

**KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

PEYZAJ MİMARLIĞI ANA BİLİM DALI

**AVRUPA'DAKİ EĞLENCE PARKLARINDA
MEKANLARIN BİÇİMLENİŞİ VE SİRKÜLASYON İLİŞKİLERİ
ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA**

139175

Peyzaj Mimarı Engin AKTAŞ

Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsünde

“Peyzaj Yüksek Mimarı”

Ünvanı Verilmesi İçin Kabul Edilen Tezdir

Tezin Enstitüye verildiği Tarih : 14.08.2003

Tezin Savunma Tarihi : 05.09.2003

Tez Danışmanı : Prof. Dr. Ali ÖZBİLEN

Jüri Üyesi : Doç.Dr. Ayşe SAĞSÖZ

Jüri Üyesi : Yrd.Doç.Dr. Mustafa VAR

Enstitü Müdürü : Prof. Dr. Yusuf AYVAZ

Trabzon 2003

**TC. YATIRIM MENKUL DEĞERLER A.Ş.
DOKÜMANTASYON MERKEZİ**

ÖNSÖZ

“Avrupa’daki Eğlence Parklarındaki Mekanların Biçimlenişi Ve Sirkülasyon İlişkileri Üzerine Bir Araştırma” adlı bu çalışma K.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı Yüksek Lisans programında yapılmıştır.

Çalışmanın tez danışmanlığını üstlenen ve beni yönlendiren hocam sayın Prof. Dr. Ali ÖZBİLEN’e teşekkürü bir borç bilirim.

Ayrıca tez çalışmam sırasında benden her türlü desteğini esirgemeyen hocalarım sayın Prof Dr. Şengül ÖYMEN GÜR’e, Doç Dr. Ayşe Sağsöz’e ve Yrd..Doç.Dr. Mustafa Var’a, tavsiyelerinden faydalandığım değerli meslektaşlarım Arş. Gör. Serap YILMAZ’a, Arş. Gör. Sema MUMCU’ya, Arş. Gör.Tuğba GEDİK’e, Arş. Gör.Özgür AŞIK’a ve çalışmamda katkısı bulunan arkadaşım Peyzaj Mimarı Emrah Omar’a ve diğer tüm arkadaşlarıma teşekkür ederim.

Ayrıca bu zorlu dönemde tüm sıkıntılarımla paylaşarak her türlü desteğini esirgemeyen değerli aileme; özellikle canım anneme teşekkürlerimi sunarım.

Engin AKTAŞ
TRABZON, 2003

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa No</u>
ÖNSÖZ	II
İÇİNDEKİLER	III
ÖZET	VI
SUMMARY	VII
ŞEKİLLER LİSTESİ	X
TABLolar LİSTESİ	XII
1. GENEL BİLGİLER	1
1.1. Giriş ve Çalışmayla İlgili Kavramların Açıklanması	1
1.2. Çalışmanın Amacı	4
1.3. Genel Kavramların Açıklanması	7
1.3.1. Serbest Zaman (Leisure Time) Kavramı	7
1.3.1.1. Zaman Kavramı	7
1.3.1.2. İş Kavramı	9
1.3.1.3. Serbest Zaman Kavramı ve Tanımlanması	11
1.3.2. Serbest Zamanın Değerlendirilmesi	15
1.3.2.1. Serbest Zamanı Değerlendirmenin Önemi	19
1.3.2.2. Serbest Zamanları Değerlendirmenin Amacı	21
1.3.3. Serbest Zaman Kullanımındaki Değişiklikler	21
1.3.4. Serbest Zaman, Oyun, Rekreasyon ve Eğlence	25
1.3.4.1. Oyun	25
1.3.4.2. Rekreasyon	27
1.3.4.3. Serbest Zaman, Eğlence, Oyun ve Rekreasyon Kavramları Arasındaki İlişki	33
1.4. Eğlence Kavramı	34
1.4.1. Eğlence Kavramının Tanımlanması	34
1.4.2. Eğlence Kavramının ve Eğlence Mekanlarının Tarihsel Gelişim Süreci	37
1.4.2.1. Eğlence Etkinliklerinin Doğuşu Üzerine Teoriler	38
1.4.2.1.1. Eğlence ve Şamanizm	39

1.4.2.1.2. Eğlence ve Mitoloji.....	42
1.4.2.2. Erken Tarih Dönemi ve Ortaçağ.....	44
1.4.2.2.1. İlkel Toplumlarda Eğlence Kavramı	44
1.4.2.2.2. Eski Yunan Dönemi ve Eğlence Kavramı.....	46
1.4.2.2.3. Antik Roma Dönemi ve Eğlence Kavramı.....	46
1.4.2.2.4. Ortaçağ ve Eğlence	47
1.4.2.3. Rönesans Dönemi ve Eğlence Anlayışı.....	47
1.4.2.4. Endüstrini Gelişmesi ve 19. Yüzyıl Eğlence Mekanları	52
1.4.3. Eğlence ve Mekan	53
1.4.3.1. Mekan Kavramı	53
1.4.3.2. Eğlence Mekanları.....	55
1.5. Eğlence Parkları	56
1.5.1. Eğlence Parklarının Tanımlanması	56
1.5.1.1. Eğlence Parkları	57
1.5.1.2. Tema Parklar	57
1.5.1.3. Aqua Parklar	58
1.5.2. Eğlence Parklarının Tarihsel Gelişimi.....	59
1.5.3. Eğlence Parklarının Amacı.....	60
1.5.3.1. Psikolojik.....	60
1.5.3.2. Kültürel.....	61
1.5.3.3. Rekreasyon	61
1.5.3.4. Eğitim	62
1.6. Eğlence Parkları Planlaması	63
1.6.1. Eğlence Parkları Konumsal İhtiyaçları.....	63
1.6.2. Eğlence Parkı Tasarım Süreci	67
1.6.3. Eğlence Parkları Etkinlik Alanlarının Belirlenmesi	69
1.6.3.1. Eğlence Parklarında Olması Zorunlu Aktiviteler ve Mekanlar	69
1.6.4. Eğlence Parklarında Bitkilendirme.....	80
1.6.5. Eğlence Parklarında Su Kullanımı.....	84
1.6.6. Amerika ve Eğlence Parkları	86
1.6.6.1. Disney World Resort (Florida) Eğlence Dünyası	86
1.6.6.2. Dünyadaki Eğlence Parklarından Örnekler.....	88

2. YAPILAN ÇALIŞMALAR.....	100
2.1. Araştırma	100
2.1.1. Varsayımın Belirlenmesi	100
2.1.2. Uygulamada Kullanılacak Yöntemin Belirlenmesi	102
2.1.3. Çalışma Alanının Tanımlanması.....	104
2.1.4. Analiz Çalışması	105
2.2. Eğlence Parkları ve Mekan Beğenileri Üzerine Yapılan Araştırmalar	107
3. BULGULAR VE İRDELEME	110
3.1. Eğlence Parklarına Geliş Nedenleri	110
3.2. Eğlence Parkları Mekanları İçin Etkinlik Biçim İlişkisi	111
3.3. Eğlence Parkları Çalışma Alanı Analiz Bulguları	112
3.4. Eğlence Parkları Çalışma Alanı Sonuçları Değerlendirilmesi	125
3.4.1. Eğlence Parkları Giriş Mekanlarının Tartışılması	125
3.4.2. Eğlence Parkları Toplanma Dağılım Mekanlarının Tartışılması	128
3.4.3. Eğlence Parkları Sirkülasyon Sistemlerinin Tartışılması	131
4. SONUÇLAR VE ÖNERİLER	134
5. KAYNAKLAR	131
ÖZGEÇMİŞ.....	136

ÖZET

Bu tez çalışmasının amacı, Avrupa'daki eğlence parkları üzerinde detaylı bir araştırma yaparak, park içerisinde farklı özellikler içeren mekanların biçimlenişi ve sirkülasyon sistemlerinin incelenmesidir.

Çalışmanın kuramsal kısmını oluşturan birinci bölümde, serbest zaman ve eğlence kavramı ile eğlence parklarının planlama kriterleri üzerinde etkili olan faktörler araştırılmıştır. Eğlence parklarının kuruluş amacı ve içerikleri hakkında detaylı bilgiler verilmiştir.

Uygulama bölümünde, eğlence parklarındaki mekanların biçimlenişi ve bu biçimlenişin parkların kullanımına etkileri irdelenmiş, analiz tabloları hazırlanmıştır. Ayrıca parkların sirkülasyon sistemlerinin mekanlarla ilişkisi ve kurgusu da analiz edilmiştir. Yapılan analiz çalışmasına göre de elde edilen verilerin değerlendirilmesi sonucunda mekanların biçimlenişi ve sirkülasyon sisteminin planlanması konusunda tasarımda etkili olabilecek öneriler getirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Serbest Zaman, Eğlence, Eğlence Parkları, Mekan, Giriş, Sirkülasyon

SUMMARY

A Research On The Formation Of Spaces and The Circulation System Of The Theme Parks At Europe

The goal of this study is to analyse the forms of spaces having different characteristics and the circulation system between them with the datas obtained from a detailed document study on theme parks at Europe.

At the theoretical part, phase I the concepts of leisure time and entertainment were described and the factors having an important role in designing theme parks were investigated. In addition to these, a detailed information on the goals of theme parks and the activities that they involve were given.

In the experimental part, the forms of the spaces in theme parks and the influences of these forms on the usage of that place were examined and analysis tables were done. In addition, analyzes of the relationships between circulation systems and the places of the theme parks were also done. With evaluating the datas obtained from these analyzes some suggestions which can be effective at forming spaces and planning circulation systems in the theme parks were brought in.

Key words: Leisure Time, Entertainment, Amusement Parks, Space, Entry, Circulation

ŞEKİLLER LİSTESİ

	<u>Sayfa No</u>
Şekil 1.1. Hayat devri ilişki grafiği	10
Şekil 1.2. Tarih boyunca çalışma saatlerinin değişimi	13
Şekil 1.3. 1971-2000 yılları arasında Norveç halkının 16-74 arası yaş grubunun günlük aktivitelerindeki zaman kullanımının dakika olarak değişimi.....	24
Şekil 1.4. 1971-2000 yılları arasında Norveç halkının 16-74 arası yaş grubunun cinsiyetlere göre serbest zaman kullanımındaki değişimin dakika olarak değerleri	24
Şekil 1.5. Açık alanlarda çocukların oyun oynama özgürlüklerine örnek	26
Şekil 1.6. Kent içi çocuk oyun alanı örneği.....	26
Şekil 1.7. Kent içi açık alanlar içerisindeki çocuk oyun alanları ve rekreasyon ilişkisi	27
Şekil 1.8. Kent içi rekreasyonel etkinlikler için planlanmış bir mekan.....	27
Şekil 1.9. Rekreasyonel etkinliklerin karşılandığı kent içi mekanlara örnek	32
Şekil 1.10. Bireylerin piknik etkinliği için kullandıkları bir rekreasyonel mekan	33
Şekil 1.11. Serbest zamanın üç bölümü ve bu sıralamada eğlencenin yeri	35
Şekil 1.12. Vauxhall bahçelerinde dans edip eğlenen insanlarda bir görüntü.....	49
Şekil 1.13. Vauxhall Gardens bahçelerinden dans eden insanlar	50
Şekil 1.14. Royal ve Kew Garden eğlence bahçelerinin orijinal planı.....	50
Şekil 1.15. Kew Garden seyir ve paraşüt kulesi.....	51
Şekil 1.16. Kew Garden içerisindeki yapay gölet ve gezinti yolu.....	51
Şekil 1.17. Mekan oluşumunun dinamik dengesi.....	54
Şekil 1.18. Europa Park (Almanya) eğlence parkında uzay teknolojisinin işlendiği etkinlik mekanı	62
Şekil 1.19. Tatilya eğlence merkezi (İstanbul, Türkiye)	64
Şekil 1.20. Eğlence parkları için farklı ulaşım sistemlerinden bir örnek, hızlı trenler.....	66
Şekil 1.21. Park teması ile uyumlu Efteling (Hollanda) eğlence parkı giriş mekanı	70
Şekil 1.22. Disneyland Paris eğlence parkı giriş mekanı	70

Şekil 1.23. İdeal bir sirkülasyon sistemine sahip Disney World Magic Kindgom eğlence parkı (Florida, ABD)	71
Şekil 1.24. Eğlence parkı içi kablolu ulaşım sistemine örnek (Opryland, ABD)	72
Şekil 1.25. Eğlence parkları raylı sistem ulaşım ağları park çevresinin tamamını dolaşımına örnek.....	72
Şekil 1.26. Alışveriş sokağı mimari cepheleri (Main Street, Disneyland, California, ABD)	73
Şekil 1.27. Phantasialand eğlence parkı (Almanya) girişi ve sosyal etkinlik sokağı.....	74
Şekil 1.28. Gardaland eğlence merkezi (İtalya) toplanma meydanı.....	74
Şekil 1.29. Tek platform üzerindeki roller coaster örneği.....	76
Şekil 1.30. Roller Coaster Macera treni örneği (Air, Alton Tower).....	77
Şekil 1.31. Çeşitli roller coaster örnekleri	77
Şekil 1.32. Roller coaster örneği	78
Şekil 1.33. Roller coaster örneği	78
Şekil 1.34. Eğlence parklarında suyun serinleme amacı ile kullanımı.....	78
Şekil 1.35. Eğlence parklarındaki lunapark ve festival alanı görüntüsü	79
Şekil 1.36. Atlı Karınca (caraussel) örneği	80
Şekil 1.37. Phantasialand (Almanya) iki katlı atlı karınca örneği	80
Şekil 1.38. Eğlence parklarında form verilerek düzenlenmiş bitkisel materyal	82
Şekil 1.39. Eğlence parklarında düzenlenmiş çiçek parteri Örneklendirmesi	83
Şekil 1.40. Farklı çiçek renkleri ile düzenlenmiş bir tematik bahçe	83
Şekil 1.41. Eğlence parklarında aquapark kullanımı.....	84
Şekil 1.42. Çılgın nehir içerisinde rafting heyecanı (Walibi Rhone, Fransa).....	85
Şekil 1.43. Eğitim ve gösteri amaçlı bir akvaryum tasarımı	85
Şekil 1.44. Dünyanın en büyük eğlence parkları işletmesi Disney World'un tamamını gösteren simgesel harita.....	87
Şekil 1.45. Adventureland (ABD).....	88
Şekil 1.46. Island Of Adventure (ABD).....	88
Şekil 1.47. Ontario Place (Kanada).....	88
Şekil 1.48. Tokyo Disneyland (Japonya)	89
Şekil 1.49. Kurashiki Tivoli Park (Japonya)	89

Şekil 1.50. Dreamworld (Avustralya)	89
Şekil 1.51. Sunway Lagoon (Malezya).....	89
Şekil 1.52. Jazzland (ABD).....	90
Şekil 1.53. Wonderland (Kanada)	90
Şekil 1.54. Opryland (ABD).....	90
Şekil 1.55. Opryland (ABD) ilişki diyagramı	90
Şekil 2.1. Araştırmanın adımları ve akış şeması.....	94
Şekil 2.2. Avrupa'nın en iyi eğlence parkı	98
Şekil 2.3. Park eğlence birimlerinin ve mekanlarının eğlence parklarının beğenilme oranına etkisi	99
Şekil 2.4. En iyi temalı park	100
Şekil 3.1. Eğlence parklarının tercih nedenlerinin yüzde değerleri	102
Şekil 3.2. Eğlence parklarının giriş mekanlarının beğenilme oranları.....	119
Şekil 3.3. Eğlence parkları sirkülasyon sistemleri beğenilme oranları.....	125

TABLolar LİSTESİ

	<u>Sayfa No</u>
Tablo 1.1. Avustralya Devlet İstatistik Kurumu'nun (ABS) zaman sınıflandırması	10
Tablo 1.2. Japonya halkının serbest zaman etkinlikleri kullanım süreleri	25
Tablo 1.3. 1971-2000 yılları arasında 16-74 yaş grubunun farklı aktiviteler için saat ve dakika olarak günlük ortalama zaman kullanımları.....	26
Tablo 1.4. Rekreasyonel etkinlik kategorileri	33
Tablo 1.5. İnsan-etkinlik ve donatı kümelerinin açılımı	62
Tablo 2.1. Çalışma alanı parklarının analiz tablo örneği.....	96
Tablo 2.2. Analiz tablosu sonucuna göre park mekanları karşılaştırma tablosu	97
Tablo 2.3. En iyi korku içerikli eğlence birimleri ve buldukları parklar.....	100
Tablo 2.4. En iyi su içerikli eğlence birimleri ve buldukları parklar.....	101
Tablo 3.1. Alton Tower eğlence parkı planlama analiz kimlik kartı.....	105
Tablo 3.2. Thorpe Park eğlence parkı planlama analiz kimlik kartı.....	106
Tablo 3.3. Chessington World of Advanture eğlence parkı planlama analiz kimlik kartı.....	107
Tablo 3.4. Disneyland Paris parkı planlama analiz kimlik kartı	108
Tablo 3.5. Parc Asterix eğlence parkı planlama analiz kimlik kartı.	109
Tablo 3.6. Walibi Rhone Alpes eğlence parkı planlama analiz kimlik kartı.....	110
Tablo 3.7. Europa Park eğlence parkı planlama analiz kimlik kartı.....	111
Tablo 3.8. Phantasişaland eğlence parkı planlama analiz kimlik kartı	112
Tablo 3.9. Efteling eğlence parkı planlama analiz kimlik kartı	113
Tablo 3.10. Tivoli Garden eğlence parkı planlama analiz kimlik kartı.....	114
Tablo 3.11. Terra Mitica eğlence parkı planlama analiz kimlik kartı.....	115
Tablo 3.12. Gardaland eğlence parkı planlama analiz kimlik kartı	116
Tablo 3.13. Giriş mekanları plan biçim geometri bulguları	118
Tablo 3.14. Toplanma dağılma mekanları plan biçim geometrileri bulgular.....	122
Tablo 3.15. Sirkülasyon sistemi plan biçim geometri bulguları	124

1. GENEL BİLGİLER

1.1. Giriş ve Çalışmayla İlgili Kavramların Açıklanması

İnsan hayatının başladığı ilk günden bu güne yaşama ortamları sürekli değişime uğrayan insanoğlu, bu değişimin sonucu şekillenen mekanların baş kahramanı olarak tüm değişimlerden etkilenmiş ve bu değişimlerin tüm etkilerine maruz kalmıştır. İlk zamanlarda fazla bir çeşitlilik göstermeyen yaşama mekanları zamanın ve teknolojinin ilerlemesi ile çok çeşitli etkinlikleri de barındırmaya başlamıştır.

Günümüz koşulları, insanlara bir taraftan çok yeni kullanım olanakları ve zaman kazanımı sunarken, öte yandan çalışan insanların büyük bir bölümünü daha fazla kent yaşamına bağımlı duruma sokmuştur. Kentler, bozulan ekolojik dengesi, yitirilen yeşil alanları ve estetik nitelikleri ile sağlıksız yaşam ortamları sunmaktadırlar.

Bu nedenle de insanlar daha sağlıklı yaşamak, verimli bir çalışma düzeni içinde olmak ve yaşam içinde bozulan bütünlüğüne yeniden kavuşmak amacıyla serbest zamanlarını değerlendirip eğlenme etkinliklerinde bulunma ihtiyacı hissetmiştir.

İnsanlık tarihi kadar eski bir konu olan serbest zamanların değerlendirilmesi ve eğlence konusu; özellikle batıda 18. yüzyılın sonlarına doğru sanayide yaşanan gelişmeler ile kendini göstermektedir. Daha önceleri ön planda olan insan gücü yerini teknolojik makinelere bırakınca, insanların serbest zamanlarında bir artış olmuş ve bu zamanları değerlendirme kavramı birçok bilim dalının ilgi alanı haline gelmiştir [1].

Yirminci yüzyılın ikinci yarısında kentleşme olgusunun çok hızlı bir gelişme içerisine girmesi, kentsel yerleşim alanlarında kamu kullanımına ayrılmış açık ve yeşil alanların yerlerini farklı karakterli yapılaşmalara terk etmelerine neden olmuştur. Böylece, birçok ülkede yeşil ve açık alanlardan yoksun fiziksel dokusu ve organik bütünlüğü dengeden uzaklaşmış, çok çeşitli çevresel sorunları içeren kent mekanları ortaya çıkarmıştır. Bu sorunların önemli boyutlara ulaşmasıyla birlikte, geçmişte fazlaca gereksinim duyulmayan dinlenme ve eğlence alanları kentsel mekanlarda yeniden önem kazanmaya başlamıştır [2].

Eğlence ve dinlenme gereksinimleri hızla artan ve niteliği değişen kentliler için kent içerisinde yer alan ulaşılabilir açık ve yeşil alanların, eğlence ve dinlenme mekanlarının

değeri giderek eşsiz duruma gelmektedir. Kentlilerin mekanikleşmiş günlük yaşamları, yoğun iş temposundan arda kalan serbest zamanları ve maddi olanakları oldukça sınırlıdır.

Günümüz toplumunun çoğunluğunun yaşadığı kentler, kırsal yerleşim alanlarına oranla büyük olanaklara sahiptir. Kentliler çok yönlü çalışma olanağına, daha kaliteli konutlara, daha iyi ve çeşitli eğitim kurumlarına, daha fazla sağlık, sosyal ve kültürel tesislere sahiptirler. Sosyal ve insan psikolojisi açısından planlanmış kentte insanlar tüm gereksinimlerini karşılayabilirler. Ancak, günümüzün kentleri bu fonksiyonları karşılamaktan çok uzak olmaları nedeniyle insanlara sinir gerginlikleri, çeşitli komplikasyonlar ve manevi yükler veren bir ortama dönüşmüştür. Günümüzün birçok kentlerinde yaşayanların buldukları çalışma ortamları içinde gücünü ve zihinsel verimliliğini tekrar kazanma olasılığına sahip olmadığını söyleyebiliriz [3].

Yaşadığımız bu yüzyılda da büyük değişimler hızlı bir süreç içerisinde devam etmektedir. Endüstriyel gelişmeler fiziksel alanda değişikliklere neden olmuş ve insan-doğal alan ilişkileri kopmuştur. Bunun yanın sıra birçok elektronik aracın varlığı insanların serbest zamanlarını değerlendirme olanaklarını değiştirmiştir. Bu durum insanların açıkta yapılan rekreasyon ve eğlence faaliyetlerinden uzaklaştırmıştır. Oysa açık ve yeşil alanlar insanların serbest zamanını değerlendirmesi, rekreasyonel aktiviteler açısından çok fazla olanak tanıyan mekanlardır [4]. Fakat günümüzde birçok kimse bu olanakların sunduğu fırsatları göz ardı ederek bunların kullanım şeklini farklı biçimde değerlendirmektedir. Tüm bunların sonucunda kentsel açık ve yeşil alanlar giderek yok olmakta ve insanların yaşamı için gerekli olan sağlıklı çevreler bundan olumsuz etkilenmektedir [2].

Çok eski dönemlerden bu yana, her çağın kendi özel koşullarına göre kültürden kültüre değişerek sürüp gitmekte olan 'eğlenme kavramı' günümüzde çok daha geniş ve çok daha farklı bir anlam kazanarak, insanın yaşamında geçmişle kıyas kabul etmeyecek kadar önemli bir yer tutmaya başlamıştır [5].

1950 yıllarında başlayan hızlı kentleşme sonucunda sosyal ve teknik alt yapı bu hıza ayak uyduramamıştır. Dolayısıyla artan nüfusa göre sağlıklı çevreler için gerekli donatı alanı yetersiz kalmıştır. Bu donatılardan biri olan eğlence alanları nüfus artışına göre yok denilecek kadar az artmalarının dışında bazıları spekülatif amaçlarla kullanılarak yok olmuş, bazıları ise sahip olduğu dinlenme ve eğlence fonksiyonlarına karşın bünyelerinde başka işlevler barındırdığından yok olmaya devam etmektedirler [4].

Toplumun serbest zaman davranışları incelendiğinde ortam değişikliğinin, kişilerin vücutça ve kafaca yenilenmeleri için önemli bir fonksiyon olduğu görülür. Ancak, ortam değişikliğini, içinde yaşanan kentler karşılayamaz durumdadır. Bu nedenle kentlerden açık alanlara, dinlenme ve eğlence alanlarına yönelik büyük bir akın doğmuştur. İnsanların bu gereksinimlerinin bir kısmı kent içinde karşılanabilir duruma getirilse bile, yerleşim alanlarında kişinin bulunduğu ortam kanıksanması, bireysel yaşam ve hareket serbestliğinin sınırlılığı nedeniyle her zaman bir psikolojik eksiklik söz konusu olacaktır [6].

İnsanlar kentte bireysel sosyal yaşantıya ve bir çok yasalara uyma zorunluluğundadır bu durum uzun bir zaman içinde insanı psikolojik yönden olumsuz bir şekilde etkileyebileceği ve yıpranmasına neden olabileceği için, bunu dengelemekte ancak özel bir ortam kısmen etkin olabilir [7].

İnsanoğlunun temel ihtiyaçlarından biri olan rekreasyon, eğlence ve dinlenme etkinlikleri, serbest zaman ve uygulama alanları için özel mekanlar gerektirmektedir. Bu mekanların çoğu genellikle kamu alanları ve açık alanlardır[8]. Nitekim kentlerde bahçeli konutlar, kent içi açık alanlar ve parklar, eğlence mekanları bireylerin psikolojik ihtiyaçlarının karşılanmasında kısmen yararlı olmaktadır [9].

Açık alanlar, insanların özgürce davranabilecekleri, doğal bir şekilde hareket edebilecekleri, bir çok etkinliği elverişli ve kolayca uyum sağlanabilecek bölgeler olarak seçilir. Açık alanlar en küçük cep parklarından, bölgesel parklara kadar büyüklüklerine göre değişirler. Park tipleri farklı toplumlarda, farklı ihtiyaç ve isteklere göre farklı biçimlenmektedir [8].

Çevremizde gelişen otomasyon, modern ulaşım araçları, bilgisayar ve internete kadar uzanan elektronik oyuncaklar son on yıldır aralıksız olarak peş peşe ortaya çıkmışlardır. Bunların sonucu olarak da, insanlarda hareket etme yoksulluğu ve buna bağlı davranış bozuklukları, yetersiz sosyal ilişki, aile fertleri ve sınıf arkadaşları arasındaki iletişim eksikliği gibi psikolojik bozukluklar ortaya çıkmaktadır [10].

Bu psikolojik dengenin sağlanması ve düzelmesi için insanlar, ortam değişikliği istedikleri zaman, kendilerini kent içindeki ve dışındaki dinlenme ve eğlenme alanlarına, yani park mekanlarına iteceklerdir [11]. Bu durum endüstrinin yoğun olduğu bölgelere göre de değişmektedir. Gleichmann'ın yaptığı araştırmalara göre, endüstrinin gelişmiş olduğu kentlerde dinlenmek ve eğlenmek için kent dışına çıkanların oranı kent nüfusunun

%73'ünü kapsamamasına rağmen, bahçeli konut, açık alanlar ve eğlence alanları bakımından iyi olan kentlerde bu oran %25-30'a kadar düşmektedir [9].

Altmışlı ve yetmişli yılların yapılaşmanın hızlanması şehirlerimizi beton kütlelerine dönüştürmüştür. Nesiller boyunca insanlarla görüşüp, buluşma yeri ve çocuklara da oyun alanı olarak da hizmet vermiş olan yeşil alanlar artık yerleri doldurulmayacak şekilde yok olmuşlardır [5].

Oysa 18. yüzyılın en aydın kişilerinden biri olan Friedrich Schiller' in "İnsan, sadece oyun oynadığı yerde tam bir insandır" sözü günümüzde de geçerliliğini hala korumaktadır.

Bugün eğlenme, dinlenme ve oyun parkları kısıtlanmış doğal oyun alanlarının önemli bir yedeği konumundadır. Genç ve yaşlı için bir buluşma yeri haline gelmiştir. Deşarj olmak için, gerginleşen sinirleri yatıştırmak için, çocuk ve yetişkinlere dinlenme ve oyun esnasında toplumda yerini bulmaya ve sürtüşmeleri sonuca bağlama fırsatı verir [10].

Bu veriler de gösteriyor ki, açık ve yeşil alan miktarları gittikçe azalan günümüz kentlerinde, eğlence ve dinlenme alan ihtiyacı her geçen gün biraz daha artacaktır. Bu doğrultuda dünyanın çeşitli ülkelerinde bu ihtiyaca cevap vermek amacıyla kent sınırları çevresinde büyük alanlar kaplayan eğlence alanları planlanmaktadır [2].

Serbest zaman değerlendirilmesine yönelik etkinlikler ve mekansal gereksinimler sonucu ortaya çıkan eğlence alanları, tarih içersinde sürekli bir değişim göstermiştir. Özellikle endüstri devrimi ile iş ve yaşam koşullarındaki farklılaşmaların keskinleşmesi eğlence anlayışını da etkilemiştir. Bu etkileşim sonucunda yeni aktiviteler ve arazi kullanım türleri ortaya çıkmıştır. Günümüzde ise eğlence alanları arasında eğlence parkları (amusement parklar), tema parklar (theme parklar) ve su parkları (aqua parklar) hızla yaygınlaşmaktadır.

1.2. Çalışmanın Amacı

Tüm gelişmekte olan ülkelerde hızlı kentleşme nedeniyle doğal çevre giderek bozulmaktadır. Ekosistemin her parçası birbiriyle sıkı ilişki içerisindedir[4]. Bu sistemin bir parçası olan insanoğlu hızla doğal ortamdaki uzaklaştığından dolayı, yaşadığı mekandan hoşnut olmamaya başlamış, giderek toplumdaki soyutlanmış, bireysel ilişkileri zayıflamış ve zamanla nereye ait olduğunu ve kendine nelerin ait olduğunu bilememeye başlamıştır [12]. Bu nedenle de daha sağlıklı yaşamak, verimli bir çalışma düzeni içinde

olmak ve yaşam içinde bozulan bütünlüğüne yeniden kavuşmak amacıyla eğlenme ve dinlenme faaliyetlerinde bulunma ihtiyacı duymuştur [3].

Kişinin yitirdiği psikolojik yaşam enerjisini kendi arzusuna bağlı olarak yeniden kazanması anlamında kullanılan eğlence kavramı, insan yaşamının ayrılmaz bir parçası olup, tarihi çok eskilere dayanmaktadır [5].

Açık ve yeşil alanlar, rekreasyon ve eğlence alanları gibi insan psikolojisi ile doğrudan ilişkisi olan kent mekanları kentli için önemli olan çeşitli eğlence aktivitelerini bünyelerinde barındırmaktadırlar. Bir kentte yeteri kadar eğlence ve dinlenme alanının bulunması insanların psikolojik ve fiziksel gelişimlerinde önemli rol oynamaktadır [9].

Eğlence ve dinlenme alanlarına duyulan ihtiyaç, nüfustaki artışa göre açık mekanların azalması sonucunda büyümektedir. Kentleşme süreci esnasında kentin yakınlarında yer alan kırsal alanlar da büyük bir hızla yok olmaya başlamıştır. Sonuç olarak da, insanların kolaylıkla doğayla bağlantı kurabilecekleri yerler olan açık eğlence ve dinlenme alanlarına duyulan ihtiyaç diğer mekanlara oranla daha fazla olmaya başlamıştır. Toplumdaki hayatın modernleşmesi ile birlikte, hayat daha da karmaşık hale gelmiştir. Bu karmaşıklığa bağlı olarak da psikolojik fiziksel gereksinimlerden dolayı eğlence etkinliklerinin çeşitliliği artmıştır [8].

Kentleşme akımlarının daha da gelişmesi ile açık rekreasyon ve eğlence alanlarına duyulan gereksinimin çok daha fazla artacağı rahatlıkla görülmektedir [9]. Bunda kentlerdeki birtakım çevresel sorunun azaltılması çabalarının yanı sıra eğitim ve kültür düzeyinin yükselmesi, gelir ve araç sahipliğinin çoğalması, kitle iletişimi olanaklarının gelişmesi dolayısıyla halkın eğlence gereksinimini ve istek çeşitliliğinin artış göstermesinde payı büyüktür [13].

Modern yaşamın döngüsü içinde eğlence kavramının farklı yönlerde şekillenmesi ve rekreasyonel alanların tasarımındaki değişiklik arayışı eğlence parkları gibi yeni rekreasyonel mekanların oluşumunu hızlandırmıştır. Değişim olgu olarak her ne kadar uzun bir geçmişe sahip olsa da bu değişimin fiziksel mekanlara yansımaları son yüzyılda kendini göstermiştir. Özellikle endüstri devrimi sonrasında değişen bu olgular eğlence sektörü denilen yeni bir sektörün oluşumunu gündeme getirmiştir [12].

Eğlence ve dinlenme alanlarının bu kadar önemli bir rolü olmasına ve bu kadar çok yaygınlaşmasına rağmen dünyada birçok ülkede hakkettiği yeri ve önemi almamıştır.

Kentli için bu kadar önemli olan eğlence alanlarının yeteri kadar önemsenmemiş olmasının nedeninin "toplum kültürlerinin tarihi yapısından" kaynaklandığı

söylenmektedir [3]. Bunun en önemli nedeni ise halkın kentlerde doğrudan ve dolaylı olarak topluca kullanabileceği gerçek anlamda bir eğlence ve dinlenme alanı tanımından yoksun olmasıdır. Kentlilerin çoğu ve kültürlü kesimi bile bir kent parkını boş zamanında gideceği gazino, lunapark, çay bahçesi hatta otopark olarak görmektedir [4].

Bunun en önemli nedenlerinden biri mevcut eğlence ve dinlenme alanlarının küçük kent parklarını ve çocuk oyun alanlarını öteye geçememesi ve doğru planlanmamış olmasıdır [11].

Dünyanın iki binli yılları yaşadığı şu günlerde, toplumların genel ekonomik ve sosyal yapılarında ve geleceğe ilişkin beklentilerinde çok ciddi değişiklikler gözlenmektedir. Modern teknolojinin sağladığı olanaklar ve toplumcu politikalar sonucu insanlar eskisine kıyasla daha kısa çalışma saatleri ve daha uzun dinlenme süreleriyle yaşamlarını sürdürmektedir [14].

Bu nedenle artık eğlenme ve dinlenme kavramları kent parklarına sıkışmaktan çıkmış ve önemli bir yatırım eksenine haline gelmiştir. Eğlene biçimleri ve eğlence mekanları daha farklı bir düzlemde ve mevcut trendleri değiştirecek mekanları gerekli kılmaktadır. Farklılaşan çalışma koşullarının, yaşam tarzlarının getirmiş olduğu tek düzelikten kurtulma biçimi olan “eğlence” anlayışı, geçmişte olduğu gibi artık sadece dinlenmeyi içermemektedir.

Ayrıca ses, ışık ve görüntü sistemlerinde yaşanan teknolojik gelişmeler, tasarım biçimlerinin gelişimi, insanların korku, heyecan, merak gibi duyguları da yaşayarak eğlenme isteklerinin çoğalması bu konuda farklı uzmanların ve farklı eğlence mekanlarının ortaya çıkmasına yol açmıştır [15].

