil 40. Leinefelde\_zukunftsworksta projesi, (URL-33-34)

### 1.6.2.8. Quinta Monray Toplu Konut Projesi

Şili'nin bir çölünde Iquique şehrinin tam merkezinde yer alan ve yasadışı yollarla yerleşen 100 ailenin, buldukları 5000 m<sup>2</sup>'lik alanda daha iyi koşullarda yaşamalarına olanak sağlayacak konutlar yapmak üzere tasarımda katılım anlayışına sahip sosyal konut projesidir. Alejandro Arevena gecekondu yaşantısından esinlenerek kullanıcıların da tasarımda söz sahibi olduğu, sağlıklı ve ekonomik olarak ulaşılabilir küçük evler sağlanması amaçlanmıştır. Kullanıcının, yarısı boş olan alanı ekonomik gücüne bağlı olarak zamanla ve istediği biçimde düzenleyerek evine dâhil edebileceği öngörülmüştür. Böylece, herkes kendi ihtiyacı ve istekleri doğrultusunda yaşadıkları binayı değiştirebileceklerdir (URL-35).

Projenin aktörleri, yerel, merkezi yönetimler ve Şili hükümeti ile birlikte yerel halk, mimar, mühendisler, kullanıcılar, Elemental adlı gruptur. Proje kapsamında grup etkileşim yöntemi, açık uçlu yöntemler, dolaylı yöntemler ile birlikte atölye çalışmaları, halk toplantıları ve görüşme teknikleri kullanılmıştır. Katılım düzeyleri bilgilendirme, danışma, dâhil etme, işbirliği yapma ve yetki verme seviyesine kadar ulaşmıştır (Şekil 41) (URL-36).



Şekil 41. Quinta monray toplu konut projesi sakinlerinin proje hakkında özeti (URL-36)

Şili hükümetinin proje için ayırdığı fon ve 100 aileye konut sağlama amacı göz önünde bulundurulmuş ve en önemli istek ve ihtiyaçlar temel alınarak proje hazırlanmıştır. Proje sürecinde uygulanan katılımcı yaklaşım anlayışı gereğince kullanıcılarla görüşmeler yapılmış ve beklentileri öğrenilmiştir. Yapılan atölye çalışmaları isteklerin belirlenmesinde büyük rol oynamıştır (Şekil 42) (URL-37).



Şekil 42. Quinta monray toplu konut projesi yapım süreci (URL-37)

Projedeki önemli unsurlardan biri de geniş ailelerdir. Proje tasarımında bu aileler için ileride yeni mekânlar oluşturabilme imkânının sağlanması göz önünde bulundurulmuştur (Şekil 43). Diğer bir unsur, özel ve kamusal alan arasında, yarı özel denebilecek bir toplanma mekânı isteğidir. Bu alan yaklaşık 20 aile tarafından kullanılabilir. Konutların mutfak, banyo, merdiven gibi temel bölümleri yapıldıktan sonra diğer kısımlar kullanıcılara isteklerine göre tamamlanmak üzere bırakılmıştır ve birbirinden farklı görünüşler ortaya çıkmıştır (Bulut, 2016). Alejandro Arevena, bu projesiyle 2016 Pritzker Ödülü'nün sahibi oldu (URL-38).





Şekil 43. Quinta monroy projesi görünüş (URL-39)

Mevcut konut politikaları çerçevesinde mimari ekip; arazi, altyapı ve mimari için ödenen miktar ile projenin sadece 30 m<sup>2</sup> lik bir alanın inşasını karşılamaktadır. Arazinin verimli kullanımı açısından yüksek katlı bina en uygun olan olsa da, bu çözüm aileler tarafından olumsuz karşılanmıştır. Elemental adlı grup, konut biriminin zaman içindeki değerini artırabileceği bir dizi tasarım koşulu belirlemiş ve bunu maliyeti arttırmadan gerçekleştirmiştir. Ailelerle birlikte soruna farklı bir açıdan bakan Elemental adlı grup devletin bütçesiyle ailelerin tek başına yapamayacakları alanlarını yani evlerin yarısını yapmaya karar vererek. Mimari ekip ve yerel halk güçlerini birleştirerek görevleri bölüşmüşlerdir. Aileler için evin yarısında yer alan mutfak, banyo gibi zor kısımları mimari ekip inşa etmiş, diğer kısımları tamamlamak için inşaatı ailelere devretmişlerdir. Toplamda aileler evlerini genişleterek Elemental grubun inşa ettiği 30 m<sup>2</sup>'ye 36 m<sup>2</sup> daha ekleyerek 66 m<sup>2</sup> evlere sahip olmuşlardır (URL-39).

Elemental adlı grup, gecekondu olgusunu analiz edip, ondan aldığı ilhamlarla kenti iyileştirmenin yollarını arayarak ortak bir çalışma yapmıştır. Nitekim 2003'te inşa edilen proje, kullanıcıların gerçekten de kendi ihtiyaçlarına ve zevklerine göre boşlukları, gecekondu yapar gibi doldurmuşlardır (URL-40).



Şekil 44. Quinta monroy projesi plan (URL-41)

Bu projelerle sosyal konutların devletler tarafından bir gider olarak değil bir yatırım olarak algılanması konusunda öncülük edilmiştir (Şekil 44) (URL-42).

### 1.6.2.9. Lower Ngau Tau Kok (LNTK) Toplu Konut Projesi

Hong Kong'da yeni yaşam alanları önerisi olarak 2013 yılında geliştirilen ortak bir projelendirme çalışmasıdır. Konut bölgesinde yaşayanların gerçekleştirdiği sosyal anlamda gerçekleşen katılımcı bir sürece, söz konusu yerel halkın gelecekte kullanacakları yaşam alanları hakkında bilgi sahibi olma talepleri sonucunda araştırmacı ve yürütücü olarak bir mimarın katılması ile gerçekleşmiştir. Dolayısıyla, bu deneyim daha önceden tasarlanmış yaşam alanlarının kullanıcılar tarafından kavranması, kullanıcı görüş, beklenti ve deneyimleri üzerinden alternatif bir biçimde yorumlanması sürecidir. Bu nedenle de süreçte rol alan mimar, tasarlanmış mekana ait soyut veriler üzerinden, kullanıcılar aracılığıyla veri aktarımı sağlayan, yorumlayan ve analiz eden özellikleri ile süreç içerisinde rol almıştır. Süreçte kullanıcıların aktif ve üretken varlığı gözlemlenirken, atölyelerin işleyişinde Sanders'in ifade ettiği "söyle-anlat" (say tolls), "yap-göster" (do tolls) ve "üret-yarat" (make tolls) metotlarının varlığı izlenebilmektedir. Farkındalık yürüyüşleri, atölye çalışmaları, tartışma ve ifade süreçleri bu anlamda uygulanan teknik ve yöntemlerdir. Fotoğraflama, ifade panosu kullanımı ve olumlu - olumsuz görüşleri belirten etiketleme teknikleri ile kullanıcılar düşüncelerini, tercihlerini ve yorumlarını aktif biçimde aktarabildiği "Say tolls" metotları kullanılmıştır. Benzer biçimde "do tolls" ve "make tolls" yöntemlerinde, ölçekli planlar üzerinde ölçekli grafik semboller aracılığıyla alternatif yaşam örüntüleri oluşturma ve maketler ile yaşam çevresini algılama ve yorumlama arayışlarında aktif kullanıcı ve üretken araçları kullanılmıştır. Katılım düzeyleri bilgilendirme, danışma ve dahil etme seviyesine kadar ulaşmıştır.

Deneyim, devlet eliyle gerçekleştirilen yeni yaşam alanlarının oluşturulması sürecinde yerel halkın sahip olduğu yaşam örüntülerinin ve deneyimlerinin önemsendiği tasarım süreçlerinin gerekliliğini vurgulamaktadır. Bu anlamda da mimarların ve kullanıcıların birlikte olduğu üretken bir tasarım süreci deneyimi önerilmektedir (Hacıalibeyoğlu, 2013).

Tüm örneklerin konumu, türü, alanı, projelendirme ve uygulama yılı, kurumsal aktörleri, aktörleri, kullanıcı profili, projelerin aşamaları (uygulama, tasarım), kullanılan

yöntemleri ve katılım düzeyleri bir araya getirilip incelendiğinde Tablo 3, Tablo 4, Tablo 5, ortaya çıkmıştır.

Tablo 3’de projeler konumları itibarıyla tüm kente hitap eden ve tüm kente hizmet veren prestij projeleridir. Toplu konutlar, kamusal alanlar, büyük ve küçük ölçekli park alanları, aks projeleri ve kent meydanları gibi ortak kullanım alanları bazında değerlendirilmiştir. Projelendirme ve uygulama yıllarına bakıldığında özellikle 2000’li yıllar sonrasında bu tarz projeler daha da dikkat çektiği gözlemlenmiştir. Kurulsam aktörler arasında özellikle yerel yönetimler bu projelerin olmazsa olmazıdır. Çünkü yerel yönetimler projelerin uygulama aşamasında karar verme ve gerekli bütçeyi sağlama gibi yetkileri vardır. Üniversiteler, çeşitli STK’lar ve farklı disiplinlerdeki odalar projelerin bir kısmına dâhil olması bu çalışmaların başarısını arttırmıştır. Bunların dışında farklı disiplinlerdeki akademisyenler, alanında uzman mimarlar, peyzaj mimarları, şehir ve bölge plancıları, mühendisler, psikologlar, sosyologlar, avukatlar ve öğrenciler bu gibi projelerin paydaşlarını oluşturmaktadır. Katılımcı tasarım anlayışıyla planlanıp tasarlanan bu projelerde alanında uzman birçok bilim insanı ve farklı meslek gruplarıyla çalışmak, oluşabilecek her türlü soruna kısa zamanda çözüm önerileri üretebilme imkânı sağlamıştır. Tasarımcılara organizatör/moderatör rolü, alan yöneticisi ve arabulucu gibi farklı roller verilmiştir. Bu bağlamda ortak bir bilinçle çalışmak bu projelerin başarılı olmasında en büyük etken olmuştur. Çalışmalardaki kullanıcı profili incelendiğinde projenin türüne göre değiştiği gözlemlenmiştir. Yapılan çalışma bir çocuk parkı ise kullanıcı profili o parkın hangi yaş gurubu için yapıldığına bağlı olarak belirlenmiştir. Proje bir kent meydanı veya kamusal rekreasyonel alan ise kullanıcı profilini yerel halk ve turistler oluşturmuştur. Toplu konut tasarımları değerlendirildiğinde çoğunlukla doğal afetlerden etkilenen yerel halk için sağlıklı, güvenli yeni yerleşim alanlarının katılımcı tasarım anlayışıyla yapıldığı gözlemlenmiştir.

Tablo 3. Projelerin konumu, türü, alanı, projelendirme ve uygulama yılı, kurumsal aktörleri, sivil aktörleri aktörleri, kullanıcı profilinin değerlendirilmesi (Ek-1)

SEKA NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
PROJE ADI	Düce Ümit Evleri	Oyun Engel Tarımla	İmit Yenilikçi Yerleşmeler	Edine S.S. Cumhuriyet Mahallesi	Baycılar Evleri Sosyal Konut	Rize Park Projesi	Wharf District Park	Oleisdsteck Park	Saint-Etienne Place au Changement	Boulder Creek Branch Library (Boulder Çayır Kütüphanesi Tasarımı )	The North Carolina Arts Council/ Kuzey Carolina Halk Sanat Konseyi	Molenvliet	Leinshide, Zukunfts WerkStadt	Quinta Morray	Lowe Ngau Tau Kok (LNTK)	
KONUM	Düce	Bursa/ Niğde	İmit	Edine	Düce	Rize	Amerika/ Boston	Berlin	Fransa/ Saint-Etienne	ABD	ABD Kuzey Carolina Lumberton	Hollanda	Almanya	Şili	Hong Kong	
TÜRÜ	Toplu Konut	Park	Toplu Konut	Toplu Konut	Toplu Konut	Kararlı Alan	Akı	Park	Meydan	Kararlı Alan	Kararlı Alan	Toplu Konut	Toplu Konut	Toplu Konut	Toplu Konut	
ALANI(m2)	42.228	4.700	7.440.000	3.000	6.766	3.650	16.000	300.000	700	428	600	90.000	1.000.000	5.000	-	
SÜRE (YIL)	PROJELENDİRME	2015	2013	1971	1971	2000	2011	2001	2005	2011	1981	1985	1949	2005	2003	2013
	UYGULAMA	2016	2016	1974	1974	2002	2015	2004	2013	2011	1985	1985	1977	2007	2003	-
KURUMSAL AKTÖRLER	-Düce Belediyesi -Tapu Kadastro Müdürlüğü -Düce Dayanışma Konut Kooperatif Derneği -Düce Deprem Mağdurları Derneği -TOKİ	-Niğde Belediyesi -Niğde Kent Konseyi -Niğde İpe Milli Eğitim Müdürlüğü -Bursa Otan Gaz Üçüncüsü -Bursa Teknik Üniversitesi -İstanbul Teknik Üniversitesi -Uludağ Üniversitesi -TMMOB Mimarlar Odası Bursa Şubesi -TMMOB Peyzaj Mimarlar Odası Bursa Ş. Temsilciliği -ÇEK 3 Mimarlık İnşaatçılık Odası	-Yeni Yönetimler	-Yeni Yönetimler -Merkaz Yönetimler	-Düce Belediye -Sakarya Üniversitesi	-Rize Belediyesi -Karadeniz Teknik Üniversitesi	- Eyalet ve Yerel Yönetimler - Army Business Committee (ABC, Army İşadamları Komitesi) - National Park Service (NPS, Ulusal Park Hizmetleri) - Massachusetts Turpçukçu Authority (MTA, Massachusetts Oculu İdarası) - Boston Redevelopment Authority (BRA, Boston Kalkınma İdarası) - Merkaz Yönetim - Sivil Toplum Kuruluşları	- AG Oleisdsteck - Kreuzberg Belediyesi - Berlin Senatosu - Berlin Anlatır -Leid Firms -Orta Berlin Şirketi - Friedrichshain Belediyesi - Vivico projesinin sahibi	- Saint-Etienne Kalkınma Ajansı -Maballe Demaklar -EPASE ( Saint Etienne Eğitim Kuruluşu)	-Boulder Creek Kütüphanesi -Santa Cruz İdarası	-Yeni Belediye	-Şehir Yönetimi (Belediye) -İlçe Yönetimi (Belediye)	-Leinshide Belediyesi -Yeni Konut Toplulukları	-Yeni ve Merkaz Yönetim -Şili Hükümeti	-	



Tablo 4’de projeler katılımcı tasarım anlayışıyla planlanmış, tasarlanmış ve uygulanmıştır. Çalışmalar Sanoff ’un (2000) farkındalık yöntemi, dolaylı yöntem, grup etkileşim yöntemi, açık uçlu yöntem ve beyin fırtınası yöntemi ile beş kategoride sınıflandırılmıştır. Aynı zamanda Sanders (2002), sözlü iletişim ‘say tolls’, gözleme dayalı iletişim ‘do tolls’ ve üretmeye-yapmaya dayalı ‘make tolls’ özel iletişim araçları olarak katılım yöntemleri ile birlikte bu projeler değerlendirilmiştir.

Bu bağlamda gözlemediği gibi hem Sanders, hem de Sanoff, kullanıcıyla birlikte tasarım sürecinde öncelikle iletişim diline önem vererek, yeni yöntemlerin ve bunlara bağlı olarak geliştirilmesi gereken araçların varlığını vurgulamaktadırlar. Bu anlamda her iki yaklaşıma bakıldığında, oluşturulan ana başlıklar ve bunların içerikleri arasında hem işleyiş hem de yöntem olarak benzerliklerin varlığı görülmüştür. Bu yöntemlerin dışında iletişim teknolojileri, seminer sunumları ve tasarım oyunları çalışmaların genelinde kullanılmıştır.

Projeler değerlendirildiğinde farkındalık yöntemi dört proje dışında tümünde kullanılmıştır. Farkındalık yöntemi uygulanırken sergi, poster sunumları, medya ve yürüyüş turları gibi birçok teknik kullanılmıştır. Bu yöntemin içinde bulunan medya tekniği en az kullanılan teknik olmuştur. Bunun sebebi çalışmaların projelendirildiği ve uygulandığı dönemlerde sosyal medyanın ve teknolojinin aktif olarak kullanılmamasıdır.

Çalışmaların çoğunda dolaylı yöntem aktif olarak kullanılmıştır. Bu yöntem çalışma yapacak alanlar ile ilgili bilgi toplama bakımından oldukça önemlidir. Dolaylı yöntemler; sörvey, anket ve görüşme yapma (röportaj yapmak) gibi teknikler kullanılmıştır. Teknikler değerlendirildiğinde görüşme yapma tekniği bir proje dışında tüm çalışmalarda kullanılmıştır ve en çok kullanılan diğer yöntem ise anket yapma tekniği olmuştur. Bu tekniklerin en çok kullanılmasının nedeni birebir diyalog sağlanarak ihtiyaçlar doğrultusunda doğru sonuçlar elde etmemizi sağlamasıdır.

Grup etkileşim yöntemi bir çalışma dışında diğer tüm çalışmalarda kullanılmıştır. Bu yöntem maket ve çizim yapma, planlama, tasarım alternatifleri, eskiz teknikleriyle birlikte çeşitli fotoğraf analizleri, video ve 3D gösterimleri, çeşitli bilgisayar programları gibi teknikler kullanılarak atölye çalışmaları ve çalıştaylar kapsamında yapılmıştır. Bu kapsamda atölye çalışmaları/çalıştaylar uzmanları ve halkı biraraya getirerek kısa süre içinde belirli bir probleme çözüm üretebilmesini, mekânsal kararlar bağlamında

değerlendirilmesini ve alternatifler geliştirmesini sağlamak adına oldukça başarılı bir yöntem olmuştur.

Açık uçlu yöntem projelerin çoğunda kullanılmıştır. Halk toplantıları (odak grup toplantıları), yerel tv kanalları ve planlama oylaması kullanılan tekniklerdir. Bu teknikler arasında odak grup toplantıları iki proje dışında tüm projelerde kullanılmıştır. Geniş katılımın kısıtlı süre içinde tasarım önerilerinin ve alternatiflerinin değerlendirildiği başarılı bir teknik olduğu ve bu tekniğin genellikle oylamalarla desteklendiği gözlemlenmiştir. Yerel TV kanalları çalışmaların çoğunda kullanılmıştır. Yerel halkı daha kısa sürede bilgilendirilmesi bakımından tercih edilmiştir.

Beyin fırtınası yöntemi projelerin birçoğunda kullanılmıştır. Bu yöntem kendi içinde iki farklı başlık altında değerlendirilmiştir. Bunlar klasik beyin fırtınası yöntemi ve alternatif yöntemlerdir. Projelere bakıldığında klasik beyin fırtınası yöntemiyle çalışmalarda daha başarılı olduğu ve çalışmaların çoğunda kullanıldığı gözlemlenmiştir. Çünkü rahat ve resmi olmayan bir ortamda, katılımcıların yaratıcı düşünmeye teşvik edildiği yeni fikirler üretmek için cesaretlendirildiği, katkılarından faydalanarak yeni alternatiflerin üretildiği başarılı bir yöntem olmuştur. Alternatif yöntemler değerlendirildiğinde not kartları, eskiz kâğıtları ve bilgisayarlar yardımcı elemanlar olarak kullanılarak fikir ve öneri geliştirmek için tartışıldığı mümkün olduğunca daha fazla fikir ve çözüm önerisine ulaşmayı amaçlayan bir çalışma yöntemi olmuştur.

İletişim teknolojileri yöntemi sadece iki çalışmada kullanılmıştır. Bu yöntem ile birlikte sanal ortam, video konferans ve internet formları gibi teknikler kullanılmıştır. İki çalışmada oldukça büyük ölçekli projeler oldukları için bu yöntem ve teknikler ile daha çok katılımcı ve paydaşın dâhil edilmesi anlamında oldukça başarılı olmuştur. Paydaşların herhangi bir yerde toplanmadan sanal ortam üzerinden yorum yapabildikleri, öneriler geliştirip paylaşabildikleri sanal platformlar her kadar projelerde kullanılmamış olsa da gelecek için ve zamanı tasarruflu kullanmak adına yararlı olacaktır.

Seminer sunum yöntemi kapsamında değerlendirme yapıldığında yalnızca beş projede bu yöntem kullanılmıştır. Bu yöntemle birlikte video gösterimleri, müzik dinletileri ve fiziksel aktiviteler gibi teknikler kullanılmıştır. Bu gibi yöntem ve teknikler katılımcıların daha dikkatli şekilde projeye odaklanmalarını aynı zamanda yaptıkları işten keyif almaları anlamında oldukça yararlı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Son olarak tasarım oyunları yönteminin başarısı projelerin türüne ve katılımcılarına göre değişkenlik göstermiştir. Yapılan çalışmalar değerlendirildiğinde bu yöntem yalnızca

üç projede kullanılmıştır. Tasarım oyunları kapsamında harita oyunları, masa oyunları, fotoğraf analiz etme oyunları, rol yapma (tiyatro performansları) oyunları, hikâye anlatma oyunları (senaryo oyunu) ve puzzle oyunlarından (yap/boz, ne nerede oyunu veya karar verme oyunu) oluşmaktadır. Tasarım oyunları geniş katılımı sağlamayı amaçlayan oyun sürecinde kesin sonuçlara ulaşmak yerine katılımcıların ilgisini çekerek daha verimli bir süreç geçirilmesine imkân sunan başarılı bir yöntem olmuştur.