Bu noktada tez, serbest zamanların değerlendirilmesinin değişimi sonucu teknolojiyle birlikte ortaya çıkan ve günümüz teknolojisinde bireysel ve toplumsal olarak eğlence ihtiyacına cevap veren tematik eğlence parklarını ele almaktadır.

Ülkemizde ve dünyada çoğu kez ekonomik faktörlerin ön planda tutularak tasarlanmış olan tematik eğlence parklarının, insanların gündelik yaşamlarının bir parçası haline gelen psikolojik gereksinimlerine ne kadar cevap verdiği, bizi bu araştırmaya sevk eden en önemli sebeplerden biridir. Bu bağlamda tez kapsamında;

- İnsanların günlük yaşamlarının bir parçası olan serbest zamanlarını ve değerlendirme biçimlerini,
- Tematik eğlence parklarının kuruluş amaçları ve gelişim süreci,

- Tematik parkların yer seçim ihtiyaçları, tasarım kriterleri ve alan gereksinimleri,
- Tematik parkların içerikleri ve bazı mekanlarının almış oldukları biçimlerin, kullanıcıların tercih nedenlerine etkilerinin incelenmesi,
- Avrupa’da planlanan tematik parkların sahip oldukları fiziksel ve psikolojik özelliklerinin insanlar tarafından kullanılıp kullanılmadığı araştırılacaktır.

1.3. Genel Kavramların Açıklanması

1.3.1. Serbest Zaman (Leisure Time) Kavramı

1.3.1.1. Zaman Kavramı

Günlük hayatta karşılaştığımız ve peş peşe gelişen bütün olaylar, bizi “zaman” denilen soyut bir kavramı düşünmeye zorlamaktadır. Çünkü çok değerli olan bu kavram içinde, olayları sıralar, yaşar, değerlendirir ve kavramaya çalışırız. Zaman kavramının dışında cereyan eden hiçbir olay, hiçbir olgu olmadığı için bu kavram, astronomi, fizyoloji, psikoloji ve diğer bazı bilim dallarında akademik çalışma ve araştırmalara da konu olmaktadır [16].

Zaman kavramı, insanın yaratılışından bu yana, her devirde üzerinde önemle durulan bir konu olmuştur. Öyle ki, zaman kavramının günümüzde gelişmiş ülkelerle gelişmemiş ülkeleri birbirinden ayıran önemli farklardan biri olduğunu söylemek de mümkündür. Zaman, insan hayatının yerine göre uzun veya kısa süreli, tekrarı imkansız, başlangıç ve sonu belirli, saatle ölçülebilen bir bölümdür [17].

Addington, zamanın insanların sonsuzluk ölçüsü olduğunu ve zamanla ilgili doğal kabul edilen her şeyin, insan düşüncesinin bir ürünü olarak ortaya çıktığını belirtir. Yine Addington’a göre zamanı anlamak için, zamanın uzaya bağlı olduğunu kabul etmek gerekir. Uzay ölçüdür. Zaman uzay sayesinde ölçülebilmektedir. Zaman, bir nesnenin uzaydaki bir noktadan başka bir noktaya geçtiği aralıktır. Zaman ve uzay kavramları birbiri için gereklidir ve birinin varlığı diğerinin varlığına bağlıdır [18].

Toplumun her kesiminde bireylerin, zamanlarını farklı amaçlarla kullanımını incelemeye yönelik araştırmalar, genellikle toplum bilimciler tarafından “zaman bütçesi” (time budget) kavramı içinde ele alınmaktadır [17].

Araştırmamızın bu kısmında bazı bilim adamlarının ve zaman inceleme kuruluşlarının yapmış oldukları sınıflandırma çalışmalarına değineceğiz.

Mesela; Brightbill ve Meyer zaman kavramını ;

- Var olmakla ilgili zaman
- Geçimle ilgili zaman
- Boş zaman, olmak üzere üçe ayırmışlardır [19].

Megyeri, öğrencilerin serbest zaman etkinlikleri ile ilgili araştırmasında, zamanın insanın yaratılışındaki çeşitli etkinliklere dağılımını dört grupta ele almıştır.

1. Temel ihtiyaçlarının giderilmesine ayrılan zaman (uyku, temizlik, giyinme, v.b. etkinlikler için kullanılan zamandır)
2. Çalışma, buna bağlı etkinlikler ve görev için ayrılan zaman (iş, yolculuk, ödev, öğrenim için geçen süre, v.b. etkinliklere ayrılan zamandır)
3. Serbest etkinliklere ayrılan zaman (eğlencelere, spor, beden eğitimi, dinlenme ve bireyin kendini geliştirmesi için katıldığı etkinliklere ayrılan zamandır)
4. Diğer etkinliklere ayrılan zamandır [20].

Çeşitli ülkelerde yapılan araştırmalarda insanların hayatlarındaki yeri tartışılmaz olan zaman kullanımı, insan gereksinimlerine göre sınıflandırılmıştır. 1997 yılında Avustralya’ da Avustralya Devlet İstatistik Kurumunda (ABS) yapılan bir araştırmaya göre bireylerin zaman kullanımı dokuz önemli kategoride sınıflandırılmıştır (Tablo 1.1.) [21].

Zamanın ekonomik kullanımı günümüz insanı için kaçınılmaz bir ihtiyaç olmuştur. Zamanı sadece alım gücündeki artışa paralel olarak tüketime yansıtan insan, ihtiyaçlarının seçiminde ve kullanımında verimliliği hesabı yapmadığından çoğunlukla zamanı boşa harcayabilmektedir. Daha iyi yaşayabilmek, çeşitli zevkleri, keyifleri tadabilmek için sınırsızca harcanan parayı bile çoğu kere hesaplı ve tasarruflu kullanabilmektedir [16].

Kısacası, birey kendisine ait paha biçilmez bir değer olan zamanını iyi planlamak ve iyi kullanmak zorundadır. Baltaş’a göre zaman, hayattır ve zamanı boşa geçirmek, hayatı boşa geçirmek demektir [16].

Tablo 1. Avustralya Devlet İstatistik Kurumu'nun (ABS) zaman sınıflandırması [21]

ZAMAN TİPLERİ		ETKİNLİK KATEGORİLERİ
Gerekli (Zorunlu) Zaman		Kişisel etkinlikler
Kurumsal (Sözleşmeli) Zaman		Çalışma (iş)
		Eğitim (okul)
Sorumluluk üstlenilmiş Zaman		Ev ile ilgili etkinlikler
		Çocuk bakım etkinlikleri
		Satın alma (alışveriş)
		Gönüllü çalışma
Serbest Zaman		Toplumsal etkileşim etkinlikleri
		Rekreasyon ve eğlence etkinlikleri

Çünkü zaman; tasarruf edilemeyen, ödünç alınamayan, kiralanamayan, satın alınamayan, çoğaltılamayan, para gibi toplanamayan, hammadde gibi depolanamayan, sadece kullanılan ve kaybedilen bir varlıktır. Zaman, durmak bilmeyen bir düşman olduğu kadar, gösterdiklerini de örnek alarak, diğer zamanlarımızın değerlendirilmesinde yardımcı olacak kadar da iyi bir dosttur [17].

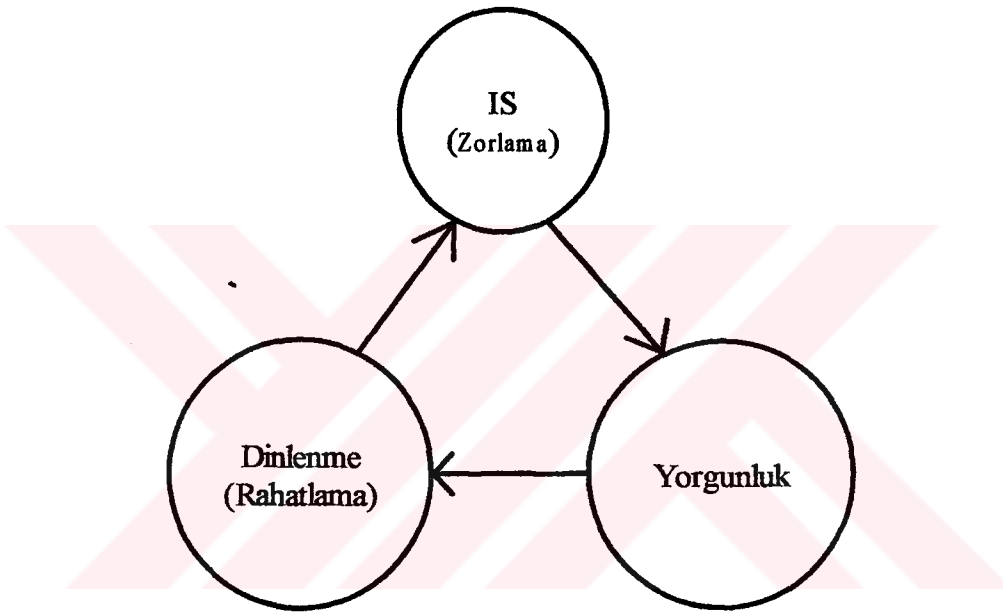
1.3.1.2. İş Kavramı

İş, kavramı ile ilgili çok farklı tanımlar mevcuttur. İş kavramı ile ilgili bir ekonomistle, bir fizikçinin yapmış olduğu tanımlar farklılık göstermektedir. Ekonomistlere göre iş, yalnızca insanların ihtiyaçlarını karşılamak ve gelir elde etmek için yaptıkları bedensel ve zihinsel faaliyetlerdir. Fizikçiler bu noktada ekonomistlerden ayrılarak sadece insanların değil, hayvanların ve makinelerinde iş yaptıklarını kabul ederler ve fizikteki $iş = kuvvet \times yol$ formülünü ileri sürerler. İş, çalışma zamanının içerisinde yerine getirilen, hayatı kazanmak için başvuru olan bir etkinliktir. Geçim sağlama, hayat kazanma işidir [16].

İş, insanların gelir elde edip, ihtiyaçlarını karşıladıkları, kişiliklerini kuvvetlendiren, benlik duygusunu geliştiren, sosyal yönden doyum sağlayan bir araçtır. Özellikle günümüzde birey yapmış olduğu iş, icra ettiği meslek ölçüsünde toplumdaki diğer fertlerden saygı, sevgi ve onay görmektedir [16].

İş (çalışma) zamanı ikiye ayrılabilir :

1. Çalışma (iş) ,
 - Kazanmak için fiilen çalışma
 - Kazanmak, yani çalışmak için ayrılan zamanın dışında, yine gerekli olarak ayrılan bir zaman.
2. Bağımlı zaman, işle ilgili zaman ya da iş zorunlulukları,
 - Doğal çalışma saatleri dışında, o iş çeşidi ile ilgili gönüllü fazla mesai
 - İkinci bir iş [23].



Şekil 1.1. Hayat devri ilişki grafiği [16].

Bireylerin toplumsal statülerinin belirlenmesinde aktif rol oynayan iş kavramına esir olmamaları, çalıştıkları kadar da dinlenmesini bilmeleri gerekir. Çünkü iş, özellikle belirli bir sınırı geçtikten sonra insan için yorgunluk, isteksizlik ve bıkkınlık yaratır. Bu nedenle devamlı çalışmamak, iş saatleri arasına boş zaman koymak, çalışan insan için büyük kolaylık sağlar. İnsan hayatı genelde zorlama (iş), yorgunluk ve rahatlama (dinlenme) evrelerinden oluşmaktadır. Şekil 1.1.'de görüldüğü gibi bu ilişkiler arasında dengenin iyi kurulup yorgunluğun büyümesi engellenmelidir [16].

1.3.1.3. Serbest Zaman Kavramı ve Tanımlanması

Eğlence kavramının ve eğlence mekanlarının, mekan ihtiyaçları ve proje kriterleri incelenirken özellikle “serbest zaman kavramının” tanımlanması gerekmektedir.

Serbest zaman kavramı yeni bir kavram değildir. Tüm çağlarda ve tüm zamanlarda bütün insanlar eğlenmek için, çalışmak için kendilerine zaman yaratmasını bilmişlerdir [8].

İnsanların eğilimlerinin kişisel olması ve serbest zamanın değerlendirilmesi farklı kültürlerde farklı olması nedeniyle “serbest zaman” kavramı toplum yapısını ilgilendiren geniş bir konudur. Serbest zamanın tanımı yapılırken elbette ki; sosyoloji, ekonomi, antropoloji, psikoloji ve diğer bilim dalları ile ilişkileri göz önüne alınmalıdır [5].

Serbest zaman kelimesi Latince’de “izin verilmiş olan” ya da “özgür olan” anlamına gelen “Licere” kelimesinden gelmektedir. Fransızca’ da ise “Loisir” kelimesi “boş zaman” demektir. Genel olarak, boş zaman anlamı, zorunluluğun yokluğu veya işten sonraki bitiş zamanıdır [24].

Serbest zaman (Leisure time), hümanist felsefenin ileri sürdüğü ve insanların gerçek ihtiyacı olan re-creation (yeniden yaratılış, yaratılmak) fikrinin benimsenmesiyle ortaya çıkmıştır. Bireyin düzenli ve dengeli bir hayat sürmesi öncelikle boş zamanın bilincine varmasına, uygulama safhası içinde planlı ve organize edilmiş bir eğitime ihtiyaç vardır [5].

Araştırmacılar arasında serbest zaman olgusu üzerine; kökeni, anlamı, yararları, sorunları ve toplumdaki yeri de dahil olmak üzere çok çeşitli açıklamalar yapılmaktadır [25].

Çok eski zamanlardan beri Yunan filozofları serbest zaman kavramı ile ilgilenmişlerdir. Yunanca kelimeler olan “scole” ve “skole”in anlamı serbest zamandır. Scole, bilimsel tartışmaların gerçekleştiği mekan anlamındadır. Latince de scolo, İngilizce’de okul ve bilgin kelimeleri serbest zamanla eğitim arasındaki ilişkiyi vurgular [24].

Eldeki mevcut bilgilere göre, serbest zaman kavramı ile ilk kez Aristo ilgilenmiş ve bunu “her uygar kişinin yaratıcı özelliklerini ortaya koyduğu bir zaman parçası” olarak tanımlamıştır. Aristo’dan sonra günümüze kadar değişik biçimlerde ele alınan serbest zaman kavramı, rekreasyonel açıdan daima önemini korumuş ve bu yönde ortaya çıkan değişiklikler, eğlence ve dinlenme mekanı gelişmelerini geniş ölçüde etkilemiştir. Bu

etkinin en büyük nedenlerinden birisi tarih boyunca çalışma saatlerinin sürekli olarak değişim göstermesidir (Şekil 1.2.) [5].

20. yüzyılda yaşanan endüstriyel devrimden sonra serbest zaman kavramı ile ilgili bir çok teori geliştirilmiştir. Serbest zamanın tanımını ilgilendiren altı tane yaklaşım söz konusudur:

1. Serbest zamanın klasik görüşü,
2. Bir sosyal sınıfın simgesi olarak serbest zaman,
3. İsteğe bağlı veya özgür bir zaman olarak serbest zaman,
4. Aktivite olarak serbest zaman,
5. Bir oluşumun yapısı olarak serbest zaman
6. Ruhsal ve psikolojik olarak serbest zaman [24]

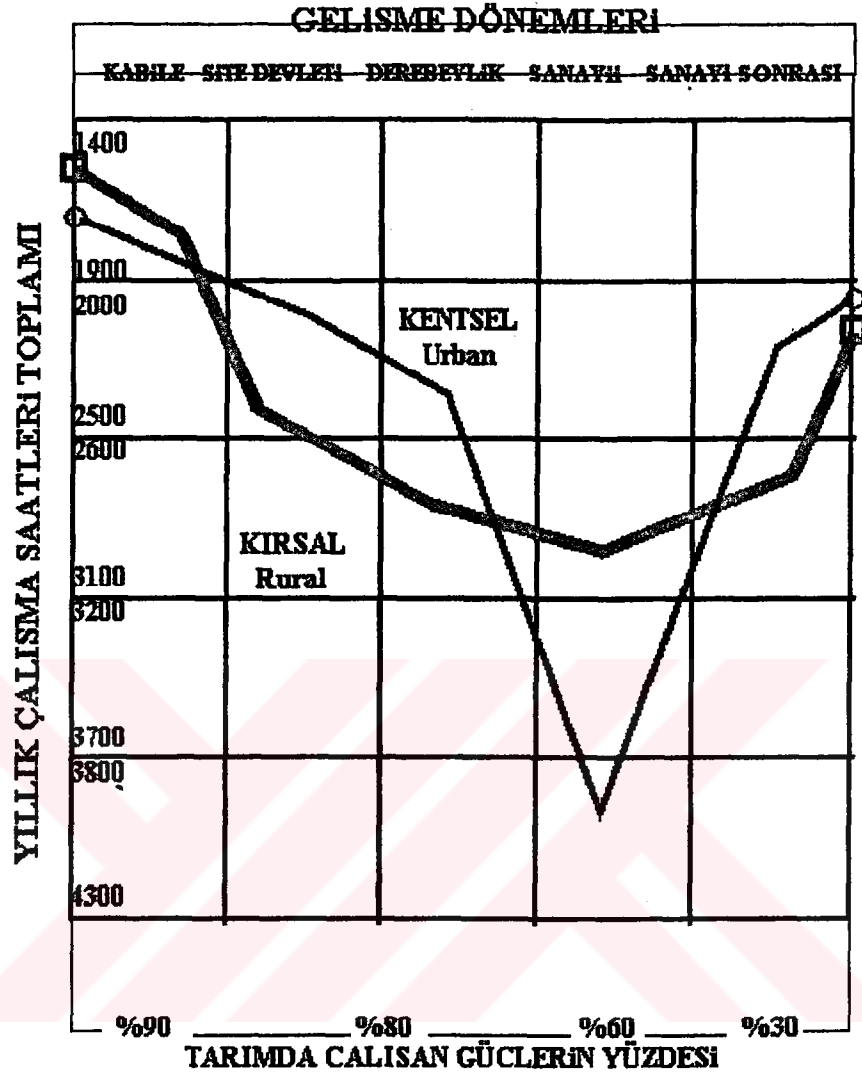
Serbest zamanın değişik kişi ve görüşlere göre de birçok tanımı yapılmaktadır.

Serbest zaman konusu üzerinde geniş çapta araştırmalar yapan araştırmacılardan biride Murphy'dir. Murphy, serbest zamanın tanımlanması üzerine 3 görüş öne sürmüştür. Bu görüşler; tarafsız (amaç), öznel (konu) ve iki görüşün sentezi şeklindedir [2].

Murphy'e göre [2] serbest zamanın öznel kavramsal tanımı, akılla, deneyimsel görünümle, özgürlükle yada gerekli bir meşguliyetin olmaması şeklinde açıklanmıştır.

Murphy, serbest zamanın tarafsız kavramsal tanımlarını, sağduyusuz yada artan zaman, işten ve biyolojik ihtiyaçlardan sonra kalan boş zaman; iş ve diğer mecburiyetler dışındaki serbest aktiviteler, orta çağdaki gibi boş vaktini toplumdaki durumunu devam ettirmek için kullanan aristokrat sınıfı gösteren bir sembol; kültürel bir araç, sosyal gruplara katılan ve boş zaman tecrübesi sağlayan sosyal grupların işlevi olarak tanımlar [2].

Winnifrith ve Barreth, serbest zamanı ve serbest zamanda yapılan aktiviteleri farklı bir tarzda tanımlamaktadır. İnsan yaşamında nasıl doldurulduğu belli olmayan bir eksiklik olarak değil de, insan yaşamının amacı; dolu dolu, bolluk içinde, tam anlamıyla yaşanan bir hayat, kişisel bir görüş açısından bakılan bir uğraş olarak açıklamaktadır [6]. Winnifrith ve Barreth serbest zamana ve değerlendirme aktivitelerinden biri olan eğlenceye kişisel bir görüş açısından bakarken; Stokowski serbest zamanın ve eğlencenin daha çok sosyal yapısıyla ilgileniyordu. Buna göre de Stokowski serbest zamanı tanımlarken, insanların toplumsal deneyimlerini, bu deneyim alanlarını belirtmedeki süreci kullanmaktadır. Bu alanlar insanların sosyal ilişki ve davranışlarını özel düşünce ve anlamlar çerçevesinde belirli örneklerle ilişkilidir [26].



Şekil 1.2. Tarih boyunca çalışma saatlerinin değişimi [5]

Stokowski gibi Samdahl'da sosyal faktörlerin önemini desteklemektedir. Çünkü sosyal faktörler öznel serbest zaman deneyimlerini etkiler. Samdahl, serbest zaman etkinliklerinin varlığı ile alakalı psikolojik boyutların yanı sıra sosyal faktörlerin önemini de tanımlar. O ayrıca boş vakitlerde yapılan etkinliklere engel olan tehditlerin genellikle sosyal kökenli olduğunu ve serbest zamanla eğlenmenin anlamlı doğasının aktivitelerinin paylaştırılmış bir sosyal gruptan geldiğini söylemektedir [27].

Objektif bir düşünce olarak serbest zaman; kişilerin buldukları sosyal yapı içerisinde yaşamlarını sürdürebilmek ve daha yüksek bir düzeye ulaştırabilmek için zorunlu olarak yaptıkları çaba ve eylemler dışında kendi isteklerine göre değerlendirmede serbest oldukları süre olarak tanımlanabilir [28].

Serbest zaman kavramının sanayileşmiş ülkelerin toplumsal gelişme seyirlerine paralel olarak doğup geliştiğini ileri sürenlerin başında gelen Dumazadler, serbest zaman kavramının sadece sanayi ülkelerine has bir özellik olduğunu belirtmektedir. Bu özellikleri taşımayan diğer toplumlarda, serbest zaman olgusu yeşerememektedir. Serbest zamanların kısmen de olsa sanayi öncesi toplumlarda nüfus etmeye başlamış olması, onların toplumsal yapılarının yeterince farklılaşmış bir tabana oturmasından değil, kentsel endüstriyel değerlerin buralara yavaş yavaş nüfus etmesinden dolayıdır [16].

Mesela, eski Yunan'da serbest zamanları değerlendirmede bir araç olarak kullanılan olimpiyatlara katılabilmek için soylu olmak, kentli olmak gerekiyordu. Sınıf ayrımı; özgürlüğü, eğlenmek için serbest zamanı, spor yapmayı yalnızca Greklerin hakkı olarak kabul ediyordu. O devirde Atina'nın üç-beş tane kölesi bulunuyordu ve çalışmak bunların işiydi. Isparta'da her kentliye ortalama yirmi köle düşüyordu [16].

Bütün işlerini kölelerine yaptıran soylular, bol miktarda serbest zamana sahiptiler. Serbest zamanlarını olimpiyatlara hazırlanmak ve yarışmakla geçiren soylulara karşın, halkın, kölelerin böyle bir hakkı mevcut değildi [16].

Gelişen teknoloji modernleşen hayat şartları, bireylerin hayatlarını kazanmak amacıyla yaptıkları bedensel ve zihinsel işler için ayrılan zorunlu zamanın dışında, bir serbest zaman kavramının ortaya çıkmasına sebep olmuştur [16].

Artık çağımızda, başta sanayileşmiş ülkeler olmak üzere diğer gelişmekte olan ve geleneksel toplumlarda serbest zaman bilincinin geliştiği görülmektedir. Öncelikle çalışan kesimin daha fazla serbest zamana ve bu zamanlarını dilediğince özgür olarak kullanmak hakkına sahip olmak istediklerini bilmekteyiz. İnsanlar teknolojinin kendilerine sağladığı serbest zaman imkanlarının artarak devam etmesini ve bu imkanlarını her çeşit etkinliklerle geliştirmelerini istemektedirler. Günümüz şartları, öncelikle gelişmiş ülke insanlarına bu hakkı tanımaktadır [22].

Bayer'e göre serbest zaman aktif yada pasif, toplumun ya da bireyin yararına dönük tek başına ya da grupla yapılabilen, günün herhangi bir saatinde ya da belirli saatlerinde ve düzenli olarak yapılan, bir araç kullanımını gerektiren ya da herhangi bir araç kullanmaksızın katılma bilen çeşitli etkinliklerin tümüdür [29].

Serbest zaman faaliyetinin karakterini tespit etmekte görevli olan Milletlerarası Serbest Zaman Etüd Grubu, buna uygun olarak şu tarifi ortaya koymaktadır. Serbest zaman faaliyeti, kişinin mesleki, ailevi ve sosyal ödevlerini yerine getirdikten sonra hür iradesi ile

girişebileceği dinlenme, eğlenme, bilgisini zenginleştirme, maharetlerini artırma, toplum hayatına, gönüllü olarak katılma gibi bir seri meşguliyetlerdir [16]. .

1.3.2. Serbest Zamanın Değerlendirilmesi

Serbest zamanı değerlendirmenin bir zaman dilimi, bir düşünce biçimi ya da oyun, eğlence türünden bir etkinlik olup olmadığının belirsizliği, onun toplum bilim araştırmalarına konu olmasını tartışılır hale getirmektedir. Bu güçlükler nedeni ile bir çok bilim adamı, serbest zaman analizinin, serbest zaman denemelerinin test edilmesinde başlangıç noktası olarak alınmasını önermiştir [2] .

Bireyin kendisini ifade edebilmesine, bilgi ve beceri sahibi olmasına, sosyalleşmesine, ruhsal ve bedensel açıdan olgunlaşmasına yarayan eğlence aktivitelerini yapabilmesi için her şeyden önce bireyin bir serbest zamana sahip olması gerektiğini unutmamak gerekir. Serbest zamanı olan birey rekreasyonel faaliyetlerin yukarıda belirttiğimiz özelliklerine bağlı olarak, hür iradesi ile gönüllü olarak toplumun geleneklerine, ahlaki ve manevi değerlerine uygun olarak kendisine neşe ve mutluluk duygularını yaşatacak etkinliklerde bulunur. Bu etkinlikler, serbest zamanları değerlendirme konusunda uzman kişiler tarafından tespit edilmiş, amaçlı, planlı, programlı ve belli bir mekanda yapılan faaliyetler olabildiği gibi bu konuda bilgi ve beceri sahibi olmayan kişilerle, amaçsız, plansız, programsız ve organize olmayan mekanlarda da yapılabilir. Önemli olan bireyin kendine göre bir amaç ve hedef belirlemesi, bu amaçları geliştirmek için ciddi, bilinçli ve istekli bir biçimde çaba harcamasıdır [16].

Serbest zamanların iyi bir şekilde kullanılması ve değerlendirilmesi, sanayi öncesi toplumlarında, günümüzdeki gibi ele alınmamıştır. Her şeyden önce sanayi öncesi toplumlarda çalışmaya ayrılan zamanla, bunun karşıtı olan serbest zaman arasında bir ayırım yapılmamıştır. Çünkü insanlar barınmak, beslenmek, korunmak, avlanmak ve savunmak için devamlı çalışmak, aktif olmak zorundaydılar. Yavaş yavaş yerleşik hayata geçilmesiyle serbest zaman kavramı ortaya çıkmaya başlamış, insanlar bu zamanlarını günlük ihtiyaçlarını giderecek ev eşyaları yaparak basit de olsa dokuma işleriyle uğraşarak, vahşi hayvanlardan korunmak için silahlar yaparak ve dini törenlere katılarak değerlendirmeye çalışmışlardır [4].

İkel insan, serbest zaman ve iş arasında belirli bir ayırım yapmamıştır. İş ve serbest zaman birbirinden kesin olarak ayrılmamıştır. Oysa modern insan günün belirli saatlerinde

çalışıp, belirli saatlerinde dinlenmektedir. İlkel insan gerektiği zaman ve iş mevcut olduğu zaman çalışmıştır [30].

Kısacası, ilkel toplumlarda insanlar modern toplumlardaki insanlar gibi çalışma zamanı ile serbest zamanı birbirinden ayırma gereği bile hissetmemişlerdir. Çünkü ilkel toplum insanı, hayatı için gerekli olan çalışmaları yaptıktan sonra, artan serbest zamanını bulunduğu toprak parçasının iklimine, coğrafi özelliklerine ve kültürüne göre değişik şekillerde değerlendirmiştir.

Serbest zaman değerlendirme gelişen teknoloji ve sanayii ile birlikte bir endüstri haline gelmeye başlamıştır [8].

18.Yüzyılın başlarında meydana gelen ekonomik ve sosyal yenilikler, her alanda olduğu gibi, serbest zamanların değerlendirilmesi konusunda da kendisini hissettirmiştir. Sanayii devrimi ile insan gücü yerine göre de hayvan gücü yerini makinelere bırakmıştır. Makineleşme sayesinde günlük haftalık aylık yıllık olarak serbest zamanlarda bir artış meydana gelmiş, insanlar bu serbest zamanlarını nasıl ve ne şekilde değerlendireceklerini düşünür hale gelmişlerdir [16].

Teknolojik medeniyet gittikçe artan ölçüde daha fazla ve daha mükemmel üretme mekanizmaları ile tüketim malları sağlamaktan başka aynı zamanda çalışma zamanında da “serbest zaman” kavramını meydana getirmiştir. Gerçekte “serbest zaman etkinliği” esas itibari ile endüstrileşen toplumda ailenin oluşturduğu mesken ile işyerinin ayrılması sonucunda ortaya çıkan bir mesele olmuştur. Başka bir deyişle endüstrileşmeden önceki devir de büyük bir tüccar veya işadammın evinin hem ticarethane, hem de ikamet yeri olarak kullanması son derece yaygın bir haldir. Bu iki yaşayış alanı bugün bilhassa büyük şehirlerde birbirinden uzaklaşmış, parçalanmış bulunmaktadır. Böylece aile salt bir tüketim cemaati haline gelmektedir. Çalışma dışında elde edilen serbest zamanın uzatılması ise yeni eğlence endüstrilerinin kurulmasına yol açmıştır [31].

Gelişmekte olan ülkelerin en önemli problemlerinden birisi olan hızlı nüfus artışı, serbest zamanların değerlendirilmesinde kullanılan alanların da yetersiz kalmasına sebep olmaktadır. Nüfus artışına, köyden kente göç olayı da eklenince, insanların yoğun olarak bulunduğu bölgelerde serbest zamanların değerlendirilmesi için ayrılan eğlence ve oyun alanları, parklar, spor salonları, statlar vb. yetersiz kalmaktadır.

Gelişmiş ülkelerde serbest zamanların değerlendirilmesinde sportif faaliyetlerin yanı sıra çeşitli kültürel ve mesleki faaliyetlerle insan unsurunun, toplumun sosyal ve ekonomik kalkınmasına da daha çok katkıda bulunması sağlanmaktadır. Gelişmiş ve sanayileşmiş

lkeler srekli olarak retimde teknoloji yenileyen lkelerdir. Modern ve ileri teknolojilerin uygulanması ve bir takım yeni buluşların yapılması, gelişmiş lkelerde zaman daha az emeğe ihtiyaç hissettirmektedir. Gelişmiş lkelerde yer alan fertler genellikle uygulanan sermaye, yoğun metot dolayısıyla daha çok serbest zamana sahip olurlar. Gelişmemiş ve gelişmekte olan lkelerde, fertler esas meslekleri dışında değerlendirebilecekleri zamana yeteri kadar sahip değildirlere. Ayrıca gelişmiş lkelerde gelir seviyesinin de yükseklięi, çalışan fertleri ikinci bir sahada faal olarak çalışmaya itebilmektedir. Gelişmiş lkelerde teknolojinin devamlı yenilenmesi, fertleri devamlı olarak eğitim talebinde bulunmaya sevk etmektedir [22].

Bilimde ve teknoloji de meydana gelen bu gelişmeler beraberinde pek çok olumlu özellikleri de getirmiştir. Gelişmiş lkelerde kişi başına düşen milli gelirin artması, bunun sonucunda ortaya çıkan yüksek hayat standardı bireylerin serbest zamanlarını istedikleri şekilde değerlendirmelerine yardım etmiştir. Çünkü bireyin serbest zamanını değerlendirmek amacıyla katılacağı etkinlikler için giderlerini karşılayacak bir gelire sahip olması gerekir [16].

Modern toplumlarda, gelişen teknoloji sayesinde makineleşmenin başlaması çalışan insan gücünü aza indirmiş, serbest zamanları çoğaltmıştır. Bu noktada önemli olan bireyin bu serbest zamanların da hem kendisine hem de çevresine faydalı olacak şekilde hangi kurum ve kuruluşlarda değerlendirilebileceğini sağlıklı bir şekilde tespit edilmesi meselesidir [5].

Sanayi Sonrası (Bilgi Toplumu) Toplumlarında Serbest Zamanların Değerlendirilmesi; batıda başta A.B.D olmak üzere ileri sanayi lkelerinin, sanayi toplumu safhasından bilgi toplumu safhasına geçişi ve bu geçişi yarattığı sosyo-ekonomik gelişmeler bugün üzerinde en çok tartışılarak, teoriler geliştirilen konular arasında yer almaktadır. Araştırmacılar tartışmalarını, çağdaş batı toplumlarında mesleki ve sınıfsal yapıdaki büyük değişmeler neticesinde oluşan bir sınıf üzerinde “bilgi sınıfı” (knowledge-class) veya öteden beri “yeni sınıf (new class)” adı verilen bir kesim üzerinde yoğunlaştırılmıştır. Batı toplumları bugün esas itibari ile imalata dayalı sanayi toplumuna geçişlerine benzer bir dönüşüm içindedir. Bedeni olan çalışmanın yerine esas itibari ile zihni çalışma, mal üretiminin yerine de hizmet üretimi almıştır [16].

Serbest zamanları değerlendirme kavramı (eğlence, rekreasyon) , sosyoloji bilimi içerisinde ele alınan yeni bir dal olduğundan bu konuda farklı görüşler ileri sürlmektedir.

Her konuda olduğu gibi serbest zamanların değerlendirilmesi konusunda da, bu konu ile ilgilenen bir çok araştırmacı tarafında kabul edilen bazı temel özellikler mevcuttur [22].

Serbest zamanların değerlendirilmesi ile ilgili temel özellikleri şöyle sıralayabiliriz

1. Birey bu etkinliklere kendi istediği için katılır. Bunu kendisi seçer. Başkasının zorlaması söz konusu değildir. Gönüllülük esastır.
2. Bu etkinliklere katılmak bireye ani ve doğrudan doyum sağlar.
3. Esneklik. Sayısız durumlarda bulunabilir. Bireysel, grupsal, örgütlü, örgütsüz v.b. gibi.
4. Evrensel olarak aranır ve uygulanır. Beşeri mekanizmanın fizyolojik ve psikolojik ifadesidir.
5. Kişiye göre bir değeri vardır ve kendisi için bir amaçtır. Ciddi ve amaçlıdır.
6. Serbest zamanı değerlendirme genellikle bir çeşit etkinliği gerektirir. Etkinlik fiziksel, zihinsel, toplumsal yada duygusal olabilir. Etkinliklerin bazıları dıştan görülebilir. Örneğin, golf oynayan, dağa tırmanan, yüzen kişide olduğu gibi. Konser dinleyen, kitap okuyan, kuşları seyreden bir kişinin etkinliğini görmek zordur.
7. Serbest zaman değerlendirme bir tek biçimde değildir. İnsanların serbest zamanlarında hoşlanarak yaptıkları etkinlikler sonsuzdur. Seçilen etkinlikler genişlik ve çeşitlilik gösterir.
8. Serbest zaman etkinliklerini dürtüler belirler. İnsanların seçtikleri etkinlikler dürtülere bağlıdır. Kişisel doyuma ulaşmak iç dürtüler tarafından teşvik edilir.
9. Serbest zaman değerlendirme ikincil ürünlere sahiptir. Yani herhangi bir etkinliğe katılana entelektüel, fiziksel, toplumsal gelişme, sağlamlık, iyi vatandaşlık vb. gibi kişilik özellikleri kazandırır.
10. Tamamen özgür zaman içinde başvurulan bir etkinliktir[16].

Bugün serbest zamanları değerlendirilmesi kavramı; daha çok toplumsal bakımda kabullenilir ve kişiye yararlı etkinlikler olması gözüyle bakılmaktadır. Gerald Fitzgerald, serbest zaman etkinliklerinin, serbest zaman değerlendirmesi olması için ahlaksal olması, zihinsel ve fiziksel olarak inşa edilmiş, başkalarının haklarına saygılı, gönüllü olarak seçilmiş, zevk ve başarı duygusunu sağlaması gerektiği üzerinde durulmaktadır. Fakat bugün herkes serbest zamanı akıllı bir biçimde kullanmamaktadır. Örneğin, kumar oynamakta, içki içmekte, rezalet çıkarmakta, fenalıklara yol açmakta ve amaçsız biçimlerde geçirmektedir. Oysa ki amaç, serbest zamanın akıllı olarak değerlendirilmesidir [32].

1.3.2.1. Serbest Zamanı Değerlendirmenin Önemi

Serbest zamanı değerlendirme konusu günümüzde hem sanayileşmiş hem de sanayisi gelişmemiş toplumlarda ortak bir problemdir. Özellikle gelişmiş ülkelerde, ekonomik alanda yaşanan gelişmeler, teknolojinin gelişmesi ile artan makineleşme, otomasyon, fazla üretim ve hayat şartlarının iyileşmesi gibi sebeplerden dolayı, çalışma saatleri azalmış ve buna karşılık boş zamanlarda artmalar, uzamalar meydana gelmiştir. Ayrıca sanayileşmekte olan ülkelerde de işsizlik nedeniyle doğal olarak ortaya çıkan bir boş zaman problemi mevcuttur [16].

Günümüzde gittikçe önem kazanan serbest zaman ve serbest zamanların değerlendirilmesi meselesi, özellikle 19. Yüzyıl'ın başlarında hiçbir ülke için bir değer ifade etmiyordu. O dönemlerde bir iş gününün süresi belirsiz olduğu gibi, fabrikalarda haftalık çalışma saatleri 75 saati aşıyordu. Köle misali çalışmak zorunda olan kesimin kendine ayırabileceği, rahatlayıp dinlenebileceği bir zaman yoktu. Ancak günümüzde her alanda meydana gelen teknolojik gelişmeler ve makineleşmeyle çalışma saatleri azalmış, serbest zamanlar ise artmıştır. Bireyler hem günün, hem haftanın, hem de yılın belirli zamanlarını dinlenmek, eğlenmek, gezip görmek, rahatlamak için kullanabilmektedirler. Aslında bu durum artık günümüz için bir zaruret halini almıştır [11].

Serbest zamanları değerlendirme faaliyetleri her ne kadar bireysel olarak yapılan bir etkinlikse de, bireylerin eğlence etkinliklerinin, yaşadıkları toplumun gelenek-göreneklerine, ahlaki ve manevi değerlerine uygun olup olmadığını araştırmaları gerekmektedir. Bu yüzden bir toplumda uygulanan eğlence örnekleri, farklı kültürel değerleri taşıyan bir diğer toplumda benimsenmeyebilirler.

Serbest zamanı gereği gibi değerlendirme, diğer bir ifade ile, bireyin serbest zamanını şahsiyeti ve tüm gelişimi için gerekli şekilde kullanmasıdır. Böylece dinlenme ve eğlenme, serbest zaman faaliyeti olarak ele alınınca ister birey, ister grup için olsun yapıcı, davranışları geliştirici olmalı, zamanı gelişi güzel değil, gereği gibi kullanma anlaşılmalıdır [22].

Eğlence etkinlikleri, dışarıdan zorlamaların olmadığı, bireyin özgür iradesi ile serbestçe seçip katılabileceği etkinlikler bütünüdür. Gönüllülük ilkesinin esas olduğu bu etkinliklerde seçim tamamıyla kişiye ait olmalıdır.

Gökçe'ye göre serbest zamanları değerlendirme faaliyeti kişinin ailesel, mesleki ve toplumsal ödevlerini yerine getirdikten sonra, bireysel olarak girişebileceği dinlenme,

eğlenme, bilgisini zenginleştirme, becerilerini artırma ve giderek toplum hayatına gönüllü olarak katılma gibi bir dizi uğraşları içeren etkinliklerdir [33].

Birey için ihtiyaçlarını karşılamak, geçimini sağlamak ne kadar önemli ise, boş zaman oluşturmak ve bunu en iyi şekilde değerlendirmek de o derece önemli olmalıdır. Çünkü kişinin iş hayatında başarılı olması, serbest zamanlarında yaptığı etkinliklerle, rahatlayıp, dinlenmesiyle yakından ilişkilidir. Bu sayede çalışma verimi artmakta, birey hem toplumsal, hem de psikolojik açıdan bir rahatlama yaşamaktadır. Bu nedenle serbest zamanların değerlendirilmesi olayı sosyolojik açıdan büyük önem taşımaktadır [16].

Bireylerin sosyalleşmesine ve psikolojik açıdan rahatlmasına yardımcı olan eğlence faaliyetlerinin, yaratıcı gücün, kişisel beceri ve yeteneğin gelişmesini sağladığını belirtmek gerekir.

Sanayileşmeyle paralel olarak gelişen serbest zamanların değerlendirilmesi konusunun önemi, özellikle günümüzde açık bir şekilde kendini hissettirmektedir. Özellikle sanayi devriminden sonra günlük ve haftalık çalışma saatlerinin azalması, tatil günlerinin artması, hızlı makineleşme toplumsal normlardaki değişimler, serbest zamanların sosyal hayat içerisindeki önemini daha da belirginleştirmiş ve arttırmıştır.

Konuyla ilgili araştırmalar yapan bilim adamı ve araştırmacı Butler, serbest zamanların değerlendirilmesinin önemi konusunda çeşitli açıklamalar yapmıştır [34].

Butler, serbest zamanlarının değerlendirilmesinin önemini şöyle sıralamaktadır:

1. İnsanların dinlenme ve eğlenme ihtiyaçları serbest zamanların değerlendirilmesi ile karşılanarak, onların hayatla bağları güçlenmiş ve mutlu kılınmış olurlar. Serbest zamanların esas önemi buradan gelmektedir.

2. Boş zamanlarını iyi değerlendiren kişi, sağlıklı bir kişilik geliştirmiş olur. Toplumda temel amaçlardan birisi de sağlıklı kişilik geliştirilmesidir.

3. Boş zamanların değerlendirilmesinin bir diğer önemi de bireylerde çeşitli doyumlara yol açmasıdır [34].

Bunların yanında serbest zamanların değerlendirilmesi bireylerin serbest zamanlarını zevk alarak hayatını, iş dışında daha değişik uğraşlarda bulunmasını, yeni arkadaşlıklar, dostluklar kurmasını, başarı duygusunu hissetmesini, yaratıcılık duygusunu tatmasını, fiziksel açıdan kendisini sağlıklı hissetmesini, macera ve yeni tecrübeler edinmesini, dinlenmesini sağlamaktadır [16].

1.3.2.2. Serbest Zamanları Değerlendirmenin Amacı

Serbest zamanı değerlendirmek, sadece çalışma hayatının tamamlayıcı unsuru olarak ele alınca materyalist felsefenin bir izah tarzı olarak görülmektedir. Oysa esas önemli olan yaratıcı eğlence ve dinlenme etkinlikleri ile serbest zamanlarda yapılan faaliyetten ve kazanılan yeni davranışlarla bireyin yeniden yaratılmasını sağlamaktır. Yeniden yaratılma, kalıtsal güçlerin ve çevre şartlarının oranında bahis konusu olabilir. Bu eğlencenin yeni ve manevi bir değer kazanmasını değil, aynı zamanda bir hayat tarzını da ifade etmektedir. Çünkü birey gerçekten yeniden yaratılmaya ihtiyaç duymaktadır. Rutinleşmiş günlük hayatının sıkıcılığı ancak serbest zamanları verimli şekilde değerlendirerek, eğlenerek, yeni değişik ve ilginç bir yol geliştirmekle giderilebilir. Günümüz insanının duyduğu ihtiyaç, 20. yüzyılın kompleks hayatının içinde adeta zorunludur, zaten eğlenme ve dinlenme aktivitelerinin amacı da budur [5,16].

Sayınır, Gençlik Komisyonu Raporu'nda ise serbest zamanları değerlendirmenin temel amacı, bireye kişilik bütünlüğü kazandırmak, bu arada toplumun gelişmesine olumlu katkıda bulunmak şeklinde açıklamaktadır. Ayrıca serbest zamanları değerlendirmenin, yetişkinlik döneminde kişinin kendisini keşfetmesi ve gerçekleştirilmesi için bir fırsat olduğunu söylemektedir [16].

Özellikle batıda 18. yüzyılın sonlarına doğru sanayi devrimiyle birlikte önem kazanan serbest zamanların değerlendirilmesinde esas amaç, bireyin fiziksel, zihinsel ve ruhsal açıdan rahatlamasını sağlamak olmaktadır. Çünkü tekrar yaşanması mümkün olmayan bu zaman diliminde birey elinden geldiği kadar hem kendisine hem de çevresine faydalı olacak faaliyetlerde bulunmalıdır [5].

1.3.3. Serbest Zaman Kullanımındaki Değişiklikler

Gelişen teknoloji ile birlikte hızla değişen insan hayatındaki en önemli değişikliklerden birisi, çalışma yaşantısıdır. Buna paralel olarak da geçtiğimiz otuz yıl içerisinde zaman kullanımında önemli değişiklikler meydana gelmiştir [36].

İnsan büyük saygı duyulan modern toplumlarda serbest zamanların artırılması ve bireyin istediği şekilde değerlendirmesi konusuna harcama çaba ile her geçen gün önem kazanmaktadır. 8+8+8 formülünde, çalışma ve uykunun dışında kalan 8 saatlik süre bireye kalan zamandır. Günümüzde bu 8 saati bile azaltma yolunda çalışma yapılmaktadır. Bu

serbest zamanlara hafta sonu tatilleri, dinlenme tatilleri, yıllık izinler, resmi tatiller de eklenince serbest zamanların değerlendirilmesi meselesi daha da önem kazanmaktadır. Artık insanlar serbest zamanlarını sanayii öncesi toplumlarda olduğu gibi değil, uzay çağının getirmiş olduğu yenilikler dahilinde değerlendirmektedirler [35].

Serbest zaman aktiviteleri için ayrılan zaman 1971 den 1980 e kadar önemli bir artış göstererek yaklaşık olarak 1 saat 15 dakika artmıştır. Daha sonraki yıllarda bu artış her on yılda on dakika olmuştur [36].

Japonya hükümetinin 1981-1996 yıllarında yapmış oldukları diğer bir istatistik araştırmaya göre de Japon halkının serbest zaman kullanımları ve eğlenceye ayırdıkları zaman yıllara göre artış göstermektedir (Tablo 1.2.) [37].

Tablo 1.2. Japonya halkının serbest zaman etkinlikleri kullanım süreleri (dakika/saat) [37].

Etkinlik Türleri	1981	1986	1991	1996
Serbest zaman kullanımı	5.24	5.47	5.56	6.09
Uyuma	7.57	7.47	7.42	7.44
Tv, radyo, kitap okuma	2.13	2.18	2.23	2.34
Dinlenme	1.19	1.21	1.21	1.15
Eğlence etkinlikleri	0.33	0.35	0.40	0.45
Spor etkinlikleri	0.10	0.10	0.11	0.19

Serbest zaman aktiviteleri için ayrılan süredeki bu artışa ev için harcanan sürenin yaklaşık 1 saat azalması neden olmuştur. 1971-1980 yılları arasında ev için yapılan çalışmalar için ayrılan sürede yarım saatlik büyük bir azalma meydana gelmiştir. Kişisel ihtiyaçları için ayrılan süre son otuz yılda günde ortalama yarım saat azalmıştır. Her on yıl arasında oldukça düzenli bir azalma söz konusudur (Tablo 1.3.) [38].

Diğer taraftan parayla yapılan iş sürelerinde bu zaman periyodu içerisinde çok fazla değişiklik meydana gelmemiştir. 1971-1980 yılları arasında çok küçük bir azalma vardır. Fakat bu azalma çalışma zamanlarının düzenlenmesinden kaynaklanmış olabilir. Yani Pazar günü tatil olarak 1970'lerin başında kabul edilmiş ve haftalık iş günü 15 yıl içinde büyük oranda düşmüştür. 1980 den 2000'e kadar olan sürede bu eğilim tersine dönmüş ve

para ile yapılan işlerde çalışma süresi yaklaşık 20 dakika artmıştır. 1971-2000 arasında eğitim için harcanan zamanda gözle görülür bir artış olmamıştır (Şekil 1.3.) [38].

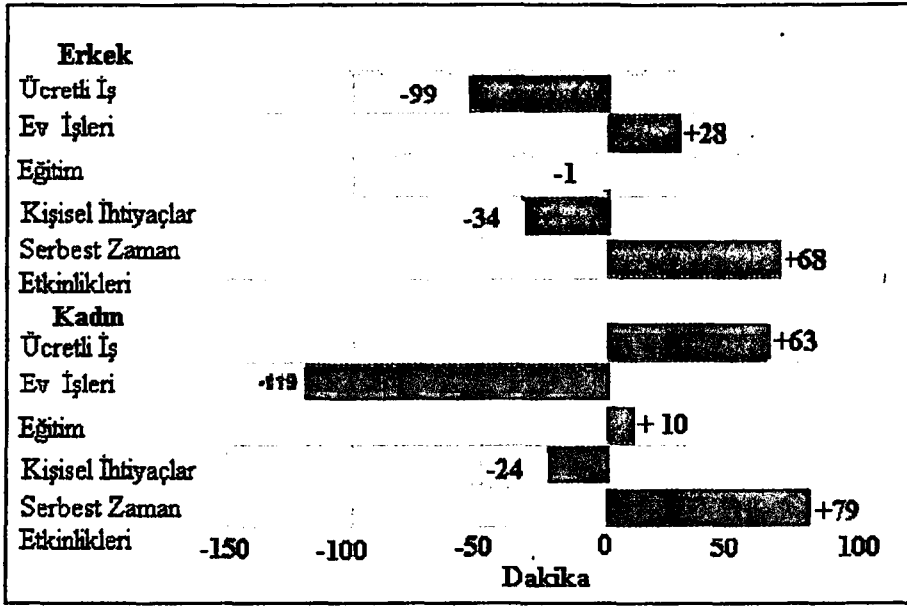
Şimdiye kadar bahsettiğimiz değişiklikler bir bütün olarak toplum popülasyonuna uygulanmıştır. Toplum içindeki farklı gruplar için bu değişiklikler benzer olmayan yönlerde ortaya çıkmaktadır [9].

Yapılan araştırmalara göre boş vakit aktiviteleri için harcanan günün bir kısmı, erkek ve kadınlar için tüm yaş gruplarında artmıştır. Bu artış erkek ve kadın için eşit miktarlarda değildir. 64-70 yaşları arasındaki bayanlarda 1971 den 2000 e kadar olan sürede boş vakit aktiviteleri için harcanan zaman 2 saat 23 dakika artarken, 35-44 arasında yaşa sahip erkeklerde bu süre artışı sadece 14 dakikadır. 1990-2000 yılları arasında tüm popülasyonlar için boş vakit aktiviteleri için harcanan zamanda 13 dakikalık bir artış varken, 35-44 arası yaşa sahip erkeklerde bu sürede 17 dakikalık bir azalma meydana gelmiştir [38].

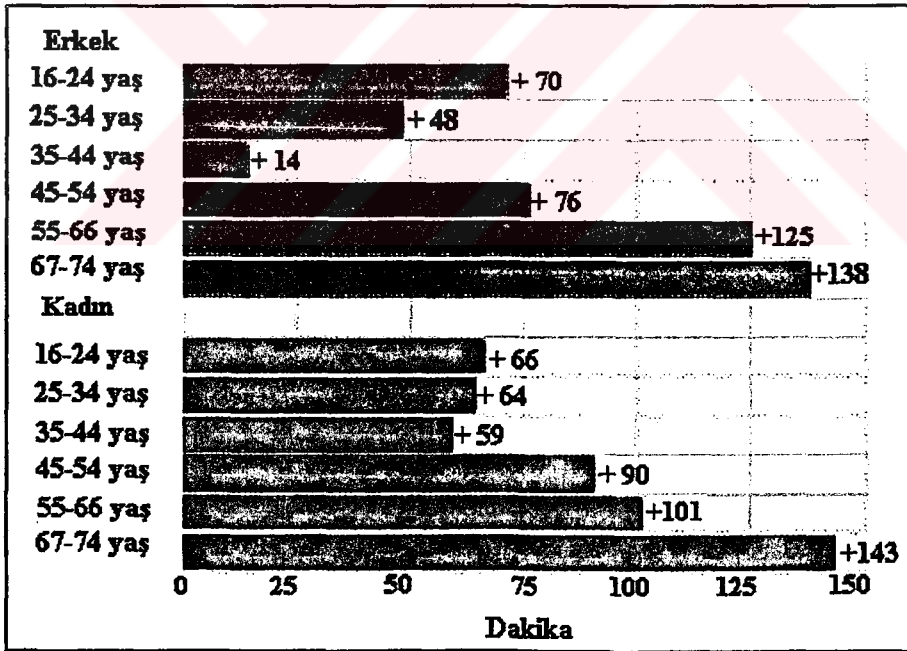
Tablo 1.3. 1971-2000 yılları arasında 16-74 yaş grubunun farklı aktiviteler için saat ve dakika olarak günlük ortalama zaman kullanımları [38].

ETKİNLİK TÜRLERİ	1971	1980	1990	2000
Ücretli Çalışma	3.38	3.29	3.37	3.47
Ev (Yaşama Ortamı) İçin Çalışma	4.09	3.39	3.31	3.18
Eğitim	0.20	0.31	0.31	0.25
Kişisel İhtiyaçlar	10.28	10.15	10.14	9.58
Serbest Zaman Aktiviteleri	5.10	6.02	6.11	6.24

Serbest zaman aktiviteleri için harcanan sürelerde daha genç kadınlarda 1980-1990 yılları arasında daha genç erkeklerde ise 1990-2000 yılları arasında küçük bir azalma vardır. Bunun haricinde 30 yıl içerisinde tüm gruplar için net bir artış söz konusudur. 1971-1980 yılları arasındaki artış en büyük zaman dilimine sahiptir. 64-77 yaş grubu içindeki erkekler yaklaşık sekiz buçuk saatlik en fazla boş zamana sahiptirler. 35-44 yaş grubundaki bayanlar beş buçuk saatlik en az boş zamana sahiptirler (Şekil 1.4.) [38].



Şekil 1.3. 1971-2000 yılları arasında Norveç halkının 16-74 yaş grubunun günlük aktivitelerindeki zaman kullanımlarının dakika olarak değişimi [38].



Şekil 1.4. 1971-2000 yılları arasında Norveç halkının 16-74 arası yaş grubunun cinsiyetlere göre serbest zaman kullanımlarındaki değişimin dakika olarak değerleri [38].

1.3.4. Serbest Zaman, Oyun, Rekreasyon ve Eğlence

Serbest zaman çalışmaları ile ilgilenen İngiliz sosyologlar Parker ve Giddens yapmış oldukları araştırmalar sonucunda insanların eğlence ve rekreasyona olan ilgilerinin azaldığını ve bunun da birçok sebebe bağlı olduğunu belirtmişlerdir.

Parker ve Giddens' e göre bunlardan bir tanesi, bu konudaki kavramsal karmaşa ve belirsizlikten kaynaklanmaktadır [8]. Örneğin, "Oyun ve Serbest zaman" kavramları çoğu kez bir diğzerinin anlamı yerine kullanılırlar. Bu yüzden oyun, rekreasyon, eğlence kavramları geniş bir alanda incelenerek tanımlanmalıdır. [24]

1.3.4.1. Oyun

Oyun kavramı için tek bir açıklama yapmak oldukça zordur. Çünkü oyunun birçok içeriği ve çeşidi vardır [24].

Oyun nedir? Öğrenmek mi, spor yapmak mı, çalışmak mı yoksa dinlenmek midir?

Oyun evrensel bir kavramdır. Öyle ki hiçbir ulusal ve kültürel sınırlama tanımaz. Bütün ırklara ve de yaş gruplarına hitap eden bir kavram olup fiziksel ve psikolojik gelişmenin sağlanabilmesi için çok gereklidir [39].

Kraus'a göre oyun bir davranış biçimidir. Bireyi motive eder gerçeği yansıtır. Oyunun temel elemanları yarışma, mizah, yaratıcılık, araştırma, problem çözümü ve taklittir [30].

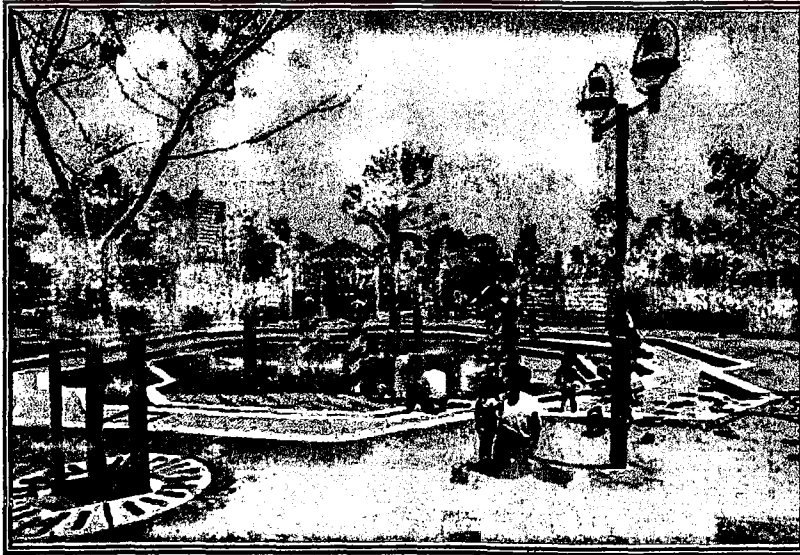
Alman tarihçi Hulizinga' ya göre oyun; hayatın hepsini kapsar ve bir kültür yaratır. Ayrıca birçok psikolog ve antropologa göre sağlıklı bir insanın gelişimi açısından çok önemlidir.

Tarih boyunca farklı kültürlere bakıldığında oyun kavramının farklı ekoller etkisinde kaldığı gözlenir. Yapılan bilimsel araştırmalar varolduğu sanılan bazı oyunların ya hiç varolmadığını ya da bazı filozof ve şairlerin hayal ürünleri olduğunu ortaya çıkarmıştır [10]. Önceleri oyunun yararsız ve hatta zararlı olduğu konusunda ciddi kaygılar varken 18. Yüzyıl'da oyun saygın bir yer kazanmaya başlamıştır. Zamanla farklı düşünceler ve bilim adamları oyun kavramının çocuk gelişimindeki hem psikolojik ve sosyolojik hem de fiziksel yararlarını inceleyip ortaya koymuşlardır. Böylece çocuk ve oyun arasındaki sıkı bağa yakından bakma imkanı bulunmuştur [40].



Şekil 1.5. Açık alanlarda çocukların oyun oynama özgürlüklerine örnek

Çocuklar için, oyun mekanı denilen kavram çok geniştir. Çocuklar hareket özgürlükleri ve güvenlikleri olduğu sürece her yerde oyun oynamaları mümkündür (Şekil 1.5.) [39].



Şekil 1.6. Kent içi çocuk oyun alanı örneği

Oyun nitelikli bir çocukluk dönemi içinde çok etkilidir [24]. Çocuk oyun oynarken gerilimlerini gevşetmeyi, kişiliğini geliştirmeyi ve toplumsal çevresiyle olumlu ilişkiler kurmayı öğrenir. Bilim adamları açık alanda oynama olanağından yoksun olan çocukların bedensel olarak boşalmadığını, bastırılan ve bilinçaltına itilen içgüdüsel enerjinin içte saldırganlık duygusu yaratarak ileride nevroitik bir ilişki oluşturduğunu savunur [40].

Praget' e göre oyun, zihinsel bir durum değil, davranış yada eylem olup çocuğu ne yapacağına dair uğraştırır. Oyun sırasında çocuk ilişkilerini keşfeder. Oyun yardımı ile çocuk içinde yaşadığı toplumun bir parçası olmayı öğrenir ve bu yolda gelişir [39]. Oyun özgür bir seçimdir ve bireyde memnunluk yaratır. Bir çocuk çevresindeki insanları anlamak için kendi dünyasında oyunlar kurar. Bir doktor, asker, polis, anne, baba gibi rolleri oynar. Oyun çocuklar için bir deneme, gerçek yaşama hazırlıktır [24].



Şekil 1.7. Kent içi açık alanlar içerisindeki çocuk oyun alanları ve rekreasyon ilişkisi [35].

1.3.4.2. Rekreasyon

Rekreasyon, insanların serbest zamanlarını verimli bir şekilde değerlendirmek için uyguladıkları bir etkinlik çeşididir [8]. Çok eski dönemlerden bu yana, her çağın kendi özel koşullarına göre kültürden kültüre değişerek sürüp gitmekte olan rekreasyon, günümüzde çok daha geniş ve çok daha farklı bir anlam kazanarak, insanın yaşamında geçmişle kıyas kabul etmeyecek kadar önemli bir yer tutmaya başlamıştır [5].

Kentsel açık ve yeşil alanlar, her yaştaki insanlar için eğlence, dinlenme, oyun ve spor faaliyetlerine olanak tanıyan rekreasyon işlevlerine sahiptirler. Kentlilerin serbest zamanlarını değerlendirmede bu işlev önemli rol oynamaktadır [4].

Kuşkusuz, bu işlevin gelişmesinde endüstri döneminden sonraki değişimlerin çok büyük payı bulunmaktadır. Özellikle de 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren aşırı hız kazanan kentleşme olayı, konut koşullarının değişmesi, serbest zaman olanaklarının geniş ölçüde artması, sanayii de uzmanlaşma ve otomasyon, teknolojik ve ekonomik gelişmeler, çevre koşullarındaki değişimler göz önüne alınacak olursa; rekreasyonun günümüzdeki önemini ve kitlelerin yaşamındaki büyük etkisini anlamak oldukça kolaylaşmaktadır [41].

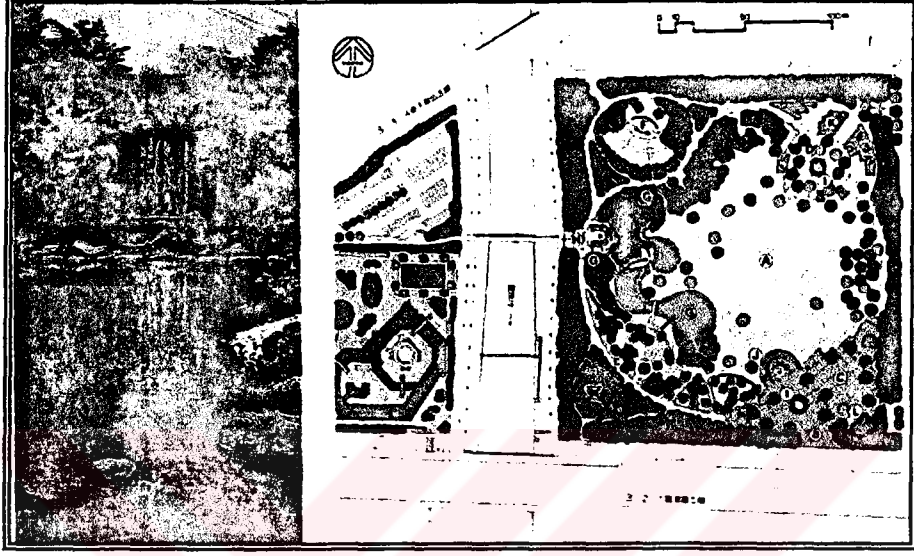
Halen kullanıldığı şekliyle batı dillerinden Türkçe'ye geçen "rekreasyon" Latince'deki re=yeniden ve create=yaratma sözcüklerinin birleşmesinden oluşmuş, yeniden yaratma anlamındaki recreate sözcüğünün karşılığı olup; oyun, eğlence, yenilenme, yeniden oluşma anlamlarını taşımaktadır [5].

Var, (1987) rekreasyonla ilgili yapmış olduğu çalışmasında rekreasyonu "kişilerin günlük yaşamlarında, zorunlu olarak kullandığı zamanı dışındaki serbest ve boş zamanlarında yıpranan ruh ve vücutlarını eski zindeliğine kavuşturmak üzere, kendi isteği ile yaptığı, para ve ödül kazanma amaçlarından uzak, kişilerin sosyal, kültürel, ekonomik ve fizyolojik özelliklerinden etkilenen, kişisel veya toplumsal olarak gerçekleştirilen, eylem yada eylemlerdir" şeklinde tanımlamaktadır [22].

Butler, rekreasyonu "bir kazanç amacıyla yapılmayan, bireye bedensel, ruhsal ve yaratıcı kaynak olan, bireyin zorunlu olarak değil bir iç itimle katıldığı, bireyde hoş ve doyurucu duygular bırakan eylemler" olarak nitelemektedir. Yine Kaplan, rekreasyonu "kişinin tekrar yaratılarak yenilenmesi ve ekonomik kazanç getiren eylemlere hazırlanması" şeklinde açıklamaktadır. Bu görüşe oldukça yaklaşan Aran ise, "günlük yaşamın sıkıcı, disiplinli ve monoton geçen çalışmalarından sonra, insanların sevdiği ve hoşlanması ile yeni ve verimli bir çalışma safhası için yapılan hazırlıkları" olarak rekreasyonu tanımlamaktadır [5].

Bayraktar, rekreasyon kavramına oldukça değişik bir açıdan bakarak, kesin bir tanımlama yapmak yerine, daha çok rekreasyonun içeriği üzerinde durmaktadır. Bu müellife göre, "öncelikle zevk almaya yönelik eğlence, dinlenme, öğrenme ve gezi gibi serbest zamanları değerlendirme olanakları" rekreasyon kavramı içinde düşünülmekte, ayrıca zevk ve öğrenme öğelerinin önemleri üzerinde durulmaktadır. Tocher ve Driver'da aynı şekilde belirli bir tanım vermemekte, ancak rekreasyonun çalışma karşıtı bir kavram

olduğunu ve çalışma dışı serbest zamanlarda gerçekleştirilen çeşitli faaliyetlerin bu kavramın sınırları içinde düşünülebileceğini savunmaktadır. Bu görüşe göre, genellikle yeniden güçlenme, yaşamın monotonluğundan kurtulma ve zevk alma amaçlarına yönelik etkinlikler, rekreasyon kavramı içine girmektedir [5].



Şekil 1.8. Kent içi rekreasyonel etkinlikler için planlanmış bir mekan

Tüm bunların ışığında rekreasyonu, elverişli zaman süresine göre;

a) Günlük rekreasyon

b) Tatil rekreasyon

- Hafta sonu rekreasyonu

- Yıllık tatil rekreasyonu olarak sınıflandırmak mümkündür [22].

Tablo 1.4. Rekreasyonel etkinlik kategorileri

Rekreasyon Etkinliklerin Sınıflandırılması		
Rekreasyon Etkinlik Kategorileri	Etkinlik Grupları	Etkinlik Türleri
Fiziksel Rekreasyon Etkinlikleri		
		Yürüyüş yapmak Dinlenmek Tırmanmak

Tablo 1.4.'ün devamı

Açık Mekanda	Serbest olarak tek başına yapılabilen etkinlikler	Yüzmek Bisiklete binmek Atlamak, sıçramak Koşmak Avcılık Atıcılık Balıkçılık Egzersiz yapmak Açık havada koleksiyon
	Organize aktiviteler	Takım Spor oyunları Tenis ve her türlü spor Aktif açık hava eğlenceleri Çeşitli top oyunları Çocuklarla oynamak İzcilik
Kapalı Mekanda	Tek başına yapılabilen	Her türlü salon sporu (basketbol, hentbol, vb.)
	Organize sportif etkinlikler	Her türlü salon sporu (basketbol, bowling, masa tenisi, güreş, jimnastik, atletizm vb.)
Sosyal Rekreasyon Etkinlikleri		
Açık Mekanda	Katılımcı etkinlikler	Piknik yapmak Gezinti (çarşı, fuar, vb.) Dansetmek Seyir Doğayı incelemek Okumak Açık havada uyumak Gölgelenmek Güneşlenmek Fotoğraf çekmek Resim yapmak

Tablo 1.4.' ün devamı

Açık Mekanda	Katılımcı etkinlikler	Otomobil, yat, tekne gezisi Çeşitli hobiler
	İzleyici etkinlikler	Spor izleyiciliği Müzik dinlemek İnsanları incelemek Hayvanları incelemek
Kapalı Mekanda	Katılımcı etkinlikler	Masa oyunları Pasif oyunlar (oturarak) Sanat gösterileri (tiyatro, sinema, bale vb.)
	İzleyici etkinlikler	Spor izleyiciliği Televizyon, sinema, vb.

Rekreasyonel etkinliklerde açık mekanların yanı sıra kapalı mekanların da birlikte organizasyonu önem taşımaktadır. Bu etkinlikler, genelde aynı kaynakları, aynı taşıma kapasitelerini ve aynı standartları gerektirirler. Dolayısıyla iç ve dış ya da açık ve kapalı mekanların birlikte organizasyonu benzer etkinliklere aynı olanakları sunmak açısından zorunlu sayılabilir. Diğer yandan, aynı kaynakların benzer etkinliklere hizmet götüreceği dikkate alınarak standartların belirlenmesinde esneklik sağlanması gerekmektedir [41]. Tablo 1.4.'de farklı rekreasyon etkinlik kategorilerinde yer alan etkinlik gruplarını ve her gruptaki etkinlik örneklerini açık ve kapalı mekanlara göre verilmektedir [5, 41].

Bütün bu tanımlamalardan da açıkça anlaşılacağı üzere, 'rekreasyon' oldukça geniş kapsamlı bir yaşam kesiti ve tipik bir gereksinme olarak şekillenmektedir. Bireyin içinde bulunduğu toplumsal yapıya ve yaşam ortamının sunduğu olanaklara göre ortaya çıkan etkinlikler aracılığıyla, ruhsal ve bedensel gereksinmelerini karşılayabilmesi ve belirli bir

doygunluğa ulaşabilmesi, rekreasyonda esas olan, bireyin yeni değerler kazanması, yaşam gücü ve isteğini ayakta tutabilmesi, sürdürdüğü etkinliklerden yeterince zevk alabilmesi ve kendisini yeni güçlerle donatabilmesidir.