Tablo 4. Projelerin aşamalarının (uygulama, tasarım) ve kullanılan yöntemlerinin değerlendirilmesi

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Aşamalar	PROJE ADI	Düze Umur Evleri	Oyun Engel Tanıma	İzmit Yenilikçi Yerleşmeler	Edime S.S. Cumhuriyet Mahallesi	Beyciler Evleri Sosyal Konut	Rize Park Projesi	Wharf District Park	Gleisdreieck Park	Saint_Etienne Place au Changement	Boulder Creak Branch Library (Bolder Çayı Kütüphane Tasarımı)	The North Carolina Arts Council/ Kuzey Karolina Halk Sanat Konseyi	Molenvliet	Leinefelde_ ZukunftsWerkSta dt	Quinta Monray	Lower Ngau Tau Kok (LNTK)
	Tasarım	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Uygulama	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	-
Farkındalık(3)	Sergi, Poster Sunumları	X	X			X	X	X	X	X	X	X		X		X
	Medya	X	X					X	X	X						
	Yürüyüş Turları	X	X			X	X	X	X	X		X				X
Dolaylı(3)	Sörvey	X	X	X		X	X	X	X	X		X	X		X	
	Anket	X	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X	X	X
	Görüşme Yapmak (Röportaj)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X
Grup Etkileşim(1)	Atölye Çalışmaları/Çalıştaylar (maket, çizim, planlar, fotoğraflar, videolar, 3D simülasyonlar, bilgisayar programları, tasarım alternatifleri, eskizler)	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Açık Uçlu(3)	Halk Toplantıları (Odak Grup Toplantıları)	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X		X	X	X
	Yerel Tv Kanalları	X	X			X		X		X		X			X	
	Planlama Oylaması	X				X				X		X			X	
Beyin Fırtınası(2)	Klasik Beyin Fırtınası Yöntemi	X	X				X	X	X	X	X		X			
	Alternatif Yöntemler (not kartları, eskiz kâğıtları, bilgisayarlar)	X	X					X	X							
İletişim Teknolojileri	Sanal Ortam (Video Konferans) İnternet Forumu								X	X						
Tasarım Oyunları	Harita Oyunları, Masa Oyunları, Fotoğraf Analizleri, Rol Yapma, Hikaye Anlatımı, Tiyatro Performansları	X	X									X				
Seminer Sunumları	Video Gösterimleri, Müzik Dinletileri, Fiziksel Aktiviteler	X	X			X	X		X							

Tablo 5’de yapılan çalışmalar katılım düzeyleri bakımından bilgilendirme, danışma, dâhil etme, iş birliği yapma ve yetki verme başlıkları altında değerlendirilmiştir. Araştırma genelinde katılımcı tasarım anlayışıyla yapılan bu çalışmalar bu beş adım ile birlikte örtüşmektedir. Projeler değerlendirildiğinde bilgilendirme, danışma ve dâhil etme çalışmalarının tamamında kullanıldığı gözlemlenmiştir. Katılımcıların sorunları, alternatif çözümleri anlayabilmeleri adına tarafsız yapılan bilgilendirme başarılı sonuçlar getirmiştir. Danışma ile birlikte analizler, tasarım alternatifleri ve kararlar hakkında değerlendirmeler alınmıştır. Sürecin başından itibaren katılımcıların dâhil edildiği bir yaklaşım ile hareket etmek, çalışmaların daha verimli sonuçlar almasını sağlar. İşbirliği yapma düzeyinde geliştirilen alternatifler ve üretilen çözümlerin her safhasında katılımcıların dâhil edildiği; katılımcıların çözüm üretirken doğrudan öneride bulunduğu ve önerilerin karara maksimum düzeyde etki ettiği verimli bir süreçtir. Bu bağlamda projeler değerlendirildiğinde dört proje dışındaki tüm çalışmalar bu seviyeye kadar çıktıkları gözlemlenmiştir. Son katılım düzeyi olan yetki verme, tüm kararın ve çözümlerin halka ait olduğunu projelerde doğrudan uygulandığını gözlemlenmiştir. İncelenen çalışmalar doğrultusunda yetki verme düzeyi beş projede uygulanmıştır. Katılımın farklı düzeylerde gerçekleşmesi, projelerdeki katılımcı tasarım sürecine katılımcıların ne kadar dâhil edildiğini, katılımcılar tarafından alınan kararların, belirtilen fikir ve önerilerin karar verme sürecindeki etkisini ve başarısını göstermiştir.

Tablo 5. Katılım düzeylerinin değerlendirilmesi

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	PROJE ADI	Düzece Umut Evleri	Oyun Engel Tanımaz	İzmit Yenilikçi Yerleşmeler	Edirne S.S. Cumhuriyet Mahallesi	Beyciler Evleri Sosyal Konut	Rize Park Projesi	Wharf District Park	Gleisdreieck Park	Saint_Etienne Place au Changement	Boulder Creak Branch Library (Bolder Çayı Kütüphanesi Tasarımı)	The North Carolina Arts Council/Kuzey Karolina Halk Sanat Konseyi	Molenvliet	Leinefelde_ZukunftsWerkSta	Quinta Monray	Lower Ngau Tau Kok (LNTK)
Katılım Düzeyi	Bilgilendirme	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Danışma	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Dâhil Etme	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	İş Birliği Yapma	X	X				X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	Yetki Verme	X	X					X		X					X	

## 2. YAPILAN ÇALIŞMALAR

### 2.1. Çalışmanın Amacı ve Kapsamı

Katılımcı tasarım anlayışı ile oyun kavramının birleştirilerek toplumun mimarlığa, yapılı çevreye olan ilgisinin arttırılacağı, normal koşullarda korku ve tereddüt yaratabilecek birçok konunun oyun yoluyla çok daha kolay biçimde öğrenilebilir, deneyimlenebilir hale getirilebileceği, çalışmanın temel hipotezini oluşturmaktadır. Tez çalışması kapsamında yürütülen katılımcı tasarım atölyesi ile çocukların yaşadıkları mekânların oluşum ve kullanım süreçlerine ait bilgilerini arttırmak ve farkındalık yaratmak hedeflenmektedir. Bunun, mevcut mekânların kullanımını ve yeniden canlandırılmasını iyileştireceğini savunulmaktadır.

Bunların yanı sıra çalışma, mekâna ilişkin estetik, teknik, işlevsel konuları incelemeyi ve çocukların yeteneklerini geliştirerek kendi tasarımlarını oluşturmalarını sağlamayı ve çocukları kendi yaşam çevrelerini keşfetmeye teşvik etmeyi hedeflemektedir. Kamusal alandaki katılımcı tasarımın amacı oyuna, eğlenceye, sanata, müziğe, spora kısacası doğrudan kullanıcının ihtiyaçlarına yönelik yaratıcı mekân çözümleneleri oluşturmak amaçlanmıştır (Uttke, 2012).

Katılımcı odaklı atölye programları sayesinde kullanıcılar kendi yaşam çevrelerinin şekillenmesinde söz sahibi olmakta ve böylece çevrelerine duydukları aidiyet duygusu güçlenmektedir. Bu yaklaşım geleceğe dönük sürdürülebilir çevrelerin oluşmasını sağlamaktadır (URL-43). Sürdürülebilir, nitelikli yaşam çevrelerinin oluşumu yapılı çevre konusunda toplumsal farkındalık yaratılması ile mümkündür.

Hayata geçirilen tüm etkinliklerde ‘oyun’, dünyayı keşfetmenin ve öğrenmenin doğal bir yöntemi olarak kullanılmaktadır. Kurgulanan aktivitelerde ‘oyun’un metodolojik bir yaklaşım biçimi olarak seçilmesi, çocukların içgüdüsel hayal güçlerini rahatlıkla su yüzüne çıkarmalarını sağlamaktadır (URL-44).

Bu çalışma kapsamında gerçekleştirilen tüm atölye çalışmalarında, tasarım oyunları ile birlikte kurgulanarak katılımcı çocukları daha etkin ve dikkatli, heyecanlı tutarak konsantrasyonlarının/ilgilerinin canlı kalabilecekleri öngörülmüştür. Böylelikle, katılımcı çocukların kentlilik bilincine ve çevre duyarlılığına sahip bireyler olmasını sağlayarak

oyun mekânlarının oluşum süreçlerinde bilinçli bir biçimde katkı koyabilecekleri bilgi birikimine sahip olmaları desteklenmiştir.

Bu kapsamda çalışmayı teşvik eden varyasyonlar;

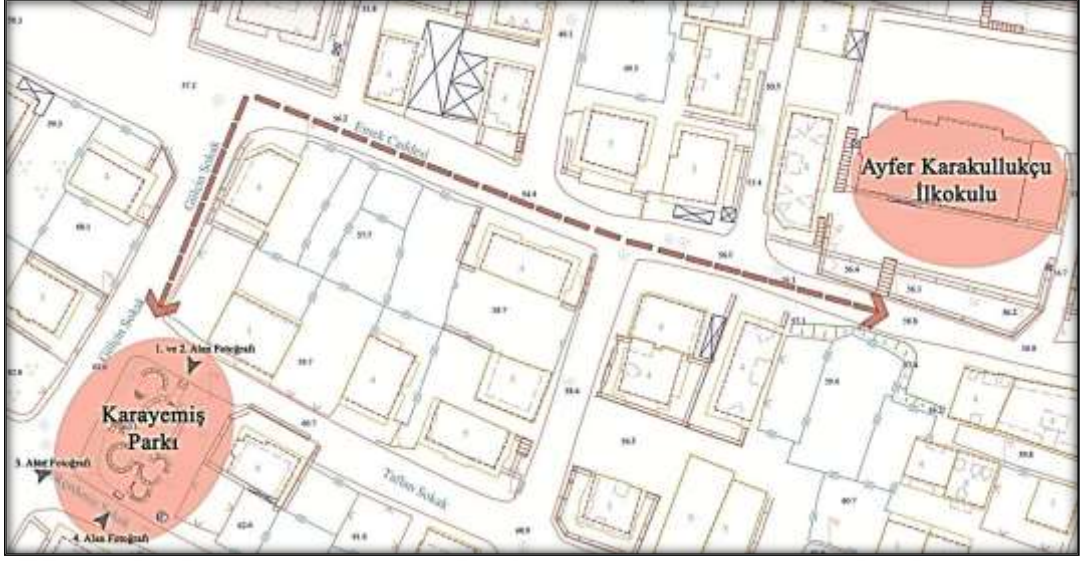
- Çocukların kentsel tasarım süreçlerine dâhil edilmesi fiziksel, sosyal, duyuşsal ve bilişsel gelişimini etkilediği,
- Katılım kültürü nitelikli mekânları oluşturacağı gibi bu mekânların daha fazla sahiplenilmesini ve korunmasını sağlayacaktır.

Tez sürecinde, katılımcıların mekâna dair ihtiyaç ve istekleri doğrultusunda tasarım sürecinin nasıl yönlendirileceği, uzlaşma ile karar alma, tasarımcı ve kullanıcı arasındaki dengeyi keşfetmek ve kullanıcıların tasarıma yönelik farkındalıkların artırılması amaçlanmıştır.

Katılımcıların çocukların oluşturduğu kullanıcılarla tasarımcıyı buluşturan katılımcı tasarım yaklaşımının deneyimlenmesi sürecinde tasarım oyunları yöntemi kullanılarak gerçek bir atölye deneyimi gerçekleştirmek ve örnek bir kullanıcı odaklı bir tasarımın modeli oluşturmak tezin temel amacı ve iddiasıdır. Böylelikle, katılımcı tasarım sürecinin sahip olduğu işleyiş değerlendirilecek ve süreçte tasarımcının değişen rolü tartışılacaktır.

## **2.2. Çalışma Alanı**

Alan çalışması kapsamında önceki bölümlerde ele alınan kuramsal araştırma doğrultusunda katılımcı tasarım yaklaşımı kullanılarak çocuklar ile birlikte park tasarlamaya yönelik bir atölye çalışması yürütülmüştür. Çalışma alanı, Trabzon Konaklar Mahallesi'nde bulunan Karayemiş parkıdır (Şekil 45).



Şekil 45. Karayemiş parkı halihazır durumu



Şekil 46. Karayemiş parkı alan fotoğrafları

Karayemiş Parkı, üç tane taşıt yoluyla (Gülçin, Taflan ve Gökçedeniz Sokak) destekli bir tarafı özel mülk ile sınırlı bir oyun alanıdır (Şekil 46). Oyun alanının içerisinde spor aleti, çeşme, büfe, bitkiler, kentsel donatılar (oturma ve aydınlatma birimleri, çöp kutusu), oyun araç ve gereçleri bulunmaktadır. Oyun alanının çocuklar tarafından tercih edilen bir park olmadığı gözlemlenmiştir.

### 2.3. Çalışma Yöntemi ve Süreci

Katılımcı tasarım yaklaşımı ile oyun alanının planlanması ve tasarlanması, katılımcı çocukların yaşadığı çevredeki oyun alanına şekil verirken karar verme sürecinde doğrudan veya dolaylı olarak sorumluluk aldıkları etkin ve katılımcı bir süreci oluşturmaktadır.

Katılımcıların mekâna dair ihtiyaç ve istekleri doğrultusunda tasarım sürecinin işleyişi belirlenmiştir. Bu bağlamda katılımcılarını çocukların oluşturduğu kullanıcılarla tasarımcıyı buluşturan bu süreçte tasarım oyunları yöntemi kullanılarak bir atölye programı oluşturulmuştur. Atölye kapsamında tasarım sürecinin tasarım oyunları ile ilişkilendirilmesi sürecin katılımcılar tarafından daha kolay ve çabuk benimsemelerini sağlamıştır. Süreç içinde daha aktif olmalarının yanı sıra küçük yaşta böyle bir proje içinde olmaları sürdürülebilir katılımcı tasarım modelini de beraberinde getirecektir.

Bu kapsamında, atölye çalışması 9-10 yaş arası ilköğretim öğrencilerinin oluşturduğu toplam 12 öğrenciyle birlikte yürütülmüştür. Okul yönetimi tarafından belirlenen 12 öğrencinin cinsiyet bazlı eşitliğine dikkat edilmiş olup seçim tamamen okul yönetimine bırakılmıştır. Dolayısıyla, yetenekli, algısı yüksek vb. tasarıma yatkınlık düzeyi itibarıyla homojen bir grup değil rastgele heterojen bir grupla çalışılmıştır. Projede yer alacak katılımcılar, Ortahisar İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı Ayfer Karakullukçu İlköğretim Okulunda devam eden öğrenciler arasından gönüllülük esasına göre seçilmiştir. Bu öğrenciler aynı sınıfta olan birbirini tanıyan öğrenci gurubudur. Bu durum, atölye çalışması öncesi ekibi kaynaştırmak için gerekli olan “buz kırıcı” tekniklerin uygulanma sürecini kısaltmış ve çalışmaya doğrudan başlanmasına olanak tanımıştır.

Atölye çalışması, hafta içi belirlenen bir günde katılımcılar ile birlikte 90 dakikalık bir zaman diliminde 8 haftalık bir katılımcı tasarım sürecidir. Haftalık eğitimlere birer kez katılmayan 2 öğrenci olmuştur. Katılımcı öğrencilerin 3 tanesi oyun parkı projesinin gerçekleştirileceği arsanın bulunduğu mahallede ikamet etmekte olup diğerleri de parkın varlığından haberdar/görsel olarak farketmiş ancak kullanıcısı olmamış öğrencilerdir.

Süreç, farklı zaman aralıklarında gerçekleştirilen çeşitli atölye programları ile birlikte yürütülmüştür. Atölye çalışması üç aşamada gerçekleştirilmiştir. Bu aşamalar sırasıyla; Hazırlık (tasarım öncesi) aşaması, Planlama & Tasarım aşaması, Karar aşaması (tasarım sonrası alternatifler arasından seçim yapmak)'dır (Tablo 6).

Tablo 6. Atölye programı

Hazırlık Aşaması	1. Hafta	Harita Oyunu (Bellek Haritası Oluşturma)
	2.Hafta	Fotoğraf Analiz Etme Oyunu
Planlama& Tasarım Aşaması	3.Hafta	Resim Yapma Oyunu
	4.Hafta	Masa oyunları
	5.Hafta	Hikâye Anlatma Oyunu (Senaryo Oyunu)
	6.Hafta	Rol Yapma Oyunu
Karar Aşaması	7.Hafta	Puzzle Oyunu (Ne Nerede Oyunu)
	8.Hafta	Karar Verme (Oylama)

Çalışma kapsamındaki aşamalar; hazırlık, planlama & tasarım aşaması, karar aşaması sırasıyla haftalık olarak anlatılmıştır. Yapılan her çalışmanın gerçekleştirildiği tarih, atölye çalışmasının adı, süresi, gerçekleştirildiği mekân, çalışmanın amacı, kapsamı, kullanılan malzemeler ve araştırmacının her çalışma ile ilgili değerlendirmeler anlatılmıştır (Tablo 6). Bunların yanı sıra çalışma esnasında katılımcıların dikkat etmesi gereken hususlara ve çalışma sonrası elde edilen ürünlere yer verilmiştir.

Söz konusu çalışmanın iki temel hedefi bulunmaktadır. Bunlardan birincisi çocukların yapılı çevrenin oluşumunda sorumluluklarının farkına varması; ikincisi ise çocukların kendi mekânsal ihtiyaçlarını yetkin biçimde dile getirebilecekleri koşulları sağlamaktır. Bu çalışmalar katılımcıların yapılı çevre farkındalığını arttırdığı gibi, iletişim yeteneklerinin gelişmesini de sağlamaktadır. Bu kapsamda çalışmaların tamamında “yaparak öğrenme” yöntemi kullanılmaktadır.

Kullanılan yöntemler Sanders'in yap, göster (do tolls) gözleme dayalı iletişim çocukların ne yaptığı, nasıl yaşadığı, neyi nasıl kullandığı, gibi araştırmaları kapsayan genel bir ifadedir. Algılama, tespitler, tercihler ve yorumlar ile birlikte yapılmaktadır. Üret (make tolls) üretmeye-yapmaya dayalı katılımcı metotlar arasında yer almaktadır. Kullanıcının örtük potansiyellerinin ortaya çıkarılmasını amaçlayan ve kullanıcının ona sağlanan araçlar (tollkits) ile neler yapabileceğinin gözlemlendiği üretken ve özel bir

yöntemdir. Bu yöntem aktif kullanıcı ile birlikte yapılarak ifade edilir. Söyle, anlat (say tolls) görüşme ve grup toplantılarına dayanan kullanıcıların ne söylediğinin ve ne düşündüğünün anlaşılması için kullanılan bir yöntemdir.

Bu yöntemler doğrultusunda atölye programı düzenli olarak sekiz hafta boyunca her Cuma günü 13:00-14:30 saatleri arasında gerçekleştirilen etkinlik çalışmaları birbirini izleyen ve destekleyen bir dizgeyle ele alınmıştır. Atölye çalışmalarının gerçekleştirileceği mekânlar proje paydaşı olan Ayfer Karakullukçu İlköğretim okulunun yemek salonudur. Yapılan her atölye çalışması boyunca katılımcı çocukların tepkileri gözlemlenmiş, yapılan çalışmalar fotoğraflanmış ve video kayıtları alınarak çalışmanın arşivi oluşturulmuştur. Yapılan atölye çalışmaları birbirini takip eden bir sürecin basamakları olarak kurgulanmıştır. Her aşamada çalışmayı desteklemek amacıyla bir iş planı hazırlanmıştır. Yapılan çalışmalar sırasında çok fazla yönlendirici olmadan katılımcıların kendi fikirlerini ifade etmesine ortam hazırlanmış fakat takıldıkları noktalarda ve sordukları sorulara cevap verme konusunda yardım edilmiştir. Atölye sürecinin ve bu atölyelerde elde edilen ürünlerin arşivlenmesine yönelik olarak fotoğraf ve video çekimleri gerçekleştirilmiştir. Eldeki tüm görsel ve yazılı materyaller çözümlenmiş, toplanan tüm veriler tez araştırması kapsamında değerlendirilmiş, analiz edilmiş ve bir araya getirilerek bilimsel yazına dönüştürülmüştür.



### 3. BULGULAR

Bu araştırma süresince katılımcıların üç aşamadan oluşan tasarım sürecini tasarım oyunlarıyla ilişkilendirerek çocukların oyun alanı tasarımını daha eğlenceli hale getirmek amaçlanmıştır. Bu bağlamda çalışma kapsamında yukarıdaki bölümde belirtildiği üzere katılımcı çocukların sekiz hafta boyunca izleyecekleri tasarım oyunlarının program çizelgesi oluşturulmuştur. Zaman kullanımı önemli olduğu için tüm çalışmaları belirlenen süre içinde tamamlamaya özen gösterilmiştir.

#### 3.1. Hazırlık Aşaması

##### 3.1.1. Harita Oyunu (Bellek Haritası Oluşturma)

Birinci haftanın atölye çalışması 1 Mart 2019 tarihinde 13:00-14:30 saatleri arasında 90 dk bir zaman diliminde okulun yemek salonunda yapılmıştır (Tablo 7). Çocukların dikkatlerini toparlayarak bu işi yapmaları için yeterli bir süre olmuştur. Katılımcılara öncelikle atölye süreci hakkında bilgi verilmiş, neden katılımcı olarak seçildikleri, süreçteki rolleri net bir biçimde anlatılmıştır.

Tablo 7. Birinci Hafta atölye çalışması

Konu	Harita Oyunu (Bellek haritası oluşturmak)
Tarih	1.03.2019
Süre	90 dk
Yer	Ayfer Karakullukçu İlköğretim Okulu Yemekhanesi
Yardımcı Malzemeler	A3 veya A4 ebatlı renkli kâğıtlar, keçeli kalemler, boya kalemleri, kurşun kalem, yapıştırıcı, makas, silgi, kalemtraş, küçük toplar, kamera

Sınırlı bir süre içinde çocuklara bu işi kurallı yaptırabilmek ve aynı zamanda disiplini sağlamak amacıyla top sende oyunuyla birlikte top kimdeyse o kişinin söz hakkına sahip olabileceğini bu şekilde konuşmaları gerektiği anlatılmıştır. Çünkü zamanı etkin yönetilmesi çok önemlidir.

Araştırmacı kendini tanıttıktan sonra topu sırayla öğrencilere atarak öğrencilerin kendilerini tanıtmalarını sağlamıştır. Konaklar Mahallesi'nde bulunan bu okulun yakın çevresinde çocuk oyun alanının olup olmadığı, hangi sıklıkla bu oyun alanını kullandıkları ve bu oyun alanının yeterli olup olmadığı tartışılmıştır. Burandan çıkan sonuca göre bu mahallede yaşayan çocukların oyun alanının varlığından haberdar olduğunu fakat bu oyun alanını kullanmadıkları ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla çocuklar tarafından kullanılan etkin bir çocuk oyun alanı olmadığı sonucuna varılmıştır.

Tasarım yapılacak alana okuldan nasıl gidileceği konusunda bir gezi düzenleyerek gözleme dayalı iletişim ile çocukların algılama, tespitler ve yorumlar yapması sağlanmıştır. Katılımcı çocukların çevreye bilinçli bakmalarını, çevreye karşı farkındalıklarını, duyarlılıklarını arttırmayı ve mekân algısını oluşturmayı amaçlayan bir etkinlik olmuştur (Şekil 47).



Şekil 47. Gezi çalışması (kişisel arşiv)

Çocukların sınırlı ve yüzeysel baktığı yerlere detaylı bakma farkındalığını oluşturmak amaçlanmıştır. Bu bağlamda çocukların algısını yüksek düzeyde tutmak ve çevreye karşı dikkatleri arttırmak için hayali fotoğraflar çekerek çektikleri fotoğrafları hafızlarına kaydetmeleri istenmiştir. Böylece çocuk gözüyle, çevrelerini nasıl algıladıklarını hayali fotoğraf çekme oyunuyla birlikte daha dikkatli çevrelerine baktıkları gözlemlenmiştir. Hayali fotoğraf çekme oyunu için katılımcı çocuklar kendilerine bir oyun elemanı olarak parmaklarını objektif yaparak parka gidene kadar tüm sokak boyunca

çevrelerinde dikkatlerini çeken her şeyi gözlemleyerek ve hayali fotoğraflarını çekerek hafızalarına kaydetmişlerdir (Şekil 48).



Şekil 48. Hayali fotoğraf çekme oyunu (kişisel arşiv)

Parktan okula gelindiğinde harita oyunu etkinliğiyle devam edilmiştir. Hayali fotoğraflarıyla birlikte bellek haritasının (kroki haritasının) çizilmesi istenmiştir. Krokiyi çizerken günlük olarak kullanılan rota dikkatle zihinde canlandırılmalı, bu rota üstünde bulunan her şey sırasıyla ve birbirine göre konumları göz önünde bulundurularak yerleştirilmelidir.

Park alanının kavranabilmesi için parka nasıl, hangi güzergâh üzerinden gittiklerini, bu güzergâh üzerinde dikkatlerini çeken şeyleri, parkın çevresiyle ilişkisi, topoğrafyası, bitki örtüsü, parkın büyüklüğü, park alanında yer alan mevcut bitkileri, parkın fiziki özellikleri, giriş-çıkışları ve parkın etrafından geçen yol incelenerek yerinde görülmesi sağlanmıştır. Bu çalışma ile birlikte katılımcı çocukların okul yakın çevresini dikkatli incelemesi, sorgulaması ve duyarlılığının artırılması sağlanması amaçlanmıştır. Çocukların çevre ile ilgili değerleri öğrenmeleri, problem çözme, sosyal yeteneklerini arttırmaları ve kendi yaşam çevreleriyle ilgili sorumluluk duygularının gelişmesi amaçlanmaktadır. Bu sayede katılımcıların arsayı gerçek anlamda deneyimleyerek projeye adapte olmaları sağlanmıştır. Çocukların farkındalıklarını artırırken anlamayı, algılamayı ve değerlendirmeyi öğrenerek uyguladıkları bir çalışma olması amaçlanmıştır. Katılımcı çocukların projenin hayali bir yer için değil, gerçek bir arsa için tasarlandığını, bu arsanın

birçoğunun günlük yaşantısı içinde dâhil olduğu bir bölgede yer alması büyük bir önem taşımaktadır. Bu nedenle yapılan arazi gezisi katılımcıların projenin gerçekliğini kavrayabilmeleri adına oldukça yararlı olmuştur.

Çocukların hayali olarak çektikleri fotoğrafları ve belli başlı nirengi noktaları kâğıtlar üzerinden çizmeleri ve göstermeleri sağlanmıştır. Üretmeye ve yapmaya dayalı katılımcı bir yöntem ile yapılan bir etkinlik olmuştur. Kullanıcının örtük potansiyellerinin ortaya çıkarılmasını amaçlayan ve kullanıcının ona sağlanan araç ve gereçler ile neler yapabileceğinin gözlemlendiği üretken ve özel bir yöntem kullanılmıştır (Sanders, 2002). Bu yöntem aktif kullanıcı ile birlikte yapılarak ifade edilmiştir.

Bu çalışmada çocukların tasarımlarını ortak bir dil doğrultusunda nasıl aktarabileceği üzerinde durulmuştur. Bu amaçla öncelikle çocuklardan okuldan parka gittikleri güzergâhın ölçeksiz bir krokiyi oluşturmaları ve bu yol üzerindeki belli başlı nirengi noktalarını çizdikleri harita üzerinde işaretlemeleri istenmiştir (Şekil 49). Bu çalışma çocuğun yakın çevresini ne kadar dikkatli incelediğini sorgulatmayı ve yapıları çevreleri ile ilgili duyarlılıklarını arttırmayı hedeflemektedir. Çocukların yakın çevrelerini, her gün geçtikleri güzergâhı hatırlamakta güçlük çektikleri yaptıkları yorumlardan anlaşılmaktadır (Arın, 2015).



Şekil 49. Kroki çalışması atölye ortamı (kişisel arşiv)

Çocuklar hayali fotoğrafların çizimine başladıklarında kendi yöntemlerini geliştirmişlerdir. Malzeme listesinde cetvel olmadığı için çocukların bir kısmı kalemleri cetvel olarak kullanarak çizim yapmışlardır. Bu bağlamda, çocukların çizim yaparken cesaretlendirilmeleri oldukça önemli olmuştur. Katılımcı çocukların okullarının bulunduğu

emek caddesinden başlayarak parka kadar en çok dikkatlerini tabelalar çektiği gözlemlenmiştir. Okulun karşısında bulunan Bim Market ve Öz-Ay kırtasiye tüm çocukların haritasında bulunmaktadır. Bu kapsamda çocukların aktif olarak kullandıkları mekânların hafızalarında daha çok kaldığı gözlemlenmiştir. Bunun dışında cadde üzerinde bulunan Bizim Bakkal 54 tüm çocukların çizimlerinde mevcuttur, bu işyerinin tabelasının büyüklüğü ve rengi oldukça dikkat çekici boyuttur. Konaklar mahallesinde ikamet eden ve o çevrede yazın Kur'an kursuna giden çocukların hepsi Kur'an kursunun yerini harita üzerinde göstermişlerdir. Bunun dışında sokak boyunca evler, boş arsalar (bahçeler), rüzgâr rent a car, a101, no-on tekeli bayi (büfe), kübra süt home, yavuz rent a car, havaalanı, tabip gıda balcı, terzi, mercan yufka, anaokulu, terzi gibi mekânların tabelaları çocukların hayali fotoğraflarının çizime aktarıldığı bellek haritasında görülmüştür (Şekil 50).



Şekil 50. Yapılan çalışmalar (kişisel arşiv)



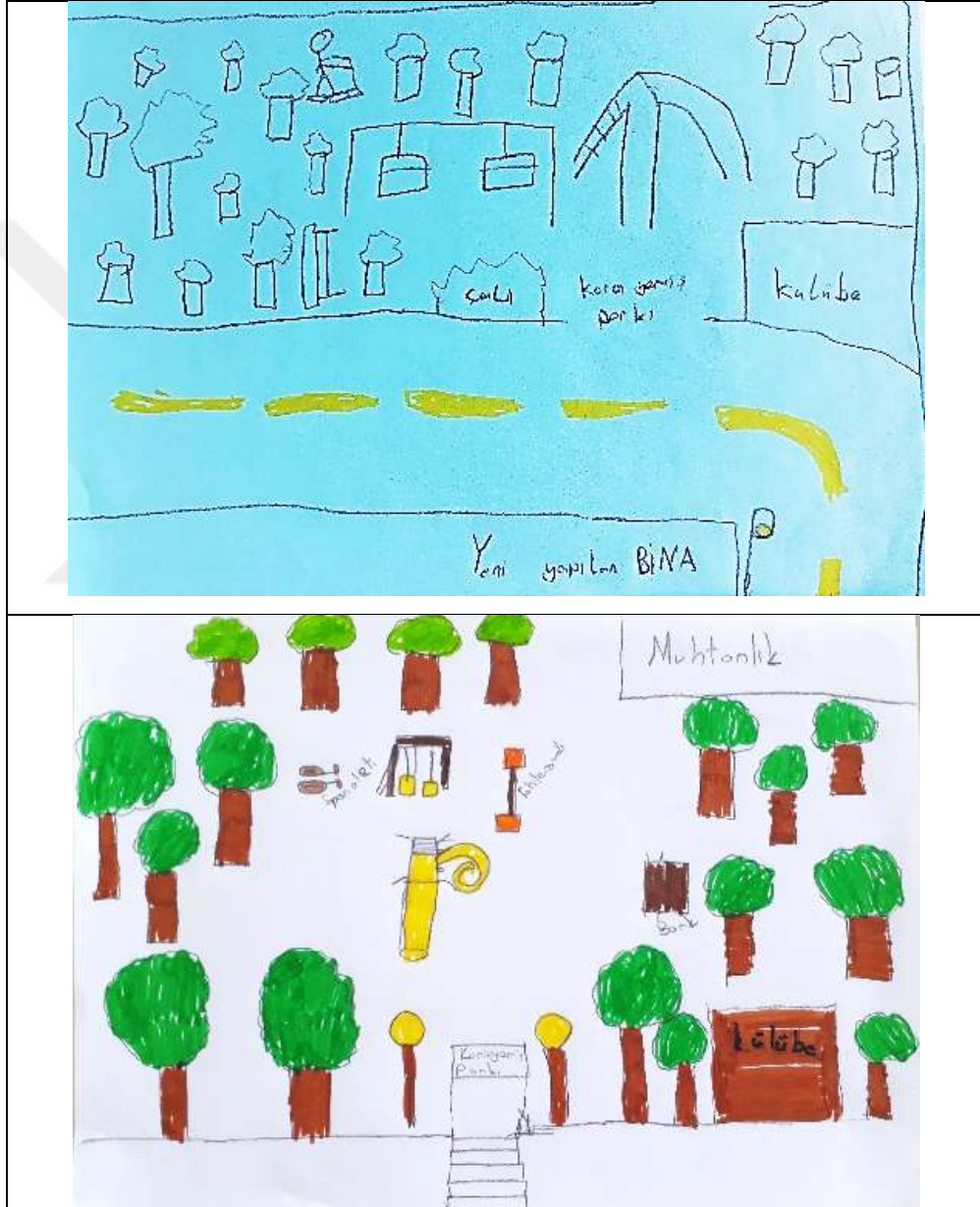
sağlamışlardır. Katılımcı çocukların parkta bulunan salıncaklarda oturarak sallandıklarında ayaklarının yere değmesinden dolayı salıncaklarda ayakta durarak salladıkları, kaydırakların dar ve küçük olmasından kaynaklı çocuklar kaydıracağı amacı dışında kendilerinin geliştirdikleri oyunlar ile birlikte vakit geçirdikleri ve tahterevalli çocukların boylarına uygun olmadığından dolayı çocuklara zarar verebilecek olması gözlemlenmiştir (Şekil 51). Dolayısıyla, bu parkın 9-10 yaş grubu çocuklar için uygun olmadığı daha küçük yaş grubu için yapılmış olduğu gözlemlenmiş ve çocuklarca ifade edilmiştir. Parkta sadece bir tane spor aletinin olmasına rağmen çocukların dikkatini çekmiştir ve çocuklar bu spor aletini kullanmışlardır. Aynı zamanda parkta betondan yapılmış oturma biriminin fark edilmediği ve işlevsel olarak kullanılmadığı gözlemlenmiştir. Muhtemelen, ahşap ile kaplanmamasından dolayı hangi işlev için yapıldığı çocuklarca anlaşılamamıştır. Genel olarak parkta, oturma birimlerinin (bank) yetersiz olduğu, çöp kutusunun yetersiz olduğu, aydınlatma birimlerinin az olduğu ve 18 tane ağacın ve çalılıarın olduğu, parkın içinde bir tane büfenin olduğu dikkatlerini çekmiştir.



Şekil 51. Park Gezisi (kişisel arşiv)

Bu ön gezi çalışması yapıldıktan sonra katılımcı çocukların yaptıkları çizimler incelendiğinde parkın adının Karayemiş Parkı olması oldukça dikkatlerini çekmiştir. Karayemişin ne olduğu, hangi renk meyveleri, hangi renk çiçekleri ve hangi renk yaprağı olduğu konusunda sorular soran çocuklara bilgi verilmiştir. Ancak parkın adı karayemiş parkı olmasına rağmen parkta bir tane bile karayemiş ağacı olmaması çocukların dikkatini

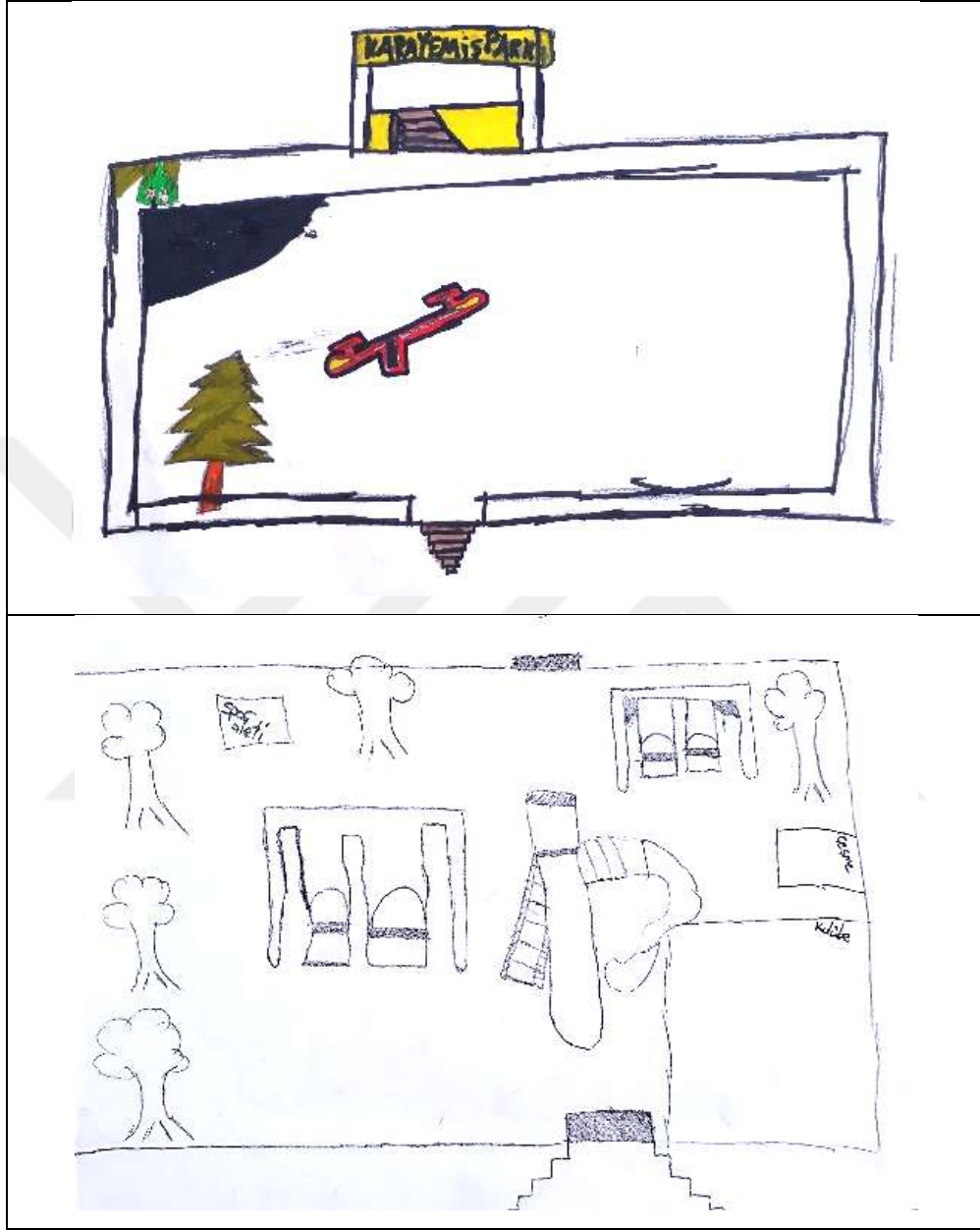
çekmiştir. Katılımcı çocukların yaptıkları bu etkinlikte parkın adının yazdığı giriş tabelası, parkın kapısı ve merdivenleri çizmek ile başlamışlardır ve bunun için defalarca uğraştıkları gözlemlenmiştir. Bunun dışında çizimlerin çoğunda büfe, banklar, bitkiler, kaydırak, tahterevalli, salıncaklar, aydınlatma elemanları ve çeşme dikkatlerini çekmiştir. Parkın zemin döşemesi katılımcı çocukların hiçbirini dikkatini çekmemiştir (Şekil 52).



Şekil 52. Oyun parkı bellek haritası çizimleri (kişisel arşiv)



Şekil 52'nin devamı

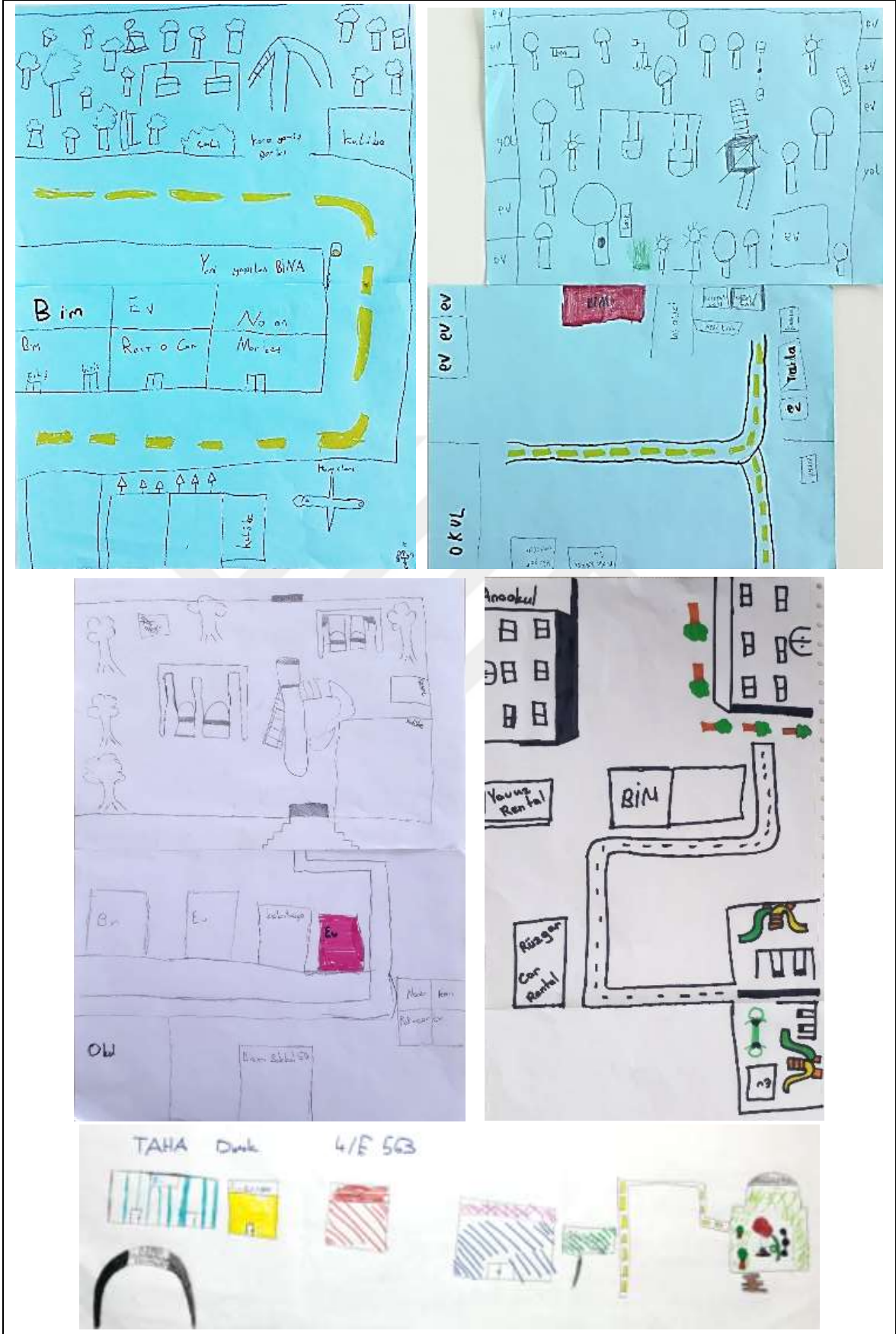


Bu atölye çalışması kapsamında önemli olan katılımcı çocukların ne kadar doğru ve güzel çizim yapmaları değil atölye sürecine hazırlık, cesaretlendirme ve çevresel algılarını arttırmak olmuştur. Yapacakları park tasarımını hayali bir alanda değil de okullarının çevresinde bulunan sıklıkla kullanabilecekleri bir yerde olmasıyla onları daha çok heyecanlandırılması sağlanarak bu işe daha kolay adapte olmaları konusunda onları heveslendirmek amaçlanmıştır. Parkın bugünkü halini çizerken bile ‘Nasıl olması gerektiğini çiziyim mi?’ sorusu defalarca yinelenmiştir.

Bu atölye kapsamında çocukların çizim yapamaması durumunda karşılaşılabilecek olumsuzluklara ilişkin alternatif yaklaşım olarak belirlenen plan; katılımcıların dikkatlerini çeken mekânların isimleri, mekân ve binaların renkleri, donatıların isimleri bir kâğıda yazılıp, boyanmasının sağlanması için onlara verilen kâğıt üzerinde yapıştırılmasının sağlanmasıdır. Ancak bu alternatif plana ihtiyaç olmadan çalışma tamamlanmıştır.

Bu çalışmalar aracılığıyla gündelik yaşamlarında içinde buldukları yapılı çevreyi nasıl kâğıda dökebileceklerini deneyimlemişlerdir (Şekil 53).





Şekil 53. Atölye çalışması boyunca oluşturulan bellek haritaları (kişisel arşiv)

Kroki çalışması katılımcıların yakın çevreleriyle ilgili farkındalığını ortaya koymaktadır. Oluşturulan krokilerin niteliği katılımcıların yaşları kadar, çevresel algı düzeyleriyle de doğrudan ilişkilidir. Oldukça detaylı ve oranlı kroki çalışmalarının yanı sıra yeterince çevresel veri barındırmayan örnekler de bulunmaktadır. Çevresel algının oluşumunda çocuğun söz konusu mekânlar arasında kullandığı ulaşım yöntemi de etkili olmaktadır. Katılımcılarla yapılan görüşmelerde okul ve park arasındaki mesafenin kısalığı nedeniyle ulaşımını yaya olarak gerçekleştiren bireylerin çevresel farkındalığının çok daha üst düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Bununla beraber servis kullanan ancak göreceli olarak daha kısa mesafe kateden çocukların çevresel hafızasının da uzun mesafe katedenlere oranla daha gelişmiş olduğu ortaya çıkmaktadır (Arın, 2015).

Bu çalışmalar aracılığıyla gündelik yaşamlarında içinde buldukları yapıları çevreyi nasıl kâğıda dökebileceklerini deneyimlemiştir. Bir objenin veya mimari ürünün en anlamlı biçimde nasıl ifade edilebileceğini, farklı yönlerden bakılarak üç boyuttan iki boyuta nasıl indirgenebileceğini kavrayan çocuklar plan ve görünüş çizimleri yapmışlardır.

### 3.1.2. Fotoğraf Analiz Etme Oyunu

İkinci hafta yapılan fotoğraf analiz etme oyunu 8 Mart 2019 tarihinde 13:00-14:30 saatleri arasında 90 dakikalık bir zaman diliminde okulun yemek salonunda yapılarak iki bölümden oluşmaktadır (Tablo 8). Birinci bölümde dijital olarak hazırlanan animasyon ve sunum gösterimleri yapıldıktan sonra ikinci bölümde sunuda gösterilen örneklerin çıktıları katılımcı çocuklara verilerek seçim yapmaları sağlanmıştır.

Tablo 8. İkinci hafta atölye çalışması

Konu	Fotoğraf Analiz Etme Oyunu
Tarih	8.03.2019
Süre	90 dk
Yer	Ayfer Karakullukçu İlköğretim Okulu Yemekhanesi
Yardımcı Malzemeler	Powerpoint sunumu, video ve animasyon gösterimleri, bilgisayar, projektör, sunu örneklerinin çıktıları, makas, yapıştırıcı, A3 ebatlı kâğıtlar, kalem, küçük toplar, usb girişli hoparlör, küçük toplar, kamera

İlk bölümde yap, göster (do tolls) yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntem gözleme dayalı iletişim ile çocukların ne yaptığı, nasıl yaşadığı, neyi nasıl kullandığı, gibi araştırmaları kapsayan genel bir ifade olup algılama, tespit, tercih ve yorum tekniği kullanılmıştır (Sanders, 2002). Bu bağlamda katılımcı çocuklara kendi yaşam çevrelerini biçimlendirilmeleri konusunda sahip oldukları hakların neler olduğu konusunda bilgilendirmek için ‘Çocuk Hakları Sözleşmesi’ adlı animasyon filmi seyrettirilmiştir (Şekil 54). Bu çalışma ile birlikte katılımcı çocukların kendilerini ilgilendiren konularda söz hakları olduğunu, bu hakların nelere olduğunu benimseyerek farkındalık kazandırılması amaçlanmıştır.



Şekil 54. Çocuk hakları animasyon filmi etkinlik çalışması (kişisel arşiv)

Katılımcı çocukların kentsel tasarım kararlarına dâhil olabileceklerini, kendi yaşam ve çevrelerini biçimlendirirken söz hakkına sahip oldukları konusunda bilgilendirilme yapılması amaçlanmıştır.

Katılımcılara çocuk hakları sözleşmesini anlatmak yerine bu sözleşmeyi animasyon filmi şeklinde seyrettirmek çocuklar için daha faydalı olduğu, çocukların bu filmi dikkatli bir şekilde seyrettikleri ve öğrencilerin film esnasında keyifli zaman geçirdikleri gözlemlenmiştir. Film sonunda sorular sorulduğunda öğrendiklerini anlatma konusunda hiç zorlanmadıkları gözlemlenmiştir.