Kısacası, serbest zamanların değerlendirilmesi anlamına gelen rekreasyon, bireyin çalışma saatlerinin dışında kalan serbest zamanlarında zevk ve doyum elde etmek amacıyla kültürel, sportif, turistik, sanatsal, dinlenme ve eğlenme aktivitelerinden herhangi birine veya birkaçına gönüllü olarak iştirak etmesi olayıdır.

Rekreasyonun varlık alanı bulabilmesi açısından gerekli olan bu ve benzeri niteliklerin yanı sıra, rekreasyonel uğraşların yapısal özellikleri de oldukça farklıdır. Bu hususu, Rekreasyonla ilgili olarak Driver ve Tocher tarafından verilen temel koşullar, oldukça açık bir şekilde ortaya koymaktadır. Beş maddeden oluşan söz konusu koşullar şunlardır [5]:

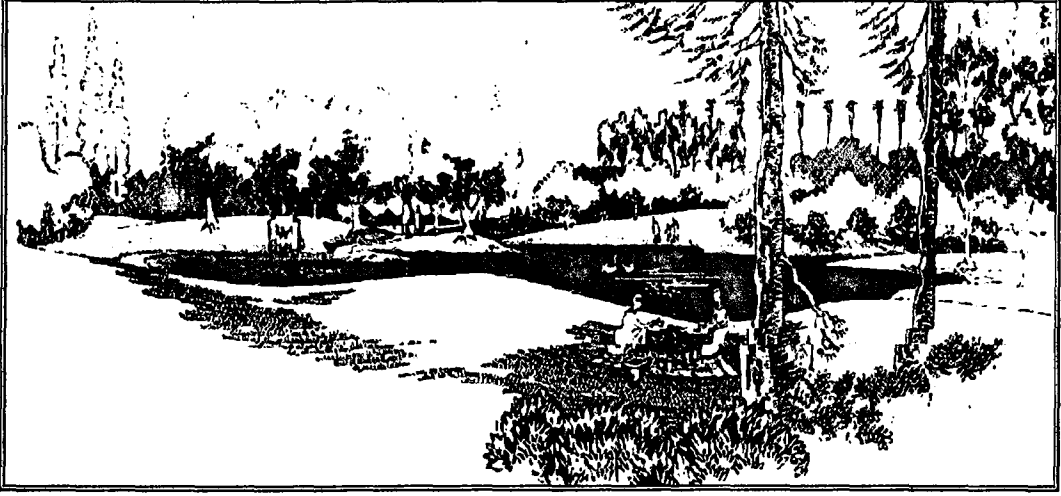
- 1.Rekreasyon, bu yöndeki uğraşlardan oluşan bir yaşamdır.
- 2.Rekreasyonel uğraşların, rekreasyoncular tarafından üstlenilmesi gerekir.
- 3.Rekreasyonel uğraşlar, kendi kendini ödüllendirmez. Bunların yapısında zevk ögesi mevcuttur.
- 4.Rekreasyonel uğraşlar, ancak zorunlu zamanlar dışında ortaya çıkar.



Şekil 1.9. Rekreasyonel etkinliklerin karşılandığı kent içi mekanlara örnek [35].

Sıralanan bu önemli özelliklerden başka; planlama, işletmecilik ya da yönetsel amaçlara dönük olarak rekreasyonla ilgili çeşitli sınıflandırmalar yapılmakta ve bunlar,

aktif, pasif, ticari, sosyal, uluslar arası, kırsal, estetik, entelektüel, fiziksel, orman, kapalı yer, açık hava vb. gibi birçok rekreasyon tipini kapsamaktadır [5].



Şekil 1.10. Bireylerin piknik etkinliği için kullandıkları bir rekreasyonel mekan [35].

1.3.4.3. Serbest Zaman, Eğlence, Oyun ve Rekreasyon Kavramları Arasındaki İlişki

Oyun, rekreasyon ve eğlence kavramları insanların serbest zamanlarını değerlendirmek için yapılan etkinlik çeşitleridir. Bu kavramlar arasındaki ilişkiler ve farklılıklar aşağıdaki gibi sıralanabilir [24].

- Oyun; insanların hem çalışma saatlerinde hem de serbest zamanlarında gerçekleştirdikleri bir etkinliktir. Eğlence ise, sadece serbest zamanlarda gerçekleşir [30].

- Bu üç kavramın kesiştikleri en önemli noktalardan birisi özgürlük ilkesidir. Oyun, insanların kendilerini özgürce ifade edebilme yolu olarak gösterilmektedir. Eğlence, bağımsız seçimleri, serbest zaman ise özgürce değerlendirebilecekleri zaman dilimidir [12].

- Oyun, genellikle bireysel olup kendiliğinden başlayabilir. Oyunun aksine rekreasyon, diğer etkinlik çeşitleri ile direk ilişkilidir.

- Serbest zaman ve rekreasyon için bir gereksinim söz konusu değildir. Fakat rekreasyon etkinliği sırasında diğer etkinliklerle bağlantı kurmak için bazı sorumluluklar vardır [24].

- Bütün bu kavramlar yoğun birer şenlik etkinliğidir [16].
- Serbest zaman (Leisure) ve serbest zamanı değerlendirme (Recreation) aynı anlama gelmeyen iki kavram olup, serbest zaman kişinin çalıştığı, hayatın zorluklarının ve biçimsel görevlerinin dışında kalan ve kişinin kendi yönünde harcayabildiği zamandır. Rekreasyon ise, boş zamanda yapılan etkinliklerle ilgilidir. Serbest zamanı değerlendirme, rekreasyon ve oyun kavramlarının uygulamadaki karşılığı olarak geliştirilmiştir ve kullanılmaktadır [24].
- Rekreasyon, serbest zamanın tanımını da kapsamaktadır. Serbest zaman kişinin bağımsız ve bağıntısız, zorlama duygusunun en az olduğu, kişinin kendi yargı ve seçimine göre kullandığı, isteğe bağlı bir zaman parçasıdır[5]. Rekreasyon bu zaman parçasının bir bölümünde gerçekleştirilmektedir. Serbest zamanın diğer bölümlerinde ise oyun ve eğlence gibi etkinlikler de yapılabilmektedir [22].
- Rekreasyon oyunun çeşitli formlarını kapsar. Fakat rekreasyon içerisinde oyunla bir ilişkisi bulunmayan seyahat, okuma, müzeleri ziyaret etme ve diğer kültürel ve entelektüel aktiviteleri de kapsar.
- Rekreasyon, toplum bireylerini yönlendirmek ve eğitmek için desteklediğinde yaratıcı aktiviteler içerir.
- Rekreasyon, serbest zaman içeriğinden daha büyük bir sosyal etkinliktir. Rekreasyon toplumun sosyal refahı ile ilgilidir [24].

1.4.Eğlence Kavramı

1.4.1. Eğlence Kavramının Tanımlanması

Eğlenmek kelimesi, en kısa şekilde neşeli, hoşça vakit geçirmek olarak açıklanır.

Eğlendirmek; bir kimseyi eğlendirmek, onun hoşça vakit geçirmesini sağlamak,

Eğlence; eğlenmek eylemi, eğlendirerek hoşça vakit geçiren şey,

Eğlenceli; eğlendiren, hoşça giden şey,

Eğlendirici; eğlendirme niteliği olan, eğlendiren aktivite ya da nesne,

Eğlenmek; eğlenme eylemi olarak açıklanır [42].

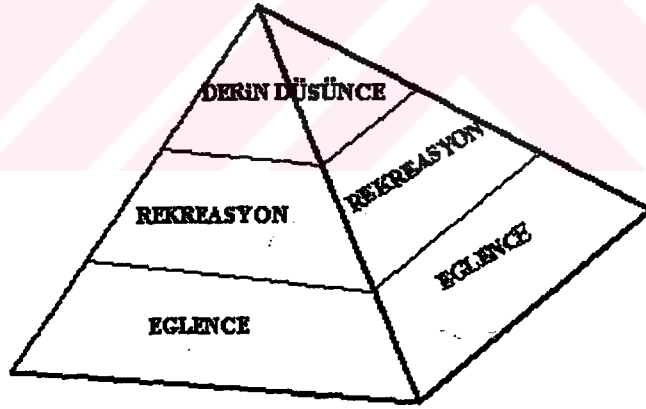
Eğlence; kişilerin serbest zamanları içerisinde, günlük yaşamın sıkıcı, disiplinli ve monoton geçen çalışmasının etkisinden kurtulmak, dinlenmek ve hoşça vakit geçirmek

amacıyla gösterdikleri çeşitli aktiviteleri içeren bir davranış olgusudur. Daha açık bir ifade ile eğlence; yıpranan bünyenin yenilenmesi, tazelik ve enerji kazanması ile yeni ve verimli bir çalışma devresi için yapılan hazırlıktır [28].

Eğlencenin sözlük anlamı; “enteresan bir şeyler yaparak hoşça geçirilen zaman yada zevk ve doyum duyulan bir oluşum” olarak tanımlanır [24].

“Hoşça vakit geçirmek” anlamına gelen eğlenmek yüzyıllar boyunca tüm dünyada insanlar için önemli bir kavram olmuştur. Dünden bugüne her dönemde eğlenmeyi zaman zaman yaşamsal sıkıntılardan uzaklaşmak, zaman zaman inançların, gelenek ve göreneklerin uzantısı olarak görüp buna önem vermişler, eğlenme eylemi için özel mekanlar oluşturmuşlardır [43].

Antik Yunan döneminin filozoflarından Aristotele, serbest kavramının kesişen üç kategoride sınıflandırılabilceğini önermiştir. Bunlar; derin düşünme, rekreasyon ve eğlencedir. Aristo'ya göre derin düşünme psikolojik düşüncenin çekirdeğidir (Şekil 1.11.). Derin düşünme bir şeyi dikkatle ele alıp eyleme sunma işidir. Eğlence ise bu kuramda, kullanıcıları üzerinde pasif karşılaması olan bir aktivitedir [24].



Şekil 1.11. Serbest zamanın üç bölümü ve bu sıralamada eğlencenin yeri [24].

Eğlence kavramı üzerine birçok araştırmacı farklı kriterlere dayanarak çeşitli ortaya çıkış fikirleri öne sürmüş ve tanımlar yapmışlardır. Bu tanımların farklı içeriklerde olmasının en büyük nedeni eğlence kavramının, toplumların din, eğitim ve sosyo-ekonomik yapıları ile yakından ilgili olmasıdır.

Kuşkusuz eğlence fikrinden doğan bu davranışlar her din, millet, ırktan insanlar arasında farklılıklar gözetebilir. Ancak bugün 21. Yüzyıla girerken; tüm bu farklılıklara rağmen eğlence anlayışının da evrensel bir ifadesi neredeyse oluşmuş gibidir. Öyle ki eğlence pek de farkında olmadığımız, önemli olgularından biri haline gelmiştir [43].

Cross (1987) eğlencenin modern örneklerinin ortaya çıkışını, Batı Avrupa ve Amerika'nın 19. Yüzyılda sonuçlanan sanayileşme süreciyle bağlantı kurmuştur. Sanayileşmemiş toplumlarda eğlence faaliyetleri pek nadir olan düzensiz aktiviteler şeklinde idi. Eğlencenin dinle olan ortaklığına rağmen, popüler aktiviteler genellikle gürültülü ve cinsiyet ayırımı yaparak gerçekleşmiştir. Cross, sanayileşmeyi devlet memurlarına ve işçilere verilen dini tatillerdeki gün sayısının azalması, düzenli iş gününün oluşumu, popüler aktivitelerin ve şehirleşmenin getirdiği karışıklığı ortadan kaldırmak için sarf edilen çaba gibi birçok yolla ayıran bir olay olarak kabul ediyor. O, ayrıca teknolojiyi ve geliri yaratan ekonomik dönüşümden bahseder. Bu dönüşüm, pek çok çağdaş eğlence aktivitelerinin oluşumunu mümkün kılmıştır. Dolayısıyla daha yeni, daha demokratik, bireysel ve ticari etkinliklerin ortaya çıkmasına katkıda bulunmuştur [44].

Cross gibi Stokowski'de sanayii devrimini gelişmiş toplumlarda, eğlencenin dağılımı üzerindeki en önemli etki olarak tanımlar. Stokowski, eğlenceyi tarihi süreç içerisinde örnekler vererek 3 ana başlık altında toplar.

Bunlar "tutum, etkinlik ve zaman"dır. Stokowski, eğlenceyi tutum yada özgürlük hissi olarak tanımlamaktadır. Kişisel, duygusal, psikolojik sürecin ürünü olarak açıklamaktadır. Aynı zamanda eski Yunanlıları tarihten bir örnek olarak göstererek aile ve işin getirdiği yükümlülükler gibi özel sorumluluk isteyen etkinliklerden ayrı, özgürce seçilen, psikolojik rahatlamaı sağlayan etkinlikler olarak ifade eder. Son olarak Stokowski serbest zamanlarda yapılan eğlence etkinliğini, zorunlu olmayan, aileden yada işten arta kalan sağduyusal zamanı bireyin kendi ruhsal yapısını ferahlatmak için yaptığı işlerin tümü olarak belirtir. Bu açıklamaları yaparken Stokowski'nin vermiş olduğu örneklerin tümü ortaçağa aittir [26].

Ülkemizde 1980'lerden itibaren toplumsal hayatın çeşitli alanlarında oldukça sık kullanılan rekreasyon ve eğlence kavramları, bireyin çalışma ve diğer faaliyetlerinin dışında kalan serbest zamanlarında eğlenmek, dinlenmek, toplumsal ve bireysel açılardan gelişmek amacıyla; kültürel, sportif, sanatsal aktivitelerden herhangi birine katılması anlamına gelmektedir [16].

Cross ve Stokowski etkinliklerin dağılımında sanayileşmeyi temel olarak almalarına rağmen, Burke (1994) etkinliklerin artışını ve dağılımını medeniyetin ve kültür seviyesinin artışına bağlamaktadır. Burke, 13. Yüzyıldan 18. Yüzyıla kadar yaşamış batı toplumlarındaki değişimlerin incelenmesi ve bu zamanda ortaya çıkan serbest zaman değerlendirilmesi ve eğlence kavramıyla uğraşmıştır. Eğlence etkinlikleri giderek yeni boyutlar kazandığı için, insanlar bu yeni etkinliğin birçok iş arasındaki boşluğun değerlendirilmesinden ziyade ayrı bir kavram olduğu bilincine vardılar. Çalışma saatleri tam olarak belli olduğu için, eğlence olarak adlandırılan, boş vakitleri değerlendirmek için yeni etkinliklere ihtiyaçları vardı. Buna bağlı olarak da bu etkinlik için yeni alanlara ihtiyaç olduğunu anladılar [45].

Eğlencenin tarihi sürecinde gelişimine bağlı olarak çeşitli sınıflandırmalar da yapılmıştır. Fischer [1], eğlencenin tarihi gelişimini 3 ana başlık altında incelemektedir.

- Günlük yaşanan ve kendiliğinden olan eğlence aktiviteleri,
- Kendiliğinden olan eğlence aktiviteleri
- Yer değiştiren ticari eğlence anlayışı ve toplu eğlence anlayışı ile yer değiştiren sakin, sessiz eğlenceler şeklinde yorumlamaktadır [1] .

Eğlence kavramı ve eğlenmek eylemi üzerine yapılan tanımlamalar ve sınıflandırmalardan anlaşıldığı gibi, eğlencenin serbest zamanları değerlendirme süreci içerisinde bir etkinlik olduğu, genelde fiziksel, bazen de ruhsal olarak gerçekleştirilebileceği görülmektedir. Eğlence etkinliğinin gerçekleşmesi için bireyin gereksinimlerine bağlı olarak farklı biçim ve boyutlarda mekan ihtiyacı ortaya çıkmaktadır [43].

Çalışmamızın ana konusu olan tematik eğlence parklarında eğlence etkinliğinin gerçekleştirilebilmesi için teknoloji ile farklı boyutlara ulaşan en önemli eğlence mekanlarıdır.

1.4.2. Eğlence Kavramının ve Eğlence Mekanlarının Tarihsel Gelişim Süreci

Mevcut tarihsel kalıntı ve belgelere göre, yaşadığımız topraklar da dahil olmak üzere, geçmiş kültürlerin hemen hepsinin dinlenme ve eğlenceyle ilgili faaliyetlere büyük önem verdikleri bilinmektedir [5]. Eski çağlardan günümüze kadar, dinlenme ve eğlenmeye yönelik bireysel yada topluca sürdürülen değişik eğlence faaliyetleri; insanlığın mevcut

gelişim çizgisine uygun olarak, kimi zamanlarda az, kimi zamanlarda da yoğun bir şekilde varlığını sürdürmüş ve giderek büyük bir çeşitlilik kazanmıştır [43].

Eğlence etkinliklerinin tarihi gelişim süresince farklılıklar gösterdiği gözlenmektedir. Bunun en büyük nedeni de eğlencenin, toplumların din, eğitim, sosyal ve ekonomik yapıları ile yakından ilgili olmasıdır. Bu nedenle ki, eğlence etkinlikleri farklı toplumlarda farklı biçimlerde görülmektedir. Eğlencenin gelişim süreci içerisinde ilkel toplumlardan modern toplum seviyelerine gelip bu döneme ayak uydurması önemli bir nokta olarak belirlenmiştir [44].

Eğlence Parkları ve Tema Parkı kavramları 18. yüzyılın son dönemlerinde ve 19. yüzyılın başlarında sanayileşme alanındaki gelişmeler ile birlikte eğlence anlayışına sunulan yani alternatifler olarak karşımıza çıkmaktadır.

Eğlence anlayışının ilkel toplumlardan günümüze kadar ki gelişim süreci üç ana grupta incelenebilir [24].

1. Erken Tarih Dönemi
2. Rönesans Dönemi ve 18. Yüzyıl
3. Endüstriyel Gelişim Ve 20. Yüzyıl

Bundan dolayı eğlence kavramının tarihsel gelişim süreci incelenirken bu sınıflandırmayı dikkate alacağız. Tarihi süreci incelemeyen önce, eğlence kavramının ve bu etkinliğin ortaya çıkışı üzerine öne sürülen teorileri incelemek gerekmektedir.

1.4.2.1. Eğlence Etkinliklerinin Doğuşu Üzerine Teoriler

Eğlencenin doğuş biçimi üzerine yüzlerce fikir ortaya atılmıştır. İnsanlık tarihinde her şeyin kaynağının 'din' olgusu olduğu bilinmektedir [46]. Bu bağlamda eğlence olgusunun da din olgusundan türediği bu teorilerin en önemlilerinden biri olarak gösterilmektedir. İkel toplum dönemlerinde her türlü doğa olayından korkup, tapınma eylemini gerçekleştiren insanlar, zaman içerisinde bu eyleme dans, büyü, ses gibi eklentiler yapmışlardır. Bu eklentiler din olgusunu ve tapınma eylemini farklı bir düşünce tarzına dönüştürerek eğlence kavramının oluşmasına kaynak oluşturduğu düşünülmektedir [44].

Dünya üzerinde yüzlerce sanat dalının farklı biçimlerde ortaya çıkış biçimleri vardır. Eğlence ile birlikte anılan, hatta birer serbest zaman değerlendirme birimi olan, resim, müzik, tiyatro, opera, bale, dans vb. gibi sanat dallarının eğlencenin, eğlence biçimlerinin kaynağını ve biçimlenişini oluşturduğu söylenebilir.

Bilinen en eski sanat çalışmaları bundan yirmi bin yıl önce insanların barınak ve yaşama mekanı olarak kullandıkları mağaraların duvarlarına çizdikleri boğa, bizon ve at resimleridir. Bu duvar resimlerinin avlanmada başarıyı sağlamak için başvurulan bir çeşit tılsımlı dua işlevi gördüğü sanılmaktadır [46] .

İşte bu şekilde, bin yıllar önce insanların en büyük yaşam kaynağı olan avcılık etkinliğinin neden olduğu bu sanat çalışmaları, güzel sanatların başlangıç noktası olarak kabul edilir. Bu çalışmalar insanların günlük yaşamlarından diğer bir söyleyişle zorunlu oldukları yaşamlarından arta kalan bölümlerinde gerçekleştirdikleri bir etkinliktir [46].

Avcı ve göçebe olarak yaşayan bu dönem insanları, inanç biçimleri olarak büyü, sihir ve buna benzer olguların etkisinde kalıp korktukları, hayran kaldıkları, anlamını bilmedikleri ve ilk defa gördükleri nesne ve soyut birimlere tapınma, onları tanrı olarak kabullenme eğilimi içinde yaşıyorlardı. Yaptıkları dans ve müzikleri tanrılarına bir şükran borcu olarak onları memnun etmek için kullanıyorlardı [43].

Bu yaşam biçiminin en güzel örneği olarak avcı-göçebe halklarının inanç biçimi olarak gözüken Şamanları ve Şamanizm' i gösterebiliriz.

1.4.2.1.1. Eğlence ve Şamanizm

Şamanizm ilk zamanlarda özellikle avcı-göçebe halkların inanç biçimi olarak gözükmektedir. Bu özellikleriyle Sibiry ve Orta Asya'da geniş bir yerleşim alanı göstermiştir [47].

“Sihirbaz, hekim, büyücü” manalarına gelen Şaman sözcüğü, Rusça üzerinden Tunguzca Şaman olarak kullanılmıştır. Şaman Yakutlarda “oyun” anlamına gelmektedir. Mançuca Samarambi “sıçramak, dövünmek”, Sam-dambi ise “ oynamak” demektir. Nioredze’ de bu görüşe taraftar olarak “bütün bu kelimelerin bir coşkunluk halini hareketli, heyecanlı bir vaziyeti ifade ettiğini” belirttikten sonra “Şaman veya Şamanın coşmuş, durmadan oynayan, bir oraya bir buraya sıçrayan kişi” manasına geldiğini öne sürmektedir [48].

Kelimenin kökeni üzerine olan görüşlerin de ifade ettiği gibi Şaman oynamakla, sıçramakla, coşmak ve dans etmekle ilgili bir kavramdır.

Şamanizm’de Şaman, ruhlarla ilişkiye geçen ve geçtiği ilişkiyi onu izleyenlere, dansla, şiirle, taklitle, vantrologlukla ve en önemlisi girdiği ruh hali (ekstaz) ile aktaran

biridir. İşte Şaman'ın bu niteliği eğlencenin doğuş fikri üzerine bize çeşitli fikirler vermektedir [47].

Refik Ahmet Sevengil, Türk Tiyatrosunun kökenlerini incelediği “Eski Türklerde Dram Sanatı” adlı kitabında Şamanın eylemini anlattıktan sonra tiyatronun ve eğlencenin ilki olduğunu şu kelimelerle anlatıyor;

“Demir parçalarının birbirine çarpması suretiyle bir nevi iptidai musiki temin ederlerdi, bunun için ilk çalgıcılarıdır, musiki ile birlikte birtakım dokunaklı, güzel ve sıralanmış sözler söyledikleri için ilk şairlerdir, bu musikili sözleri söyler ve çalarken hoplayıp zıplayarak oynayan ilk dansörlerdir, sihri, dini, bedii bir heyecan içinde bütün bir dramı temsil ettikleri için de ilk aktörlerdir, topluluğun derdine çare bulan, topluluğa maddi, manevi dinlenme ve yükselme yolları gösteren, maddi manevi birliği sağlayan ve mahşeri heyecan uyandıran bütün bu sebeplerden dolayı da topluluk içinde saygı gören ilk din adamı, sihirbaz, sanatkarlardır” [49].

Şamanların bu niteliklerinin yani ilk şairler, ilk sihirbazlar, ilk dansörler olmak niteliklerinin günümüzdeki eğlence, oyun ve dans gibi etkinliklerin ana kaynağı olduğunu açıkça göstermektedir [47].

Şamanizm’de Şamanın çeşitli nedenlerle yaptığı ayinler, tedavi seansları içlerinde eğlenceye özgü öğeler barındırırlar. Şamanın tedavi seansı dualar ve şarkılarla başlar, ruhların ve çeşitli hayvanların seslerinin taklit edilmesiyle sürer. Hasta ruhun aranması ve tanrılara, ruhlara sorulması için Şaman bir ata biner ya da davulun tokmağını at gibi kullanır, davulunu üzerine bindiği kuş gibi gösterir. Bu yolculuk sırasında çeşitli katlarda durur ve ruhlarla konuşur, zaman zaman ekstaz içinde çılgınca dans eder, zaman zaman bir duayı hafifçe mırıldanır, bazen bir şarkıyla da duayı seyredenlerle birlikte söyler [48]. Bir Şaman seansının en çok rastlanan öğelerini sıraladığımız, özetlediğimiz şu satırlar bile Şamanın eyleminin ne kadar çok eğlencesel öğeyi barındırdığını göstermektedir[47].

Fakat asıl anlatılmak istenen, Şamanın eyleminden ya da Şamanizm’in pratiğinden doğan ve eğlenceye ait pek çok öğenin neler olabileceğidir.

Şamanın dansı, kendi çevresinde dönerek yapılan, dünyayı, yıldızları temsil eden kozmik bir danstır. Şamanın kendinden geçmiş ruh hali, onun ölüp, dirilmesini temsil ederek eylemi içinde bu dünyaya değil, ruhani dünyaya ait olmasını simgeler.

İşte bu Şaman töreninin teatralliğini sağlayan fonksiyonel özellikler, Şamanın eyleminde bulunan tiyatroya ait çeşitli gösterim biçimlerini, eğlencenin doğasına ait birtakım kavramları ortaya koyarlar [46].

Bunlardan bir tanesi illüzyon kavramıdır. Şamanın kullandığı bir diğer illüzyon çeşidi daha vardır. Bu ise günümüzdeki sihirbazlık sanatının karşılığıdır. İşte Şamanın illüzyon sanatına yakınlığı burada başlar, Şamanlar, zaman zaman da sahte Şamanlar bunu bir gösteri haline getirirler [47].

Dans Şamanın kullandığı bir başka eğlence etkinliğidir. Şaman yaptığı gösterinin içerisinde trans halinde iken yavaştan hızlanan, sonra yine yavaşlayan ve genellikle yere yığılıp kalma ile sonuçlanan bir dans yapar. İşte bu dans Asya'nın bir çok yerinde dini pratiklerin olduğu gibi, dinden doğan dramında en önemli olgularından biridir [49].

Şamanın dansına, Şamanın davulu ve şarkısı eşlik eder. Davuluyla oluşturduğu ritmik müzik ve şarkı, izleyenleri de etkiler ve onlar da Şamanla birlikte şarkıya katılırlar. Şaman şarkısının nakaratlarını söyleyen bu topluluğa hakimdir artık. Bir taraftan ruhlarla girdiği ilişkide, ruhların etkisi altında iken, bir taraftan da kendisini izleyenleri tamamen kontrolü altında tutar. Bu nitelikleriyle adeta bir sahne sanatçısı gibi davranır [47].

Şamanların dualarının yanı sıra söylediği şarkılar, onların aynı zamanda bir halk müzisyeni gibi görülmelerini sağlamıştır. Ozanlık geleneğinin kökeninde pek çok Asya halkında şamanın şarkı söyleme geleneği yatar [48].

Bir başka biçimde akrobasi ve çeşitli hünelerlerin sergilenmesidir. En çok kullanılan hüneler arasında illüzyon gelmektedir. Akrobatik hüneleri genellikle dansında ortaya çıkar. Şamanın dansının içinde bulunan akrobatik gelenekler, Çin akrobasi sanatı için bir prototip teşkil etmişlerdir.

Ayrıca Şamanlar ayinleri sırasında sıcak kömürler üzerinde yürürler, vücutlarına ve yüzlerine şişler saplarlar. Bu tür eylemler çeşitli sokak gösterilerinin, sirklerde yapılan gösterilerinde prototipi olarak Şamanizm içinde ve şamanın eyleminde bulunur [47].

Diğer bir teatral biçime de Şamanizm, belki doğrudan Şamanın eylemiyle değil ama Şamanizmin algısı ve animistik tasarımı içinde yer verir. Gölge oyunu, Şamanizm'in ruhu algılayış biçimine uygun bir mantığı içinde barındırır [48]. Asya da ve Türkiye de gölge oyunlarında bulunan "Hayat Ağacı" tasviri Şamanizm'in önemli öğelerinden hayat ağacını çağırır [47].

Şamanizm'de ortaya çıkan bir başka biçim de kukladır. Şamanizm de mevcut olan ölenlerin anısına yapılan basit bebekler ve bu bebeklerle oynatılan kukla oyunları günümüzdeki kukla anlayışının ana fikri olarak gösterilmektedir [50].

Görüldüğü gibi Şamanizm, içerisinde eğlenceye yönelik pek çok tiyatrosal öğe ve günümüzdeki eğlenceleri anımsatan etkinlikler barındırmaktadır. Bu öğeler içerisinde,

Anadolu ve Türk kültüründeki bazı eğlence ve oyunların kaynağı diyebileceğimiz pek çok Şaman aktivitesi vardır. Örneğin şamanlığa ait tös, ongon geleneği Anadolu'da çocukların yağmur yağdırma amacıyla çömce gelin, kepçe gelin gibi bebeklerin ve Anadolu köylerinde bulunan kukla oynatma geleneğinin kökenlerini oluşturur [47].

Antik Yunan eğlencelerinin ve tiyatrosunun kaynağını oluşturan mitler ve ritüellerde şamanlıktan kaynaklandığı tartışılan bir takım öğeler bulundurulur. Mitolojinin, eğlence ve bereket tanrısı Dionysos'un kendisinde bir şaman prototipi bulunduğu açıktır [48].

Görüldüğü gibi şamanın eylemlerinden kaynaklanan teatral etkiler ve eğlence aktiviteleri, pek çok ülkede geleneksel eğlence, festival ve tiyatro üzerinde çok çeşitli biçimlerde etkili olmuş, geleneksel eğlenceleri ateşleyici olarak görev yapmışlardır [47]. Bu anlamda geleneksel eğlence ve festivallerin altındaki Şamanizm etkilerini incelemek, Şamanizm'in eğlencenin kökenini oluşturan öğelerden biri olarak görülmesi, eğlenceye ilişkin yeni bakış açılarını beraberinde getirecektir [43].

1.4.2.1.2. Eğlence ve Mitoloji

Mitoloji ve ritüelin birleşmesi bu formun eğlenceye dönüşmesiyle Batı Festivallerinin kaynağı olan Antik Yunan Eğlence ve Tiyatro' sunun nereden, hangi koşullar altında, hangi ritüellerden doğduğu çok tartışmalı bir konudur. İçinde birçok tartışmayı içinde barındıran Antik Yunan Eğlenceleri'nin kaynağına ilişkin bütün araştırmacıların ortak olarak birleştikleri nokta eğlencenin Dionysos'un ritüellerinden türediğidir. Dionysos Melanagis (Kara Kalkanlı Dionysos) onuruna gerçekleştirilen Atina'daki Kent Dionysia bayramındaki dityrambas ezgilerinden ve bu ezgileri söyleyen dityrambas korosundan tragedyanın doğduğu görüşü, bütün araştırmacıların ortaklaşa kabul ettiği bir görüştür [51].

Klasik dönem öncesi mitolojide sanatın, eğlencenin kaynağı olarak sayabileceğimiz, eğlencenin ortaya çıkmasına neden olabilecek birçok çalışmaya rastlayabiliriz.

Klasik dönem öncesi Yunan kültürü ve mitolojisi araştırmaları yapan ünlü arkeologlar Heinrich Schilieman ve Sir Arthur Evans'ın bulmuş olduğu kanıtlara göre, dini ayinler ve yaşamın devamlılığı için birçok figür ve farklı gösterim birimleri kullanılmıştır.

Eski Girit dininde ağaç ve hayvan kültürleri, kadın figürleri önemli bir yer tutmaktadır. Birçok yerde kutsal ağaçlar olduğu ve bunların yanında kült merkezlerinin oluşturulduğu

bugün bilinmektedir. Bu merkezler, günümüzdeki eğlence, kültür ve sanat merkezlerine, galerilerine eşdeğer olarak düşünülecek birimlerdir [52].

En önemli kült merkezleri en eski zamanlardan beri kullanılmış olan ve tarihe konu olmuş mağaralardır. Girit'te birçok mağarada kült töreni yapılmaktaydı. Yapılan araştırmalarda birçok mağarada adak idollerinin bulunması, bu görüşü desteklemektedir.

Tarih öncesi dönemde Grek dininin çok daha ayrı özellikleri mevcuttur. Birçok tanrı düşüncesi olan bu dinde tanrılara olan bağlılığı belirtmek amacıyla dinsel törenler, ayinler düzenlenirdi ki; bunlar festival, şenlik gibi eğlencenin ilk ortaya çıkış şekilleri olarak adlandırılabilir [51].

Bayram zamanı olarak belirlenen yılın belli zamanları danslarla müzik eşliğinde kutlanıyordu. Dans, ele geçen buluntulara göre en önemli dinsel törenlerden biri sayılmaktadır. Çeşitli kaplarda, mühür kalıplarında, hatta saray duvarlarında dans eden figürler kullanılmaktadır. Bayram zamanlarında ateş yakmak, salıncakta sallanmak, sık yapılan törenler arasındaydılar. Ele geçen tasvirlerle göre boğa oyunları da yılın belli zamanları yapıyor ve önemli bir yer tutuyordu [52].

Festival zamanları tören alayları oluşturmak, tipik diğer bazı doğu dinlerinde olduğu gibi Girit'te de sık rastlanan bir uygulamaydı. Bayram zamanları tam olarak saptanmamış olmakla birlikte, en önemli iki bayram ilkbahar bayramı ve zeytin toplama zamanı idi [48].

Giritlilerin Dionysos'un acılarının ve ölümünün bütün ayrıntıları ile temsil edildiği, iki yılda bir yapılan bir şenlikleri olduğunu görüyoruz. Olympos'a en son giren tanrı olan Dionysos Şarap tanrısı, sonra bitkilerin ve son olarak da ölüm ve hayatın yenilenmesinin tanrısı olarak tapınım görmüştür. Dionysos festivalleri Grek hayatının daha çok canlanmasını sağlamıştır. Epik şiirlerde Grek dininin genel stili olan ruhların görünüp, şekillere girmesini sağlamıştır [52].

Genelde bahar şenlikleri olarak bilinen bu törenler tanrının kendisiyle birlikte baharı getirdiği fikrinden ortaya çıkarak kutlanırdı. Yılın belli bir bölümünü yeraltında geçirdikleri varsayılan bitki tanrılarına giderek doğallıkla yer altı dünyası ya da ölümler dünyası tanrılarını gözleriyle bakılır olmuştur. Dionysos da bunlardan biridir [53].

Anlaşılabileceği üzere eğlence ile eşdeğerde görebileceğimiz kavramlar olan şölen, festivallerin (ki bunlar o dönemlerin dini ayinleri olarak kutlanıyordu) ana çıkış noktası din olduğu kadar doğa ile de ilgilidir. Çünkü bu şenliklerin ana sebepleri olan bitkiler, hayvanlar ve diğer materyaller doğanın birer parçasını oluşturmaktadır

1.4.2.2. Erken Tarih Dönemi ve Ortaçağ

Eğlence kavramı ve eğlence etkinlikleri ile ilgili olarak erken tarih dönemi yazıdaki yeniliklerle başlayıp, endüstriyel döneme kadar devam eden süreci kapsamaktadır. Bu dönemde eğlencenin toplum içerisindeki rolünün incelenmesi Ortaçağ'daki ilkel toplumlardan Rönesans Dönemi'ne kadar ki süreci içermektedir [46].