Çocuk hakları sözleşmesi animasyon filminde kısaca dört temel ilkeden bahsedilmiştir ve bu ilkelerin diğer çocuk haklarına temel oluşturduğu belirtilmiştir. Bu

sözleşmedeki tüm hakların kullanılması ve uygulanması için başta devletin, ailenin ve toplumun her türlü çabayı göstermesi gerekmektedir. Çocuk hakları sözleşmesinde birinci ilke, çocuklara yönelik hiçbir ayrımcılık yapılmamasıdır yani çocuk hakları bütün çocuklar için doğdukları yer, konuştukları dil, dini inançları ve ten renkleri ne olursa olsun bu haklar tüm çocuklar için geçerli olmalıdır. Ayrıca büyüklerin inançları ya da görüşleri nedeniyle hiçbir çocuğa ayırım yapılmamalıdır. İkinci ilke her durumda öncelikli olarak çocuğun yararı düşünülmelidir. Yani çocuklar ile ilgili bütün yasa ve uygulamaları yapanlar öncelikle çocukların yararını düşünmek zorundadır. Devlet çocukların koruma ve bakımını üstlenen büyüklerin bu sorumluluklarını yerine getirmesi için önlemler almaktadır. Bu ilkelere üçüncüsü tüm çocukların yaşama ve gelişme hakkını gözetmektir. Çocuktan sorumlu herkesin yani ailenin, toplumun, devletin en birinci sorumluluğu çocukların yaşamını korumak ve sağlıklı gelişmelerini desteklemektir. Dört temel ilkeden sonuncusu ve en önemlisi “çocuk katılımı”dır. Bu ilke her çocuğun görüşlerini özgürce ifade etme ve kendisini ilgilendiren her konuda görüş bildirme hakkına sahip olduğunu ifade etmektedir. Buna karşılık herkesin çocukları dinleme ve onların fikirlerine saygı gösterme sorumluluğudur.

Animasyon filminin sonunda çocuk hakları konusunda katılımcılar ile birlikte soru-cevap şeklinde bir değerlendirme yapılmıştır. Katılımcı çocuklara bir park tasarlanırken size nasıl bir parkta oynamak istediğinizi hiç soran oldu mu? Sorusuna tüm katılımcıların cevabı hayır olmuştur. Aslında kendilerini ilgilendiren bir oyun alanı tasarımı yapılırken, çocuklara sorulması gerektiği ve bunun kendilerinin hakkı olduğunu böylelikle çocuklarca benimsenmiştir.

Türkiye’den ve Dünya’dan çeşitli park örnekleri, oyun mekân önerileri, oyun araç gereçleri, donatı detayları gibi bir parkta olması gereken tüm ayrıntılar sunum tekniği, video ve animasyon gösterimleriyle birlikte çocukların farkındalığını arttırmayı sağlayan bir etkinlik ile birlikte yapılmıştır (Şekil 55). Bu bağlamda, farklı oyun alanlarına ilişkin örnekler ile oyun parkı tasarımında hayata geçirilen farklı uygulamalar incelemişlerdir. Bu sayede kendi imkânları doğrultusunda yakın çevrelerinde kullandıkları oyun alanlarının yanı sıra farklı oyun araçları da irdelemişlerdir. Bunlar, projenin farklı aşamalarında gerçekleştirecekleri çalışmalar için kendilerine örnek teşkil edecektir.



Şekil 55. Hafta çalışma ortamı ve proje tasarım çalışmaları (kişisel arşiv)

Geleneksel oyun alanı, çağdaş oyun alanı, tematik oyun alanı, macera oyun alanı, ekolojik oyun alanı, müzikli oyun alanı, su parkı, çamur parkı, çim parkı, kum parkı gibi park türleri hakkında bilgiler verilmiştir. Bu park türlerinde olan donatı detayları çöp kutusu, aydınlatma, bitki kullanımı, sınır duvarları, kent mobilyaları, ailelerin oturması için banklar, zemin döşemeleri ve oyun donatıları anlatılmıştır. Farklı oyun parkı örneklerinin incelenmesi kritik bir dengeyi gerektirmektedir. Katılımcıların kafalarındaki park ve oyun imajı genel olarak yakın çevrelerinde gördükleri örneklerle sınırlı kalmaktadır. Dolayısıyla, farklı yaklaşımlar barındıran örneklerin incelenmesi ufuk açma anlamında yararlı olmuştur. Ancak doğru bir denge biçimde kurulamazsa çocuklar için fazla yönlendirici hale gelmiş olur. Bunun yanı sıra katılımcıların fikirleri tartışılırken manipülatif müdahalelerin yapılması çocuklar tarafından kendi tasarımlarının beğenilmemesi, yetersiz bulunması şeklinde algılanabilir. Oyun oynama biçimlerinin zaman içinde değişebileceği, bu nedenle çocukların kendi arzu ve fikirleriyle mekânı şekillendirmesinin önemi unutulmamalıdır. Araştırmacının hazırladığı dijital bir sunumla çalışma boyunca çocukların konuya katılımını teşvik etmek amacıyla soru-cevap yöntemi izlenerek yapılan sunum, konunun kavranmasına yönelik çeşitli interaktif oyunlarla desteklenmiştir. Bu sunumun genelinde bütüncül olarak planlanmış çocuk oyun alanları katılımcıların hiç birinin ilgisini çekmezken tekil donatı ölçeğindeki gösterimler katılımcıların daha çok ilgi uyandırdığı ve daha çok dikkatlerini çektikleri gözlemlenmiştir. Araştırmacının yapmış olduğu sunumun genelinde su ögesi, labirent, doğa ile özdeşleşen oyun ekipmanlarının katılımcıların ilgilerini çektiği gözlemlenmiştir. Örneğin, bir park tasarımında bulunan tırmanma, kayma, birimler arası geçişleri sağlayan köprülerden oluşan oyun donatısı buz devri çizgi filmdeki meşe palamuduna benzetilmiştir (Şekil 56).



Şekil 56. Meşe palamudu temalı park (URL-45)

Bunların dışında sunuda gösterilen örneklerde parkların giriş kapıları katılımcıların dikkatlerini çektiği, standart park donatıları yerine daha özgürce hareket edebileceklerini düşündükleri park donatılarına karşı daha çok ilgi duydukları gözlemlenmiştir. Bunlar ile birlikte tırmanırken kullanılan ağ sistemleri, kütüklerden oluşturulan tırmanma alanlarının dikkatlerini çektikleri gözlemlenmiştir. Zeminde oluşturulan ışıklandırmalar ve döşemeler ile birlikte zemin oyunlarının ilgi çekici olduğu görülmüştür. Katılımcıların ilgi alanlarına göre parkta kütüphane ve müzik aletleri olabileceği ifade edilmiştir. Kapalı mekânlarda oynanan bazı oyunların dış mekân oyunu olarak kurgulanması, oturma birimleri, katılımcı çocukların ebatlarına göre yapılan büfeler ve değer ağacı en çok ilgilerini çeken park donatıları olmuştur. Sunudaki örnekler arasında bulunan hayvan barınakları hiçbir çocuğun dikkatini çekmemiştir çünkü katılımcıların özellikle böyle alanların oluşturulmasına gerek olmadığını ve sokak hayvanlarını sokaklara bir kap su ve bir kap yemek bırakarak beslediklerini ifade etmişlerdir.

İkinci bölümde "make tolls", üretmeye-yapmaya dayalı katılımcı yöntem kullanılmıştır. Kullanıcının örtük potansiyellerinin ortaya çıkarılmasını amaçlayan ve kullanıcının ona sağlanan araçlar (tollkits) ile neler yapabileceğinin gözlemlendiği üretken ve özel bir yöntemdir. Bu yöntem aktif kullanıcı ile birlikte yapılarak ifade edilmiştir (Sanders, 2002). Sunuda anlatılan örneklerin bazılarının çıktıları alınarak her katılımcıya üç ayrı nüsha şeklinde verilmiştir ve ilgi duydukları park türünü, sevdikleri oyun mekânlarını, kent mobilyalarını, oyun donatılarını keserek A3 kâğıtlar üzerine istedikleri gibi yapıştırmaları sağlanmıştır. Bu çalışma ile katılımcıların A3 kâğıtları üzerinden yapmış oldukları tercihlerini daha detaylı inceleyip analiz etmelerini amaçlayan bir etkinlik çalışması olmuştur. Ancak sunuda olan fakat çıktılarda olmayan bazı park donatı örnekleri



fark eden katılımcıların örnekleri talep ettiği gözlemlenmiştir. Bir proje sürecinin gerektirdiği aşamaların irdelendiği seminerin ardından çocuklar seminer kapsamında gördükleri örnekleri kullanarak, hayal ettikleri bir oyun parkını tasarlamışlardır.

Katılımcı çocukların yaptıkları bazı çalışmalar incelendiğinde beğenerek kestikleri oyun mekân ve donatılarını gelişi güzel yapıştırmak yerine Karayemiş parkını tasarlıyormuş gibi yapıştırdıkları gözlemlenmiştir (Şekil 57). Girişi beyaz mıcır üzerine ahşap yer döşemesi ve yol boyu çalılar kullanarak düşünmüş bunun hemen arkasında su ögesiyle oluşan tünel şeklinde hayal etmiştir. Bunun takip eden etkinliklerde yine su oyunları üzerine olmuştur. Aynı zamanda yapılan bu çalışma katılımcının ilgi alanına göre şekil almıştır. Bu çalışmada katılımcının kitap okumayı çok sevdiğini park alanına iki tane kütüphane yerleştirmesi ile açıkça anlaşılmıştır. Parkta kullandığı diğer bir örnek ise labirent oyun alanıdır. Bitkisel bir formda olan bu oyun alanı ve bu örneğin yanında kullanmış olduğu oyun donatılarını doğal ürünlerden yapılmış olduğu gözlemlenmiştir. Labirentin renkli çalı formulu bitkilerden olması ve seçmiş olduğu oyun alanının çim üzerine yerleştirilmiş odun ve kütüklerden oluşan bir denge parkuru olması katılımcıların doğa ile iç içe olmak istediklerinin bir göstergesi olmuştur.



Şekil 57. Oyun parkı tasarımı örnekleri (kişisel arşiv)

Katılımcı çocukların yapmış oldukları tüm çalışmalar (Şekil 58) incelendiğinde, çalışmaların çoğunda labirent oyun alanına, su ögesine, tırmanma etkinliğini içinde barındıran oyun alanlarına, zeminde bulunan sayı, ışıklı labirent, sek sek oyunlarından en az birine ve ilgi alanlarına göre oyun alanında olmasını istedikleri etkinliklerin neler olduğu konusunda tercihlerini yapmışlardır. İlgi alanı müzik olan katılımcının müzik aletleri yeniden yorumlayarak çocuk oyun parklarında oyun araçlarına entegre edilebilmesi, hatta oyun aracının kendisine dönüşmesinin sağlanması istenmiştir. Çizim veya resim yapmak isteyenlerin tercihleri arasında çizim tahtaları olmuştur.



Şekil 58. Fotoğraf analiz etme oyun çalışması (kişisel arşiv)

Şekil 58'in devamı



Gerçekleştirecekleri oyun parkı tasarımı sırasında neleri göz önünde bulundurmaları gerektiğini sorgulayan katılımcılar, sunumlarda yer alan örnekler ile oyun parkı tasarımında hayata geçirilen farklı uygulamaları incelemişlerdir. Bu sayede kendi

imkânları doğrultusunda yakın çevrelerinde kullandıkları oyun alanlarının yanı sıra farklı oyun araçlarını da irdelemişlerdir. Bunlar, projenin farklı aşamalarında gerçekleştirecekleri çalışmalar için kendilerine örnek teşkil etmiştir.

Bu oyun parkının mevcut parkların bir tekrarı olmak yerine özgün nitelikler taşıması arzu edilmektedir. Dolayısıyla katılımcılar, sıradan oyun araçlarını kullanmak yerine bugünün açık alan oyun ihtiyaçlarını karşılayan tasarımlar yapmak yönünde teşvik edilmektedir. Bununla beraber günümüzde yaygınlaşan teknolojik oyun araçlarının kullanımı, eğitim politikalarının bir uzantısı olarak öğrencilerin okul dışında kalan boş vakitlerinin büyük bölümünü sınavlara hazırlanmak için geçiriyor olması açık alan oyun alışkanlıklarının giderek unutulmasına neden olmaktadır. Bu hafta yapılan çalışma kapsamında açık alandaki oyun potansiyellerinin irdelenmesi amaçlanmıştır (Arın, 2015).

### 3.2. Planlama ve Tasarım Aşaması

#### 3.2.1. Resim Yapma Oyunu

Üçüncü hafta 15 Mart 2019 tarihinde 13:00-14:30 saatleri arasında 90 dakikalık bir zaman diliminde okulun yemek salonunda yapılmıştır (Tablo 9). Bu hafta yapılan atölye kapsamında katılımcılar hayallerindeki park tasarımını kâğıda dökmeleri amaçlanmıştır.

Bir proje sürecinin gerektirdiği aşamalar irdelendiği seminerin ardından çocuklar seminer kapsamında öğrendikleri bilgileri kullanarak, hayal ettikleri bir oyun parkını tasarlamışlardır. Bu çalışma sırasında katılımcılarla farklı çalışma yöntemleri izlenmiştir. Katılımcıların büyük bir bölümü kendilerine verilen çalışma kitinde yer alan renkli kalem ve kâğıtları kullanarak tasarımlarını çizime dönüştürmüşlerdir.

Tablo 9. Üçüncü hafta atölye çalışması

Konu	Resim Yapma Oyunu
Tarih	15.03.2019
Süre	90 dk
Yer	Ayfer Karakullukçu İlköğretim Okulu Yemekhanesi
Yardımcı Malzemeler	A3 beyaz kâğıtlar, renkli keçeli kalemler, renkli kuru boya kalemleri, bir önceki hafta yapmış oldukları çalışmalar, küçük toplar, kamera

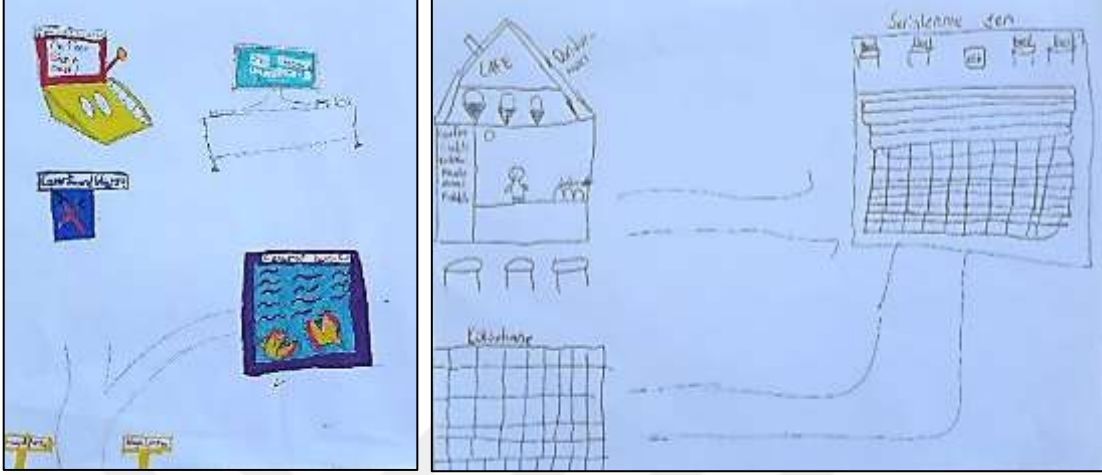
Bu hafta yapılan atölye kapsamında katılımcılar hayallerindeki park tasarımını kâğıda dökmüşlerdir. Proje süresince bir oyun parkı veya donatısı üzerinde bireysel çalışmalar yapılmıştır. Yaptıkları bu aktivitede katılımcıların tasarım eğitimi almadan hayal ettikleri oyun parkının niteliklerini ifade etmişlerdir. Böylece yapacakları park tasarımı boyunca hangi noktalara hassasiyet göstereceklerini, ne tür tasarımsal özellikleri projelerine yansıtmak istediklerini belirleme ve planlama imkânı bulmuşlardır (Şekil 59).



Şekil 59. Üçüncü hafta çalışma ortamı ve proje tasarım çalışmaları (kişisel arşiv)

Atölye çalışmasında ifade tekniği serbest bırakılmıştır. Çalışma kolaj tekniği tercih edilirken farklı malzemelerle boyama tekniği kullanılmıştır. Katılımcı çocukların ifade tekniklerinin çoğunlukla iki boyutlu olduğunu gözlemlenmiştir. Perspektif niteliği taşıyan üç boyutlu çalışmalar bulunmakla beraber genel olarak oyun alanını plan üzerinden değerlendirdikleri ancak hacimsel boyutu çok fazla dikkate almadıkları gözlemlenmiştir. Etkinlik genelindeki çalışmalarda iç mekân dış mekân öğelerini bir araya getirerek kişiye özel bir oyun ve eğlence alanı oluşturdukları dikkat çekici bir özellik olmuştur (Şekil 60).

Çalışmalar kendi içlerinde oranlı olmasına rağmen ölçek kavramına dikkat edilmediği gözlemlenmiştir.



Şekil 60. İç mekân dış mekân öğelerinin bir arada kullanıldığı çalışmalar (kişisel arşiv)

Bu etkinlik kapsamında yapılan tüm çalışmalar değerlendirildiğinde parkın her detayını ayrı ayrı düşünmek yerine bir tema veya konsept üzerinden yani sevdikleri figürlerden yola çıkarak hayallerindeki oyun alanlarını oluşturdukları gözlemlenmiştir (Şekil 61). Bu bağlamda, çalışmalar doğrultusunda tek birim üzerinden çizimlerin yapıldığı gözlemlenmiştir. Örneğin; dondurma parkı, katılımcıların sevdiği bir yiyecek olmasından dolayı parkı tamamen dondurma üzerine tasarlamış olduğu veya bir animasyon filmi olan şirinlerden yola çıkarak şirin evini oyun alanına dönüştürdükleri gözlemlenmiştir. Çalışmaların bazılarında çağın gereklerine göre veya etkisinde kaldıkları animasyon filmlerinden yola çıkarak katılımcı çocukların çalışmalarında teknolojik oyunların dâhil ederek tasarladığı gözlemlenmiştir. Bunun ile birlikte seyrettikleri parkur sisteminden oluşan yarışma programlarının oyun alanlarının tüm detaylarıyla düşünerek fikirlerini kâğıda aktardıkları gözlemlenmiştir.



Şekil 61. Oyun parkı tasarımı örnekleri (kişisel arşiv)

Dolayısıyla, çalışmalar katılımcıların ilgi alanlarına göre ya da etkisinde kaldıkları bir yarışma programı, bir animasyon filmi veya bir bilgisayar oyununa göre ve sevdikleri bir yiyecek üzerine park tasarımı şekil almıştır. Bu bağlamda parkta kütüphane, bilgisayar oyunları ve müzik oyunlarının olduğu alanlar oluşturulmuştur. Çalışmaların çoğunda renk ögesi kullanılmıştır. Yapılan eylem analizinde katılımcılar en çok kayma, tırmanma ve denge oyunlarını tercih ettikleri belirlenmiştir.

Bazı katılımcıların çizim yapmak istememesi durumunda sözlü olarak ifade etmeleri sağlanmıştır ve bu durumda katılımcıların bazıları tasarımlarını sözlü anlatımla ifade

etmiştir. Bu bağlamda katılımcı labirent çizmek istediğini ve bu labirenti yürüyerek geçmek yerine diğerlerinden farklı olarak yüzerek geçilecek bir oyun olmasını istemiştir.

Katılımcıların çalışmalarında Karayemiş parkında bulunan mevcut ağaçlar ve kafe çocukların yeniden yorumlayarak çizimlerinde kullandıkları öğeler olmuştur. Bunun dışında katılımcıların parkın mevcut donatılarından ya da tasarımından hiçbir şekilde yararlanmamıştır.

### 3.2.2. Masa Oyunu

Dördüncü hafta atölye çalışması 22 Mart 2019 tarihinde 13:00 -14:30 saatleri arasında 90 dakikalık bir zaman diliminde okulun yemek salonunda yapılmıştır (Tablo 10). Katılımcı çocukların belirli aktiviteler için yeni çözümler oluşturabilmeleri, basit detaylar üretebilmeleri, temel düzeyde malzeme-işlev ilişkisi kurabilmeleri amacıyla geliştirilen masa oyunları adı altında maket tekniği kullanılarak yapılan bir atölye çalışması olmuştur ve katılımcılara bireysel olarak çalışmışlardır.

Tablo 10. Dördüncü hafta atölye çalışması

Konu	Masa Oyunu
Tarih	22.03.2019
Süre	90 dk
Yer	Ayfer Karakullukçu İlköğretim Okulu Yemekhanesi
Yardımcı Malzemeler	A4 renkli kâğıtlar, renkli oyun hamurları, oluklu mukavva, yapıştırıcı, kürdan, çöp şiş, ahşap renksiz geniş dondurma çubuğu, ahşap renksiz çöp çubuğu silindir, plastik tabak, küçük taneli doğal deniz taşı, çeşitli oyun hamur kalıpları, makas, renkli keçeli kalemler, küçük toplar, kamera

Bu oyunun temel hedefleri yaratıcılığa teşvik etmek, katılımcıların görsel yeteneklerini geliştirmek, çevre ile ilgili farkındalığı arttırmak olmuştur. Bu bağlamda fikirlerin geliştirilmesine yönelik bir çalışma yapılması amaçlanmış katılımcıların oyun donatıları ve oyun alanlarını maket tekniğini kullanarak yapmaları sağlanmıştır. Hayal ettikleri tasarımları diğer katılımcılarla paylaşabilmek ve düşüncelerini aktarabilmek için bu süreçte çeşitli mimari temsil araçlarını kullanmışlardır. Katılımcıların hayallerindeki oyun alanı ve donatılarının özgün olmasına özen gösterilmiş ve oluşturdukları tasarım için uygun malzeme seçimi yapmaları sağlanmıştır (Şekil 62).





Şekil 62. Masa oyunları atölye ve tasarım çalışmaları (Kişisel Arşiv)

Katılımcılar istediklerini yaptıkları, zorlayıcı olmayan, hiçbir katılımcının özgürlüğü kısıtlanmadan oyun donatı ve oyun alanları maketlerini yapmışlardır. Yapılan bu maketlerde hangi eylemin hangi harekete uygun olduğunu dikkatle düşünmeleri sağlanarak işlev uyumuna dikkat etmelerine özen gösterilmiştir. Katılımcılara el becerilerini kazandıran ve hayallerindeki çocuk oyun alanlarını, donatılarını somut bir şekilde uygulamalarına imkân sağlayan bir çalışma olmuştur. Bu atölye çalışması kapsamında üretmeye-yapmaya (make tolls) dayalı katılımcı yöntemler kullanılmıştır. Kullanıcının örtük potansiyellerinin ortaya çıkarılmasını amaçlayan ve kullanıcının ona sağlanan araçlar (tollkits) ile neler yapabileceğinin gözlemlendiği üretken ve özel bir yöntemdir. Bu yöntem aktif kullanıcı ile birlikte yapılarak ifade edilmiştir.

Çalışma kapsamında katılımcılar önceki bölümlerde yaptıkları örnek sunumlar, örnek analizler ve çizimlerden yola çıkarak içinde olmaktan keyif alacakları parkı, park içinde bulunmasını isteyecekleri oyun araçlarını ve oyun mekânlarının tasarımını maket tekniği kullanarak yapmışlardır (Şekil 63).



Şekil 63. Oyun alanı ve donatısı maket çalışmaları (kişisel arşiv)

Bu atölye genelinde yapılan çalışmalar incelendiğinde; erkeklerin daha çok futbol, ralli ve bilgisayar oyunlarını tercih ettikleri gözlemlenirken, kızların kayma, tırmanma ve saklanma gibi geleneksel oyun alanları tercih ettikleri gözlemlenmiştir. Ayrıca, renklerin kullanımında kızlar erkelerden farklı olarak birçok farklı rengi bir arada kullanmışlardır.

Yapılan çalışmaların çoğunda mutlaka kürdan, çöp şiş, ahşap renksiz geniş dondurma çubuğu, ahşap renksiz çöp çubuğu silindir ve küçük taneli doğal deniz taşı gibi malzemelerle bir engel oluşturulup aralarından geçme, saklanma, kayma, tırmanma ve zıplama gibi eylemleri içinde barındıran oyun alanı ve oyun donatı maket tasarımı yaptıkları gözlemlenmiştir. Bu bağlamda; kayma eylemi, geleneksel bir kaydırak donatısının dışına çıkararak daha yaratıcı özgün bir donatı formunda karşımıza çıkmıştır. Kaydırak donatısını rengârenk oyun hamurlarıyla yapıp ve üzerine yapıştırıcı sıkıp pırıltılı kattıkları gözlemlenmiş. Kaydırığın farklı yükseklikteki noktalarına erişimi tırmanma eylemi ile sağlanarak istedikleri yükseklikten kayma imkânı sunan donatılar tasarlamışlardır. Bir başka örnekte ise farklı yüksekliklerde bulunan engelli yolları geçerek ya da tırmanma eylemiyle birlikte belirli bir yüksekliğe çıkılıp kayılarak renkli topların olduğu kum havuzuna düşünüldüğü bir kaydırak tasarlanmıştır. Atölye çalışması sırasında tasarlanan oyun donatılarının taşıyıcı sistemlerinin öğrencilerce düşünülüp strüktür elemanları ile birlikte daha dayanıklı ve sağlam yapmaya çalıştıkları gözlemlenmiştir.

Yapılan donatı maketlerinde yalnızca bir tanesinde örtü elemanı tasarlanmıştır. Hem bu örtü elemanının tasarımında hem de donatı tasarımlarındaki strüktürel denemeler, öğrencilerin hayal gücünün mantıksal kaygılarla yönlendirildiğini göstermiştir. Örtü elemanının tasarlanma nedeninin yağmurlu bir bölgede yaşamamızdan kaynaklı olduğu ve her türlü hava koşulunda oyun oynayabilecekleri yarı açık mekâna ihtiyaçları olduğunu ifade etmişlerdir. Bunun dışında, katılımcıların oyun alanlarında donatı olarak aydınlatma, su, çöp kutusu, sınır elemanları ve oturma gibi birimler tasarladıkları gözlemlenmiştir.

Erkek katılımcıların yaptıkları futbol sahaları işlevinin dışında daha yaratıcı ve özgün oyun alanları olduğu gözlemlenmiştir. Futbol saha maketlerini yaparken çalışmalarında sahanın belli noktalarına engeller koyarak futbol oynamayı çok daha farklı yorumlayıp içinde engelleri olan daha zorlayıcı bir futbol sahası tasarımı yaptıkları gözlemlenmiştir. Bu oyunun adını da engelli futbolu koymuşlardır. Dört farklı takımın bir arada oynayabileceği katılımcıların kendilerince geliştirdikleri kurallar çerçevesinde oynanan oyun alanları tasarladıkları gözlemlenmiştir.

Yapılan çalışmalarda dikkat çeken diğer bir örnek ise katılımcının çubuklarla yapmış olduğu oyun alanı olmuştur. Çubukların arasından geçmek, saklanmak, kaymak, tırmanmak ve tırmanma eyleminden sonra manzara seyredebilme gibi birçok eylemi içerisinde barındıran oyun alanı tasarımı olmuştur.

Katılımcı çocukların yaptıkları bütün bu çalışmalarda tasarladıkları tek bir donatı dahi olsa birçok farklı eylemi içinde barındıran oyun alanları tasarladıkları gözlemlenmiştir. Bu bağlamda, katılımcıların oyun alanı ve donatı tasarımı prensipleri çok işlevlilik olduğu gözlemlenmiştir. Bu atölye çalışma genelinde katılımcılar kayma, zıplama, saklanma, tırmanma, yürüme, seyretme, dengede durma, engellerden geçme, atlama, sallanma ve tünellerden geçme gibi eylemler ile birlikte su oyunları ve çeşitli spor dallarının olduğu çalışmaların olduğu gözlemlenmiştir.

Katılımcı çocuklar hayallerindeki oyun donatıları veya oyun alanlarının tasarımını yaptıktan sonra parka hayallerindeki isimleri vermişlerdir. Rüya park, eğlence parkı, engelli futbolu, macera parkı, çeşme park ve su parkı gibi isimler verilmiştir.

Bu çalışma ile belli bir amaç doğrultusunda tasarım yapılmış bir fikrin somut bir tasarım ürününe dönüştürülmesi sağlanmış, maket tekniği kullanılarak kendilerini en doğru nasıl ifade edebileceklerini gösterebildikleri bir atölye çalışması olmuştur.

### 3.2.3. Hikâye Anlatma Oyunu

Beşinci haftada yapılan fotoğraf analiz etme oyunu 29 Mart 2019 tarihinde 13:00-14:30 saatleri arasında 90 dakikalık bir zaman diliminde okulun yemek salonunda yapılmıştır (Tablo 11). Bu atölye çalışmasında 12 katılımcının bu haftaya kadar yapmış oldukları harita oyunu, fotoğraf analiz etme oyunu, resim yapma oyunu ve masa oyunlarından elde ettikleri örnek çalışmaların tamamını slayt sisteminde toplayarak dijital ortamda hazırlandıktan sonra katılımcıların bu çalışmaları sözlü olarak ifade etmelerini amaçlayan bir atölye çalışmasıdır. Yapamadıklarını, yapmak isteyip de ifade edemediklerini sözlü olarak anlatmaları sağlanmış ve senaryolaştırılmıştır. Bu çalışmayı daha eğlenceli hale getirmek için eğlenceli mikrofon kullanılarak katılımcıların dikkatlerini yüksek seviyede tutup çalışmanın daha verimli geçmesi sağlanmıştır. Bu aşamaya kadar gerçekleştirilen tüm çalışmalar bir araya getirilerek toplu biçimde değerlendirilmesi ve bundan sonraki haftalarda izlenecek yol haritasının çizilebilmesi için bir ara değerlendirme olması amaçlanmıştır.

Tablo 11. Beşinci hafta atölye çalışması

Konu	Hikâye Anlatma Oyunu
Tarih	29.03.2019
Süre	90 dk
Yer	Ayfer Karakullukçu İlköğretim Okulu Yemekhanesi
Yardımcı Malzemeler	Mikrofon, Bilgisayar, Projeksiyon, Power Point Sunumu, Küçük Toplar, Kamera

Atölye çalışması genelinde yap, göster (do tolls) yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntem gözleme dayalı iletişim ile çocukların ne yaptığı, nasıl yaşadığı, neyi nasıl kullandığı, gibi araştırmaları kapsayan genel bir ifade olup algılama, tespit, tercih ve yorum tekniği kullanılmıştır. Söyle, anlat (say tolls) görüşme ve grup toplantılarına dayanan kullanıcıların ne söylediğinin ve ne düşündüğünün anlaşılması için kullanılan bir yöntemdir. Sonunda tasarım oyununa ilişkin bir tartışma ortamı oluşturulmuştur (Şekil 64).



Şekil 64. Hikâye anlatma oyunu atölye ortamı (kişisel arşiv)

Katılımcı çocukların oluşturdukları tasarımı sözlü olarak ifade edebilme ve yaptıkları tasarımı toplum önünde savunabilme becerisi kazanmaları, kendilerine tanınan kısıtlı süre içerisinde kendilerini ifade edebilmeleri ve zamanı doğru biçimde kullanabilme yetisi kazanmaları, farklı bakış açılarını dinleme ve değerlendirme deneyimi edinmeleri hedeflenmiştir.

Katılımcı çocukların oyun alanı tasarımlarını zihinlerinde hayal edebildiği kadar, hayallerinde olan her şeyi doğru biçimde karşısındaki kişilere anlatabilmenin de önemli olduğu gözlemlenmiştir. Bu bağlamda, katılımcı atölye sürecinde yapılan/hayal edilen tüm tasarım çalışmalarının detaylıca anlatılması istenmiş, çizemedikleri veya maketini yapamadıkları tüm detayları aktarmalarına imkân sunan bir etkinlik olmuştur. Buna bağlı

olarak da projeleri anlatanların yorumları dikkatle dinlenmiş ve ilerleyen aşamalarda projeyi daha iyi hale getirebilmek için bu fikirlerden yararlanılması gerektiği sonucuna varılmıştır.

Yapılan yorumlar tasarımların geliştirilebilmesi adına yararlı olmuştur ve çalışmalar farklı yönleriyle sorgulanmış, katılımcıların projenin ciddiyetini ve önemini kavramaları doğrultusunda da etkili olduğu gözlemlenmiştir.

Katılımcı çocuklara birinci hafta yapmış oldukları park gezisini hatırlatmak adına o gün çekilen video gösterimleri seyrettirilmiştir (Şekil 65). Geriye dönerek amacımızın ne olduğunu tekrar hatırlatıp, katılımcılara zihinlerinde hayal ettikleri oyun alanı ve donatılarını nerede tasarlayacaklarına karar vermelerini sağlamak asıl amacımız olmuştur. Bu bağlamda katılımcıların farkındalıklarının artırılması sağlanarak asıl amacımızdan kopmadan park tasarımının yapılması hedeflenmiştir. Çocukların ilgilerini yüksek seviyede tutmak için video süresince katılımcılara sorular sorularak etkinliğe daha aktif şekilde katılmaları sağlanıp dikkatleri yüksek seviyede tutulmuştur.

Hayallerindeki park tasarımının Karayemiş parkında kurgulanacak olmasının hiçbir atölye çalışmasında önemini kaybetmemesine özellikle dikkat edilip ve özellikle bu etkinlik ile birlikte bugüne kadar yapılan tüm çalışmalar hatırlatılması sağlanmıştır. Yapılan bu çalışma ile birlikte katılımcıların parka dair bugüne kadar yapılan tüm etkinlikleri anımsayarak keyifli vakit geçirmeleri sağlanmıştır.



Şekil 65. Önceki haftalarda yapılan çalışmaların video gösterimleri

Araştırmacının dijital ortamda hazırladığı her bir katılımcının yapmış olduğu fotoğraf analiz etme oyunundaki etkinlik çalışmaları, hayallerinde parkı çizime dönüştürdükleri resim çizme oyununun etkinlik çalışmaları ve son olarak masa oyunları adı altı yapmış oldukları maket tasarım çalışmalarının olduğu sunum dijital ortamda hazırlanmıştır. Katılımcıların her birine söz hakkı vererek bugüne kadar yaptıkları veya yapmaya

çalıştıkları çalışmalarını sözlü olarak ifade ederek senaryolaştırmaları sağlanmıştır (Şekil 66).



Şekil 66. Yapılan çalışmaların sözlü olarak ifade edildiği etkinlik

### 3.2.4. Rol Yapma Oyunu

Altıncı haftada yapılan rol yapma oyunu 5 Nisan 2019 tarihinde 13:00-14:30 saatleri arasında 90 dakikalık bir zaman diliminde okulun yemek salonunda yapılmıştır (Tablo 12). Atölye çalışması genelinde “make tolls”, üretmeye-yapmaya dayalı katılımcı yöntem kullanılmıştır. Kullanıcının örtük potansiyellerinin ortaya çıkarılmasını amaçlayan ve gözlemleri doğrultusunda üretken ve özel bir yöntem olduğu gözlemlenmiştir (Sanders, 2002).

Tablo 12. Altıncı hafta atölye çalışması

Konu	Rol Yapma Oyunu
Tarih	5.04.2019
Süre	90 dk
Yer	Ayfer Karakullukçu İlköğretim Okulu Yemekhanesi
Yardımcı Malzemeler	A3 beyaz kâğıtlar, renkli keçeli kalemler, küçük toplar, mikrofon, kamera

Rol yapma oyunu, öğrencilerin kendi duygu ve düşüncelerini başka bir kimliğe bürünerek ifade etmelerini sağlayan bir öğretim tekniğidir. Bir fikir, durum, sorun ya da olay bir grup önünde dramatize edilerek yapılmıştır. Önceki haftalarda yapılan çalışmalardan yola çıkarak park alanında yapmak istedikleri her şeyi rol yapma oyun tekniğiyle ifade etmelerine imkân veren bir çalışma olmuştur.

Rol yapma, önceden beri öğretim amacıyla kullanılması önerilen tekniklerden biri olmuştur. Rol yapmada birey, gerçek rolünden ve duygularından sıyrılıp kendini bir başkasının yerine koyar ya da belli bir durumda ne yapacağını, neler hissedeceğini hareketlerle gösterir. Rol oynama yönteminde oyun alanları ile ilgili bir fikir, durum, sorun ya da olay, bir grup öğrenci tarafından yine bir grup öğrenci önünde dramatize edilmiştir. Rol oynama sayesinde öğrenciler, başkalarının kimliğine bürünerek onların nasıl düşündüklerini, nasıl hissettiklerini ve nasıl davrandıklarını anlamaya çalışmışlardır (URL-46). Bu bağlamda, katılımcıların park alanında bulunmasını istedikleri donatıları ve oyun araç gereçlerini rol yapma tekniğiyle ifade etmelerini sağlayan bir atölye çalışması olmuştur. Çocukların oynayacakları oyunları, kullanacakları araç ve gereçleri rol yapma tekniğiyle ifade etmeleri sağlanmıştır (Şekil 67).



Şekil 67. Rol yapma oyunu atölye çalışması (kişisel arşiv)



Katılımcılara öncelikle bu oyun atölyesi hakkında bilgi verilmiştir. Birinci adımda belirleyecekleri bir donatı veya oyun figürünü A3 kâğıtlarına yazmaları sağlanmıştır. İkinci adımda çalışma salonu içerisinde belirlenen Karayemiş parkı sınırları içinde bir yer belirleyip A3 kâğıtlarının üzerine çıkmaları sağlanmıştır. Son adım olan üçüncü adımda ise yazdıklarını rol yapma tekniğiyle dramatize etmeleri sağlanmıştır. Katılımcıların belirlemiş oldukları figürleri grupça veya bireysel olarak yapmışlardır.

Atölye çalışması sırasında katılımcılara sorular sorulmuş ve cevapları rol yaparak vermeleri istenmiştir. Bu bağlamda, katılımcılara nasıl bir park girişi olmalıdır? Sorusu sorulduğunda katılımcılar karşılıklı dizilerek tünel figürünü yaparak adını su tüneli koymuşlardır. Daha sonra “Parkta ağaç olsun mu? Ağaçlar parkın kenarında mı veya ortasında mı olsun? Ağaçlar meyveli mi veya meyvesiz mi olsunlar?” sorularına karşılık katılımcılar rol yapma tekniğini kullanarak dramatize etmişlerdir (Şekil 68).



Şekil 68. Katılımcı çocukların rol yapma oyunu atölye çalışması (kişisel arşiv)

Katılımcı çocukların bireysel olarak yaptıkları figürler arasında aydınlatma elemanları, köprüler, spor aletleri, oturma birimleri, heykeller ve meyve ağaçlarını canlandırmışlardır. Katılımcıların çalışma genelinde eğlendikleri gözlemlenmiştir.

Bu atölye çalışması genelinde katılımcıların yaratıcılığını, hayal gücünü, zihinsel kapasitesini, bağımsız düşünme ve karar verme, iletişim becerisinin gelişmesi ve duyguların farkına varılması sağlanmıştır. Bu yeteneklerin yanı sıra sosyal farkındalığın artması ve problem çözme yeteneğinin gelişmesi sağlanmıştır. İşbirliği içinde çalışma yeteneğini geliştirmiştir. Çocuğun rahat hareket etmesine yardımcı olmuştur. Çocuğun konuyu daha kolay öğrenmesini sağlamıştır. Üst düzey düşünme becerilerini ve hoşgörülü olma duygusunu geliştirmiştir. Arkadaşlık ilişkilerinin gelişmesini sağlamıştır. Bedensel hareketleri daha uyumlu olmasını sağlamıştır. Bilgi edinme ve öğrenme isteği artırmıştır.

### **3.3. Karar Aşaması**

#### **3.3.1. Puzzle Oyunu (Ne Nerede Oyunu)**

Yedinci haftada yapılan puzzle (yap-boz) oyunu 12 Nisan 2019 tarihinde 13:00-14:30 saatleri arasında 90 dakikalık bir zaman diliminde okulun yemek salonunda yapılmıştır (Tablo 13). Atölye çalışmasında üretmeye-yapmaya (make tolls) dayalı katılımcı yöntem kullanılmıştır. Kullanıcının örtük potansiyellerinin ortaya çıkarılmasını amaçlayan ve kullanıcının ona sağlanan araçlar (tollkits) ile neler yapabileceğinin gözlemlendiği üretken, aktif kullanıcı ile uygulanan özel bir yöntemdir (Sanders, 2002). Oyun parkı planının oluşumunda izlenen yaklaşım biçimi, oluşturulan farklı oyun adaları ve oyun donatıları tasarımını maket üzerinde ortak bir çalışma ile birlikte hiçbir sınırlandırma olmadan yapılmasına olanak sağlamıştır.

Tablo 13. Yedinci hafta atölye çalışması

Konu	Puzzle Oyunu (Ne Nerede Oyunu)
Tarih	12.04.2019
Süre	90 dk
Yer	Ayfer Karakullukçu İlköğretim Okulu Yemekhanesi
Yardımcı Malzemeler	Oluklu mukavva, yapıştırıcı, makas, yün ipler, ahşap renksiz çubuklar, çöp şişler, renkli toplar, toplu iğne, raptiye, kum, çakıl, deniz kabuğu, renkli pipetler, renkli oluklu fon kartonları, farklı ebatlarda boncuklar, tırmanmak için ağ, çiviler, kuru otlar, ağaçlar, oyun hamuru, mavi kapaklar, zemin oyun çıktıları (sek sek, satranç, labirent) küçük toplar, kamera

Karar aşamasının ilk adımını oluşturan atölye çalışması, altışar kişiden oluşan iki grup ile birlikte yapılmıştır. Gruplar kura yöntemi ile tarafsız bir şekilde belirlenmiştir.

Bu atölye çalışmasıyla birlikte katılımcıların üç boyutlu düşünebilme becerilerini kazanabilme, yardımcı malzemelerden maket oluşturarak soyut düşünme yeteneğini ve el becerilerini geliştirmelerine katkı sağlayacağı öngörülmüştür. Katılımcı çocuklar vaziyet planı maketini yaparken, araştırmacının yardımcı malzemelerinden seçiminde özellikle atık malzemeleri tercih etmişlerdir.

Bu haftaya kadar ortaya çıkan tasarımların, fikirlerin topluca değerlendirilmesi sağlanmış ve beğenilen tasarımlar bir araya getirilerek grup çalışması ile birlikte planlanarak park alanı tasarımına ilişkin maket yapılmıştır (Şekil 69). Katılımcı çocukların kendi aralarında tartışma ve beyin fırtınası yöntemi ile birlikte öncelikle ihtiyaç programı belirlenmiş ve parkta bulunmasını istedikleri araç/gereçler ve bunların taşınması gereken niteliklere karar vermişlerdir. Bu çalışmayı yaparken aldıkları kararların uygulanabilirliğini de sorguladıkları ve birbirlerini ikna/uzlaşma yoluna gittikleri gözlemlenmiştir.



Şekil 69. Puzzle oyunu atölye ortamı (kişisel arşiv)

Bu atölye çalışmasında katılımcılarca parça parça oluşturulan donatılar, etkinlik/oyun alanları bir bütün olarak değerlendirilerek yeniden yorumlanmıştır. Mikro ölçekten makro ölçeğe uzanan bir bakış geliştirilerek, parkın tüm detaylarının bütünüyle arasında ilişki kurmak amacıyla yapılan bir atölye çalışması kurgulanmıştır. Katılımcı çocukların oyun alanından beklentilerini, hedeflerini dile getirmeleri ve parkta bulunmasının gerekli olduğunu düşündükleri oyun araç ve gereçlerini aynı zamanda oyun alanlarını belirleyerek maket çalışması ile birlikte göstermeleri sağlanmıştır. Bu sayede katılımcıların birbirlerinin fikirlerinden haberdar olmaları ve kendi fikirlerini belli bir sistemde oluşturmaları

sağlanmıştır. Bu atölye çalışmasının bir takım çalışması olduğu ve tüm katılımcıların emeğiyle, ortak bir aklın ürünü olarak ortaya çıkması önemlidir (Şekil 70).



Şekil 70. Tasarım maketleri (kişisel arşiv)

Bu kapsamda gerçekleştirilen üç boyutlu çalışma sırasında “Hangi oyunu nerede oynamalıyım? Hangi oyun araç ve gereçlerini kullanmalıyım?” sorularının yanıtlarını içeren tasarım oyununa cevaplar üretebilecekleri bir maket çalışması yapılması sağlanmıştır. Katılımcıların ölçek kavramını düşünmeden ve çevresiyle bir bağlantı

kurmadan herhangi bir kısıtlamadan kaçınarak özgürce düşünerek hayallerindeki oyun alan ve donatılarını yaptıkları bir çalışma olmuştur. İki grubun yaptığı çalışma genelinde birbirleriyle bağlantıları olmayan oyun alanları yaptıkları gözlemlenmiştir. Oyun alanında özellikle çim ögesinin bulunmasını istediklerini maketlerinde göstermiştir. Zemin oyunları olan sek sek, satranç ve labirent oyunları iki çalışmada da yer almıştır. Ancak bir grup hazır oyun kağıtları kullanırken diğer grubun labirent oyununu kendi hayal güçlerine göre yeniden tasarladıkları gözlemlenmiştir. Yarı açık mekânlar üretilerek okuma, dinlenme, büfe gibi farklı işlevler bu alanlara yüklemiştir. İki grup da özellikle giriş kapısı detayına dikkat etmişlerdir ve giriş kapısından giren bir çocuğu hemen oyun alanına dâhil eden -sek sek oyunu ile karşılayan- oyun elemanları kullandıkları görülmüştür. Bunların dışında katılımcıların aydınlatma elemanları, süs bitkileri, sınır elemanları ve çeşitli özelliklerde oturma birimleri yaptıkları gözlenmiştir. Çeşitli oyun donatıları tırmanma; ağ üzerinde tırmanma, ahşap çubuklar üzerinde tırmanma, ipler üzerinde tırmanma, kayma, su ile entegre edilmiş salıncak tasarımı ve oyun parkuru tasarımları yaptıkları gözlemlenmiştir.

Çalışma sonucunda, katılımcıların ortak çalışma bilinci kazanmaları, üç boyutlu düşünme, maket ile çalışma, zihninde canlandırdığı tasarımı çeşitli anlatım teknikleriyle ifade edebilme becerilerini pekiştirmeleri sağlanmıştır. Bunun yanı sıra park alanında kullanılacak bitkilerin incelenmesi, yapıları çevrede yer alan doğal peyzaj elemanlarının niteliklerinin, kullanım biçimlerinin öğrenilmesi sağlanmıştır. Bu çalışmalar sonucunda, katılımcıların mimari bir projeyi ifade edecek her türlü (görsel, sözlü, yazılı, çizim, maket, vs...) materyali hazırlama ve bunları bir bütün haline getirme becerisini kazanmaları sağlanmıştır.

### **3.3.2. Karar Verme (Oylama)**

Sekizinci haftada gerçekleştirilen karar verme oyunu, 19 Nisan 2019 tarihinde 13:00-14:30 saatleri arasında 90 dakikalık bir zaman diliminde okulun yemek salonunda yapılmıştır (Tablo 14).