Bu süreler arasındaki eğlence anlayışını etkileyen iki önemli unsur, toplumun ekonomik durumu ve dini yapısıdır [24].

1.4.2.2.1. İkel Topumlarda Eğlence Kavramı

İkel toplumlarda çalışma zamanı ve serbest zaman kavramı tam olarak ayrılmamıştır. İkel toplumlarda işin törensel olduğu söylenebilir. Hasatta, bir ev yapımında, avcılıkta, yiyecek toplamada iş, törensel niteliktedir. Bu törenler dans, ziyafet, kurban yada dua gibi çeşitli türlerde olabilir. Bu törenler iş dünyasının bir parçası durumuna gelmiştir. İkel kabilelerde araçlar, silahlar ve diğer araçlar esas olarak kendilerini savunma amacıyla ve kabilenin işini yapmak için yapılırlar [46]. Bununla birlikte araçlar, çömlekçilik ve dokuma işleri sembolik olarak dekore edilir ki , bu dekorlar sihirselsel nitelik, anlamlılık ve güç gibi nitelikleri ifade ederler. Süslemenin işlevsel amacı unutulmuştur. Objenin gerçek biçimi ile süslenişi esas olarak bir geleneğin yerine getirilmesi yada estetik zevk konusudur [32].

Dinlenme zamanı çalışmanın içerisinde yer alan saygın bir gelenek durumundaydı. Dini törenler varoluşa çalışma ve eğlence ile birlikte gelmiştir. Eğlence ve diğer serbest zaman aktiviteleri toplumun her kesimi için elde edilebilir ve faydalanılabilir durumdaydı. Din adamları ve doktorlar sıradan işlerden sorumlu değillerdi. Toplumun büyü yada dini törenlerini üstlenmişlerdi.

Tarım toplumlarında çalışma saatleri mevsimlere göre değişim gösterirdi. Çalışma ve iş zamanı tarım toplumu bireyleri için bir çeşit doğal ritimdi. Dinlenme zamanları şarkılar, oyunlar ve seremonilerle bitirilirdi. Yıl boyunca tatiller din olgusuna bağlı olarak belirlenirdi. Kutlamalarla ilgili seremoniler toplum için çok önem taşıyordu. Bu seremonilerde dinle direkt olarak bağlantılıydı [24].

Tunç ve demir teknolojisinin tarım ve üretime girmesiyle tarım ve diğer alanlarda ek insan gücüne ihtiyaç olduğu ortaya çıktı. bunun da çözümü, köleler bulunup çalıştırılarak

sağlandı. Köleci toplumda kölelerin çalıştırılması sonucu, köle sahiplerinin boş zamanları fazlaştı ve buna bağlı olarak ta spora, müziğe, resime, taşları oyacak boş zaman uğraşlarına yönelmeye başladılar. Böylece bir yandan tarihin ilk devletleri kurulurken, diğer yandan boş zaman faaliyetlerinin uygulanabileceği ortam yaratılmış oldu [46].

İlkel toplumların hemen hemen hepsinde, serbest zamanlarda her yaştaki insana göre çeşitli oyunlar görülür. Basit aletlerle oynanan tahmin-düşünce oyunları, zar-kağıt oyunları, tahta oyuncakları ve çoğu kez din ile ilgili danslar, top oyunları ve hatta müsabakalar en belli başlı boş zamanları değerlendirme aracıdır. Kısaca diyebiliriz ki, ilkel toplumların serbest zaman faaliyetleri doğrudan doğruya kültür seviyeleri ile kendilerine has bir özellik taşır [24].

İlkel toplumlarda oyunun birçok kaynakları vardır. Çocuk ve yetişkin oyunları savaş izleri taşır. Ayrıca tarihsel olaylar, ulaştırma uygulamaları ev yada çiftçilik araçlarının kullanılışı oyunlarda görülür. Belirli bir etkinliğin , ilk biçimi yaralı değilse bir spor türü durumuna gelir. Genellikle kökeni dini törenlerdir. İnsanlık tarihinde oyunlar dini festivallerin bir parçası olmuştur [5].

İlk medeniyet kurulana kadar eğlence kavramı ilkel sınıflara aitti. Tarihe göre, ilk medeniyete ait en önemli bilgiler Asurlular, Babiller ve Mısır' lılara ait Ortaçağ verileridir [46]. Sosyal sınıflandırma ekonomik güçlüklerdeki hiyerarşiye göre değişim göstermişlerdir[24].

Asur, Mısır ve Babil uygarlıkları pek çok eğlence ve dinlenme aktivitesine sahipti. Bu eğlence etkinlikleri at yarışları, güneş ve boks gibi spor gösterileri, harp oyunları, avlanma, müzik ve dans olarak sıralanabilir. Fakat bu etkinlikler halktan daha çok aristokratlar, askerler, dini liderler gibi toplumun üst tabakasına hitap etmekteydi [5].

Babil Saraylarının bahçeleri hayvan ve bitki figürleri ile tasarlanarak dünyaca meşhur Babil'in Asma Bahçeleri'nde eğlencesel öğeler oluşturulmuştur [11].

Eğlence etkinlikleri, Hititlerde, dini törenler, savaş oyunları ve ziyaretler, Eski Hindistan' da dinsel şöenler; Eski İran' da cennet adı verilen korularda yapılan spor gösterileri ve yine Antik Dönemde Ege Denizinin iki tarafında yaşayan uygarlıklarda, spor gösterileri, toplu gezintiler, felsefe tartışmaları, bilim ve görsel sanatlarla ilgili uğraşlar olarak göze çarpmaktadır [24].

Havuzlar, amfiteyatrolar ve arenalar o dönemde halk için inşa edilmiştir. Roma döneminde halk tarafından ücretsiz olarak kullanılabilen 800 tane halk havuzu bulunuyordu [8].

M.Ö. 2. Yüzyılda Romalılar mimari karakterde bahçeler oluşturmuşlardır. Roma bahçeleri, kolonlarla çevrili avlular içindedir, ağaçlar sıralıdır; çiçek parterleri düzenli desenler oluşturur ve sarmaşık en çok kullanılan bitkidir. Daha geniş bahçeler ve açık eğlence alanlarında, ağaçlıklı caddeler sarayların kolonları ve revakların düzenli ritmini tekrarlar[44].

1.4.2.2.4. Ortaçağ ve Eğlence

Batı Roma İmparatorluğu'nun yıkılışından (M.S. 476), Türklerin İstanbul'u almalarına (1453) kadar geçen süreç Ortaçağ zaman dilimidir [46].

Ortaçağda, eski dönemlerdeki eğlence etkinlikleri, daha çok basit günlük davranışlar şekline dönüşmüş, genellikle avlanma, harp oyunları, bahçe işleri, rekreasyon ve içe dönük uğraşlar olarak varlıklarını sürdürmüştür [53].

Ortaçağ Döneminde Katolik Kilisesi çalışmayı, iş hayatını övmüş ve işsizliğin günah olduğunu ilan etmiştir. Diğer taraftan Rönesans Döneminde Protestan Kilisesi'nin de bu yöndeki tutumu ihtilale kadar devam etmiştir [24].

Ortaçağ Avrupası'nda şehirlerin küçük ölçeği, temiz hava almak için şehir dışına çıkışı olanaklı kılmıştır. Kentlerde alışveriş merkezleri, kilise ve meydanlar, halkın kalabalıklar halinde bir araya geldiği belli başlı açık alanlardır ve rekreasyon dışı amaçlar için oluşturulmuş olmalarına rağmen gerçekte pek çok plansız biçimde rekreasyon için kullanılmışlardır [11].

1.4.2.3. Rönesans Dönemi ve Eğlence Anlayışı

Rönesans hareketiyle birlikte yeni deniz yollarının bulunması, hümanizma akımlarının ve yeni buluşların insan yaşamına getirdiği canlılık, kentlerin yapısal değişimini hızlandırarak, düşünsel öğelerin ağır bastığı, çeşitli sanat olayları, şiir ve edebiyat gösterileri, felsefi ve teorik tartışmalar, değişik eğlenceler vb. gibi yine içe dönük fakat çok zengin etkinliklerin yanı sıra; rekreasyon, çeşitli oyun ve seyir tipleri de oldukça

yaygın aktiviteler olarak biçimlenmiştir [5]. Aynı durum daha sonraları geniş park ve bahçelerde düzenlenen zevk ve sefa şölenleri, sanat ve politika tartışmaları, çeşitli görsel sanat uğraşları ile giderek ağırlığını artıran açık hava aktivitelerine dönüştürmeye başlamıştır [7].

Kentlerdeki sıkışıklıktan kaçmaya çalışan istekli işadamları, patronlar kendi eğlence faaliyetlerini yönetmek için hazırlıklı olan atılımcı kişilerle birleşmişler ve bunun sonucu olarak ta çok popüler olan eğlence alanları ve fuar alanları ortaya çıkmıştır.

Kent tarihçilerine göre bu fikir 17. ve 18. yüzyıllar sırasında Londra ve Paris gibi Avrupa şehirlerinde kurulmuş olan zevk bahçeleri ile başlamaktadır [53].

Avrupa'da halka ait eğlence alanlarının gelişimi şehir hayatını insanların ihtiyaçlarına uygun hale getirmeye yönelik bir hareketi yansıtmaktadır. 18.Yüzyıldan önce serbest zamanı değerlendirme insanların önem verdikleri bir uğraş haline dönüşmeye başlamıştır. Bu durumda eğlence, fantezi ve dinlenme için tasarlanmış tiyatro, opera evleri, zevk bahçeleri, toplantı odaları ve kahve alanları gibi daimi binaların yapımına neden olmuştur [7].

18. Yüzyılda halk bahçeleri ve eğlence mekanları tüketici devrimi ile geri geldikleri görülmektedir. 1730'larda, su sporları yaygınlaşmış, yüzme, buz pateni pek çok kuruluşta yaygın duruma gelmiştir. 1740'larda, donanma fişekleri, mekanik araçlar, su oyunları, mağaralar yaygınlaşmış; konserler programa dayalı olarak düzenlenmiştir. 1750'lerdeki halk bahçesi daha öncekilerden çok farklı bir mekandır, daha fazla insan, daha çok aktivite ve gürültü vardır. Eğlence bahçeleri aynı zamanda sosyal yönden de değişmiştir ve daha çok orta sınıf tarafından kullanılmaktadır. Halk bahçeleri tasarım yönünden geometrik düzendedir ve 0,4-2 hektar arasında bir alan kaplamaktadır [54].

Bu alanların en erken kurulanlarından birisi olan Londra Vauxhall Bahçeleri 1660'lı yıllarda New Spring Garden olarak açılmıştır(Şekil 1.12.). Takip eden yüzyılda yenilenmiş ve yeniden isimlendirilmiş olarak çeşitli şekillerde yaklaşık iki yüz yıllık bir süreyle muhafaza edilerek ismini ve unvanını iki kıtadaki takipçilerine vermiştir [53].

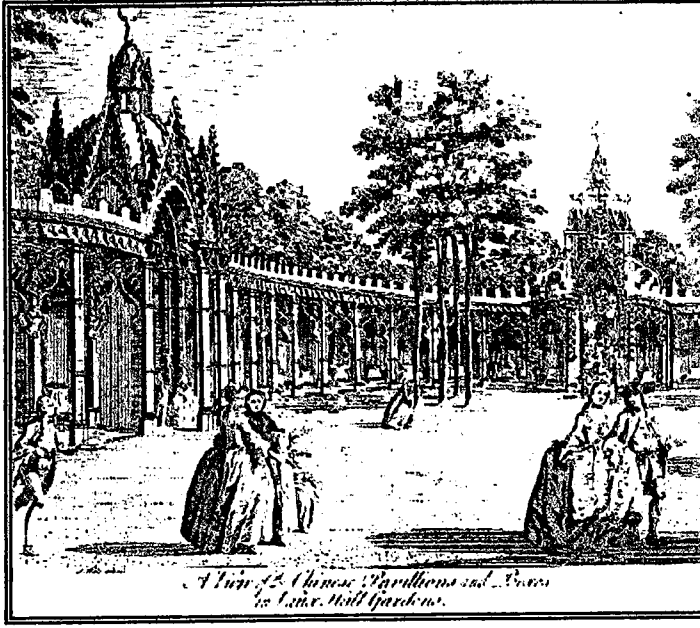
Vauxhall Gardens'ın özellikli bölümleri arasında, bahçe yürüyüşlerini ve çardakları, labirentleri, heykelleri, dükkanları, ünlü harabelerin kopyalarını, hayali resim tablolarını, pavyonları ve dikili taşları sayabiliriz. Bu eğlence bahçesi kuruluşundan sonra birçok balolara, partilere, havai fişek gösterilerine, balon havalandırmalarına ve her çeşit festival etkinliklerine ev sahipliği yapmıştır [55].



Şekil 1.12. Vauxhall bahçelerinde dans edip eğlenen insanlardan bir görüntü [55].

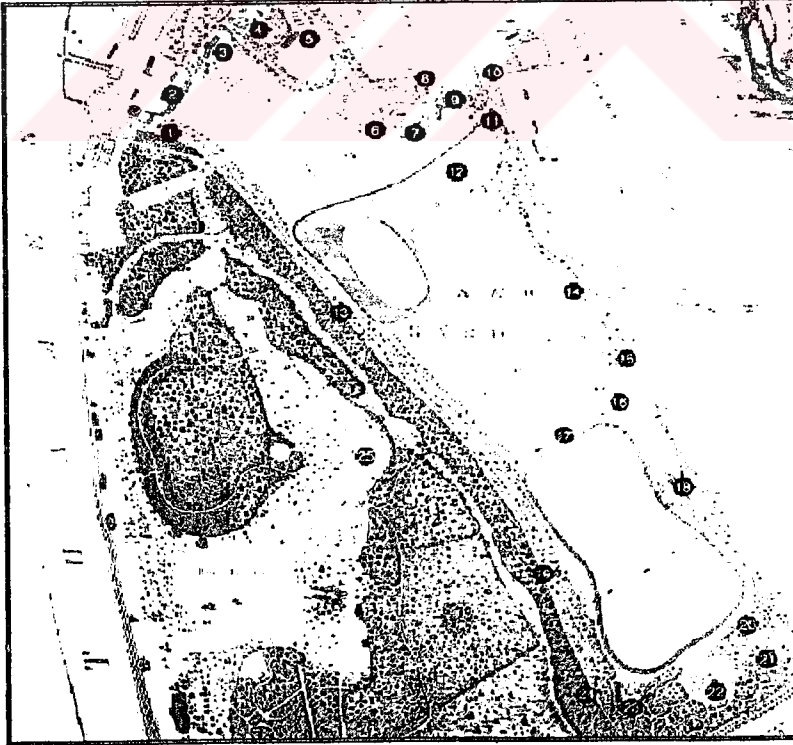
Bu yüzyılda serbest zaman alanları özel mülkiyete ait halk bahçeleridir ya da özel bahçelerden geliştirilmişlerdir. Bu bahçelerin en ünlülerinden biri olan “Marylebone” (!650) özel konutlarla çevrilidir, düz ve kavisli hatlı, kent duvarlarını andıran yolları vardır. Bu alanlara giriş kesinlikle ücretsizdir ve ziyaretçiler hemen hemen bütün sosyal sınıflardan olup, yürümek, koşmak ve açık alanda boş vakit geçirmek için gelirler. Alanın sahibi yiyecek-ıçeceklerden ve satılan ürünlerden para kazanmaktadır. 17. Yüzyılın ticari halka bahçeleri (pleasure gardens - eğlence bahçeleri) Londra’da yüzyıl sonuna doğru yasaklanmıştır [11].

Londra da başlatılan Vauxhall, Renelagh ve Cremone gibi ayrıntılı olarak tasarlanmış kamusal eğlence bahçeleri Avrupa’nın her yerinde popüler bir kimlik kazanmaya başlamış ve sayıları hızla artmaya başlamıştı. Bu parklardaki büyük çadırlar, yürüyüş alanları, orkestra müziği için avantajlı alanlar, dinlenme yerleri ve eğlence alanları halkın ilgi merkezlerini oluşturuyordu. Bazılarında botanik ve bilimsel mekanlarda bulunmaktaydı [56].



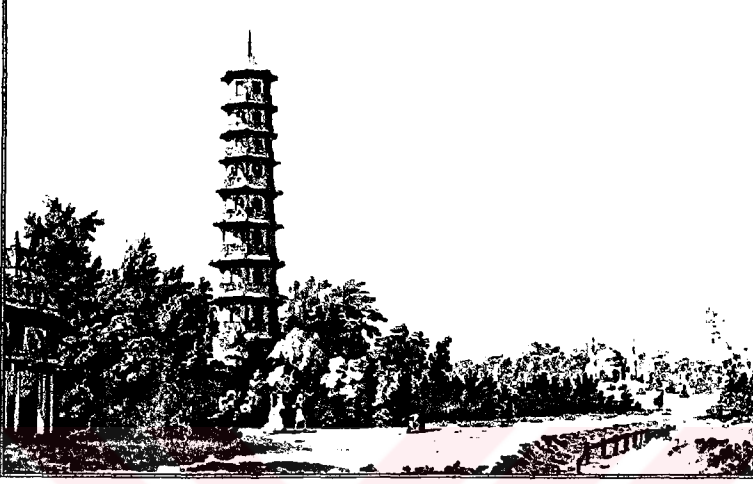
Şekil 1.13. Vauxhall Gardens bahçelerinden dans eden insanlar [55].

Kew'deki Royal Botanik Bahçeleri, küçük bitki koleksiyonları ile eğlence alanlarına başlangıç yapıyordu (Şekil 1.14.) [7].



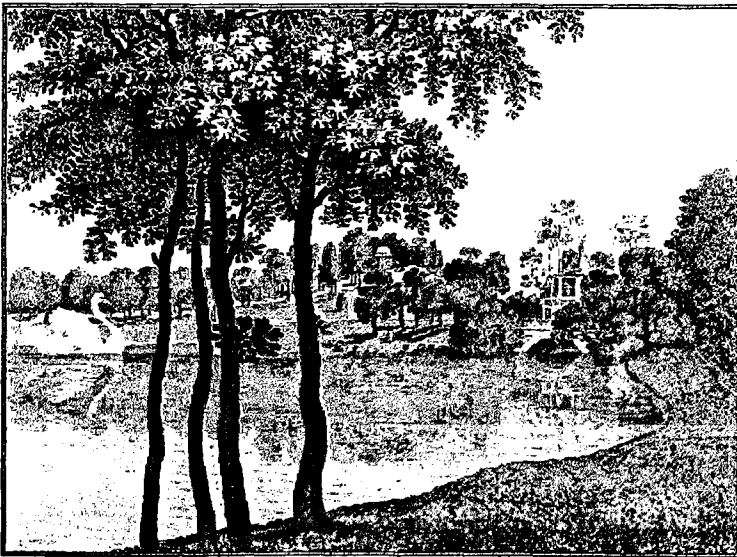
Şekil 1.14. Royal ve Kew Garden eğlence bahçelerinin orijinal planı [56].

18. Yüzyıl da ayrıca zarif kaplıca kentleri, şehirlerarası gezintiler için kolaylıklar, konser ve eğlenceye yönelik binalar konusunda dinlenme ve sosyalleşme için döneme özgü tarz oluşturmuştur. Daha sonraları 19. yüzyılda deniz ve nehir kenarlarında planlanan eğlence mekanlarında bu stile özentiler göze çarpmaktadır [7].



Şekil 1.15. Kew Garden seyir ve paraşüt kulesi [56].

17. Yüzyılda üç şeritli yol ya da promenad sosyal aktivite ve törenlerin odak noktası olmuştur. Kraliyet tarafından oluşturulan bu gezinti yolları bazı özel durumlarda halka da açılmıştır [11].



Şekil 1.16. Kew Garden içerisindeki yapay gölet ve gezinti yolu [56].

1.4.2.4. Endüstrini Gelişmesi ve 19. Yüzyıl Eğlence Mekanları

İngiltere’de 19.Yüzyılın başlarında oluşturulan kamusal açık alanlar, eğlence ve zevk bahçeleri toplumun orta sınıfı için planlanmıştır. En eski kent parkları asıl olarak orta sınıfın yaşadığı konut alanlarına bitişik olarak planlanmıştır. Zengin endüstriciler, finans çevreleri, devlet görevlileri, soylular gibi sınıflar özel bir park alanına sahip olacak pozisyonda olmamalarına karşın, kentte hoş ve özel bir çevrede iyi kalitede yaşamak istemektedirler [53].

Yeni planlanan eğlence ve zevk bahçelerinde park arazisi ile yitirilen nitelikler peyzaj tasarımında yaratılan çeşitlilikle (göl, kanal, bitki kompozisyonu) telafi edilmeye çalışılmıştır. Böylece özel ve üst sınıflara yönelik kamu alanları oluşturulmuştur. İlk zamanlarda alan park çevresinde atla ya da atlı araba ile gezinti yapanlar tarafından kullanılmıştır [7].

Orta sınıfın daha özel alanlara ilgisi, eski tipteki ticari eğlence yerlerini (commercial pleasure ground) daha az seçkin bir topluluğa bırakılmıştır. Bu bahçeler tarih boyunca hoş vakit geçirmek ve rekreasyonel etkinliklerde bulunmak amacıyla planlanmıştır. Ayrıca, aynı zamanda bir statü simgesidir ve politik güç aracıdır. Bu nedenle, 19. Yüzyıl ortalarında kamu bahçeleri ve parkları düşüncesi, gerçekte bu statüyü tehdit etmiştir. Uzun süre üst ve orta sınıf bu düşünceye karşı çıkmıştır [53].

Avrupa ve Amerika’da endüstri devrimi ile gelişerek büyüyen endüstri şehirleri, son derece sağlıksız koşullara sahiptirler. Bu şehirlerde ardı ardına dizili sıra evler arasında hiç bahçe bulunmamaktadır, hemen hemen hiç park yoktur, varolanlar da rasgele dağıtılmışlardır. Bu koşullar yüzünden toplumun alt kısımları oldukça sağlıksızdır, salgın hastalıklara maruz kalmaktadır ve işçilerin çalışma performansı düşüktür. Bu gerçek, fabrika yöneticileri ve imalat sektörü ileri gelenlerin ana sorunlarından biri olmuştur. Çünkü elde edilecek kar doğrudan işçilerin performansına bağlıdır [11].

Yeni kent parklarında eğlence parklarına ilişkin estetik yaklaşımlar, peyzaj amaçlı parklara göre daha baskındır. Çeşitli egzotik bitkiler, yeni bitki varyeteleri ile özenle oluşturulan kısımlar arasındaki kavisli yollar en belirgin özelliklerdir. 1860’lardan sonra ticari eğlence bahçelerinin yerini kamu parklarının alması ile bu bahçelerin sayısı azalmıştır. 20. Yüzyılda kentsel peyzaja parklar eklenmeye devam etmiştir. Savaş yıllarında yeni parkların yapımı özellikle işsizlere iş olanağı sağlamıştır [53].

1.4.3. Eğlence ve Mekan

1.4.3.1. Mekan Kavramı

Mekan en basit tanımı ile bir kişi veya grubun yeridir. Mekan insanın, insan ilişkilerinin gerektirdiği donatıların yer aldığı, sınırları kapsadığı örgütlenmenin yapı ve karakterine göre belirlenen bir boşundur [57].

İnsan yapısı çevre ve yapılar, oluştukları dönemlerde yaşamış insanların etkinlikleri, zaman kullanımları, iletişim ağları ve bu ağların hiyerarşi ve teknolojisine getirdiği anlamın yansımalarıdır [58].

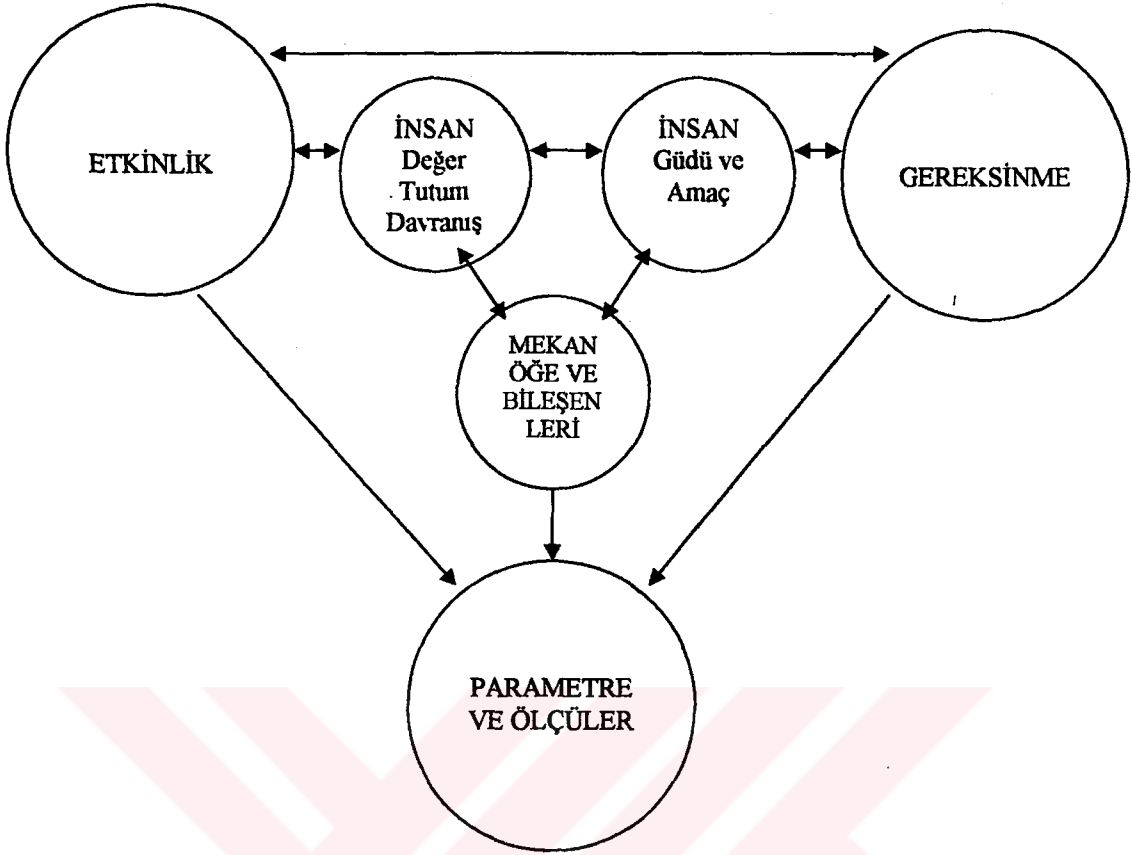
Mekanın sözlük karşılığı; ‘boşluk, yer’ dir. Tasavvuftaki anlamı ise; ‘oluş, eylemin gerçekleştiği yer, varlıkların görünüş alanı’ dır. Mekan; insanın insan ilişkilerinin, eylemlerin, bu eylemlerin gerçekleştiği araçların içinde yer aldığı boşluktur. Başka bir tanıma göre ise insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürdükleri boşluktur [59].

Mekan en basit tanımı ile bir kişi veya grubun yeridir. Mekan insanın, insan ilişkilerinin gerektirdiği donatıların yer aldığı, sınırları kapsadığı örgütlenmenin yapı ve karakterine göre belirlenen bir boşundur [57].

Mekan genel anlamıyla kullanıcı eylem ve gereksinimlerine göre sınırlanmış hacimler olarak tanımlayabiliriz. Cousin’e göre, insanın algılayabildiği sınırlar içindeki hacim “mekan” olarak tanımlanmıştır [58].

Mekan biçimle ilgili olduğu kadar, insan aktivitelerine ilişkin gerekleri de yerine getirmelidir. Mekan sadece boşluk değerleri ve sınırlayıcı öğelerle tanımlanamaz. Mekana gerçek değerini kazandıran, kullanıcıların yaşantılarının en doğru biçimde değerlendirilmesidir [60].

Mekan oluşumu (Şekil 1.17.), insanın amacına ve dürtülerine uygun bir yerde bir etkinliğin gerçekleşmesi ve yerin etkinliğe uyması için gerekli koşulları barındırma durumudur. Oluşumu gerçekleştirecek sistemler değişerek, dinamik bir süreçle iç uyumu sağlar [58].



Şekil 1.17. Mekan oluşumunun dinamik dengesi [57].

İnsan çevresinden gelen zorlamalara uygun koşullar ve çevreler oluşturarak karşı koyar. İnsan, gereksinmelerini bulunduğu mekanda en iyi biçimde karşılanmalıdır. İnsanın aktivitelerini gerçekleştirebileceği mekanlardan beklentilerini üç grupta toplayabiliriz.

1. Kendi kütlesi, hacmi eylemleri ve kullandığı araçlar için boşluk gereksinmesi,
2. Varlığını sürdürmek, canlılığını ve sağlığını korumak için güvenlik gereksinmesi,
3. Yaşamsal işlevlerini uygun koşullarda sürdürebilmek için konfor gereksinmesi [58].

İnsan gereksinmeleri, etkinlikleri ve mekansal bileşenler karşılıklı etkileşimle ve bağlantılı olarak kurulan organik ve dinamik bir denge içinde anlaşılmalıdır (Tablo 1.5.) [57].

Tablo 1.5. İnsan-etkinlik ve donatı kümelerinin açılımı [57].

İNSAN	ETKİNLİK	ETKİNLİĞİN GEREKTİRDİĞİ DONATI VE EKİPMAN
a) Sosyo-kültürel düzeni ve genel düzen içindeki yeri	a) Etkinliğin toplumsal-kültürel anlamı	a) Niteliği; sabit, hareketli, yarı hareketli
b) Sosyo-ekonomik statüsü(gelir-eğitim-meslek-yaş-cinsiyet vb.)	b) Etkinliği gerçekleştirilenler, rol dağılımı, rol tanımı	b) Teknolojik düzeni ve düzeyi
c) Dünya görüşü, yaşam tarzı, değerleri tutumları, beklentileri, kültürel değişme sürecindeki düzeyi vb.	c) Etkinliği niteliği, bireysel, fiziksel, etkileşimli	c) Öğelerin sayısı ve kapladığı alan ve ilgili standartlar
	d) Gerektirdiği alan/hacim ve ilgili standartlar	d) Antropometrik/ergonomik ve proksemik özellikleri
	e) Etkinliğin süresi, zamanı, mevsim dönemi vb.	e) Biçimsel ve simgesel estetik değeri

Örneklere, bir kırsal kesim çocuğunun oyun gereksinmesi olan “top oynamak” etkinliğinin mekansal örgütlenmesinde, bir çocuk, bir top ve oldukça geniş bir kırsal yeşil alan etkileşiminin, organik ve sınırsız gibi görünen dengesi de bir tür mekan örgütlenmesidir [57].

1.4.3.2. Eğlence Mekanları

Eğlence mekanları geçmişte yalnızca halka açık park, rekreasyon alanları, rekreasyon amaçlı su kullanımları ve bunlara benzer etkinlik alanlarıyla sınırlı iken, bu konudaki çağdaş yaklaşımlar, eğlence alanlarını tasarımdan, uygulama ve eğlence programlarına kadar geniş bir çerçevede içerisinde ortaya koymaktadır [41].

İnsanların eğlence ihtiyaçlarındaki ve taleplerindeki çeşitlilik, serbest zamanlarını değerlendirmesine yönelik etkinliklerine ve bu etkinliklere imkan sağlayan mekanlara yansımış, tarih içinde yaşanan bu değişim yeni eğlence mekanlarının doğmasına sebep olmuştur [24].

Çok sayıda yapı ve mekanı eğlence mekanı sınıfına sokabiliriz. Sinema, tiyatro, opera, konser ve gösteri salonları gibi kültürel yapılar eğlence mekanları arasında

gösterilebilir. Ancak günümüzde sadece çocuklara yada sadece yetişkinlere yönelik hizmet veren, eğlence mekanı olarak tasarlanmış yapılar ve çok büyük alanlar kaplayan merkezler mevcuttur [61].

Bugün golf alanları, tatil köyleri, havuzlar, plajlar, botanik bahçeleri, hayvanat bahçeleri, parklar, çocuk oyun alanları gibi bir çok alan dış mekan eğlence aktivitelerine imkan veren mekanlar olarak karşımıza çıkmaktadır[14].

Eğlence mekanlarının yada konusu eğlence sektörü olan merkezlerin sayısının gittikçe artması “eğlence ve eğlenceli bir mimari” arayışının da artmasına yol açmaktadır.

İki binli yılların dünyasında iletişim, bilgi-işlem, tıp ve bunların yanı sıra eğlence alanlarında büyük gelişmelere sahne olacağı söylenebilir. Genel anlamda eğlence mekanlarını tanımlamaya çalışırsak, bunun içine kültür, teknoloji, eğitim, iç ve dış ticaret, turizm girmekte ve bunun gibi daha birçok toplumsal ve ekonomik öğelerin etkisinin olduğu söylenmektedir [15].

Teknoloji çağında insanın bireyselliği ön plana çıkmaktadır. Eğlence ana temalı mekanlar insanların bireysel alanlarından sıyrılarak daha gerçek ortamlarda iletişimde bulunmalarını sağlamaktadır [14].

Geçen yüzyılın son çeyreğinde iki farklı yapı türü ortaya çıktı ve birbirlerinin zıddı gibi görünseler de zaman zaman benzer referansları kullanarak adlarından sıkça söz ettirdiler. Bu mekanlar “prestij yapıları” ve “eğlence mimarisi” yapılarıdır. Önceleri şehirlerin bir bölgesinde yer alırken , özel olarak hazırlanmış köylere, oradan da binlerce insanın çalıştığı ve yaşadığı şehirselleşmiş ölçeğe varan Las Vegas ve Orlanda gibi kentlerin yapımına kadar giden bir büyüklüğe ulaşmışlardır [61].

1.5. Eğlence Parkları

1.5.1. Eğlence Parklarının Tanımlanması

İnsanların kendilerince özgür olarak kullanabilecekleri serbest zamanın önemli bir ihtiyaç olduğu görüşünün yaygınlaşması ve uygulamaya konulmuş olması, günümüzde gelişmekte olan ve özellikle gelişmiş ülkelerde eğlence etkinlikleri olarak yeni yaşam biçimleri yaratmıştır. Bu yaşam biçimlerini etkileyen eğlence etkinlikleri hem çeşit hem de katılan insan bakımından sürekli zenginleşmiştir [12]. Bu eğlence etkinliklerini uygulayan

insanlar, çevresel baskılardan kurtulmak, rahatlamak ve kendi kendilerine zevk almak isterler [7].

Serbest zaman değerlendirilmesine yönelik etkinlikler ve mekansal gereksinimler sonucu ortaya çıkan eğlence alanları, tarih içerisinde sürekli bir değişim göstermiştir. Özellikle endüstri devrimi ile iş ve yaşam koşullarındaki farklılaşmaların keskinleşmesi eğlence anlayışını da etkilemiştir. Bu etkileşim sonucunda yeni aktiviteler ve arazi kullanım türleri ortaya çıkmıştır [24].