Tablo 14. Sekizinci hafta atölye çalışması

Konu	Karar Verme (Oylama)
Tarih	19.04.2019
Süre	90 dk
Yer	Ayfer Karakullukçu İlköğretim Okulu Yemekhanesi
Yardımcı Malzemeler	Oluklu mukavva, yapıştırıcı, makas, yün ipler, ahşap renksiz çubuklar, çöp şişler, renkli toplar, toplu iğne, raptiye, kum, çakıl, deniz kabuğu, renkli pipetler, renkli oluklu fon kartonları, farklı ebatlarda boncuklar, tırmanmak için ağ, çiviler, kuru otlar, ağaçlar, oyun hamuru, mavi kapaklar, zemin oyun çıktıları (sek sek, satranç, labirent) küçük toplar, kamera

Atölye çalışmasında üretmeye-yapmaya (make tools) dayalı katılımcı yöntem kullanılmıştır. Kullanıcının örtük potansiyellerinin ortaya çıkarılmasını amaçlayan ve kullanıcının ona sağlanan araçlar (toolkits) ile neler yapabileceğinin gözlemlendiği üretken ve özel bir yöntemdir (Sanders, 2002). Bu yöntem aktif kullanıcı ile birlikte yapılmıştır. Oyun parkı planının oluşumunda izlenen yaklaşım biçimi farklı oyun adalarının ve oyun elemanlarının bir rota üzerinde birleştirilmesini sağlamak olmuştur. Bir önceki hafta iki grubun yapmış olduğu çalışma maketlerinden yola çıkarak bir tane ölçekli arazi maketi üzerinden oyun alan ve donatılarının park alanının neresinde olacağına birlikte karar vermelerini sağlayan bir atölye çalışması olmuştur. Bu bağlamda bir tasarım oluşturmak kadar, ortaya çıkan tasarımı ihtiyaçlara uygun biçimde yeniden düzenleyebilmek de önemlidir. Bu nedenle grupların, önceki hafta yapmış oldukları değerlendirmelere göre tasarımlarını yeniden gözden geçirmeleri sağlanmış ve yakın çevresi de dâhil olmak üzere ölçekli arazi maketi üzerinden son kararı vermeleri sağlanmıştır.

Ölçekli arazi maketi izohips eğrilerine uygun olarak arazinin topografik katmanları oluşturulmuş, böylece maket altlığının parçaları birer birer ortaya çıkarılmıştır. Bu amaçla kotlu haritanın üzerindeki kot ölçüleri birleştirilerek eş yükselti eğrileri oluşturulmuştur. Bu parçaların bir araya getirilmesi ile arazi zeminini oluşturacak maket altlığı meydana getirilmiştir. Maket yapılırken özellikle oyun alanının çevresinden geçen yollar, çevresinde bulunan binalar, boş arsalar ve oyun alanının içinde bulunan büfenin gösterilmesine dikkat edilmiştir.

Tüm çalışmalarda en kullanışlı, en farklı ve grupların tamamının ortak kararı ile en beğenilen kısımlar bir araya getirilerek anlamlı bir bütün proje ortaya çıkarılması bu çalışmanın asıl amacı olmuştur (Şekil 71).



Şekil 71. Karar verme atölye ortamı (kişisel arşiv)

Katılımcı çocukların mevcut atık malzemeler (pul, toplu iğne, boncuk, kürdan, raptiye) ile ölçekli ağaç modelleri hazırlanmıştır. Oluşturulan arazi maketinin altlığı ile yapacakları oyun alanının karşılaştırma imkânı bulmuşlardır. Bu çalışma ile katılımcılar maket yapım teknikleri, ölçü-ölçek (oran) kavramı ve soyutlama üzerine kendilerini geliştirme imkânı bulmuşlardır.

Park girişi, parkta korunması gerektiğini düşündükleri bitkileri ve çevresinde bulunan yolları da dikkate alınarak oyun alanını nasıl oluşturmak istediklerini düşünmeleri sağlanmıştır (Şekil 72).





Şekil 72. Karayemiş parkı tasarımı (kişisel arşiv)

Çalışma genelinde oluşturulan oyun adaları ve bu adaların işlevleri kadar bunları birleştiren rotanın niteliği, oyun potansiyelleri oldukça önemli olmuştur. Daha bütüncül bir oyun arayışının katılımcılar tarafından benimsenmesi sağlanmıştır. Yapılan bu çalışma sayesinde oyun parkının nasıl değerlendirileceğinin, oyun araçlarını nasıl yerleştireceğinin ve oyun alanında nelere yer verileceğinin kararının verilmesi sağlanmıştır. Atölye çalışmasının son haftasına kadar bir tasarımcının denetiminde yürütülen araştırmanın son hafta etkinliğinde bir peyzaj mimarı kolaylaştırıcısı tarafından yardım alınmıştır. Özellikle katılımcı çocukların, tüm atölye sürecini başka bir tasarımcıyla özetlemesi, tekrar yaptıkları hissini azaltmak ve daha sorgulayıcı olmalarını sağlamak adına beklenen etkiyi yaratmıştır.

Çalışma kapsamında parkın her biriminin tüm kullanıcıların erişimi ve kullanımı için uygun olmasına, giriş-çıkışların yerleşimine ve çevreyle olan ilişkisine önem verilmesine, sadece oyun araçlarından oluşumuna değil sınır duvarları, kent mobilyaları gibi birimlerin parkta konumlandırılmasına dikkat edilmiştir.

Katılımcı çocuklar ile birlikte yapılan bu çalışma ile oyun alanının nasıl değerlendirileceği, oyun araçlarının nasıl yerleştirileceği ve oyun alanında nelere yer verilmesi gerektiği konusunda geniş bir bilgilendirme önceki hafta atölye çalışmalarında detaylı bir şekilde yapılmış olmasına rağmen bazı hatırlatmalar tekrar yapılmıştır.

Atölye çalışması süreci, çeşitli maket yapım tekniklerinin ve yapıyı çevrenin görsel temsil yöntemlerinin öğrenilmesi ve yapılan çalışmanın tanımlı bir sürede ortak bir iş çıkarma disiplini edinmek, işbölümü yapmak ve zamanı iyi kullanma becerisi kazandırmak adına yararlı olmuştur.

Katılımcı çocukların ortak çalışma bilinci kazanmaları, bir önceki hafta yapılan maketleri değerlendirerek ardından projenin öne çıkan unsurlarını tespit ederek grubun ortak projesi olarak sunulması planlanan katılımcı tasarım düzeyine ulaşmak açısından kilit önem taşımaktadır.

Bu atölye çalışması sonucunda parka yerleştirilmesine karar verilen oyun araçlarının ve park donatılarının arazideki konumlarına grupça yapılan fikir alışverişi ile maket üzerinde karar verilmiştir. Bu oyun araçlarının park içindeki konumları, adetleri, birbirleriyle bağlantıları tartışılmıştır. Parktaki oyun adalarının işlevsel hale getirilmesi için yapılması gerekenler, bu işlevsel özelliklere göre malzeme seçimi tartışılmıştır. Bu fikir paylaşımları ışığında parkın yerleşimiyle ilgili verilen kararlar arazi maketi üzerine simgesel olarak işlenmiştir. Katılımcıların genel olarak tasarladıkları her donatıyı ve oyunu

park alanına sığdırmayı arzu ettikleri gözlemlenmiştir. Bu nedenle duru bir tasarım dilinin gerekliliği, akla gelen her oyun aracının yerleştirilmesi gerektiğinin yaratıcılığı ön plana çıkaran esnek, potansiyel sahibi mekânlar oluşturulmasının önemi vurgulanmıştır.

Atölye programı boyunca devam eden masa başı eleştirilerinde, toplu olarak yapılan beyin fırtınası çalışmalarında oyun parkı tasarımıyla ilgili belli noktaların önem kazandığı gözlemlenmiştir. Parkın giriş bölümünün tasarımında katılımcıların iz bırakma isteği ön plana çıkmaktadır.

Park alanıyla ilgili olarak tartışmaya açılan konulardan biri giriş veya girişlerin nerede olacağı, sınır elemanlarının nasıl oluşturulacağı olmuştur. Parkın bir tarafını bina ve bahçesi olan özel mülkün cephesi oluştururken diğer üç tarafından yol geçmektedir. Bu yolların ikisi tali yol biri ise ana caddedir. Bu nedenle parka kuzey ve güney kısmından iki cepheden giriş çıkış verilmesinin daha güvenli olacağına karar verilmiştir. Oyun alanı girişleri tasarlanırken engelli çocuklarında bu oyun alanını kullanabileceğini düşünen katılımcılar engelli rampası detayını unutmadıkları gözlemlenmiştir. Oyun alanının kuzey ve güney cephesindeki sınır elemanı olarak yerden çıkan su elemanı olarak düşünmüşlerdir ve giriş kapılarını ise su tüneli olarak hayal edip tasarlamışlardır.

Parkın iki ana girişini birbirine bağlamak adına dümdüz bir yol yerine eğlenceli ve oyun parkuru gibi kıvrımlı bir yol tasarımı yapılmıştır. Bu yolu yaparken yün iplikler kullanılmıştır çünkü ipe şekil vermek ve istedikleri gibi tasarlamak için oldukça uygun bir malzeme olduğunu düşünmüşlerdir. Yol boyu meyve bitkilerinin (karayemiş, elma, erik ve çalılar) olmasını istemişlerdir. Yolun bombeleşen bir kısmında soliter bitki olarak karayemiş ağacını dikmek istemişlerdir. Yol boyunca ve parkın belirli noktalarında özellikle aydınlatma elemanları ve çöp kutuları kullanmışlardır. Bunu boncuk, renkli raptiyeler ve kürdanlar ile yapmışlardır. Oturma birimlerini tek tek ve grupça oturulabilecek şekilde tasarlamış ve konumlandırmışlardır.

Oyun alanında labirentin nereye yerleştirmek istedikleri tartışma konusu olmuştur. Bu bağlamda labirenti ilk önce parkın güney cephesiyle özel mülk alanının kesiştiği köşeye yerleştirme karar almışlardır sonrasında bu fikirden vazgeçtikleri gözlemlenmiştir. Sonuç olarak labirenti oyun alanının güney cephesindeki girişin hemen önüne koyma kararı almışlardır. Parka gelen çocukları labirent oyununu oynamadan oyun alanına girmemesini istediklerini belirterek oyun alanını orada konumlanmasına karar vermişlerdir. Labirent oyun alanının standartın dışında yuvarlak bir labirent oyun alanı olmasını istemişlerdir. Labirent oyununun sınır detayını yaprak dökmeyen, dikenleri olmayan, zehirli meyveleri

olmayan görsel kamuflajın sağlanabilmesi açısından da uygun olan bitkilerin kullanılabilmesine karar vermişlerdir. Aynı zamanda labirent oyunu içinde katılımcıları bekleyen sürpriz hediyeler ve yorulduklarında dinlenmeleri için oturma birimleri yerleştirdikleri gözlemlenmiştir. Oyun alanının diğer giriş kapısında ise sek sek oyunu ile birleştirmişlerdir. Parka kuzey girişinden gelen çocukları ilk önce sek sek oyunu karşılamasını ve bu oyunu oynayarak parka girilmesinin daha eğlenceli olacağını düşündükleri için bu şekilde olmasına karar vermişlerdir.

Oyun alanının katılımcılar için daha güvenli olması için güvenlik bariyerlerinin oluşturulmasını gerekli görmüşlerdir. Ancak katılımcılar daha önce kullandıkları ve inceledikleri örnekleri göz önünde bulundurarak bu amaçla yapılacak olan sınır ögesinin (çit, duvar, vs) keskin hatları olmamasını istemişlerdir. Bu nedenle sınırlayıcı olarak parkın doğu ve batı iki sınırını bitki duvarlarının oluşturmasını ve bunun sıkı dokulu olmayan bitkilerden meydana gelmesini istediklerini belirtmişlerdir. Aslında buradaki asıl amaç oyun alanının etrafından tesadüfen geçen bir çocuk için parkı cazip kılacak, merak uyandırmasını ve oyun oynama dürtüsünü olanaklı kılmasını sağlayacak bir oyun alanı tasarımı yapmak istemeleri olmuştur.

Oyun alanında bitki tercihi yapılırken özellikle bitkilerin meyve ağaçları olmasını istediklerini ve oyun oynarken acıkan çocukların bunlardan yiyebileceklerini aynı zamanda park içinde bulunan büfe içinde satış yapabileceklerini hayal ettikleri gözlemlenmiştir. Bitkiler tercih edilirken çiçeklerinin hem görsel anlamda hem de güzel kokması anlamında güzel olmasını istediklerini dile getirmişlerdir.

Park alanında bulunan büfeyi kütüphane ile birleştirerek yarı açık mekânlar oluşturmuşlardır. Bu bağlamda hem yarı açık alanda hem de kapalı alanlarda kitap okumalarına imkân sağlayacakları çok amaçlı mekânlar sağlanmıştır. Büfe meyve alıp yiyebilecekleri aynı zamanda kütüphane işlevi ile birlikte birleştirilerek parkın binalara bakan doğu kısmında konumlandırılmıştır. Oyun alanında bulunan mevcut büfe, parkın batı cephesinde bulunmasına karşın katılımcılar yerini değiştirme kararı almışlardır. Büfenin burada olması parkın dışarıdan görünürlüğünü kestiğini düşünmüşlerdir. Bu doğrultuda büfe ile birleştirdikleri kütüphaneyi doğu cephesinde bulunan özel mülk alanının yanında konumlandırılmasına karar vermişlerdir. Yarı açık mekânlarda oturma birimlerini oyun hamurları ve deniz kabuklarından yapmışlardır.

Parkın bir bölümünde tırmanma oyun alanı oluşturmuşlardır ve bunu yaparken file kullanmışlardır. Bu malzemeye daha kolay şekil verilebildiği için böyle bir tercih

yapılmıştır. Aynı zamanda parkın başka bir köşesinde ise ipleri ve çöp şişleri kullanarak farklı konseptte bir tırmanma alanı oluşturmuşlar. Bu tırmanma alanının alt kısmını trampolin ile birleştirmişlerdir. Zirveye tırmanan veya farklı yüksekliklere çıkan çocuklar istedikleri yükseklikten bu oyun elemanının üzerine atladıkları bir oyun donatısıdır. Trambolinin alt kısmında tasarladıkları renkli ışık tüpleri çocukların üzerinde zıplamasıyla birlikte zemin üzerinde çeşitli görsel zemin renklenmesine ve ışık oyunları sağlamıştır. Katılımcılar tırmanma oyununu daha farklı bir malzeme olan doğal ağaç ve kütükler ile birlikte düşünerek bir tırmanma parkuru kurgulamışlardır. Bu bağlamda bu yaş grubu çocukların daha aktif etkinlikler tercih ettikleri gözlemlenmiştir. Bunun dışında parkın farklı bir kısmında bir tünel tasarımı yapmışlardır.

Katılımcıların bir önceki hafta yapmış oldukları maketlerin ikisinde de kum havuzu oyun alanının olmasına rağmen sonraki hafta yapılan atölye çalışmasında oyun alanının bu yaş grubu çocuklar için uygun olmadığını düşünerek oyun alanını park içinde kullanmamışlardır.

Katılımcı çocukların tamamı çim ögesini çok sevdiğini oyun alanının tamamında çim olmasını istediklerini dile getirmişlerdir. Çim üzerinde oyun oynamanın, oturmanın, yuvarlanmanın ve yürümenin onları daha mutlu edeceğini eğlenceli vakit geçireceklerini ifade etmişlerdir. Bu bağlamda oyun alanının ilk olarak çim alan olmasına karar vermişlerdir. Fakat çime basmanın bazı dezavantajları olduğu konusunda katılımcılar bilgilendirilmiştir çünkü Trabzon gibi yağışlı bir bölgede çim alan ıslandığında oyun oynamalarına engel olacağı ve ıslanabilecekleri anlatılmış ve buna çözüm önerisi olarak parkın bazı yerlerinde sert zemin kullanılmasına konusuna karar verilmiştir.

Erkek çocukların birkaç hafta öncesine kadar park deyince akıllarına futbol sahası gelirken son hafta yapılan atölye çalışmasında farklı birçok oyun alanı üreterek bir park tasarım kararları aldıkları ve maket yapımında aktif bir şekilde katılım gösterdikleri gözlemlenmiştir. Oyun alanında cinsiyet ayrımı yapılmadan tüm çocukların birlikte oynayabileceği bir çocuk oyun alanı tasarımı yapılmıştır.

Sekizinci hafta karar verme (oylama) atölye çalışması genelinde katılımcıların yapmış oldukları çalışmalar ve katılımcıların atölye ortamıdır (Şekil 73).



Şekil 73. Karar verme atölye ortamı (kişisel arşiv)

#### 4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Tez çalışması kapsamında, katılımcı tasarım sürecinde çocukların, yerel kaynak ve potansiyelleri kullanarak oyun alanları özelinde belirledikleri problemleri önceliklendirerek çözümü için aktif olarak sorumluluk aldığı, katılımcı tasarım yaklaşımı ile etkin ve katılımcı bir süreç içinde oyun alanı tasarımı yapılması amaçlanmıştır. Tezin kuramsal alt yapısını oluşturan kavramlar, yöntem ve teknikler, bu bağlamda yapılan çalışmalar ve elde edilen bulgular doğrultusunda çalışma alanı özelinde yapılan atölye çalışmaları değerlendirilmiştir.

Tez araştırması, katılımcı tasarım ve katılımcı planlama literatürünün bütünselliğinden yola çıkarak, geçmişten günümüze kadar farklı tasarım ve planlama yaklaşımlarının katılımcılık/katılım olgusu ile nasıl ele alındığı incelenmiştir. Postmodern planlama yaklaşımından başlayarak sürdürülebilir planlama, ekolojik planlama, iletişimsel planlama, katılımcı planlama ve stratejik planlama yaklaşımı katılım özelinde incelendiğinde halkın, plancının ve tasarımcının verdiği kararlar doğrultusunda sürecin sonunda bilgilendirildiği tasarımda ve planlamada katılım yaklaşımından yola çıkılarak daha geniş bir kitleye imkan veren, farklı disiplinlerdeki paydaşlara tartışma ortamı sunan ve yerel halkın kararlara etkisinin giderek arttığı katılımcı tasarım yaklaşımına evrildiği bir süreç olduğu görülmüştür. Katılımcı tasarım projelerinin başarısı yalnızca tasarım süreçleri olarak planlanan katılım süreçleri özelinde de değerlendirilmelidir.

Katılım/katılımcılık kavramı günümüzde hala görüş birliğine varılmış bir model olmamakla birlikte son yıllarda oldukça tartışılmaktadır. Bu bağlamda çalışmaların nasıl yapılabileceği konusunda belirlenmiş yöntemlerin olduğu söylenemez. Bu çalışmada literatürde tanımlanmış olan yöntemler ve değerlendirme kriterleri temel alınarak geliştirilmiş katılımcı tasarım oyunları yöntemi tanımlanmıştır. Bu çalışma kapsamında geliştirilen sekiz haftalık tüm atölye çalışmaları tasarım oyunları ile birlikte kurgulanmıştır. Katılımcıların dikkatlerinin diri tutularak ilgilerinin canlı kaldığı gözlemlenmiştir.

İnsan eliyle oluşturulan bütün çevresel faktörler yapılı çevrenin bir elemanı olup, yapılı çevreyi oluşturmaktadır. Dolayısıyla katılım ve yapılı çevre ayrı düşünülmemelidir. Toplumun birer parçası olan bireylerin, çevresiyle olan aidiyet bağını güçlendirmek adına yapılı çevrenin biçimlenmesine katkı koymaları sağlanmalıdır ve ortak yaşam alanlarında söz hakkına sahip oldukları konusunda bilinçlendirilmelidir. Bu nedenle yapılı çevrenin

planlaması ve tasarlanmasında halk doğrudan veya dolaylı olarak etkili olmaktadır. Katılımcıların mekânsal ihtiyaçları, kendi öncelikleriyle birlikte bazı tasarım kararları yapılı çevrenin niteliğini ve sürdürülebilirliğini belirlemektedir. Katılımcıların yapılı çevre hakkındaki bilgisi arttıkça çevreye karşı daha ilgili olmaları sağlamak sorumluluk alma konusunda daha cesaretli olacaklardır. Yapılan araştırmanın ortak bir çalışma olmasıyla birlikte katılımcılar yapılı çevrenin gerçek bir bileşeni haline alacaktır. Katılımcıların çocukların oluşturduğu bu tez çalışmasında küçük yaşta oluşturulan bu farkındalık ile birlikte kentlilik bilincine sahip olmaları sağlanacak aynı zamanda yaşam çevrelerinin niteliği sorgulamaları arttırılacaktır. Yaratıcı, sorumluluk sahibi, kendi kendine yetebilen ve üretken bireyler yetiştirebilmek adına oldukça önemlibir araştırma olmuştur.

Katılımcı tasarım ve planlama kapsamında son zamanlarda yapılan projelerin sayısı arttığı gözlemlenmiştir. Türkiye’de ve Dünya’da yapılan projeleri birbirleriyle; konumu, türü, alanı, projelendirme/uygulama yılı, kurumsal ve kişisel aktörler, kullanıcı profili, yöntem ve teknikleri ve katılım düzeyleri bağlamında karşılaştırılarak incelenmiştir. Yapılan araştırmalar kapsamında elde edilen veriler tez çalışması kapsamında uygulamaya geçirilen atölye çalışmasının kurgulanmasında katkı sağlamıştır. Yapılan atölye çalışması kapsamında iş planı oluştururken oluşabilecek eksiklikler özelinde boşlukların tamamlanması hedeflenmiştir. Yerel halkın, kullanıcı ve katılımcıların yaşadığı çevre ile ilgili kentsel söylemler üretebilmesi katılım olgusunun ön planda olduğu projeler içinde yer alması oldukça önem taşımaktadır.

Yapılan bu araştırmalardan ve değerlendirmelerden yola çıkılarak katılımcı tasarım yaklaşımı ile kullanıcıların çocukların oluşturduğu bir oyun alanını, ihtiyaç ve istekleri doğrultusunda bir model oluşturarak bir çocuk katılımı projesine dönüşme potansiyelinin bilimsel bir araştırma çerçevesinde incelenmesi önemli bir gereklilik olduğu sonucuna varılmıştır. Bilimsel araştırmaların pratik uygulamalardan ayrı düşmemesi, kuramsal bilginin yapılı çevre içerisinde nasıl kullanılabilceği ve yerel yönetimler ile işbirliği içerisinde olup projeler üretebilmesi, üniversitelerin yerel halkın yaşam kalitesini arttıracak çalışmalar içinde bulunması tez kapsamında üzerinde durulan noktalardan biri olmuştur.

Araştırmalar kapsamında Karayemiş Parkı özelinde, çocuklar ile birlikte katılımcı tasarım modeliyle, deneyim odaklı ve yaparak öğrenmeye dayanan atölye programı kurgusu içinde yönetilen bir yaklaşımı oluşturulmuştur. Atölye çalışmaları sırasında standart olmayan çeşitli araç ve gereçlerin kullanımı katılımcıların hayal gücünü



arttırdığını ve onları her zamanki algılarının buzlu kurallarından çıkardığı gözlemlenmiştir. Aynı zamanda atölye çalışması hem bir tasarım süreci hem de bir eğitim süreci olmuştur.

Katılımcı çocukların çevrelerine ve çevrelerinde yaşanan sorunlara daha farklı ve detaylı bir şekilde baktıkları, çözüm yolları aradıkları ve atölye çalışmalarında dile getirdikleri gözlemlenmiştir. Birlikte çalışarak ortak karar almanın ve hareket edebilmenin oyun alanı tasarımında farklı önerilerin bir araya gelmesi konusunda etkisi olmuştur. Katılımcı tasarım atölyeleri; çocuklar ile birlikte yapılan oyun alanı tasarımında katılımı sağlayacak planlama süreçlerine ve mekanizmalarına ihtiyaç duyulduğunu ortaya çıkarmıştır.