Eğlence sektörünün farklı yöndeki gelişiminin hızlanarak sürmesi ve yeni eğlence mekanlarına duyulan ihtiyacın her geçen gün biraz daha artması, Eğlence Parkı (Amusement park), Tema parkı (Theme Park) ve Su Parkı (Aqua park) gibi çok çeşitli eğlence kavramlarını da gündeme getirmiştir [12].

1.5.1.1. Eğlence Parkları

Eğlence parkları serbest zaman endüstrisine ait alanlar olup, özel ekipmanlara ve büyük bütçelere gereksinim gösteren mekanlardır. Eğlence parklarına daha çok yurt dışında yaygın olarak kullanılmaktadır. Çocukların ilgisini çeken eğlence merkezleri oldukları gibi büyüklerinde serbest zamanlarını eğlenceli bir şekilde geçirmesine olanak tanıyan mekanlardır. Eğlence etkinliklerinin yanı sıra bu tür alanlar eğitici aktiviteler de içeren mekanlardır [4].

Eğlence parkı “hayal dünyası” olarak adlandırılabilir [24]. Eğlence parkının Türkçe’deki karşılığı “Lunapark” kavramıdır.

Wylson’a [7] göre eğlence parkı; günlük hayatın sıkıcı monoton görüntüsünü, içerisindeki heyecan dolu etkinliklerle dağıtmayı başaran suni mekanlardır.

1.5.1.2. Tema Parklar

Tema parkları, insanların serbest zamanlarını değerlendirme esnasında eğlenmelerini sağlarken aynı zamanda onların kültürlerini tanımalarına ve geliştirmelerine yardımcı olmaktadır [24].

Tematik eğlence parkları, eğitimi eğlenceyle birleştirerek her yaştaki insana dünyanın geçmişi, bugünü ve yarını hakkındaki bilgiyi inanılmaz yüksek bir teknoloji ve görsel şov kapsamında sunmaktadır [14].

Wylson'a [7] göre tema park; bir müzenin üstlenebileceği bilimsel, kültürel ve tarihsel objeler üzerine kurulmuş ve bu objelerin ana bir konu etrafına odaklanıp gerçek kimlikleri ile canlandırıldığı mekanlardır.

Tema parkını sözlüksel anlamı ise; büyük teknolojik donanımlarla planlanmış, su veya raylı sistemlerle dolaşım imkanının sağlandığı ve sadece bir tema üzerine odaklanılan parklardır [24].

NAPHA (National Amusement Park Historical Associattion)'nın Tema Parkı tanımı ise, içerisindeki gezinti alanlarının, farklı duyguların ortaya çıktığı etkinliklerin, showların ve yapıların bir merkez veya bir grup temanın etrafında planlanan eğlence parklarıdır [54].

Eğlence parklarının doğallığı ile tam bir kontrast içinde olan Tema Parklarda peyzaj tasarımı insan elinden çıkma olup, buradaki işlemlerin büyük bir kısmı mekaniktir.çocuklar arası ilişkiler ise animatörler tarafından düzenlenmektedir [40].

Tematik eğlence parkları aynı zamanda çocukların bilgi, görgü ve deneyimlerini uygulamalar yolu ile artırmayı öngören, çocuğun bilişini zenginleştirmeyi hedefleyen mekanlardır [40].

1.5.1.3. Aqua Parklar

Aquapark kelimesi aqua ve park sözcüklerinden oluşmuştur bileşik bir kelimedir. Aqua; Latince' de su anlamına gelmektedir. Halkın dinlenme, gezinti, oyun oynama, spor yapma gibi rekreasyonel etkinliklerde bulunma gibi gereksinimlerinin karşılanması amacıyla kentlerde ve kent çevrelerinde su ile ilişkilendiren park alanlardır [12].

Aquaparklar, içerdiği suya bağlı çok çeşitli aktivitelerle her yaştan insan grubuna hizmet eden, mekan ve program elemanları bakımından birbirlerinden çok değişik ölçülerde tasarlanabilen suya dayalı rekreasyonel alanlardır [7]. Yakından incelendiklerinde suyun her türlü aktivitede ana eleman olarak kullanıldığı aquaparklar, rekreasyonel mekan işlevini de üstlenmişleridir [24].

1.5.2. Eğlence Parklarının Tarihsel Gelişimi

Eğlence parkı, Tema parkı ve Su parkı kavramları birbirleriyle ilişkili kavramlardır. Bu kavramların tarihi oluşum süreçleri bize bu ilişki hakkında net fikirler vermektedir [24]. Eğlence parklarının ilk ortaya çıkışı Orta Çağda “zevk bahçelerine” kadar uzanmaktadır [7].

Ortaçağ'da başlıca Avrupa şehirlerinin kenar mahallelerinde halkın serbest zamanlarını değerlendirmeleri için kurulan bahçeler olarak başlamış ve büyük bir hızla yayılmaya başlamıştır. Bu bahçeler bugünün eğlence merkezlerinin yol göstericileridir. Ayrıca bu bahçeler, dans, oyun, havai fişekli gösteri ve eğlencelerin, gezintilerin başlangıç yerleri olarak da gösterilmektedir [54].

Eğlence ve zevk bahçeleri (Pleasure Ground) olarak bilinen bu mekanlar 1700 lü yıllara kadar varlıklarını devam ettirmişlerdir. Türkçe karşılığı “Eğlence Yeri” deyimini , anlamı tam olarak karşılamamakla birlikte, asıl amaçları, sınıf, ırk, cins vb. ayrımlar olmadan bütün insanları parka çekmektir [11].

Bu dönemde, parklar için “melting pot” deyimini kullanılmıştır. bu deyimle anlatılmak istenilen farklı sosyo-ekonomik çevrelerden gelen insanlar arasındaki ayrıcalıkların giderilmesi işlevinin yaratılmasıdır. Bununla birlikte pleasure ground’lar tam olarak bu amaca hizmet edememişlerdir. Daha sonra politik kargaşa ve nedenlerden dolayı birçok parkın kapanması söz konusu olmuştur [53].

O tarihlerde tüm olumsuzluklara karşı direnip hayatta kalan parklardan birisi olan “Bakken”, Kopenhag’ın kuzeyinde 1583 yılında açılmıştır. Şimdi dünyanın en eski eğlence merkezi konumundadır [54].

1800’lü yıllarda Amerika’da hızla gelişmeye başlayan sanayi atılımı sonucunda eğlence parkları endüstrisinde de büyük gelişmeler yaşanmaya başladı. Amerika iç savaşından sonra Amerika’da elektrikli tramvay şirketlerinde bir artış olmuştur. O dönemde bazı kamu şirketleri, bir daire fiyatına elektrik kullanımı için mevcut tramvay şirketlerini görevlendirdi. Sonuç olarak da ulaştırma şirketleri, hafta sonlarında halkın gezinti araçlarını, özellikle nehir ve kıyı vapurlarını teşvik etmek amacıyla çeşitli yollar aramaya başlamışlardır. Tramvay hatlarının sonuna kurulan eğlence merkezleri fikri benimsenmiş ve günümüzdeki tematik parkların ilkleri oluşmaya başlamıştır [53].

Eğlence merkezleri ilk başlarda piknik faaliyetleri, dans salonları, restoranlar, çeşitli oyunlar, nehir ve göl kenarı gezintilerinden oluşurdu. Kurulan parklar büyük ilgi görmeye başlayınca Amerika'nın diğer kıyılarında da hızla açılmaya başlandı [54].

19. yüzyılın ikinci yarısında Amerika' da açılan Disneyland serbest zamanların en iyi şekilde değerlendirilmesi ve mekanın işlevsel kullanılması konusunda yeni alternatiflerin geliştirilmesine öncülük etmiştir. Disneyland'ın başarılı bir grafik çizmesi sonucu 1900'lü yıllarda eğlence parkları ve tema parklar dünyanın pek çok yerinde kurulmaya ve sayıları her geçen gün artmaya başlamıştır [62].

1.5.3. Eğlence Parklarının Amacı

Günümüzde planlanan eğlence parklarının amaçları dört farklı sınıfta sıralanabilir [7].

1. Psikolojik
2. Kültürel
3. Rekreasyon
4. Eğitim

1.5.3.1. Psikolojik

İnsanlar ilk var oldukları günden bu yana, her dönemde eğlenme, eğlenerek dinlenme ihtiyacı duymuşlardır. Kadın, erkek, genç, yaşlı, ve çocuk ayırımı olmaksızın gündelik yaşamın yorgunluğu kişiler tarafından eğlenerek hafifletilmek istenmiştir. Bu insanın yaradılışı gereği çok doğal bir davranıştır [7].

Özellikle gelişen teknoloji, endüstri ve değişen sosyal ekonomik koşullar karşısında bireylerin yaşamında eğlence parkları, kişilerin fiziksel ve ruhsal gelişimlerinde çok önemli bir yer tutmaktadır. Eğlence parkları insanın yoğun iş temposundan bir an olsun uzaklaşmasını, psikolojik dengesinin düzelmesini sağlamaktadır [63].

1.5.3.2. Kültürel

Toplum yaşadığı yer ve çevre ile karşılıklı etkileşim içerisindedir. Çevre olumsuz etkilendiğinde giderek insanın da fiziksel ve psikolojik sağlığını tehdit eder durumuna gelecektir. Çevresel değerler kaybolursa insanların sosyo-kültürel değerleri de bundan olumsuz etkilenecektir. Oysa iyi organize edilen sosyal eğlence aktiviteleri, kişilerin birbirleriyle kaynaşmaları için önemli bir etkidir. Günümüzde kentsel parklar ve eğlence alanları gerekli ekolojik fonksiyonu sağladığı kadar sosyo kültürel fonksiyonları da ağır basan alanlardır [7].

Geniş eğlence aktivitelerini kapsayan eğlence parkları bu ihtiyaçların giderilmesi için kent dışında planlanmış alanlardır ve insanları hayata bağlayıcı rol oynarlar. Kent sınırları dışında yaşayan insanların bir araya gelmesi, birbirini tanınması, sosyal ve kültürel bağlarını kuvvetlendirmelerini sağlar [64].

1.5.3.3. Rekreasyon

Rekreasyon ve eğlence alanları belli günlerde çevresindeki kentlerin yaşayanlarını bir araya toplayacak şekilde bünyelerinde çeşitli sosyal ve kültürel aktiviteleri içeren mekanlardır [12].

Günübirlik rekreasyon alanlarından biri olan eğlence parkları, yoğun yerleşimlerin ve çalışma temposunun toplum üzerinde yaptığı yıpratıcı, psikolojik baskıların azalmasında önemli yer tutarlar [5].

Eğlence parklarında ağaçlar, çiçek düzenlemeleri, göletler ve doğal görüntü sergileyen piknik alanları o kadar güzel ve eksiksiz peyzaj oluştururlar ki, bu ortama, binalarla kaplı şehirlerin soğuk yapısı içinde, adeta kurtarıcı mekanlar gibidir [41].

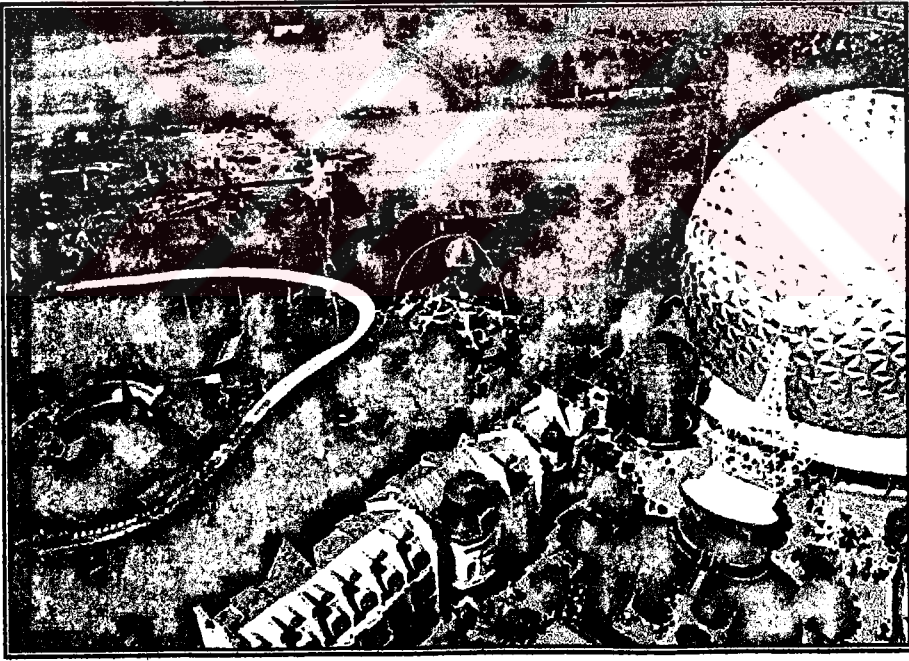
Bu parklar içerdikleri rekreasyonel etkinlik alanları sayesinde, kullanıcıların ruhsal ve bedensel yorgunluğu üzerinden atmak, hayata yeniden bağlanmak için kendilerini ruhsal bunalımlara yöneltmeyecek faaliyetlere girişmesini, en iyi ve en keyifli bir şekilde değerlendirmelerini sağlar [7].

1.5.3.4. Eğitim

Günümüz koşullarında insanların çoğu şehirlerde yaşamaktadır ve doğayla bir bağlantıları yoktur. İnsanların dinlenmek ve eğlenmek için pek çok alternatifleri varken, eğlence parklarını tercih etmeleri, bu alanlara olan özel ilginin göstergesidir. Bu ilginin seviyesi ne olursa olsun, bu eğlence parklarında eğitim için gereken bilinci yükseltmeyi sağlamaktadır [24].

Eğlence parklarında yer alan eğlence etkinlikleri içerisinde kullanıcılara eğlenmenin yanı sıra günümüz teknolojisi hakkında bilgiler veren, çocukları gelecek hakkında bilgi edinmelerini sağlayan aktiviteler ve mekanlar mevcuttur [53].

Eğitim ve eğlencenin birlikte sunulduğu sergi alanları, ziyaretçiler üzerinde önemli etkiye sahiptirler. Özellikle çocukların eğlenirken eğitilmesi için, bu tür alanların parklar içerisinde yer almaları gerekmektedir (Şekil 1.18.).



Şekil 1.18. Europa Park (Almanya) eğlence parkında uzay teknolojisinin işlendiği etkinlik mekanı [65].

Eğitimcilere göre, eğlenmek, eğlenerek bilgi sahibi olmak, öğrenmenin en kolay yollarından biridir. Eğlence parklarındaki sergi ve eğlence aktiviteleri, ziyaretçilerin eğlenmesini sağlarken, öğrenmeye olan ilgilerinin devamını sağlamaktadır [53].

1.6. Eğlence Parkları Planlaması

Gelişmiş eğlence sektörünün bir sonucu olarak ortaya çıkan eğlence parkları, insanların serbest zaman oluşumlarını değerlendirme mekanlarına bir alternatif olarak oluşmuşlardır [63].

Eğlence parkları kavramının ortaya çıkışında “olması zorunlu ve isteğe bağlı etkinlikler” düşüncesi hakim olmuştur. Eğlence parkları planlamasında önemli olan unsurlar, yer seçimi, ihtiyaç-mekan ilişkisi ve ana tasarım kriterleridir [66].

Eğlence parkları planlamasında dikkat edilmesi gereken bu kriterler eğlence parklarının, eğlence birimlerinin ve park kullanıcılarının ihtiyaçlarına göre oluşturulmuştur [7].

1.6.1. Eğlence Parkları Konumsal İhtiyaçları

Dünyadaki planlanan eğlence parklarına baktığımızda, bütün parkların şehir merkezlerinden uzak birer rekreasyon ve rahatlama mekanları olarak planlandığını görüyoruz [24]. Eğlence parklarının kullanım yoğunluğu çevresindeki kentlerin nüfus yoğunluğuna göre değişim göstermektedirler. Eğlence parkları, minimum 5000 kişiye aynı anda hizmet verecek şekilde en az 50.000 m² büyüklüğünde olmalıdır. Bu veriler dünyadaki ve özellikle Avrupa'daki eğlence parkları incelenerek desteklenmiştir [7].

Eğlence parkları yer seçimi yapılırken dikkat edilmesi gereken faktörler şunlardır.

A. Doğal Faktörler: Eğlence parkı planlamalarında en önemli doğal faktörler parkın yapılacağı alanın jeolojik ve topoğrafik durumudur. Su kaynakları, bölgenin iklimi eğlence parkı alanı seçimi için önem taşımaktadır.

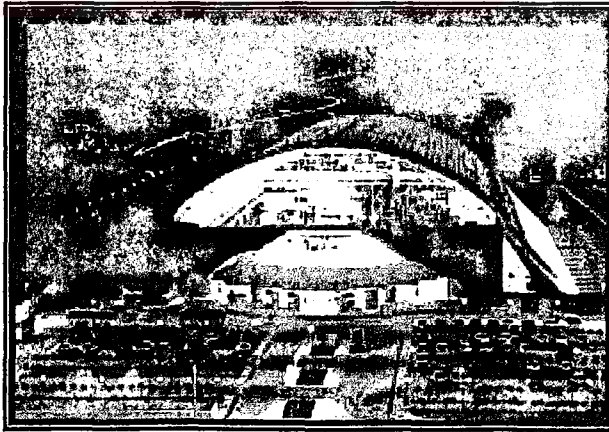
- **Jeolojik Durum:** Park planlanmasından önce alanın toprak yapısı incelenmeli ve yumuşak zeminli, toprak kayması ihtimali olan bölgelerde planlamadan kaçınılmalıdır. Topraklar fiziksel, kimyasal ve biyolojik özelliklerine göre arazi yetenek sınıflarına ayrılmakta ve arazi yetenek sınıfları ile bu sınıfları belirleyen formasyonlara göre uygun kullanım şekilleri belirtilmektedir. Toprak özellikleri uygun toprak kullanımı açısından olduğu kadar üzerinde yetişebilecek bitkiler yönünden de önemlidir [24]. Toprağı oluşturan ana kayanın fiziksel ve kimyasal durumu, kitlenin tortul ya da püskürük nitelikleri, su

tutma özellikleri nedeniyle hidrojeolojik verimliliği, deprem durumu önceden öğrenilmelidir.

Ayrıca alanın jeolojik yapısı düşünülen kullanım için arazinin uygun olup olmadığı kararının verilmesinde etkili olmaktadır. Jeolojik özelliklerin ana kayaç üzerinde sergilediği estetik görünüm tasarımlarında değerlendirilebileceğinden yer seçimi aşamasında düşünülmelidir. Çünkü jeolojik yapıdaki ilginç görsel özellikler, alan kullanımlarındaki çeşitliliği, zenginliği de ortaya çıkarabilmektedir[7].

- **Topoğrafik Durum:** Eğlence parkları hafif eğimli, kayalık ve yeşil alanların kaynaştığı bölgelerde inşa edilmesi uygundur. Eğlence üniteleri mevcut eğimden faydalanılarak oyun üniteleri tasarlanmalıdır. mevcut topografyanın tesviye çalışmaları ile yeniden biçimlendirilmesi sonucu oluşturulur ve arazi plastiğinin bu şekillenmelere izin verecek nitelik ve yapıda olması gerekmektedir. Topoğrafik yapı eğlence parklarının eğim ve bakı durumunu, dolayısıyla görsel değerlerini, alana ulaşılabilirlik ve giriş özelliklerini etkileyeceğinden planlama aşamasında önemlidir [24].

- **İklim:** Eğlence parkının açık mekanlarının çoğunlukta olacağı düşünülürse mevsimlere göre sezon açılması ve kapanması planlanmalıdır. Dünyadaki tamamı ile kapalı eğlence alanlarından biriside ülkemizdeki Tatilya Eğlence Parkıdır (Şekil 1.19.) [67].



Şekil 1.19. Tatilya eğlence merkezi (İstanbul, Türkiye) [67].

B. Nüfus Çalışmaları: Turistlerin bir bölgeye gelme ve konaklama zamanlarının aylara göre nüfussal dağılımı da o bölgede bir eğlence parkının kurulup kurulmayacağı kararını etkileyeceğinden planlama aşamasında düşünülmeli gerekmektedir.

Bu nedenle eğlence parkları genellikle 15 günlük periyotlarda turist popülasyonunun aktif olarak değiştiği bölgelerde kurulmalıdır [24].

Ayrıca bölgeye gelen turistlerin ve yerleşik nüfusun yaşlara göre dağılımı eğlence parklarının kullanımını etkileyen önemli bir faktördür. Uluslar Arası Eğlence parkı Tarihsel Kurumu (NAPHA) eğlence parkı kullanıcılarının çoğunlukla 5 ile 35 yaşları arasında yoğunlaştığını belirtmiştir. Bu nedenle yakın çevredeki nüfusun yaşlara göre dağılımı yer seçimi aşamasında dikkatlice analiz edilmelidir [54].

C. Kullanıcı Talepleri: Ülke halkının sosyo ekonomik durumu kültür seviyesi ve istekleri park alanının şekillenmesinde önem taşır. Park kullanıcılarının kültürel yapılarına göre ihtiyaç ve istekleri değişim göstermektedir.

Walt Disney'in Avrupa şubesi olan Disneyland Paris 1992 yılında "Kültürel Çernobil" olarak nitelendirilmiştir [24]. Avrupa ve Fransa'nın kültürel yapısına uzak olduğu düşüncesi ile gösteriler düzenlenmiş, park bu nedenle uzun bir süre ziyaretçi kaybına uğramıştır [53].

D. Ekonomik Etkiler: Eğlence parklarının planlanması düşünülen ülkenin, yakın şehirlerin ekonomik gelir kaynakları, turizm potansiyeli dikkate alınmalıdır [15]. Eğlence parkları planlamasında, organizasyonlardan gelecek getiri ve kar oranları, giderlerin karşılanabilmesi ve parkın devamlılığı açısından en çok önem taşıyan kriterlerden birisidir [7].

E. Kültürel Etkiler: İnsanların boş zamanlarını değerlendirme şekillerindeki değişiklikler eğlence anlayışlarına da yansımış ve bu değişim yeni mekan ve eğlence türlerinin doğmasına sebep olmuştur. Eğlence parkları da değişen anlayışının bir sonucu olarak ortaya çıkmış yeni eğlence mekanlardan bir tanesi durumundadır. Bu nedenle yer seçimi aşamasında eğlence parkı kurulması düşünülen bölgede yaşayan nüfusun kültürel özellikleri yakından incelenmeli ve o toplumun değişikliklere adapte olabilmeye yetenekleri göz önünde bulundurulmalıdır. Ayrıca toplumun rekreasyonel talepleri ve geçmişten gelen alışkanlıkları yer seçimi aşamasında etkili olabilecektir [7].

F. Konum: Dünyadaki Eğlence parklarının yerleşim yerleri incelendiğinde, daha çok yerli ve yabancı turistlerin en çok ziyaret ettikleri bölgelerde konumlandıkları görülmektedir. Eğlence parklarının yer seçimi aşamasında dikkate alınması gereken bir diğer doğal faktör manzaradır. Manzara, belli bir yöne bakıldığında gözün uzaklarda görebildiği her şey; özellikle belli bir noktadan görülen alan ya da mekandır. Tesisin kurulma aşamasında, çevrenin doğal güzellikleri ile görsel ilişki kurmaya imkan

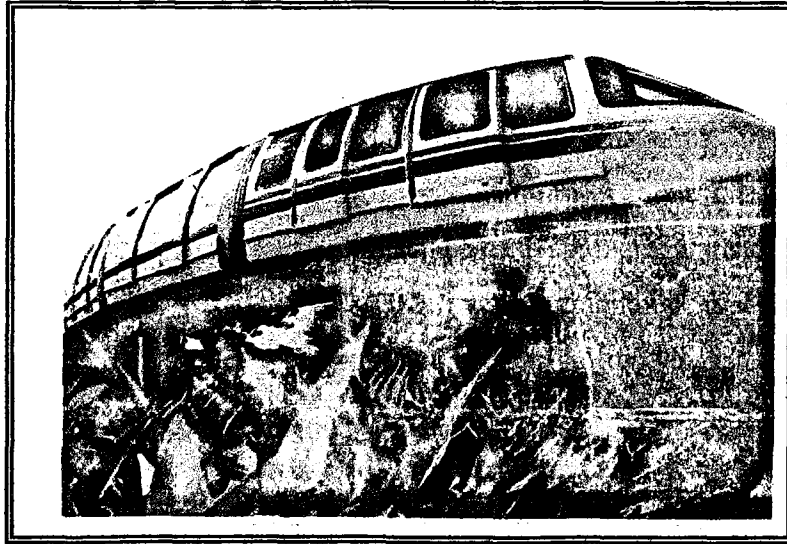
sağlayacak şekilde konumlandırılması, manzaranın daha kolay algılanmasını sağlayacağından önemlidir [53].

Parkın yılın olabildiğince uzun bir bölümünde ziyaretçilere hizmet verebileceği, tercihen deniz kenarında veya denize yakın bir alana kurulması, bu amaca tahsis edilen arazinin modern bir eğlence parkının unsurlarını içine alabilecek büyüklükte olması ve bu arazinin ileride yapılacak ek yatırımlara olanak tanınması gerekmektedir [14].

G. Hacim: Eğlence parkları en az 5000 kişiye hizmet edebilecek bir kapasiteye sahip olmaları gerekmektedir. Eğlence parkları alan ve içerdiği program elemanları yönünden çok farklı ölçeklerde tasarlanabilirler. Tema parkı olarak tasarlanan eğlence parkları ise (100-500 dekar) büyük alanlar kaplarlar[17]. Bu tip eğlence parklarında çok geniş alanlarda su yüzeyleri, hayvanları gösterileri, sergiler, gününbirlik ziyaretçiler için eğlence birimleri, su oyunları, tropik orjinli hayvanlar için gösteri ve sergiler ile akvaryumlar yer alabilir [24].

H. Ulaşılabilirlik: Eğlence parkları kolay ve rahat ulaşılabilir alanlarda planlanmalıdır. Şehir içi özel ulaşım servisleri ile sağlanabileceği gibi park için özel tasarlanmış raylı yada kablolu hatlar gibi farklı alternatiflerde söz konusu olabilir [7].

I. Ses: Eğlence parklarında eğlence birimlerinde etkinlikler kullanımda olduğu zaman hem yüksek sesli müzik, hem de ziyaretçilerin çıkardıkları yüksek ses düzeylerinden dolayı kent merkezi ve yerleşim yerlerinden, özelliklede sağlık kuruluşlarından uzakta planlanmalıdır [7].



Şekil 1.20. Eğlence parkları için farklı ulaşım sistemlerinden bir örnek, hızlı trenler

İ. Uyum Kullanımları: Park içerisinde endüstriyel bitkilerin kullanımından çok görsel güzelliği olan bitkiler seçilmelidir. Eğlence parkları, mezarlık, hapishane gibi hüzün ve korku hissi veren mekanların yakınında kurulmamalıdır. Bu durum parka eğlenmeye gelen ziyaretçileri olumsuz yönde etkileyebilir [63].

1.6.2. Eğlence Parkı Tasarım Süreci

Eğlence parklarında bütün planlama çalışmalarında olduğu gibi hedef kitle, ana unsur insandır. Amaç her yaştaki, çok değişik kültür yapılarına sahip insan topluluklarını ortak bir bileşkede buluşturmadır. İyi organize olmuş bir temalı eğlence parkında aile üyelerinin bir arada eğlenebilecekleri bir ortamı sağlamak birinci önceliktir [14].

Eğlence parkları planlamaları diğer planlama çalışmalarından farklı bazı tasarım süreçleri içermektedir. Her şeyden önce , eğlence parklarında amaç, insanları eğlendirecek mekan ve birimler tasarlayıp doğru noktalarda kullanmaktır.

Bir eğlence parkı tasarım ekibinde; mimarlar, tasarımcılar, proje düzenleme müşavirleri, muhasebe müfettişleri, inşaat, makine ve elektrik mühendisleri, bunu yanı sıra özel müşavirler, güvenlik sorumluları, zoolog, deniz biyoloğu, peyzaj tasarımcısı, tarih bilimci, grafiker, görsel-işitsel yaratım tasarımcısı gibi birçok meslek grubu üyesi bulunmalıdır [7].

Eğlence parkları tasarım süreci 5 farklı aşamada çeşitli planlama ve yönetim çalışmalarından oluşmaktadır [7, 53, 63].

1. Fizibilite Analizi: Eğlence parkı projelerinin ilk aşaması olup en önemli çalışma kısmını içermektedir.

Mali ve tasarım planlama parametrelerinin ortaya çıkarılmasını amaçlayan bu bölümde proje alanının özellikleri de belirlenir. Ekonomik durum belirlenip ne yapılmak istendiği açıkça ortaya konur. Bu kısımdaki çalışmaları şöyle sıralayabiliriz.

- Mali ve tasarım plan parametreleri oluşturulur.
- Eğlence parkı proje ve mekan konusu tanımlanır. (Lunapark, su parkı, tema park, vb.)
- Proje alanının özellikleri ve büyüklüğü belirlenir
- Proje alanı seçimi ve alan analizi yapılır.

2. Alan Kullanımı ve Master Plan Çalışması: Fizibilite analizi çalışma sonuçlarına göre geniş kapsamlı bir planlama çalışmasını içermektedir. Bu kısımda sırası ile şu çalışmalarda bulunulur.

- Proje tasarımı gelişim süreci planlanır.
- Eğlence parkı ana kavramına ve temasına karar verilir.
- Park ana teması dikkate alınarak park etkinlik ve birimlerine karar verilir.
- Elde edilen veriler doğrultusunda detaylı bir "Master Plan" çalışması yapılır.

3. Tasarımın Geliştirilmesi: Hazırlanan Master planı doğrultusunda parkın genel formu ve içerdiği birimlerin ve mekanlarının tasarımlarını içermektedir.

- Kavramsal planlama ve proje alanının detayları belirlenir.
- Eğlence parkı ana teması ve bu temaya bağlı gösterileri içeren özel mekanların ilk eskiz çalışmaları yapılması,
- Parkın içereceği eğlence birimlerinin, gösteri ve gezinti alanlarının kavramsal ve işlevsel etkinliklerinin planlanması,
- Her mekan ve her etkinlik için tematik tasarımların yapılması
- İşletme ve yönetim yapılarının tasarlanması,
- Raylı gezinti alanları, macera birimleri gibi her türlü etkinlik birimlerinin geliştirilmesi,
- İşaret, pano ve donatıların, grafik kavramlarının alan yüzeylerinin tasarlanması (Temaya uygun olarak)
- Eğlence parkındaki tüm alanın ve mimari elemanların renk tasarımı,
- Genel bütçe ve yardımcı program elemanların planlanması,
- İş adamları ve işveren firmalarla teknik bağlantıların sağlanması,
- Proje alanının gelişimi ve peyzaj özellikleri detaylandırılması,
- İç mekan tasarımının planlanması çalışmalarından oluşur.

4. İşletim Planlarının Yapılması: Tüm tasarım çalışmalarından sonra detaylı yöntemlerle gerçek işletim sistemlerinin incelenip,planlanacak eğlence parkı için uygun idare yöntemi ve diğer hizmetlerin belirlenmesini içerir. Parkın yönetimi, sigortası, park içerisindeki yeme-içme mekanlarının işletilmesi, güvenliğinin sağlanması ve temizliği gibi yönetimi ilgilendiren planlama çalışmalarıdır.

5. Eğlence Parkının Alan Yerleşimi (Uygulama) ve Yönetimi: Fizibilite ve planlama çalışmaları sonucunda tasarım süreci sonlanan parkın proje alanına uygulanması ve ziyarete açılması kısmıdır [7,53, 63].

1.6.3. Eğlence Parkları Etkinlik Alanlarının Belirlenmesi

Olması gereken ve isteğe bağlı etkinliklerin eğlence parklarındaki konumları, kullanıcıların ihtiyaç ve isteklerine göre belirlenmektedir. Bir eğlence parkının planlanmasında hedef kitle ve ana unsur insan yani park kullanıcılarıdır. Amaç her yaştaki, çok değişik kültür yapılarına sahip insan topluluklarını ortak bir bileşkede buluşturmaktır. İyi organize edilmiş ve tasarlanmış bir temalı eğlence parkında aile üyelerinin bir arada eğlenebilecekleri bir ortamı sağlamak birinci önceliktir [61].

1.6.3.1. Eğlence Parklarında Olması Zorunlu Aktiviteler ve Mekanlar

Eğlence Parklarının planlanmasında iki temel özellik mevcuttur [7].

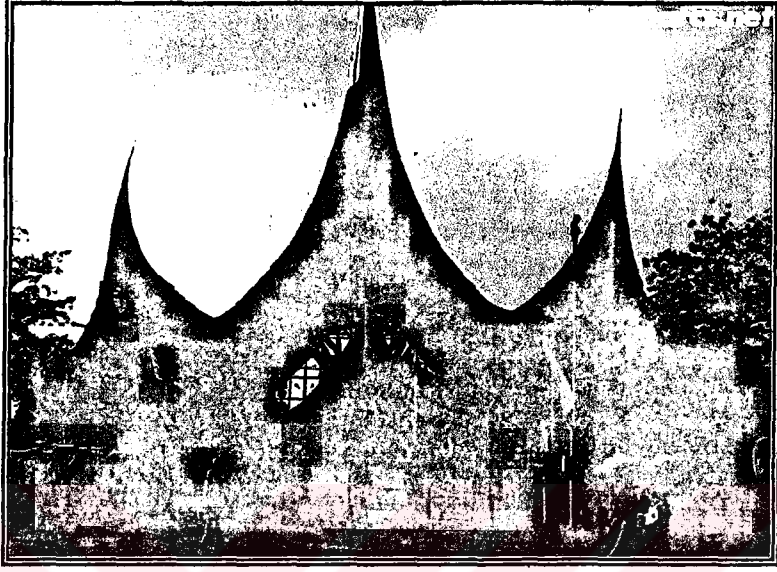
- Eğlence parklarında ana kavram insanları eğlendirmek olduğuna göre, bir eğlence parkında bulunması gereken en temel aktivite mekanları eğlence birimleridir.

- Eğlence parklarının ikinci olarak kullanım amaçları rekreasyonel etkinliklerdir. Bu amaçla eğlence parklarında dinlenme, rahatlama, sosyal etkinlik ve aktif-pasif olmak üzere rekreasyon etkinlik mekanları olmak zorundadır [63].

Bir eğlence parkında bulunması zorunlu mekanlar şunlardır:

1. Giriş
2. Otopark
3. Alışveriş ve Tanıtım Sokağı
4. Dağılma Merkezleri
5. Yönetim Ve Güvenlik Birimleri
6. Yeme İçme Mekanları
7. Sağlık Birimleri
8. Personel Mekanları
9. Teknik Bakım Ve Onarım Mekanları
10. Eğlence Birimleri

1. Giriş: Giriş mekanı eğlence parklarının en önemli mekanlarından birisidir. Ziyaretçilerin eğlenmeye geldikleri eğlence parklarına merhaba dedikleri bir nokta olup park hakkındaki ilk izlenimleri oluşturan bir bölümdür [7].



Şekil 1.21. Park teması ile uyumlu Efteling (Hollanda) eğlence parkı giriş mekanı [68].