Katılımcı çocukların sınıf arkadaşı olması bu araştırmadan öncede birbirleriyle diyalog halinde olmalarından dolayı atölye çalışması öncesi ekibi kaynaştırmak için gerekli olan “buz kırıcı” tekniklerin uygulanma sürecini kısaltmış ve çalışmaya doğrudan başlanmasına olanak tanımıştır. Eğer grup birbirini tanımasaydı buz kırıcı teknikler uygulanmalıdır. Araştırma 12 kişilik bir grup ile birlikte yapılmıştır fakat 12 kişilik bir grup ile böyle bir çalışma oldukça geniş bir büyüklük olduğu sonucuna varılmıştır. Katılımcıları çocuk olması ayrıca bu atölyede zaman yönetimi açısından ciddi kısıtlar oluşturmuştur.

Katılımcıların yaşadıkları çevreyle ilgili alınan kararlarda söz sahibi olma, tasarım ve planlama süreçlerinde yer alma imkânı bulduklarında bu mekânları daha fazla benimsemelerini aynı zamanda sorumluluk alarak korumaları mümkün olacaktır. Bu bağlamda katılımcı tasarım yaklaşımıyla yapılan projelerde topluluğun katılımını sağlamak bu tür alanların kullanımını arttıracaktır. Dolayısıyla, kullanıcıların çevrelerinin tasarımında kendi yaşamları için aktif rol oynamak kentsel tasarımın ve yaşamın benimsenmesine adına oldukça önemlidir. Sanoff (2000), katılımcı çalışmaların sosyal sermayeyi arttırmak ve bir topluluk duygusunu teşvik etmekte faydalarının olduğunu ve katılımcı araştırmanın insanlar için çevre yaratma ve çalıştırmada kullanılan dönüşüm gücü ile ilgili bir tutum olduğunu öne sürmektedir.

Bu çalışma, katılımcı çocukların kentin yerel yönetim süreçlerine dâhil oldukları, kullanıcı oldukları mekân tasarım ve planlamalarına ilişkin kararlara katılma imkânı buldukları, demokratik yaşam kültürünün ve kentli kimliğinin desteklendiği ortak bir çalışma niteliğinde olmuştur.

Katılımcı tasarımın ana amacı, zaman çizelgesi, etkinlik formatı veya araç/gerecin hangisinin seçildiği kısmından ziyade karar verme süreçlerine etkin katılımın

sağlanmasıdır. Bu bağlamda planlama ve tasarım aşamaları, yöntem ve teknikler katılımcı tasarım yaklaşımına hizmet etmelidir. Kullanıcıların profili, istek ve taleplerine uygun şekilde planlı bir tasarım sürecinin yürütülmesi, kullanıcı gereksinimlerine duyarlı, sürdürülebilir tasarım çıktılarını üretmeyi olanaklı kılmaktadır.

Birlikte tasarım deneyiminin gerçekleştirildiği bu örnek çalışma, benzer çalışmalar için katılımcı tasarım deneyimlerinin tasarım ve planlama disiplini uzmanlarınca uygulanmasını cesaretlendirici sonuçlar elde etmiştir.

Bu çıkarımlar doğrultusunda kentsel mekân tasarımlarında, tasarım çıktısının niteliğinin yanı sıra tasarım sürecinin niteliği önem kazanmaktadır. Bu sürecin başarısı, aktörlerin (uygulayıcı-tasarımcı-kullanıcı) sürece duyduğu inanç ve bağlılıkla ilişkilidir. Tasarımcı ile kullanıcı arasında hedeflenen ortak anlayışın yanı sıra karar verici/uygulayıcılarında katılımcı sürece dâhil olduğu, katılımcılığı öndelediği bir planlama ve tasarım süreci başarıyı ve katılıma olan inancı arttıracaktır. Bu süreçte tasarımcı artık karar verici değil kolaylaştırıcı olarak proje sürecini yürütmektedir. Aynı zamanda kullanıcı ile sıkı bağlar kurması tasarımcının değişen durumunu ifade edebilir.

Katılımcı tasarım yaklaşımları, yapılı çevrenin planlanması ve tasarlanmasında yerel halkın yaşadığı mekânlara şekil verilirken karar verme sürecinde doğrudan veya dolaylı olarak sorumluluk aldığı etkin ve katılımcı bir süreçtir. Mekânsal ve sosyal gelişmelere oldukça faydalı olan bu alternatif mekân üretme süreci tasarımcı ve kullanıcı arasında yeni bir rol dengesini oluşturmaktadır.

## 5. KAYNAKLAR

- Abban, Ç., Ayata, O., Gürsel, A., Özen, A. ve Özen, H., 1982. Katılımı Nasıl Ele Alıyoruz, Mimarlık Dergisi, 175, 2-5.
- Afrassiabi, A. H., 1985. Design Participaion in The Context of Urban Renewal, Design Coalition Team, Volume One, Proceedings of The International Design Participation Conference.
- Ağbal, N., 2000. Kamu Yönetimi Teorisi ve Uluslararası Gelişmeler, Türk İdare Dergisi, 428, 223–226.
- Akıllıoğlu, T., 1986. (Yeni) İmar Kanunu ve Yönetim Hukuku, A.Ü. Siyasal Bilgiler Fakültesi Yayınları, Yayın No:560, İmar Planlama Mevzuatı ve Uygulaması Konferansı, Trabzon, 72.
- Akkoyunlu, K., 1990. Planlama ve Katılım, Planlama Dergisi, 4, 3, 14-21.
- Aksoy, E., 1975. Mimarlıkta Tasarım, İletim ve Denetim, Karadeniz Teknik Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- Aksoy, E., 1987. Mimarlıkta Tasarım Bilgisi, Hatipoğlu Yayınevi, Ankara.
- Akyol, İ., 2014. Açık Alan Tasarımında Katılım Yöntemlerinin Etkinlik Düzeyi Değerlendirilmesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Albrechts, L., 2004. Strategic (Spatial) Planning Reexamined, *Environment and Planning B: Planning and Design*, 31, 743- 758.
- Allmendinger, P., 2001. *Planning in Postmodern Times*, Routledge, London and New York.
- Altınörs, A., 2005. Planlamada Toplumsal Katılım Süreçlerinde Model Arayışları ve İletişim Sorunsalı; İzmir Konak Belediyesi'nin Kemeraltı Bölgesi Örnek Uygulamaları Üzerinden Bir Değerlendirme, 8 Kasım Dünya Şehircilik Günü 29. Kolokyumu, İTÜ Taşkılla İstanbul.
- Aren, H., 1989. Local Development Planning – Experiences from the Swedish West Coast, When People Matter, Eds. Törnqvist, A., Ullmark, P., The Swedish Council for Building and Research, Sweden, 96-99.
- Armillas, I., 1971. Gaming – Simulation: An Approach to User Participation Design, Design Participation – Proceedings of Design Research Society's Conference, Academy Editions, Manchester.
- Arnstein, S., 1969. A Ladder of Participation, *Journal of The American Institute Planners*, United States 35, 216-224.

- Artu, M., 1985. Modern Mimarlık Hareketinin Uygulama Yapan Mimarların Tasarımlarına Etkisi, Mimarlık Dergisi, 85, 5-6.
- Arın, S., 2015. Çocuklara Yönelik Yapılı Çevre Eğitimi: Bursa için Katılımcı Bir Model, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Ataöv, A., 2007. Planlamada Sosyal Bilimcinin Değişen Rolü: Toplumdan Biri Olmak, ODTÜ Mimarlık Fakültesi Dergisi (METU Journal of the Faculty of Architecture), 24, 1, 139-152.
- Atıl A., Gülgün B. ve Yörük Ğ., 2005. Sürdürülebilir Kentler ve Peyzaj Mimarlığı. Ege Üniversitesi Ziraat Fakültesi Dergisi, 42, 2, 215-226.
- Avrupa Konseyi, 2008. Avrupa Kentsel Şartı-2: Yeni bir Kentlilik İçin Manifesto, Avrupa Konseyi 15. Genel Oturumu, Strazburg, (1992) çeviren: Aydan Erim, Mimarlar Odası.
- Aydemir, S. E., 1999. Planlama ve Planlamanın Evrimi, Kentsel Alanların Planlanması ve Tasarımı, K.TÜ. Mimarlık Fakültesi Yayınları, Ders Notları No:54, Trabzon, 62-91.
- Baba, E. C., 2009. Küreselleşme Sürecinde Yüksek Yapılaşmanın Kullanıcı – Çevre İlişkisi Bağlamında İdelenmesi, Doktora Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Baba, E. C., 2010. Tasarım Sürecinde Katılımcı Yaklaşımlara Dair Bir Değerlendirme İstanbul Levent Bölgesinde Alan Çalışması, Tasarım-Kuram Dergisi, 9-10, 21-53.
- Baheshti, M.R., 1985. Introduction, Proceedings of the International Design Participation Conference – Design Coalition Team, TU/e, Eindhoven, 6.
- Batty, M., 1990. Invisible Cities, Environment and Planing B, 17, 127-130. Beşiktaş Belediye Başkanlığı, 1998. Dünden Bugüne Beşiktaş. Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı, İstanbul, 1.
- Başak, M., 2016 . Katılımcı Kentsel Tasarım: Düzce Umut Evleri Projesi Örneği, Yüksek Lisans, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Behesti, M. R., 1985. Introduction, Design Coalition Team, Volume One, Proceedings of The International Design Participation Conference.
- Bektaş, C., 1978. Türkiye’de Toplu Konut Sorununa Bir Yaklaşım Örneği: Edirne S.S. Cumhuriyet Mahallesi Araştırma ve Yaklaşımı, Mimarlık Dergisi, 78, 3.
- Belge, M., 1982. Katılımda Başarı Bilinçliliği, Bilinçlilik İse Yaşama Müdahale Edebilme Yetisini Gerekli Kılar, Mimarlık, 175, 18-21.
- Bilgin, N. ve Göregenli, M., 1996. “Kentsel Katılım ve Çoğulculuk, Kentte Birlikte Yaşamak Üstüne,” Ed. Yıldırım, F., Dünya Yerel Yönetim ve Demokrasi Akademisi Yayınları, İstanbul, 50–61.

- Bulut, H. B., 2016. Mimarlıkta Katılımcı Tasarım Yaklaşımlarının Analizi ve Küçükçekmece Örneğinde İrdeme, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Bumin, K., 1990. Demokrasi Arayışında Kent, Ayrıntı Yayınları, Yayın No:20, İstanbul.
- Burke, E. M., 1979. A Participatory Approach to Urban Planning, New York: Human Science Press, New York.
- Boje, D. ve Dennehy, R. Postmodernism Chapter 2 Planning Stories: Managingin the Postmodern World, www. Business. Nmsu. Edu. /Dboje/Mpwchap2. Htm/ 16 Kasım 2006.
- Bokalders, V. ve Block, M., 2010. The Whole Building Handbook: How to Design Healthy, Efficient and Sustainable Buildings, Co-published with Riba Publishing, London, 655.
- Bosma, K., Hoogstraten, D.,V. ve Vos, M., 2000. Housing fort he Miilons: John Habraken and the SAR (1960-2000). NAI Publishers, Rotterdam.
- Cullingworth, J.B., 1970. Town and Country Planning in England and Wales. George Allen & Unvin Ltd, London.
- Çahantimur, A. ve Turgut, Y. H., 2008. Sürdürülebilir Kentsel Gelişmeye Sosyokültürel Bir Yaklaşım: Bursa Örneği, İTÜ Dergisi/A Mimarlık, Planlama, Tasarım, 7, 2, 3-13.
- Çavdar, T., 1978. İzmit Yenilikçi Yerleşmeler Projesi, Mimarlık Dergisi, 78, 1.
- DPT, 2003. Kamu Kuruluşları için Stratejik Planlama Kılavuzu, 2003.
- Davidoff, P., 1965. Advocacy and Pluralism in Planning, Journal of American Institute of Planners, 31, 331-338.
- Davis, D., Moore, N., Wright M. ve Zykofsky, P., 2013. Participation Tools for Better Community Planning, Local Government Commision, The California Endowment, United States.
- Day, C. ve Parnell, R., 2003. Consensus design: Social inclusive process. Oxford: Architectural Press, 18.
- Demir, Ö. ve Acar M., 2002. Sosyal Bilimler Sözlüğü, Vadi Yayınları, Ankara.
- DPT, 2003. Kamu Kuruluşları için Stratejik Planlama Kılavuzu.
- Ergin, D., 2003. Nisan .Demokrasinin Değişen Yüzü ve Yeni Planlama Yaklaşımı, Pivolka Dergisi, 6, 9.
- Ersoy, Z., 2010. Mimari Tasarımda Kullanıcı Odaklı Süreçler, Mimarlık Dergisi, 351.

- European Commission and GAP Regional Development Administration, 2004. Cultural Heritage Development programme of the GAP Region, <http://www.gapculturalheritage.com>. 12 Ekim 2018
- European Union, 1994. Charter of European Cities&Towns Towards Sustainability, European Conference on Sustainable Cities&Towns, Aalborg, Denmark, (Charter of European Cities & Towns Towards Sustainability, 1994, part I.2.).
- Faga, B., 2006. Designing Public Consensus: The Civic Theater of Community Participation for Architects, Landscape Architects, Planners, and Urban Designers, John Wiley and Sons, United States.
- Fagence, M., 1977. Citizen Participation in Planning, Pergamon Press, Oxford.
- Fezer, J. ve Heyden, M., 2007. The Ambivalence of Participation and Situational Urbanism, Urban Act, Eds. Petcou, C., Petrescu, D., & Marchand, N., Moutot Imprimeurs, Montrouge, France, 329-336.
- Firidin, E., Değişen Paradigmalar Ekseninde Kent Planlamaya Yeni Yaklaşımlar, TMMOB Şehir Plancıları Odası Yayını, 28, 43-50 s. [www.spo.org.tr/yayinlar/dergigoster.php?](http://www.spo.org.tr/yayinlar/dergigoster.php?) 12 Eylül 2007.
- Firidin, E., Stratejik Planlamada Kentsel Projeler, [www.planlama.org/planlama-org](http://www.planlama.org/planlama-org) 12 Eylül 2007.
- Firidin Özgür, E., 2009. Stratejik Planlamada Kentsel Projeler, Stratejik Yönetim Dergisi, 1, 45-49.
- Fisher, A., 2001. Critical Thinking–An Introduction. Cambridge: Cambridge University Press.
- Forester, J., 1980. Critical Theory and Planning Practice, Journal of The American Planning Association 46, 3.
- Forester, J., 1998. Rationality, Dialogue and Learning: What Community and Environmental Mediators Can Teach Us About the Practice of Civil Society, Wiley, Londra.
- Fung, A., 2004. Empowered Participation: Reinventing Urban Democracy. Princeton University Press, Princeton, New Jersey.
- Gates, R.T. ve Stout, F., 1996. The City Reader, Routledge Press.
- Gedikli, B., 2012. Stratejik Mekânsal Planlama: Planlamada Yeni Anlayışlar, Yöntemler ve Teknikler, Kentsel Planlama Kuramları, Genişletilmiş, İmge Kitabevi, Ankara.
- Gillem, M. ve Gordon, B., 2010. “Lane Community College Conceptual Vision” August, The Urban Design Lab, University of Oregon Scholl of Architecture and Allied Arts.

- Goetze, R., 1972. Urban Housing Rehabilitation: Two Approaches Constrasted to Illustrate Productive and Meaningful Dweller Participation, *Freedom to Build: Dweller Control of the Housing Process*, Ed. Turner, J.F.C. & Fichter, R., The Macmillian Company, New York, 53-63.
- Graves, H., 2004. Wharf District Parks On The Rose Kennedy Greenway, Boston.
- Grieves, J., 1989. User-Oriented Design of Workstations, When People Matter, Eds. Törnqvist, A., Ullmark, P., The Swedish Council for Building and Research, Sweden, 108-111.
- Gülersoy, N. Z., Özsoy, A., Tezer, A., Genli Yiğiter, R. ve Günay, Z., 2012. Mevcut Kentsel Dokuda Çevresel Kalitenin İyileştirilmesi, *Stratejik Kalite Planlaması Modeli*, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul, 11-12, 63.
- Habermas, J., 1984. *The Theory of Communicative Action I. Reason and Rationalisation of Society*, Beacon Press, Boston, MA.
- Habraken, J.N., 1978. Build as Before, *Open House*, 3, 1.
- Habraken, J.N., 1979. General Principles About the Way Built Environments Exist. Blue Cover Series, Sticing Architecten Research, Eindhoven.
- Habraken, J.N., 1982. *Transformations of the Site*. Awater Press, Cambridge.
- Habraken, J. N., 1985. Who is Participating? Towards a Professional Role, *Proceedings of the International Design Participation Conference – Design Coalition Team*, TU/e, Eindhoven, Nisan, 1.
- Habraken, J.N., 1985. *The Appearance of the Form*. Awater Press, Cambridge.
- Habraken, N. J., 1986. “Towards a New Professional Role”, Sanoff, H. (Ed.), *Participatory Design, Theory and Techniques*, North Carolina.
- Hacıalibeyoğlu, F., 2013. *Kentsel Mekan Oluşumunda Kullanıcı Katılımı*, TMMOB 2. Kent Sempozyumu, Kasım, İzmir.
- Hamdi, N., 1978. Adelaide Road London, *Open House*, Volume 3, No:2, 18-23, 20.
- Hanedan, A., 1985. *Planlamaya Katılım: Bir katılım Modeli Yaklaşımı*, Yüksek Lisans Tezi, K.T.Ü., Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Hanedan, A., 2000. *Planlamaya Katılım: Bir Katılım Modeli Yaklaşımı*, Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Harvey, D., 2003. *Post modernliğin Durumu* (Çeviren: Sungur Savran), Metis Yayınları, İstanbul.
- Hardwick, W.G. ve Hardwick D.F., 1974. *Civic Government: Corporate, Cunsaltative or Participatory, Community Participation and the Spatial Order of the City*, Ed. Ley, D., The University of British Columbia, Vancouver, B.C., 89-95,

- Hussain, S., Sanders, E.B.N. ve Steinert, M., 2012. Participatory Design with Marginalized People in Developing Countries: Challenges and Opportunities Experienced in a Field Study in Cambodia, *International Journal of Design*, 1. 6, 2.
- IAP2 (International Association For Public Participation). <http://www.iap2.org/> 23 Mayıs 2016.
- ILO (International Labour Organization), 2004. Participation as a Strategic Principle, <http://www.ilo.org>, 20 Mayıs 2004.
- Innes, J.E. ve Booher, D.E., 2000. Public Participation in Planning: New Strategies for the 21st Century, Working Paper 2000–07, Annual Conference of the Association of Collegiate Schools of Planning, University of California at Berkeley, Institute of Urban and Regional Development, 2–5.
- İncedayı, D. ve Şahinler, M., 2017. Benim Tasarım Anlayışında Birliktelik İçerisinde Özgürlük Fikri Yatıyor, *Mimarlık Kültürü Dergisi*, 59, 75-82.
- Kale, N., 2002. Modernizmden Postmodernist Söylemlere Doğru: Düşünce Neyi Tartışıyor? Yeni Düşünce Hareketleri, *Doğu-Batı Düşünce Dergisi*, 19, 29–49.
- Karabulut, N. G., 2015. Yeni Bölgecilik Anlayışı Çerçevesinde İletişimsel Planlama Pratiğinin İrdelenmesi: Hatay Örneği, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Karkın, N., 2012. e-Katılım Kavramı ve Süreci: Kamu Siyasa Oluşum Sürecine Vatandaş Katkısının Olabilirliği, *Sosyo Ekonomi Dergisi*, 1, 41-62.
- Kelly, D. K. ve Becker B., 2000. Community Planning An Introduction To The Comprehensive Plan, Island Press, Washington.
- Kernohan, D., Gray, J., Daish, J. ve Joiner, D., 1992. User Participation in Building Design and Management. Butterworth-Heinemann Ltd Linacre House, Oxford.
- Korkmaz, E., 2007. Kentsel Kamusal Mekanda Değer Yaratma Yaklaşımında Katılımcı Bir Model Önerisi, Şehircilik Doktora Tezi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.
- Köroğlu, A. B. ve Yılmaz, G., Yeni Bir Planlama Anlayışı/Arayışı, TMMOB Şehir Plancıları Odası Yayını, 27, 29–34, [www.spo.org.tr/yayinlar/dergigoster.php](http://www.spo.org.tr/yayinlar/dergigoster.php) 12 Eylül 2007.
- Kroll, L., 2005. Animal Town Planning and Homeopathic Architecture, in Peter Blundell-Jones, Doina Petrescu and Jeremy Till (eds.), *Architecture and Participation*, London: Routledge, 186.
- Kruisheer, I.J.E., 1985. User Participation in the Design of Health Care Facilities, Proceedings of the International Design Participation Conference – Design Coalition Team, TU/e, Eindhoven, 3.



- Kunze, A., Halatsch, J., Vanegas, C., Jacobi, M. M., Turkienicz, B. ve Schmitt, G., 2011. A conceptual participatory design framework for urban planning: The Case Study Workshop 'World Cup 2014 Urban Scenarios', Porto Alegre, eCAADe, 895-903.
- Lang. J., 1987. Creating Architectural Theory, The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design. Van Nostrand Reinhold Company, New York.
- Lane, M. B., 2005. Public Participation in Planning: An Intellectual History, Australian Geographer, 36, 3, 283-299.
- Lawson, B.R., Ryan, E.P. ve Bartlett Hutchinson, R., 2002. Reaching Out, Reaching in, A Guide to Creating Effective Public Participation for State Historic Preservation Programme.
- Lee, Y., Jachna, T. ve Coleman, R., 2005. Architecture for All - Part II: A Participatory Design Approach, No. 43, Hong Kong, 24-32.
- Lefebvre, H., 2003. The Urban Revolution, The University of Minnesota Press, USA 2003.
- Lindblom, C. E., 1959. The Science of Muddling Through, Public Administration Review, 19, 79.
- Masaaki, Y., 1993. Learning from Each Other: Participatory Community Design in the US and Japan, Master Thesis of Architectural Studies, Massachusetts Institute of Technology (MIT), Cambridge, USA.
- Ministry for the Environment of New Zealand, 2006. Urban Design Toolkit, First Edition, (www.mfe.govt.nz), New Zealand.
- Negroponte, N., 1971. Aspects of Living in an Architecture Machine, Design Participation – Proceedings of Design Research Society's Conference, Academy Editions, Manchester.
- OECD, 2001. Citizens as Partners, OECD Handbook on Information, Consultation and Public Participation in Policy-Making.
- Oikopedia entries, 2017. Funded with the support from the European Commission, Oikonet a Global Multidisciplinary Network on Housing Research and Learning, 332-333.
- Önder, D. E., Köseoğlu, E., Bilen, Ö. ve Der, V., 2010. The effect of user participation in satisfaction: Beyciler after-earthquake houses in Düzce, Yıldız Teknik Üniversitesi, 7, 1, 18-37.
- Özaloğlu, S. ve Kennedy, N. F., 2009. Yönetimin kalitesi kentlerin yaşanabilirliğinde gizli: Katılımcı mimarlık: Nereye kadar?, Mimarlık Dergisi, 346.
- Özen Turan, S., Pulatkan, M., Beyazlı, D. ve Sezen Özen, B., 2015. User Evaluation of the Urban Park Design Implementation with Participatory Approach Process, Trabzon.