Şekil 1.22. Disneyland Paris eğlence parkı giriş mekanı [68].

Eğlence parklarının girişleri ücretli olup, bu giriş ücreti park ziyaretçi sayısını etkileyen en önemli faktörlerden birisidir.

Park girişleri parkın ana temasını vurgulayıcı bir biçimde tasarlanmalı ve ziyaretçilere farklı bir dünyaya adım attıklarını hissettirmelidir (Şekil 1.23.) [53].

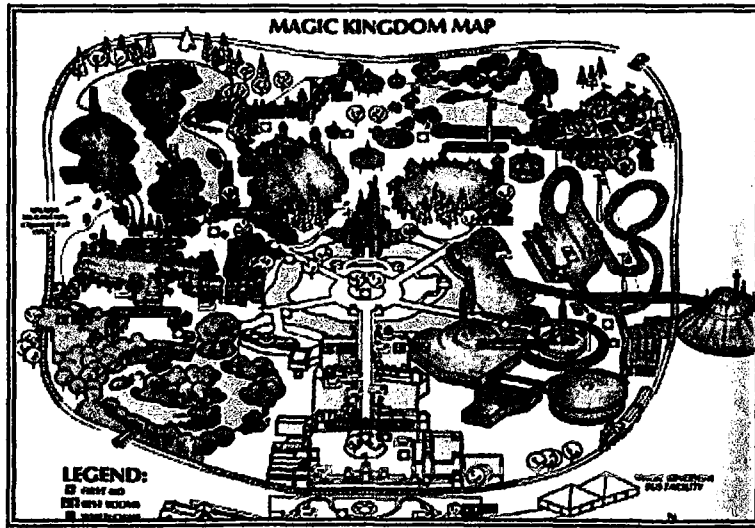
Aynı zamanda eğlence parkları birçok kullanıcının aynı anda ziyaret ettikleri mekanlar oldukları için giriş alanı geniş, rahat ve kullanışlı olarak planlanmalıdır [63].

2.Otopark: Eğlence parklarının en önemli bölümlerinden birisidir. Planlanan oto parklar mümkün olduğu kadar park girişlerine yakın olmalıdır. Gerektiği takdirde otopark içerisinden park girişine veya en yakın park bölümüne motorlu taşıtlar veya raylı sistemle ulaşım sağlanmalıdır.

Otopark kapasitesi en az parkın maksimum ziyaretçi sayısının üçte biri kadar olmalıdır [7].

Park tasarımı planlanırken farklı boyutlarda araçlar için farklı otopark alanları planlanmalıdır. Servis araçlarının giriş çıkış noktaları ziyaretçi girişleri ile aynı noktadan olmamalıdır. Otopark içerisinde özürülü araçları içinde özel park alanları tasarlanmalıdır [53].

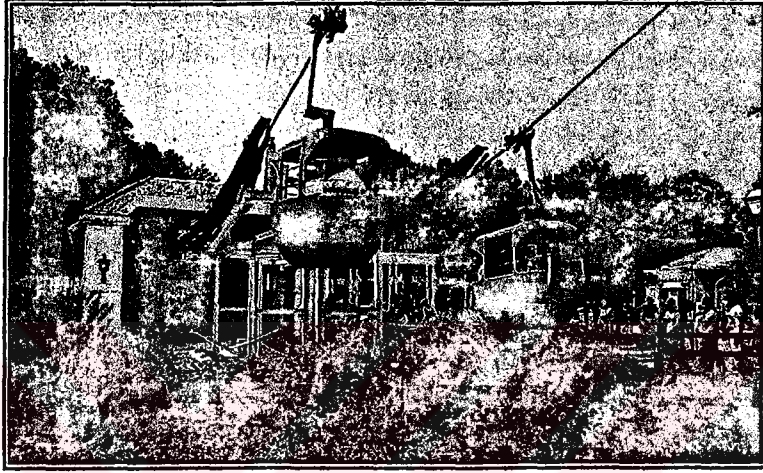
3. Sirkülasyon: Eğlence parkları içerisinde en ideal ulaşım şekli olarak, ziyaretçileri en kısa yoldan gitmek istedikleri etkinlik mekanına götüren sirkülasyon sistemi gösterilmektedir.



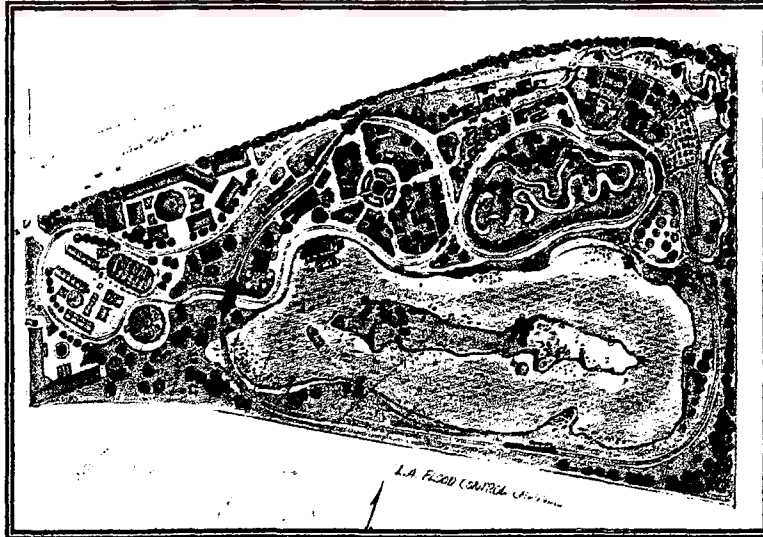
Şekil 1.23. İdeal bir sirkülasyon sistemine sahip Disney World Magic Kingdom eğlence parkı (Florida, ABD) [69].

Etkinlik mekanlarına giden yollar aynı zamanda birer gezinti alanı olarak da düşünölmelidir. İnsanları yönlendirirken aynı zamanda da gezdiren yol tasarımları yapılmalıdır [63].

Eğence parklarının bir diğör alternatif dolaşım sistemi de raylı sistem veya teleferik sistemidir. Bu sistem eğence parkı içerisindeki eğlence birimlerinden birisi olabileceđi gibi sadece sirkölasyon için düşünölmüş bir ulaşım ađıda olabilir [63].



Şekil 1.24. Eğlence parkı içi kablolu ulaşım sistemine örnek (Opryland, ABD) [62].



Şekil 1.25. Eğlence parkları raylı sistem ulaşım ađları park çevresinin tamamını dolaşımına örnek [53].

Yayaların geçtiği ana yol akslarında, açıkça belirlenmiş çeşitli yönlendirme işaretleri bulunmalıdır. Yollar yoğun kullanımlarda ziyaretçilerin birbirlerine karışmayacağı şekilde geniş olmalıdır. Yolların kesişme noktalarında etkinlik alanı yoğunluğuna göre büyüklüğü tasarlanan toplanma ve dağılma meydanları düşünülmelidir [7].

4. Sosyal Aktivite (Alışveriş) ve Genel Tanıtım Sokağı: Eğlence parklarının çoğunda görülen ve daha çok ticari amaçlı planlanan bir mekandır. Eğlence parklarında girişten sonra ziyaretçilerin henüz hiçbir etkinliği kullanmadan geçmek zorunda oldukları bu alanda daha çok alış-veriş ve yeme-içme yapıları bulunmaktadır [7].



Şekil 1.26. Alışveriş sokağı mimari cepheleri (Main Street, Disneyland, California, ABD)

Parkı ziyaret eden kullanıcılar, eğlence etkinliklerine ulaşmadan önce geçtikleri bu sokakta, parkın temasına göre planlanmış kültürel tanıtım görevini üstlenmiş yapılar tasarlanmalı, sokak büyük kalabalıklara hizmet edecek şekilde geniş planlanmalıdır [7].

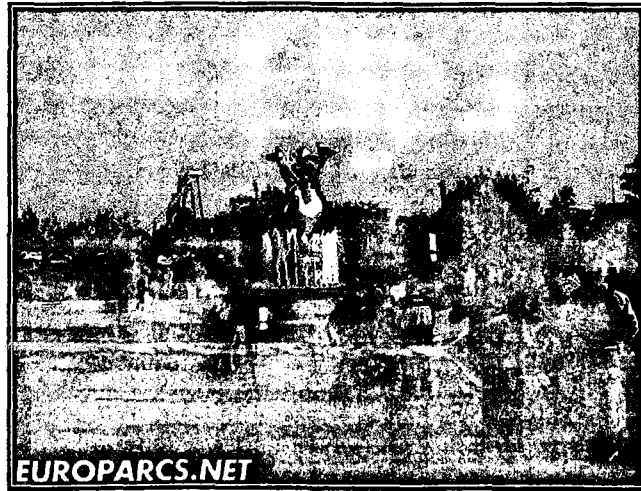
Bu sokak aynı zamanda ziyaretçilere kullanım sırasında park hakkında genel bilgiler veren donatı ve mekanlarla zenginleştirilmelidir. Park kullanıcılarını çok fazla sıkacak şekilde uzun tutulmamalıdır [63].

Parklarda giriş mekanından sonra yer alan alışveriş sokağından hemen sonra insanları artık bir an önce ulaşmak istedikleri eğlence birimlerine yönlendirecek rahat ve geniş bir mekana ulaştırılmalıdır (Şekil 1.27.) [53].



Şekil 1.27. Phantasialand eğlence parkı (Almanya) girişi ve sosyal etkinlik sokağı

5. Toplanma – Dağılma Meydanları: Eğlence parkları sirkülasyon sisteminin en önemli parçalarından birisi olan toplanma-dağılma meydanları park kullanımının kritik noktalarıdır. Bu mekanlar ziyaretçilere hangi etkinlikleri kullanacakları konusunda fikir verirler. Parkın buluşma ve dinlenme mekanlarıdır (Şekil 1.28.) [7].



Şekil 1.28. Gardaland eğlence merkezi (İtalya) toplanma meydanı

Meydanlar tasarlanırken dikkat edilmesi gereken en önemli unsur meydanın formunun ve ölçüsünün standartlara uygun olmasıdır [53].

Meydanlarda kullanıcıları park içerisindeki etkinlikler hakkında bilgi veren tanıtım panoları ve etkinliklerin konumlarını gösteren yönlendirme donatıları yer almalarıdır. Bu meydanların aynı zamanda birer karar verme noktaları oldukları unutulmamalıdır. Bu nedenle eğlence parkı planlamalarının zorunlu mekanlarından birisidir [53]

Ana karar mekanları olarak adlandıracağımız bu mekanlarda insanların oturup dinlenebilecekleri, bekleme yapabilecekleri, gölge elemanları ile destekleniş oturma – dinlenme mekanları tasarlanmalıdır [66].

6. Sağlık Birimleri: Eğlence parkları, her türlü güvenlik önleminin alınmasına rağmen her an kaza olma riski çok fazla olan alanlardır. Bu yüzden tam donanımlı ve çok acil müdahalelerin yapılabileceği bir sağlık biriminin bulunması gereklidir.

Bu sağlık biriminin konumu da çok önemlidir. Bütün etkinlik alanlarına eşit uzaklıkta ve çıkışa yakın bir yerde planlanmalıdır [63].

7. Yeme- İçme Mekanları: Eğlence parkları gezinti ve aktiviteleri çok kısa bir zaman dilimine sığdırılamayan alanlar oldukları için park içerisinde ziyaretçilerin ihtiyaçlarına cevap verebilecek yeme-içme mekanları tasarlanmalıdır. Bu alanlar parkın farklı bölümlerine düzenli olarak uygun mesafelerde konumlandırılmalıdır [66].

Bazı eğlence parklarında yeme-içme mekanlarının almış oldukları biçimler ve mekan dizilimleri park içerisindeki tematik bölümlerle uygunluk göstermektedir. Bu doğru bir planlama yaklaşımıdır[7]. Mümkün olduğu kadar eğlence parkı içerisinde kaç adet tematik bölüm varsa bu bölümlerin tümünde içerdikleri temaya uygun yeme - içme mekanları da düşünülmelidir [53].

8. Yönetim ve Güvenlik Birimleri: Park yönetimleri ve güvenlik birimleri mümkün olduğu kadar giriş bölümüne yakın planlanmalıdır. Ziyaretçiler istedikleri zaman park yöneticilerine ve ilgili kişilere isteklerini ve şikayetlerini bildirebilmelidir.

Eğlence parkları içerdikleri etkinlikler ve kapladıkları alanın büyüklüğü nedeni ile çok iyi bir güvenlik sistemine ihtiyaç duyarlar. Ziyaretçilere güvende oldukları duygusu verip rahatça eğlenmelerini sağlamak amacı ile güvenlik birimleri parkın bir çok köşesine yerleştirilmelidir. Çünkü ziyaretçilerin eğlence parkları içerisindeki memnuniyetleri kendilerini orda hissettikleri ile doğru orantılıdır [24].

9. Personel Kullanım Mekanları ve Teknik Mekanlar:: Bu mekanlar park personelinin kendi ihtiyaçları için planlanmışlardır. Mümkün olduğu kadar perdelenmiş yerlerde düşünülmelidir [53].

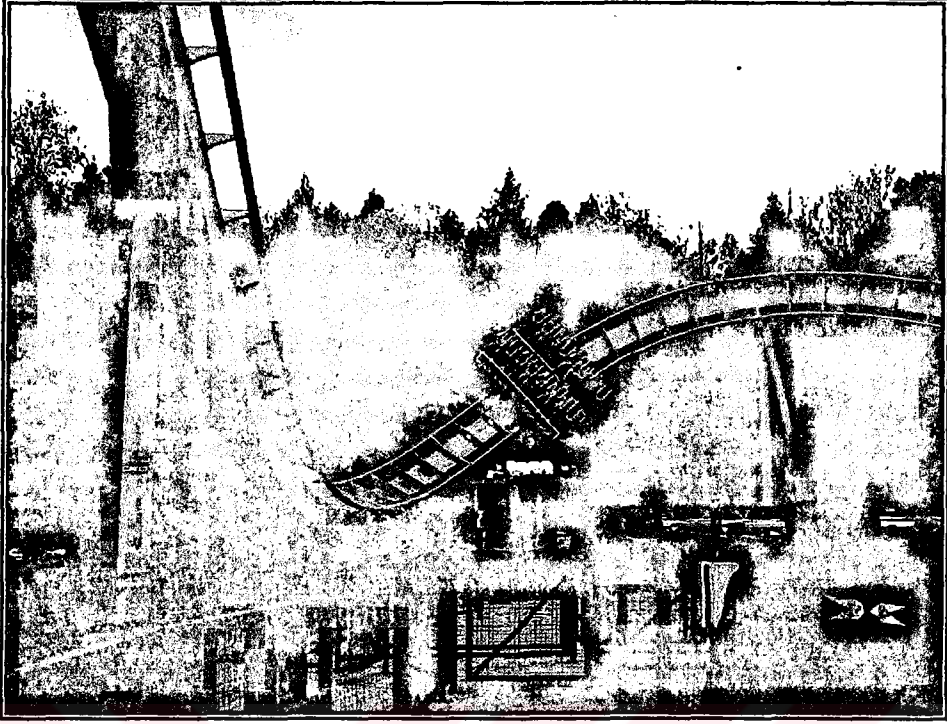
Teknik mekanlar eğlence birimlerinde meydana gelecek teknik sorunların kısa bir sürede çözümlenmesi için park içerisinde gizli alanlarda tasarlanan atölyelerdir [7].

11.Eğlence Üniteleri: Bir eğlence parkının vazgeçilmez elemanları olan eğlence birimlerini dünyadaki eğlence parklarından bir genelleme yaparak şöyle sıralayabiliriz [7, 24, 63].

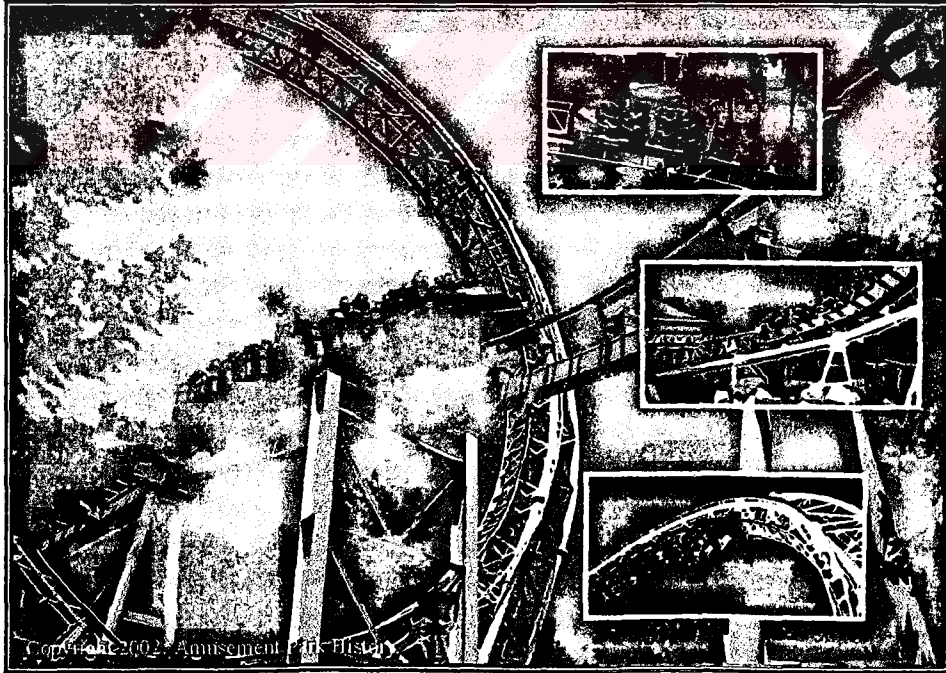
- **Roller Coaster:** Hız ve macera trenleri olarak eğlence parklarında ziyaretçilerin en çok ilgisini çeken etkinlik birimleri olan bu trenler ahşap veya çelik konstrüksiyonlar üzerinde inşa edilen raylı sistemler şeklindedir. Genelde gruplar olarak binilen, macera ve hız duygularının bir arada yaşandığı bir etkinlik çeşididir. Roller coaster macera trenleri bazı parklarda sadece raylar üzerinde bir platform üzerinde çeşitli yükseklikteki yollardan oluşabildiği gibi(Şekil 1.29., 1.30., 1.33.), bazı parklarda da raylı platformlar mağaraların içine, yeraltına ve su içerisine girebiliyor. (Şekil 1.30., 1.31., 1.33.)



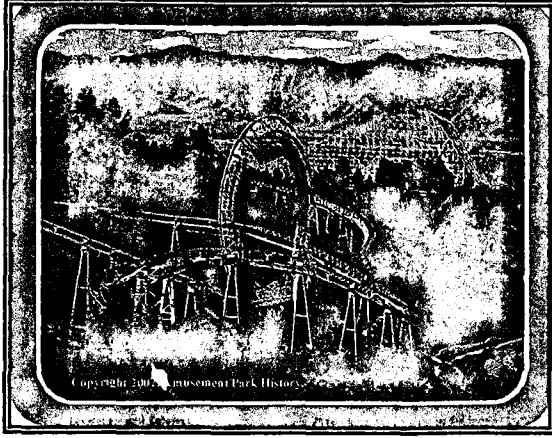
Şekil 1.29. Tek platform üzerindeki roller coaster örneği [70].



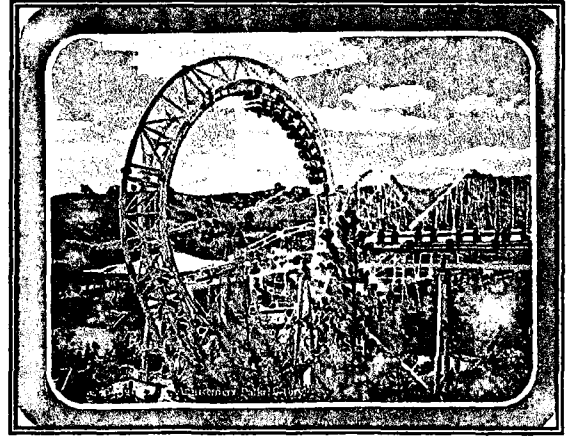
Şekil 1.30. Roller Coaster Macera treni örneği (Air, Alton Tower, İngiltere) [71].



Şekil 1.31. Çeşitli roller coaster örnekleri [72].

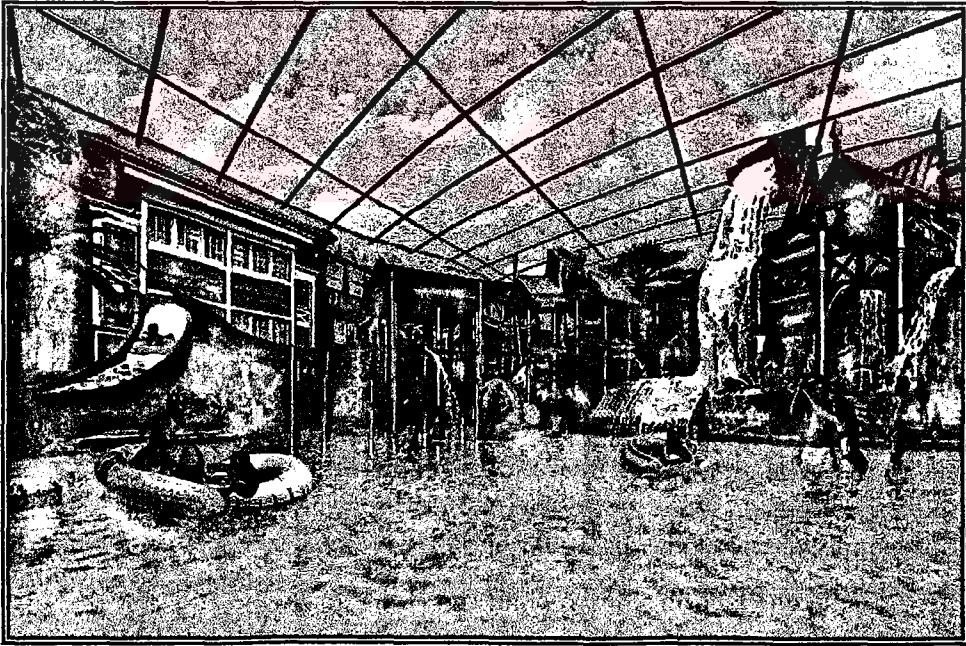


Şekil 1.32 Roller coaster örneği [72].



Şekil 1.33 Roller coaster örneği [72].

- **Su İçerikli Eğlenceler:** Tematik eğlence parkları içerisindeki mini aquaparklar diyebileceğimiz bu mekanlar bir çok eğlence birimini içermektedirler. Açık ve kapalı su kaydırakları, dalga ve macera havuzları. Çılgın nehir maceraları, bot yarışları, tekne gezileri bu etkinlikler arasında sayılabilir. (Şekil 1.34.)



Şekil 1.34. Eğlence parklarında suyun serinleme amacı ile kullanımı [71].

- **Korku İçerikli Etkinlikler:** Parkların vazgeçilmezlerinden biri olan korku etkinlikleri çok çeşitlidir. Ziyaretçilerin gerek yaya olarak gerekse bir araç içerisinde geçtikleri bu mekanlarda yapay donatılarla ziyaretçiler üzerinde korku duygusunu ve

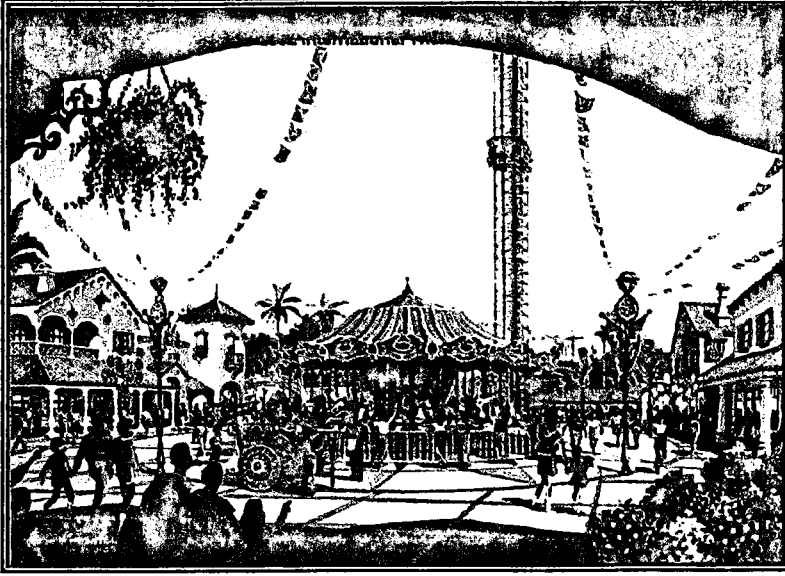
adrenalinini yükseltmesi amaçlanmaktadır. Bu mekanlar içerisinde perili köşkler, hayaletli evler, korkunç mağaralar, yaratıklar ve çeşitli birimlerden oluşmaktadır (Şekil 1.37.) [73].

- **Hız Etkinlikleri:** Günümüz teknolojisini getirdiği yeniliklerle birlikte ziyaretçilere hız duygusunu tam anlamıyla hissettirecek minyatür otomobil yarışlarının bulunduğu pistlerden ve raylı hız sistemlerinden oluşmaktadır [73].
- **Lunapark Birimleri:** Eğlence parklarının bu bölümleri günümüz kentlerinin çoğunda bulunan lunaparkların daha gelişmiş ve büyük benzerleridir.

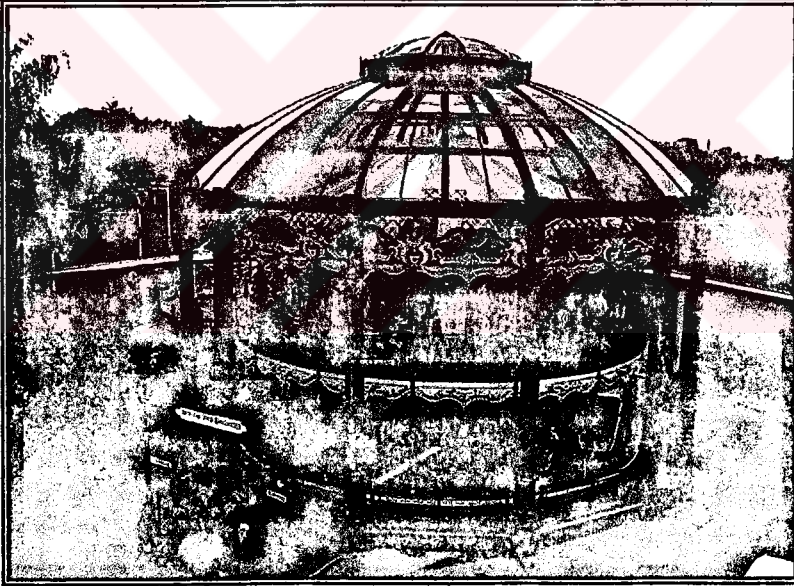


Şekil 1.35. Eğlence parklarındaki lunapark ve festival alanı görüntüsü [63].

İçerlerinde çapı çok geniş dönme dolaplar, atlı karınca çeşitleri, kendi ekseninde tam bir dönüş yapabilen gondol ve benzeri aletler, balerinler ve daha birçok eğlence donatısı bulundurlar (Şekil 1.35, 1.36, 1.37) [63].



Şekil 1.36. Atlı Karınca (carausssel) örneđi [63].



Şekil 1.37. Phantasialand (Almanya) iki katlı atlı karınca örneđi [68].

1.6.4. Eğlence Parklarında Bitkilendirme

Eğlence parkları 16. ve 17. Yüzyılda zevk bahçeleri olarak kurulmaya başlandıđında bazı bahçeler, içerlerinde botanik bahçeleri ve bitki arboretumları bulunduruyorlardı. Bu dönemlerde eğlence parklarında ziyaretçilere görsel eğlence gösterilerinin yanında düzenli bir peyzaj içerisinde yeşil dokunun ve doğanın çekiciliđi de sunuluyordu [53].

Eğlence parklarında bitkisel dokunun en önemli fonksiyonel özelliği, görüntü ve ses perdelemesidir. Bitkilerin kapatıcı özelliklerinden yararlanılarak doğal bir görüntü verilmesi amaçlanır [24].

Eğlence parklarında kullanılacak değişik tür ve düzende yeşil elemanın oluşturduğu kompozisyonlar ağaç ve çalı grupları, zengin çiçek parterleri ve geniş çim alanları birbirleriyle ilişkili olacak şekilde planlanır. Eğlence birimlerinin etrafında kullanılacak gürültü önleyici bitkiler, estetik amaçlı olmasından ziyade boylu ve kapatıcı özellikler içermelidir. Bu bitkiler mekanik aletlerin ve heyecanın en üst noktasına çıkan ziyaretçilerin çığlıklarının diğer mekanlara ve park dışına taşmasını engellemeyi amaçlamaktadır. Bu amaçla kullanılan bitkiler parkın yapısal öğeleri ve tabii yeşil örtüsü ile bir bütün olarak algılanmalıdır [7].

Dünyadaki birçok eğlence parkı, içerisinde botanik bahçeleri ve tematik bahçeler bulundurur. Bu eğlence parklarının birçoğunda işlenen ülke temalarında mimari yapıların ve eğlence birimlerinin yanında o ülkenin veya bölgenin bitki örtüsü de ziyaretçilerin kullanımına sunulur. Botanik bahçeleri ve arberetumlar, kullanıcılara dünya üzerindeki mevcut bitkileri ve yok olmak üzere olan türleri tanıtarak eğlence parklarının eğitim amacını yansıtır [53].

Eğlence parkları şehrin sıkıcı ve monoton yapısı içerisinde bulunan ziyaretçileri barındırdıkları geniş çim yüzeyleri ve piknik alanları ile eşsiz birer rekreasyon mekanlarıdır [41].

Mekan bileşenleri ve öğelerinin sahip oldukları en önemli özelliklerden birisi, mekanın anlamını kullanıcıya iletme, “iletişim” özelliğidir. Mekanın taşıdığı anlam ile paralellik göstermesi nedeniyle mekanın kavranmasına katkıda bulunacak en önemli bileşen bitkilerdir.

Bu nedenle eğlence alanlarında belirli noktaları ön plana çıkaracak bitkisel tasarım şu kriterlerde gerçekleşebilir [24, 53].

- Girişlerde ve toplanma- dağılma merkezlerinde çevreyi daha çekici ve gösterişli yapmak için süs çalıları, mevsimlik çiçeklerden oluşan çiçek parterleri ile biçimlendirilmiş bitkisel düzenleme yapılır.

- Eğlence birimleri ve çevresi, parkın genel doğal yapısı ile bir bütünlük oluşturacak şekilde bitkilerle düzenlenmeli ve tampon bölgeler estetik olarak tasarlanmalıdır.

- Eğlence parkları estetik düzenlemeler isteyen alanlar oldukları için yapılan bitkisel peyzaj düzenlemesinde, tüm kullanım sezonu boyunca çiçek ve yaprak renklenmesi gösteren bitkilerin kullanılmasına dikkat edilmelidir. Çiçek parterleri tüm yıl boyunca canlı ve renkli kalmalıdır (Şekil 1.39.).

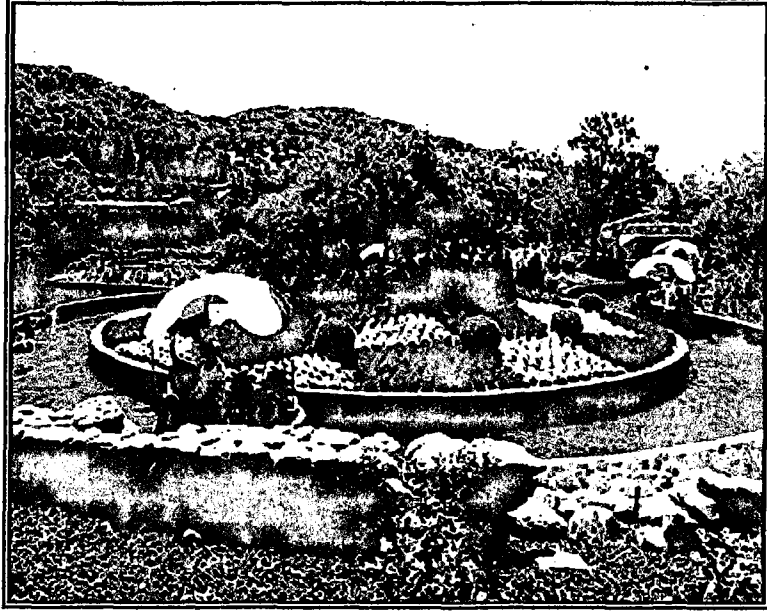


Şekil 1.38. Eğlence parklarında form verilerek düzenlenmiş bitkisel materyal

- Eğlence mekanlarının çevresindeki peyzaj düzenlemesi, ziyaretçileri estetik açıdan memnun edecek şekilde olmalıdır. Bu nedenle bitki kompozisyonunda renk, armoni, kontrastlık, egemenlik, denge gibi kurallara dikkat edilerek düzenleme yapılmalıdır (Şekil 1.40, 1.41.).

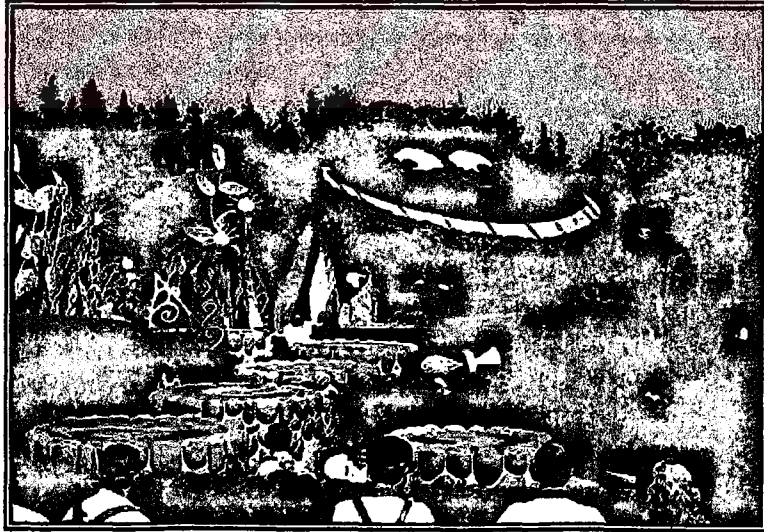
- Sergi amaçlı mekanlarda büyük boylu bitkilerin kullanılmasından kaçınılmalı, çalı formundaki bitkiler çocukların ve özürli ziyaretçilerin görüş açısını zayıflatmaması için görüş alanına uygun yerleştirmelidir.

- Boylu ağaçlar, çalılar ve bodur çalılar birbirini takip eden görüntüleri parçalayarak, park mekanlarının daha kolay algılanmasını sağlar.



Şekil 1.39. Eğlence parklarında düzenlenmiş çiçek parteri örneklendirmesi

- Eğlence parkları çocukların da kullanım alanı olduğu için eğlence alanlarına yakın yerlerde dikenli ve zehirli bitkiler kesinlikle kullanılmamalıdır.



Şekil 1.40. Farklı çiçek renkleri ile düzenlenmiş bir tematik bahçe

- Park içerisinde kullanılan bitkilerin ziyaretçilerin bilgilendirilmesi açısından genellikle bölgeye ve ülkeye özgün seçilmelidir.