- Özlu, S., 2014. Kırsal Yerleşme Eylem Planı Yaratım Süreci: Trabzon/Salacık Köyü Deneyimi, Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Öztürk, D., 2015. Ekolojik Tasarım İlkeleri ve katılımcılık Pratikleri Bağlamında Bir Değerlendirme: S.S. Evsiz Depremzedeler Dayanışma Konut/Yapı Kooperatifi Örneği, Düzce, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Öztürk, D., Birlikte Mücadele, Birlikte Tasarım. (M. Başak, Röportaj Yapan), <https://duzceumutatolyesi.wordpress.com/> 22 Mart 2016.
- Öztürk Kurtaslan, B., 2014. Kentsel Yeşil Yollar ve Sürdürülebilirlik: Boston Rose Fitzgerald Kennedy Yeşil Yolu Örneği, Ulusal Hakemli Tasarım ve Mimarlık Dergisi, 2, 1.
- Özügül, M. D., 2004. Ekolojik Planlamada Kullanılabilecek Analitik Bir Model Önerisi, Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Petric, J., Maver T., Jonti G. ve Ucelli G., 2002. Virtual Reality in the Service of User Participation in Architecture, CIB w78 Conference, Aarhus School of Architecture, Aarhus, 12-14.
- Randen, A. V., 1985. "Open Building" – An Overall Strategy for Participation as in action in the Netherlands, Proceedings of the International Design Participation Conference– Design Coalition Team, TU/e, Eindhoven, 2.
- Robbins, P. S. ve DeCenzo, A. D., 2004. Fundamentals of Management: Essential Concepts and Applications, New Jersey, Pearson – Prentice Hall, Fourth Edition.
- Rowe, G., Frewer, J. L. ve Marsh R., 2004. Evaluation of A Deliberative Conference, Science, Technology and Human Values, 29, 1, 88-121.
- Saltık, A., 1997. Doğal Kaynakların Sürdürülebilir Yönetimi: Kavramsal Bir Yaklaşım, Türkiye Çevre Vakfı Yayınları, Sürdürülebilir Kalkınma Uygulanması Tartışma Toplantısı, Ankara, 27-40.
- Sander, A., 2004. Mimarlık Eğitiminde Katılımcı Tasarım Denemesi, Tasarım Kuram Eleştirisi Dergisi, 2, 18-19.
- Sanders, E.B.N., 2002. From User Centered Design to Participatory Design Approaches. Frascara, J. (Ed). Design and Social Sciene. Taylor&Francis Book Limited, NY & London, 1-8.
- Sanders, E. B.N. ve Stappers, P. J., 2008. Co-creation and The New Landscapes of Design.
- Sanoff, H., 1990. Participatory Design Theory & Techniques, North Carolina State University.
- Sanoff, H., 2000. Community Participation Methods in Design and Planning, Wiley, New York.

- Sanoff, H., 2005. Community participation in riverfront development, *Codesign*, 1, 1, 61-78.
- Sanoff, H., 2006. Multiple Views of Participatory Design, *METU Journal of the Faculty of Architecture*, 23, 2, 131-143.
- Sanoff, H., 2008. "Multiple Views of Participatory Design" *Archnet-IJAR*, 2, 57-69.
- Seba, B., 2014. Mekânla Düşünme Paydaşlığı: İzmir, Karşıyaka Üzerine Bir Değerlendirme, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Sılaydın, B., Fiziksel Planlama, Toplumsal Bilinç ve Ekoloji, *Planlama Dergisi*, [http://www.spo.org.tr/resimler/ekler/016070970114070\\_ek.pdf](http://www.spo.org.tr/resimler/ekler/016070970114070_ek.pdf), 28 Eylül 2009.
- Steinbuch, K., 2000. Communication in the Year 2000, *Mankind 2000*, , Eds. Jungk, R., Galtung, J., George Allen & Unwin Ltd., London, 165-170.
- Steiner, F., McSherry, L. ve Cohen, J., 2000. Land Suitability Analysis for the Upper Gila River Watershed, *Landscape and Urban Planning*, 50, 144-214.
- Sudra, T., 1979. Self-Help Housing: Towards the Support of a Popular Process and the Role of Government Intervention, *Open House*, 4, 4.
- Şaylan, G., 1999. Postmodernizm, İmge Kitabevi, Ankara.
- Şengül, H.T., 2007. Planlama Paradigmalarının Dönüşümü Üzerine Eleştirel Bir Değerlendirme, *Kentsel Planlama Kuramları Der: Ersoy, M., içinde*, İmge Kitabevi, 59-113.
- Türk Dil Kurumu, 2005. Türkçe Sözlük, 10. baskı, Ankara.
- Tekeli, İ., 2009. Akılcı Planlamadan Bir Demokrasi Projesi Olarak Planlamaya, İlhan Tekeli Toplu Eserler – 7, Tarih Vakfı Yurt Yayınları, İstanbul.
- Till, J., 2005. The Negotiation of Hope, in *Architecture and Participation*, Blundell Jones, Petrescu, Till, eds., London, Routledge, 25-44.
- Tuna, B.H., 2007. Metropoller ve Mimarlık, Kent, Kültür, Çevre, Mimarlık ve Demokrasi için Mimarlara Mektup, 104, 4-6.
- Tuncer, E., Sosyal Bilimlerde Dönüşüm ve Kent Planlama, [www.planlama.org/planlama-org](http://www.planlama.org/planlama-org) 12 Eylül 2007.
- Twigg, J., 2001. Guidance notes on participation and accountability. Londra, UK.
- UNCHS, 2001. *Cities in Globalising World: Global Report On Human Settlements*, Earthscan, London.
- URL-1, [www.Sympatico.Ca/David.Macleod/Pomo.Htm/](http://www.Sympatico.Ca/David.Macleod/Pomo.Htm/). 12 Şubat 2006.

- URL-2, [http://www.mimarizm.com/haberler/ekolojik-kentler-dunya-zirvesi-nde-ecocity-prensip-leri-belirlendi\\_116550?PageNo=3](http://www.mimarizm.com/haberler/ekolojik-kentler-dunya-zirvesi-nde-ecocity-prensip-leri-belirlendi_116550?PageNo=3), 16.05.2019.
- URL-3, <https://duzceumutatolyesi.wordpress.com/biz-kimiz/>. 13 Aralık 2017.
- URL-4, <https://duzceumutatolyesi.wordpress.com/>. 13 Aralık 2017.
- URL-5, <https://bi-ozet.com/2017/04/05/soylesi-duzce-umut-evleri/>. 5 Nisan 2017.
- URL-6, <https://duzceumutatolyesi.wordpress.com/page/8/>. 13 Aralık 2017.
- URL-7, <https://duzceumutatolyesi.wordpress.com/page/4/>. 19 Nisan 2015.
- URL-8, <https://duzceumutatolyesi.wordpress.com/page/10/>. 6 Şubat 2015.
- URL-9, <https://duzceumutatolyesi.wordpress.com/page/7/>. 28 Şubat 2015.
- URL-10, <https://onedio.com/haber/duzceli-evsiz-depremedelerin-18-yil-suren-mucadelesi-umut-evleri-projesi-bm-habitat-odulleri-nde-finale-kaldi-801129>. 2 Ekim 2016.
- URL-11, <https://duzceumutatolyesi.wordpress.com/page/2/>. 2 Ekim 2016.
- URL-12, <http://www.arkitera.com/haber/27672/nilufer-de-oyun-engel-tanimaz-parki-nin-temelleri-atildi>. 7 Ekim 2016.
- URL-13, <https://www.timeturk.com/oyun-engel-tanimaz-projesi-turkiye-yi-temsil-edecek/haber-537873>. 13 Mart 2017.
- URL-14, <http://www.sehiraktuel.com/haber/oyun-engel-tanimaz-parki-na-kentsel-tasarim-odulu/>. 20 Ekim 2017.
- URL-15, [https://www.ibc.org.tr/TR/PROJECTS\\_444/beyciler-evleri-sosyal-konut-projesi](https://www.ibc.org.tr/TR/PROJECTS_444/beyciler-evleri-sosyal-konut-projesi). 1 Mayıs 2002.
- URL-16, <http://dev.rosekennedygreenway.org/parks/wharf-district/>. 21 Ekim 2017
- URL-17, <https://landezine-award.com/park-am-gleisdreieck/>. 14 Ekim 2017
- URL-18, <http://www.stadtentwicklung.berlin.de>. 14 Ekim 2017
- URL-19, [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Berlin-Park\\_am\\_Gleisdreieck\\_\(2\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Berlin-Park_am_Gleisdreieck_(2).jpg). 1 Mayıs 2014.
- URL-20, [https://www.berlin.de/senuvk/umwelt/stadtgruen/gruenanlagen/de/gruenanlagen\\_plaetze/kreuzberg/gleisdreieck/index.shtml](https://www.berlin.de/senuvk/umwelt/stadtgruen/gruenanlagen/de/gruenanlagen_plaetze/kreuzberg/gleisdreieck/index.shtml). 2 Eylül 2011.
- URL-21, <http://www.publicspace.org/en/works/g027-place-au-changement>. 17 Ekim 2018.
- URL-22, <http://www.collectifetc.com/realisation/place-au-changement-chantier-ouvert/>. 12 Şubat 2019.

- URL-23, <http://www.collectifetc.com/realisation/place-au-changement-opus-2/>. 12 Şubat 2019
- URL-24, <http://www.collectifetc.com/realisation/place-au-changement-chantier-ouvert/>. 12 Şubat 2019.
- URL-25, <http://www.publicspace.org/en/works/g027-place-au-changement>. 13 Şubat 2019.
- URL-26, <http://www.publicspace.org/en/works/g027-place-au-changement>. 13 Şubat 2019.
- URL-27, <http://www.collectifetc.com/realisation/place-au-changement-chantier-ouvert/> 14 Şubat 2019.
- URL-28, <https://tr.pinterest.com/pin/501940320942073700/>. 25 Mayıs 2016.
- URL-29, [http://www.architectureguide.nl/project/list\\_projects\\_of\\_city/cit\\_id/227/prj\\_id/1](http://www.architectureguide.nl/project/list_projects_of_city/cit_id/227/prj_id/1). 20 Şubat 2019.
- URL-30, John Habraken web sitesi, <http://www.habraken.com/html/molenvliet.htm>. 25 Mayıs 2016.
- URL-31, Sans plus Attendre web sitesi, <https://sansplusattendre.org/breves-dailleurs/>. 25 Mayıs 2016.
- URL-32, [http://www.open-building.org/conference2011/Project\\_MOLENVLIET.pdf](http://www.open-building.org/conference2011/Project_MOLENVLIET.pdf). 19 Şubat 2019.
- URL-33 The Building and Social Housing Foundation web sitesi, [www.bshf.org/worldhabitat-awards/winners-and-finalists/zukunftswerkstadt-leinefelde/](http://www.bshf.org/worldhabitat-awards/winners-and-finalists/zukunftswerkstadt-leinefelde/), 19 Şubat 2019.
- URL-34, <https://www.world-habitat.org/world-habitat-awards/winners-and-finalists/zukunftswerkstadt-leinefelde/#award-content>. 19 Şubat 2019.
- URL-35, <https://architectureforthefuture.wordpress.com/2016/01/15/quinta-monroy-elemental/>. 19 Şubat 2019.
- URL-36, <http://www.redfundamentos.com/blog/es/obras/detalle-143/>. 19 Şubat 2019.
- URL-37, <http://www.redfundamentos.com/blog/es/obras/detalle-143/>. 19 Şubat 2019.
- URL-38, <https://architectureforthefuture.wordpress.com/2016/01/15/quinta-monroy-elemental/>. 19 Şubat 2019.
- URL-39, [https://www.archdaily.com/10775/quinta-monroy-elemental?ad\\_medium=widget&ad\\_name=navigation-prev](https://www.archdaily.com/10775/quinta-monroy-elemental?ad_medium=widget&ad_name=navigation-prev). 20 Şubat 2019.
- URL-40, <http://www.vbenzeri.com/mimari/gecekondu-mimarligi-quinta-monroy-alejandro-aravena>. 20 Şubat 2019.
- URL-41, Redfundamentos web sitesi, <http://www.redfundamentos.com/blog/es/obras/detalle-143/>. 25 Mayıs 2016.

- URL-42, <https://yapidergisi.com/pritzker-odullu-silili-mimar-alejandro-aravenadan-ilham-veren-5-onemli-projesi/>. 20 Şubat 2019.
- URL-43, <http://stone-opera.com/>. 04.06.2015.
- URL-44, <http://arquikids.com/en/>. 25.01.2015.
- URL-45, <http://www.3odalSalon.net/index.php/siradasi-projeler/avustralya-daki-iliginc-arboretum-oyun-park>. 2 Şubat 2019.
- URL-46, <http://roloynama.blogcu.com/rol-oynama-teknigi/3526339>. 2 Şubat 2019.
- Uttke, A., 2012. Towards the Future Design and Development of Cities with Built Environment Education: Experiences of scale, methods and Outcomes, *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 45, 3-13.
- Üzelakçil, Ö., 2007. Türkiye’de Postmodern Planlama, Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Kamu Yönetimi Ana Bilim Dalı, Mersin.
- Wennerhag, M., 2008. The Spatial Transformations of Grassroots Activism, *Global Cities*, Ed. Betancour, A., Architecturmuseet, Stockholm, 49-58.
- Werf, F. D. W., Açık Yapı Deneyimi: Esnek Konut ve Kullanıcı Katılımı, <https://xxi.com.tr/i/yunus-aran-konferanslarinin-60-bulusmasina-frans-van-der-werf-konuk-oluyor>. 5 Aralık 2017.
- Wulz, F., 1985. The Concept of Participation, Design Coalition Team, Volume One, *Proceedings of The International Design Participation Conference*.
- Wulz, F., 1986. The Concept Of Participation, *Design Studies*, 7, 153-162.
- Yalçındağ, S., 1996. Belediyelerimiz ve Halkla İlişkiler, TODAİE Yayınları, No: 275, Ankara.
- Yavuz, Ö., 1995. Katılmak Eleştirel Olmaya Engel Değil, *Planlama Dergisi*, 3, 40-45.
- Yoldaş Kırılancı, Ö., 2012. Dar Gelirliler İçin Konut Üretiminde Bir Yöntem Olarak Mimari Tasarımda “Kullanıcı Katılımı”, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

## 6. EKLER

Ek 1. Projelerin konumu, türü, alanı, projelendirme ve uygulama yılı, kurumsal aktörleri, sivil aktörleri, kullanıcı profiline değerlendirilmesi

	SIRA NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	PROJE ADI	Düzce Umut Evleri	Oyun Engel Tanımaz	İzmit Yenilikçi Yerleşmeler	Edirne S.S. Cumhuriyet Mahallesi	Beyciler Evleri Sosyal Konut	Rize Park Projesi	Wharf District Park	Gleisdreieck Park	Saint Etienne Place au Changement	Boulder Creak Branch Library (Bolder Çayı Kütüphane Tasarımı )	The North Carolina Arts Council/ Kuzey Karolina Halk Sanat Konseyi	Molenvliet	Leinefelde Zukunfts WerkStadt	Quinta Monray	Lower Ngau Tau Kok (LNTK)
	KONUM	Düzce	Bursa/ Nilüfer	İzmit	Edirne	Düzce	Rize	Amerika/ Boston	Berlin	Fransa/ Saint-Étienne	ABD	ABD Kuzey Carolina Lumberton	Hollanda	Almanya	Şili	Hong Kong
	TÜRÜ	Toplu Konut	Park	Toplu Konut	Toplu Konut	Toplu Konut	Kamusal Alan	Aks	Park	Meydan	Kamusal Alan	Kamusal Alan	Toplu Konut	Toplu Konut	Toplu Konut	Toplu Konut
	ALANI(m2)	42.228	4.700	7.440.000	3.000	6.766	3.050	16.000	300.000	700	428	600	90.000	1.000.000	5.000	-
SÜRE (YIL)	PROJELENDİRME	2015	2013	1971	1971	2000	2011	2001	2005	2011	1981	1985	1969	2005	2003	2013
	UYGULAMA	2016	2016	1974	1974	2002	2015	2004	2013	2011	1985	1985	1977	2007	2003	-
	KURUMSAL AKTÖRLER	-Düzce Belediyesi -Tapu Kadastro Müdürlüğü -Düzce Dayanışma Konut Kooperatifi Derneği -Düzce Deprem Mağdurları Derneği -TOKİ	-Nilüfer Belediyesi -Nilüfer Kent Konseyi -Nilüfer İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü -Bursa Orhan Gazi Üniversitesi -Bursa Teknik Üniversitesi -İstanbul Teknik Üniversitesi -Uludağ Üniversitesi -TMMOB Mimarlar Odası Bursa Şubesi -TMMOB Peyzaj Mimarları Odası Bursa İl Temsilciliği -ÇEK 3 Mart Azizoğlu İlköğretim Okulu	-Yerel Yönetimler	-Yerel Yönetimler -Merkezi Yönetimler	-Düzce Belediye -Sakarya Üniversitesi	-Rize Belediyesi -Karadeniz Teknik Üniversitesi	-Eyalet ve Yerel Yönetimler - Artery Business Committee (ABC, Artery İşadamları Komitesi) - National Park Service (NPS, Ulusal Park Hizmetleri) - Massachusetts Turnpike Authority (MTA, Massachusetts Otoyol İdaresi) - Boston Redevelopment Authority (BRA, Boston Kalkınma İdaresi) - Merkezi Yönetim - Sivil Toplum Kuruluşları	- AG Gleisdreieck - Kreuzberg Belediyesi - Berlin Senatosu - Berlin Atelier Loidl Firması -Grün Berlin Şirketi - Friedrichshain Belediyesi - Vivico şirketinin sahibi	- Saint-Étienne Kalkınma Ajansı -Mahalle Dernekler -EPASE ( Saint Etienne Gelişim Kuruluşu)	-Boulder Creek Kütüphane -Santa Cruz idaresi	-Yerel Belediye	-Şehir Yönetimi (Belediye) -İlçe Yönetimi (Belediye)	-Leinefelde Belediyesi -Yerel Konut Toplulukları	-Yerel ve Merkezi Yönetim -Şili Hükümeti	-

	AKTÖRLER	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Akademisyenler</li> <li>-Mimarlar</li> <li>-Peyzaj Mimarları</li> <li>-Mühendisler</li> <li>-Avukatlar</li> <li>-Şehir ve Bölge Planlamacılar</li> <li>-Öğrenciler</li> <li>-İletişimci</li> <li>-Sosyolog</li> <li>-Psikolog</li> <li>-Gazeteciler</li> <li>-Yerel Halk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Engelli ve Engesiz Çocuklar</li> <li>-Psikolog</li> <li>-Sosyolog</li> <li>-İletişimci</li> <li>-Mimarlar</li> <li>-Akademisyenler</li> <li>-Bale ve Eurhythmic Eğitmeni</li> <li>-Çevre Mühendisi</li> <li>-Şehir Plancısı</li> <li>-Peyzaj Mimarı</li> <li>-"Yerden Yüksek Çocuklar ile Mimarlık" Topluluğu</li> <li>-NKK Çocuk Meclisi Üyeleri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Yerel Halk</li> <li>-Mimar</li> <li>-Şehir ve Bölge Plancıları</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Şehir ve Bölge Plancıları</li> <li>-İstatistikçiler</li> <li>-Sosyologlar</li> <li>-İnşaat ve Makina Mühendisleri</li> <li>-Mimarlar</li> <li>-Yerel Halk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Şehir ve Bölge Plancıları</li> <li>-İstatistikçiler</li> <li>-Sosyologlar</li> <li>-İnşaat ve Makina Mühendisleri</li> <li>-Mimarlar</li> <li>-Yerel Halk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Şehir ve Bölge Planlamacı</li> <li>-Mimar</li> <li>-Peyzaj Mimarı</li> <li>-Akademisyen</li> <li>-Kullanıcı</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Yerel Halk</li> <li>-Sanatçıların</li> <li>-Tasarımcıların</li> <li>-Wharf District Task Force (Wharf District Çalışma Grubu)</li> <li>-Central Artery Completion Task Force (Central Artery Tamamlama Çalışma Grubu)</li> <li>-Yerel tarihçiler,</li> <li>-Tasarım uzmanları,</li> <li>-Lise ve üniversite öğrencileri ve</li> <li>-Çeşitli kar amacı gütmeyen kuruluşlar</li> <li>-EDAW ve Copley Wolff tasarım ekibi</li> <li>-Peyzaj Mimarları</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Farklı yaş grupları</li> <li>-Etnik özelliklere sahip toplumun farklı kesimleri</li> <li>-Göçmen genç kızlar</li> <li>-Göçmen kadınlar</li> <li>-Alman kadınlar</li> <li>-Göçmen yetişkin ve genç erkekler</li> <li>-Alman orta yaş ve üzeri vatandaşlar</li> <li>-Kreuzberg ve Mitte bölgelerinin keşişiminde yaşayan nüfus</li> <li>-Schöneberg ve Mitte bölgelerinin keşişiminde yaşayan nüfus</li> <li>-Senato İnşaat Yöneticisi</li> <li>-Şehir ve Bölge Planlamacılar</li> <li>-Mühendisler</li> <li>-Mimarlar</li> <li>-Peyzaj Mimarları</li> <li>-Çevre Mühendisleri</li> <li>-Politikacılar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Collectif Etc adlı ekip</li> <li>-Halk</li> <li>-Politikacılar</li> <li>-Sokak Sanatçıları</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Kütüphane personeli</li> <li>-Memurlar</li> <li>-Vatandaşlarda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Yerel Halk</li> <li>-Sanatçılar</li> <li>-DAC personeli,</li> <li>-Organizasyon a üye olanlar</li> <li>-Stüdyo kiralayan bağımsız sanatçılar</li> <li>-Tasarımcı</li> <li>-Müşteri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Şehir Plancısı</li> <li>-Kentsel Tasarımcısı</li> <li>-Mimar</li> <li>-Danışman</li> <li>-Kullanıcılar</li> <li>-Tasarımcılar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Şehir Plancısı</li> <li>-Kent Tasarımcısı</li> <li>-Mimar</li> <li>-Kullanıcılar</li> <li>-Peyzaj Mimarları</li> <li>-İnşaat Mühendisleri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Yerel Halk</li> <li>-Mimar</li> <li>-Mühendisler</li> <li>-Kullanıcılar</li> <li>-Elemental adlı grup</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Yerel Halk</li> <li>-Mimar</li> <li>-Mühendis</li> <li>-Peyzaj Mimarı</li> <li>-Kullanıcılar</li> </ul>
	KULLANICI PROFİLİ	-Her yaş grubu vatandaş	-Engelli, Engesiz Çocuklar	-Dar Gelirli Aileler	-Yerel Halk	-Depremde evlerini kaybetmiş olan ve geçici barınaklarda yaşayan aileler	-Yerel Halk	-Yerel Halk - Turist	-Yerel Halk - Turist	-Yerel Halk - Turist	-Yerel Halk	-Yerel Halk -Sanatçılar -Mimar	-Yerel Halk	-Yerel Halk	-Yerel Halk	-Yerel Halk



## ÖZGEÇMİŞ

1990 yılında Trabzon'da doğdu. İlk ve orta eğitimini Yomra Merkez İlkolu'nda, Lise öğrenimini ise Yabancı Dil Ağırlıklı Yomra Lise'sinde tamamladı. 2009 yılında kazandığı Karadeniz Teknik Üniversitesi Orman Fakültesi Peyzaj Mimarlığı bölümünden 2014 yılında mezun oldu. Aynı yıl Karadeniz Teknik Üniversitesi Şehir ve Bölge Planlama Bölümünde yüksek lisans programını kazandı. 2014-2015 yılında İngilizce hazırlık eğitimini başarıyla tamamladı.