- Bazı eğlence parklarında yer alan hayvan içerikli oyun ve gösterilerin yapıldığı mekanlar, hayvanat bahçeleri bitkilendirme kriterleri dikkate alınarak, o mekanda bulunan hayvanların doğal ortam isteklerine göre bitkilendirilmelidir [7, 24, 53, 63, 66].

1.6.5. Eğlence Parklarında Su Kullanımı

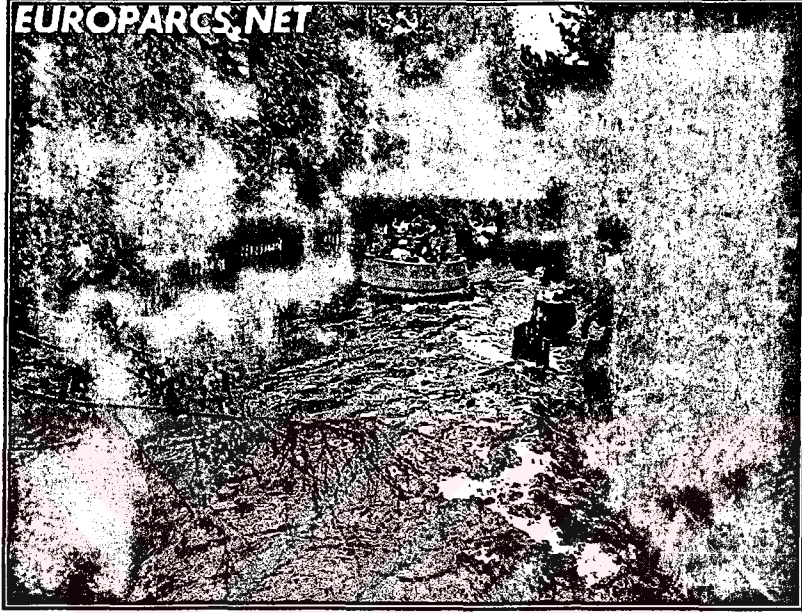
Hayatın yaşam kaynağı olduğu gibi eğlence parklarının da en önemli materyali sudur. Eğlence parklarının her kesiminde su, peyzaja ve eğlence etkinliklerine işitsel ve görsel boyutlar kazandırır. İçerisinde su bulunmayan bir eğlence parkı düşünülemez. Dünya üzerindeki planlanmış binlerce eğlence parkının hepsinde boyutları farklı da olsa su yüzeyleri mevcuttur [7].

Eğlence parkları planlanırken, yer seçim kriterlerinin başında içerisinde su olan, deniz, göl veya nehir kenarı gibi alanlarda kurulması gelmektedir. Çünkü eğlence parkları içerisinde su ile planlanan birçok eğlence aktivitesi içermektedir. Eğlence parkları aynı zamanda birer aquapark görevi de üstlenirler. İçerisinde çılgın akan nehirler, rafting heyecanı, bir çok çeşit su kaydırağı, dalga ve macera havuzları gibi birçok aquapark birimi eğlence parklarının da ayrılmaz parçalarındandır (Şekil 1.41, 1.42).



Şekil 1.41. Eğlence parklarında aquapark kullanımı [63].

Dünyada ki bir çok eğlence parkı planlanmasında park içerisinde büyük alanlar kaplayan göletler ve su yüzeyleri tasarlanmaktadır. Bu büyük su yüzeyleri ile eğlence parklarının bir çok eğlence etkinliği etkileşimlidir. Bu büyük su yüzeylerinde bazen parkın genel silüetini ortaya çıkaran bot gezileri de düzenlenmektedir [66].



Şekil 1.42. Çılgın nehir içerisinde rafting heyecanı (Walibi Rhone, Fransa) [68].



Şekil 1.43. Eğitim ve gösteri amaçlı bir akvaryum tasarımı [63].

Hız trenleri bazen suyun yüzeyine doğru dalış yaparken bazen de tamamıyla su ile iç içedirler. Diğer yandan göletler içerisinde botlarla macera ve keşif dolu yolculuklar yapılabilmektedir [53].

Eğlence parklarında su içerikli birimlerden olan, sergi amaçlı planlanan açık ve kapalı büyük akvaryumlar da eğitici amaçlarından birisini içermektedir (Şekil 1.43.).

1.6.6. Amerika ve Eğlence Parkları

Eğlence parkları endüstrisi ülkesi olan Amerika'da büyüyen şehirler içerisindeki eğlence mekanları olarak uzun bir tarihe sahiptirler[56]. Tema parklar Amerika'da gittikçe çoğalan İngiliz deneyiminin bir parçasıdır. Amerikalılar yüz yılı aşkın bir zamandır turist çekmek için olağanüstü olaylar sergilemekte büyük başarı kazanmışlardır. Çoğu insan için televizyon, Amerikan yaşamı ile etkileşimde en çok devam eden araç olmasına rağmen, içerdiği muhteşem eğlence alanları ile yabancı turistlerin ilgi alanı haline gelmiştir [53].

New York'taki Coney Adası 19. yüzyılın sonlarında milyonlarca turisti mıknaş gibi çekmiştir. 1896 ile 1916 arasında Philadelphia, New Orleans, Buffalo, Seattle ve diğer sekiz Amerikan kentinde kurulan uluslararası fuarları 100 milyondan fazla insan gezmiştir [14].

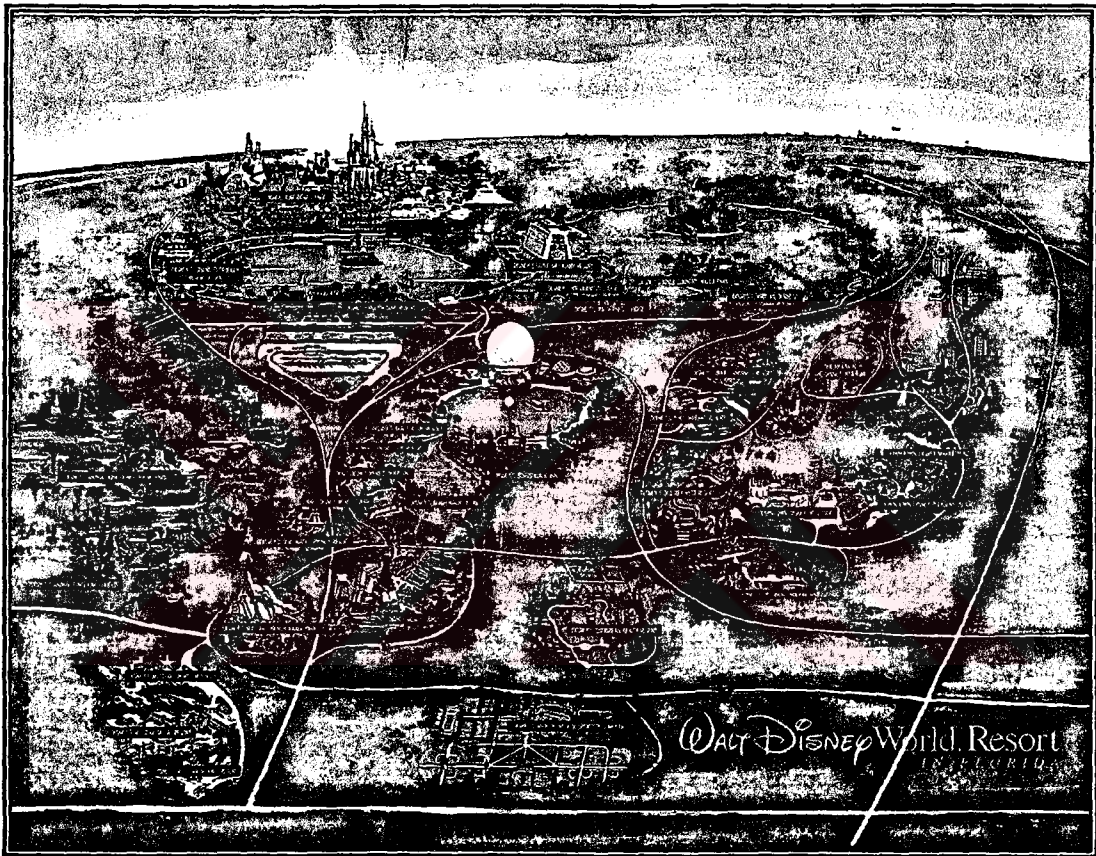
Bunlar, Amerikan yaşam biçimini hissetmek ve sergilenen yeni endüstrileşmiş teknolojiyi görmek; kurulmakta olan yeni uygarlık karşısında düş kurmak ve bilinçli ya da bilinçsiz olarak, Henry Adams'ın deyişiyle, Dünya Fuarları dilini öğrenmek için geliyorlardı.

ABD'deki bugün sayısız lunapark (1919'da bunların sayısı 1500 ile 2000 arasındaydı) ve çok sayıda eğlence parkı mevcuttur. Bu parklar Amerika'nın 40 farklı bölgesinde 200'ün üzerindeki sayıları ile muhteşem bir ekonomik gücün göstergesidir [62].

1.6.6.1. Disney World Resort Disneyland (Florida) Eğlence Dünyası

Çağdaş dünya insanının stresli günlük yaşamını, iletişim ve ulaşımın mesafeleri kısaltan hızlı gelişimi düşünen ve değerlendiren Walt Disney'in karton film kahramanı Mickey Mouse'dan yola çıkarak 1955 yılında kurduğu Disneyland, başlangıçta sadece Amerika'nın batı kıyısındaki insanları konuk etmeyi beklerken, çok kısa sürede tüm Kuzey

Amerika'nın bir tür "aile boyu eğlence" alanı olmuş ve çok geçmeden de uluslar arası bir üne kavuşmuştur. Bugün öylesine çabuk gelişmiş ve fikir babasına öyle büyük paralar kazandırmıştır ki, sonraki yıllarda 113 kilometrekare büyüklüğünde dev bir alanda Florida'da da Disneyworld kurularak, tüm dünyanın beklentilerine cevap veren ve Mickey Mouse'un büyüyle doğa, tarih ve ileri teknolojiyi herkese üç boyutlu sunan inanılmaz bir mekan yaratılmıştır (Şekil 1.44) [15].

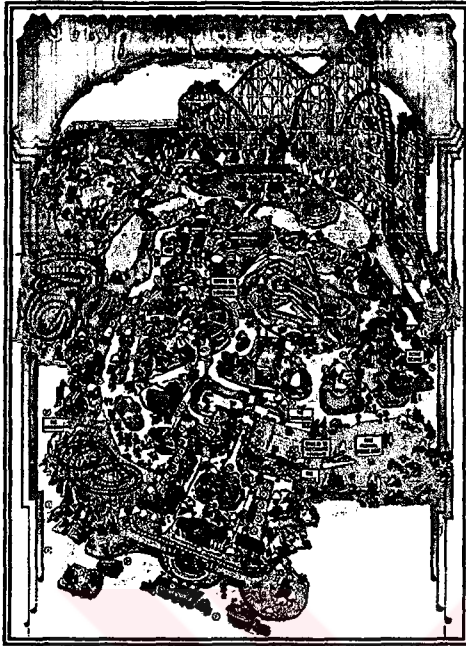


Şekil 1.44. Dünyanın en büyük eğlence parkları işletmesi Disney World'un tamamını gösteren simgesel harita [69].

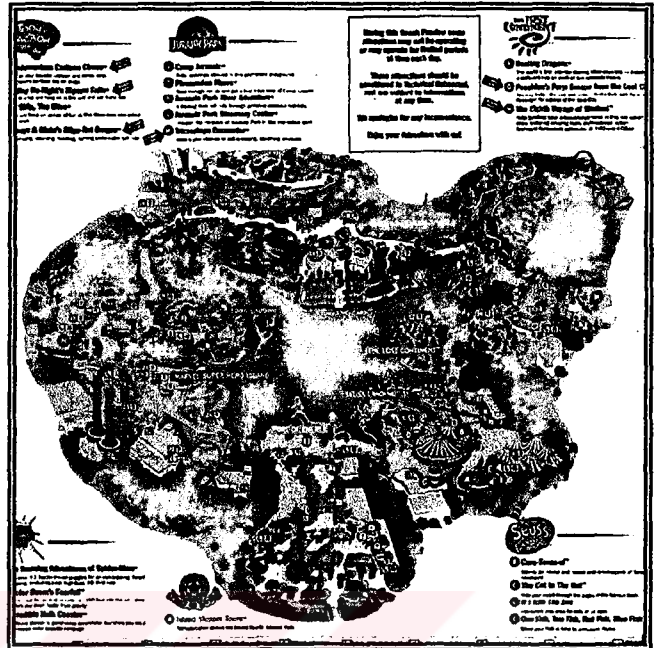
Yılda ortalama 36 milyon yerli ve yabancı turist tarafından ziyaret edildiğini belirtirsek, Disneyworld'un inanılmaz büyüklüğünü ve yarattığı ekonomik potansiyeli ortaya koymaya yeterli olacaktır.

Disney World kapladığı alan ve kapasitesi ile dünyanın en büyük temalı eğlence parkı unvanına sahiptir. Disney World içerisinde yaklaşık 30 adet farklı tema park bulundurulur. Bu parkların her birinin işlevi ve tasarımı farklılıklar içermektedir [14].

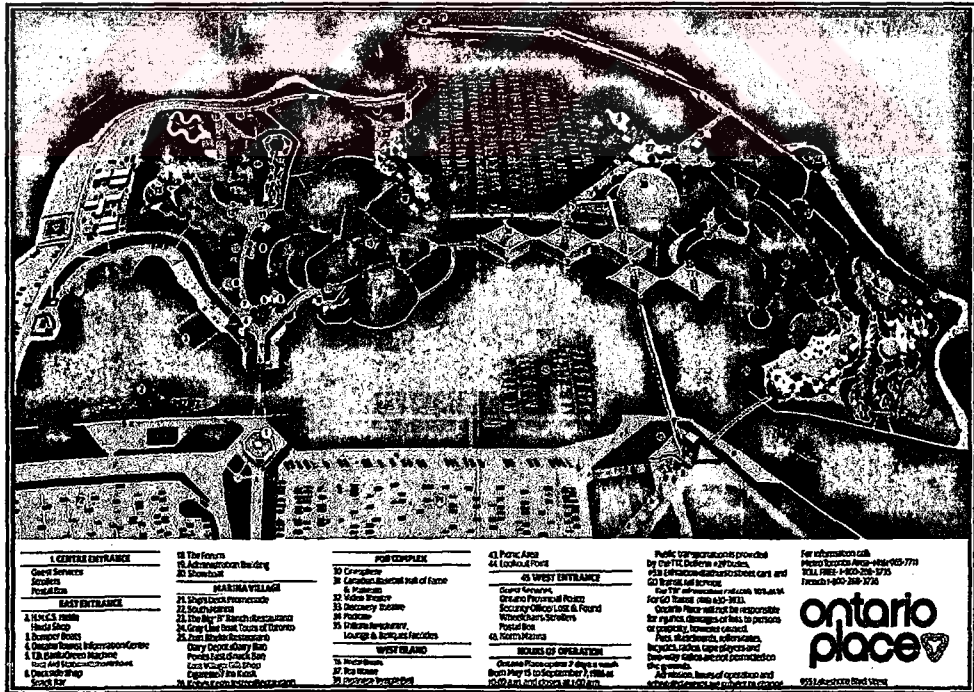
1.6.6.2. Dünyadaki Eğlence Parklarından Örnekler



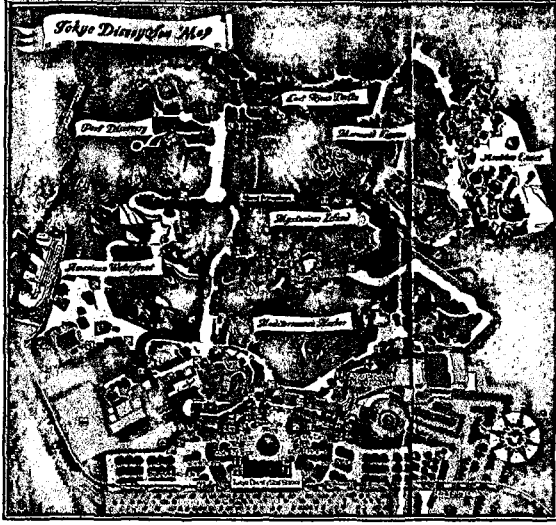
Şekil 1.45. Adventureland (ABD)



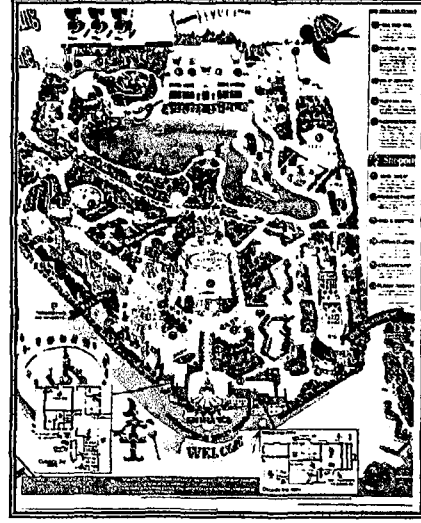
Şekil 1.46. Island of Adventure (ABD)



Şekil 1.47. Ontario Place (Kanada)



Şekil 1.48. Tokyo Disneyland (Japonya)



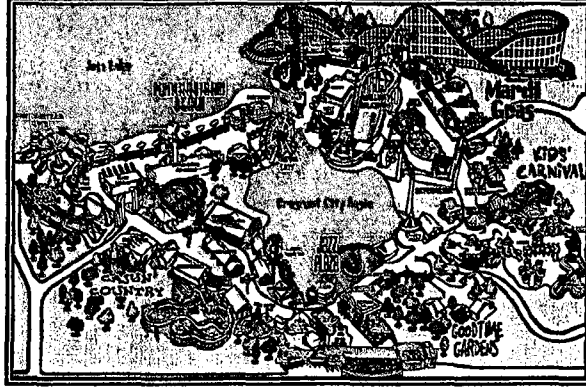
Şekil 1.49. Kurashiki Tivoli Park (Japonya)



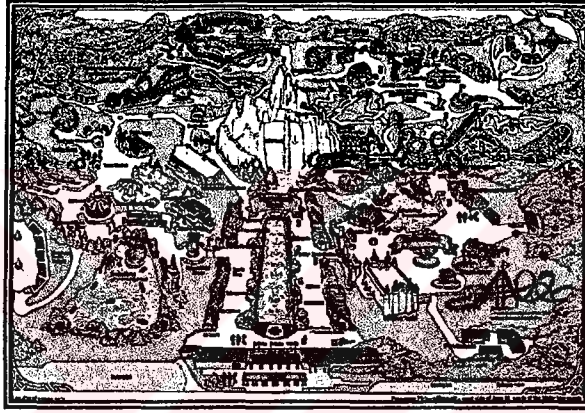
Şekil 1.50. Dreamworld (Avustralya)



Şekil 1.51. Sunway Lagoon (Malezya)



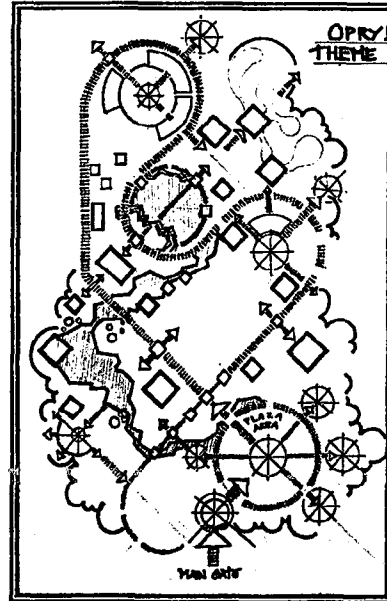
Şekil 1.52. Jazzland (ABD)



Şekil 1.53. Wonderland (Kanada)



Şekil 1.54. Opryland (ABD)



Şekil 1.55. Opryland İlişki diyagramı

2.YAPILAN ÇALIŞMALAR

2.1. Araştırma

2.1.1. Varsayımın Belirlenmesi

Serbest zaman bireylerin kendilerini ifade edebilmesine, bilgi ve beceri sahibi olmasına, sosyalleşmesine, ruhsal ve bedensel açıdan olgunlaşmasına yarayan, eğlence aktivitelerini gerçekleştirebilmeleri için büyük önem taşımaktadır [7].

Bu etkinlikler, serbest zamanları değerlendirme konusunda uzman kişiler tarafından tespit edilmiş, amaçlı, planlı, programlı ve belli bir mekanda yapılan faaliyetler olabildiği gibi bu konuda bilgi ve beceri sahibi olmayan kişilerle, amaçsız, plansız, programsız ve organize olmayan mekanlarda da yapılabilir. Önemli olan bireyin kendine göre bir amaç ve hedef belirlemesi, bu amaçları geliştirmek için ciddi, bilinçli ve istekli bir biçimde çaba harcamasıdır [2].

Değişen yaşam koşulları ve biçimleri içinde farklı serbest zaman ve rekreasyon alışkanlıkları kazanmışlardır. Spor merkezleri, alışveriş merkezleri, kafe ve restoranlar çok sayıda insanı çekmeyi başarmışlardır. Ancak insanlar buldukları sosyo ekonomik yapı ve kültürel çevrenin olanakları, yönelemleri çerçevesinde seçimlerini yapmaktadırlar[16].

Sosyal ve kişisel eğlence aktiviteleri toplum sağlığı için çok önemli aktiviteler olup bu aktivitelerin gerçekleşeceği mekanların tasarımı günümüzde bir sektör haline gelmiştir.

Bugün ticari kurumlar, eğlence parkları ve tema parkları gibi eğlence ve rekreasyon mekanlarını kullanarak eğlence endüstrisine paralel çalışmalar içerisine girmişlerdir. Eğlence parkları, serbest zamanların değerlendirilmesi konusunda alternatif mekanlar olarak planlanmaya devam etmektedir [64].

Eğlence parkları gelişme süreçleri boyunca hep önemli alanlar olarak insan yaşamında önemli rol oynamaktadır. Eğlence parklarının işlevleri, kullanıcıları hoşnut etmek, başka bir deyişle kamu kullanımı, eğlence, mutluluk, huzur ve rahatlama hissi vermektir. İyi planlanmış ve bol etkinlikli eğlence parkları, insanlar üzerinde inanılmaz etkiler bırakabilmektedir [24].

İyi planlanmış bir park, toplum için aktif ve pasif rekreasyon imkanı sağlayabileceği gibi toplum bireylerinin birbirleriyle olan ilişkilerini sağlamaktadır. “İnsan duyları ancak

uyarıldıkları zaman çalışırlar ve bütün bu uyarıların kaynağı bireyin çevresidir.” Çevreden alınan uyarıların büyük çoğunluğunu görsel türden olanlar oluşturduğu için öğrenmenin de en etkili yöntemidir [74]. Eğlence parklarının doğru ve anlaşılabilir tasarlanmış mekanları ve etkileyici çevreleri, kullanıcılara gerekli kolaylığı sağlamaktadır [7].

Dünyadaki eğlence parklarının birçoğu, genç, yaşlı ve çocuk tüm kullanıcıların eğlence parklarından bekledikleri doğru mekan planlamasından uzak tasarlanmıştır. Kentsel yapılaşma içinde yaşayan insanların bir çoğu iş yaşantılarındaki yoğun stres ortamından ancak, eğlence mekanlarında özellikle de eğlence parklarında uzaklaşabilmektedirler [73].

Ancak tematik parklar ve eğlence parklarındaki doğru planlanmamış mekanlar, kullanıcıların biran önce etkinliklere ulaşabilme ve onları yaşayabilme isteklerini zorlaştırmaktadır. Bu nedenle eğlence parkları asıl amaçlarından uzaklaşmaktadır [66].

Bu yaklaşım göz önünde bulundurularak tez kapsamında, dünyadaki, özellikle Avrupa'daki eğlence parklarının planlanma kriterleri, giriş, toplanma-dağılma mekanları ve sirkülasyon yapısı incelenmiştir. Bu inceleme çalışması iki aşama halinde yürütülmüştür. Birinci aşamada detaylı bir literatür araştırması, ikinci aşamada ise elde edilen bilgiler doğrultusunda belirli parkların analizi yapılmıştır.

Bu noktada eğlence parklarında giriş, toplanma-dağılma mekanları ve sirkülasyon yapısının kullanıcılar üzerindeki etkileri doğrultusunda şu varsayımlar ortaya atılmıştır:

- Eğlence parklarında sirkülasyon sistemi olarak, yapılan çalışmalar sonucunda ortaya çıkan doğru sirkülasyon sistemi uygulandığında ziyaretçilerin istedikleri eğlence etkinliğine ve mekana daha kolay ulaşmalarını sağlar ve o etkinlikten umdukları duyguya daha çabuk ulaşabilirler.
- Eğlence parkları giriş mekanları, planlanmış oldukları formun kullanılışlığına göre değerlendirilip önerilen tasarım uygulandığında, ziyaretçilere eğlence parkı girişi ve etkinliklere ulaşımında algılama kolaylığı sağlayabilirler...
- Hemen hemen her eğlence parkında görülen bir mekan olan toplanma ve dağılma mekanını doğru form ile tasarlandığında eğlence üniteleri ve etkinliklere yönelme konusunda kullanıcılara sıralama konusunda yardımcı olabilir.
- Eğlence parkları erişim grafikleri incelemesi sonucunda da doğru eğlence parkı erişim grafiği ile planlanan bir mekanlar diziliminde kullanıcıların, bir mekandan diğerine geçerken duygu ve istekleri doğrultusunda yönlennmeleri sağlanabilir.

2.1.2. Uygulamada Kullanılacak Yöntemin Belirlenmesi

Eğlence parkları planlamaları konusunda yapılan çalışmalar (Anthony and Patricia Wylson,1994, International Theme Park Services, 1999) [7, 63] giriş, toplanma-dağılma mekanları etkinlik-mekan biçimi ve sirkülasyon sisteminin ziyaretçiler üzerindeki etkilerini açıkça göstermektedir. Bu çalışmaların değerlendirilip sonuçlandırılması, eğlence parkı kullanımlarını ve kullanıcı ile park arasındaki etkileşimi ölçmeye yöneliktir.

Bu çalışma, eğlence parklarının eğlence dünyasındaki yeri, dünyada ortaya çıkış nedenleri ve gelişimlerini belirlemek ve bu parklardaki bazı mekanların etkinlik- biçim ilişkilerinin park kullanımı üzerindeki etkilerini incelemek amacıyla gerçekleştirilmiştir.

İnsanların eğlence parklarını kullanım amaçlarını ve mekanların form yapılarının kullanıcılar üzerindeki etkilerini konu alan bu çalışmada, eğlence parklarının giriş, toplanma-dağılma mekanları ve genel sirkülasyon sisteminin biçimlenişi tipolojik bir araştırma ile incelenmiştir. İnceleme sonucunda bu mekanların almış oldukları biçimsel geometrinin uygunluğunun incelenmesi ve hangi biçimin doğru olduğu konusunda varsayımlar elde etmek amacı güdülmüştür.

Tez çalışmasının araştırma yöntemini belirlemek amacıyla, eğlence parkı kavramını açıklamak için eğlence parklarının tarihi özgeçmişini, planlama ve tasarım anlayışları ile standartlarını, işlevleri ve kullanımı konusunda detaylı bir araştırma yapılmış ve çalışma iki aşamada yürütülmüştür.

I. Aşama:**Literatür Çalışması**

İnsanların serbest zamanlarını değerlendirme biçimleri ve eğlence kavramının ortaya çıkış nedenlerinin araştırılması amaçlanmıştır.

Eğlence parklarının kuruluş amaçları ve planlama ana kararlarının araştırılıp çeşitli kriterlerin belirlenmesi

II.Aşama**Analiz Çalışması**

Çalışma alanları olarak belirlenen eğlence parklarının analiz çalışmaları için kimlik kartları oluşturulmuştur.

Hazırlanan kimlik kartları analiz tablolarında eğlence parklarının giriş, toplanma-dağılma mekanları ve sirkülasyon sistemleri irdelenmiştir.

Eğlence parklarında bulunan mekanların ve sirkülasyon sisteminin irdelenmesi sonucu doğru eğlence parkı mekan biçimlerine ulaşılmaya çalışılmıştır.

Değerlendirme

I. ve II. Aşamalar sonundaki elde edilen veriler birleştirilerek bir eğlence parkı kullanımı için ortaya konulan en olumlu biçimleniş hangisidir sorusuna cevap aranmıştır.

Şekil 2.1. Araştırmanın adımları ve akış şeması

2.1.3. Çalışma Alanının Tanımlanması

Dünyadaki eğlence parklarındaki çeşitli mekanların planlanmasındaki biçimsel farklılıklar ve etkinlikler dizilimi, kullanıcıların parktan beklentilerini ve hissetmek istedikleri duyguları etkilemektedir.

Eğlence parkları üzerine yapılan bu araştırmada, insanların eğlence parklarındaki bazı mekan ve bileşenlerin incelenmesi düşünülmüştür. Fakat dünya üzerindeki tüm parkların araştırılması mümkün olmadığı ve araştırmanın kısıtlı olanakları nedeniyle bu çeşitliliğin tamamının analiz edilmesi söz konusu olmamış ve bir seçime gidilmek zorunda kalmıştır.

Araştırmada eğlence parkı politikası ve planlaması ile uygulama ve yöntemine ilişkin çok sayıda yabancı ve yerli literatür, plan ve broşürden yararlanılmıştır.

Tez çalışması sırasında belirlenen araştırma alanları, Avrupa'nın değişik bölgelerinde yer alan ve gerek yer seçimi gerekse tasarım kriterleri bakımından birbirlerinden farklı özellikler gösteren 12 adet Avrupa eğlence parkından oluşmaktadır.

Bu eğlence parkları şunlardır:

Avrupa'da bulunan Alton Tower (İngiltere), Thorpe Park (İngiltere), Chessington World Of Adventure (İngiltere), Europa Park (Almanya), Phantasiland (Almanya), Disneyland Paris (Fransa), Parc Asterix (Fransa), Walibi Rhone Alpes (Fransa), Efteling (Hollanda), Tivoli Gardens (Danimarka), Terra Mitica (İspanya), Gardaland (İtalya) eğlence parklarıdır.

Araştırma alanlarının seçiminde dünyada birçok kişi tarafından bilinen ve kullanım yoğunluğu nedeniyle öne çıkan eğlence parkları tercih edilmiş, araştırma alanı sayısı mümkün olduğunca yüksek tutularak karşılaştırma imkanı yaratılmıştır.

Araştırma alanlarında gerçekleştirilen analiz çalışmalarında alan kullanımı (yapılış amacına uygunluk, yer seçimi, bakım-yönetim), alana ulaşım olanakları, sosyal-kültürel mekanlarla alanın ilişkisi, alanın çevreden algılanması) bakımından değerlendirilmiştir.

Araştırma alanları ile ilgili eğlence parkları örneklerinin vaziyet planları ve park haritaları, alan kullanım ilişkilerini gösteren çizimler, reklam özellikli broşür ve kataloglar ve eğlence parklarının kavramsal içeriğine ilişkin her türlü mimari proje (çeşitli eğlence parkları tasarım projeleri, eğlence elemanlarına ilişkin her türlü detay çizim, özellikle konu ile ilgili çeşitli kitap, dergi, makale, tez ve internet yoluyla elde edilen bilgiler ve çeşitli fotoğraflar çalışma materyalini oluşturmaktadır.

2.1.4. Analiz Çalışması

Bu araştırmanın ana materyalini Avrupa'daki çok sayıdaki eğlence parkı planları ve park bilgilerinin yanında, çeşitli web adreslerinden elde edilen kullanıcı verileri oluşturmaktadır. Çeşitli yerli ve yabancı literatürlerden elde edilen veriler doğrultusunda çalışma alanlarındaki görsel veriler değerlendirilmiştir.

Araştırma alanlarının haritaları üzerinden yapılan analiz çalışmalarında sonuç olarak, değerlendirmede kullanılmak üzere eğlence parkları için, kimlik kartı formları geliştirilmiştir (Tablo 2.1.).

Tablo 2.1. Çalışma alanı parklarının analiz tablo örneği

Parkın Adı		
Parkın Mevcut Haritası	Park Genel Bilgileri	
Çalışma alanı olarak belirlenen eğlence parklarının mevcut bilgilendirme haritaları	Konumu	
	Kuruluş Yılı	
	Etkinlik Bölümü	
	Etkinlik Sayısı	
	Web Adresi:	
Eğlence Parkının Etkinlik Alanları İlişki Diyagramı	Park Tematik Eğlence Bölümleri	
Parkın haritası üzerinde genel sirkülasyon yapısı etrafına konumlanmış tematik park bölümlerinin ve eğlence birimlerinin alan kullanımları incelenmiştir.		
Eğlence Parklarında En Çok Tercih Edilen 3 Etkinlik Birimi		
Giriş	Toplanma-Dağılıma	Sirkülasyon Sistemi
İncelenen eğlence parkının giriş mekanının biçimsel yapısının incelenmesi	İncelenen eğlence parkının ziyaretçi buluşma ve dağılıma noktası olan meydanın biçimsel yapısı	İncelenen eğlence parkının, giriş mekanından başlayarak tüm etkinlik mekanlarına ulaştıran genel sirkülasyonun irdelenmesi

Araştırma sırasında incelenen tüm parkların giriş, toplanma-dağılma mekanları ve genel sirkülasyon formları incelenerek oluşturulan kimlik kartı tablolarında sunulmuştur.

Çalışma alanındaki 12 adet eğlence parkının mevcut vaziyet haritalarından faydalanılarak parkların mekan bölümlenmesi ve bu mekanlar arasındaki ilişkileri dikkatle incelenmiş ve grafiksel olarak hazırlanan kimlik kartı tablolarına yerleştirilmiştir.

Eğlence parklarının tematik bölümleri üzerinde yapılan inceleme sonucunda tüm parkların erişim grafikleri hazırlanmış ve ortalama değerler belirlenerek, doğru planlanmış bir eğlence parkının erişim grafiği şeması oluşturulmaya çalışılmıştır.

Park inceleme çalışmaları sonucunda araştırma alanlarının giriş, toplanma-dağılma mekanları ve sirkülasyon kalıplarının karşılaştırılması ve bu karşılaştırmanın sonucunda da uygun sonuç ve önerilerin getirilmesi düşünülmüştür. Bu yüzden analiz tablolarında yer alan mekanların hepsinin yer aldığı bir karşılaştırma tablosu hazırlanarak bir sonuç değerlendirilmesi yapılmıştır (Tablo 2.2.).

Tablo 2.2. Analiz tablosu sonucuna göre park mekanları karşılaştırma tablosu

Eğlence Parkları Mekanları Biçimsel Karşılaştırılması			
Plan	Biçim	Plan	Biçim
Park Adı		Park Adı	

Bunun yanında incelenen parkların bölgelere ve ülkelere göre dağılımları, konumları, alan büyüklükleri, tasarımcıları, kuruluş yılları, kullanım sezonları, kullanıcı kapasiteleri, içerdikleri tematik bölümler, eğlence üniteleri yönünden değerlendirilmesi ve elde edilen veriler ışığında değerlendirilme yapılmıştır.

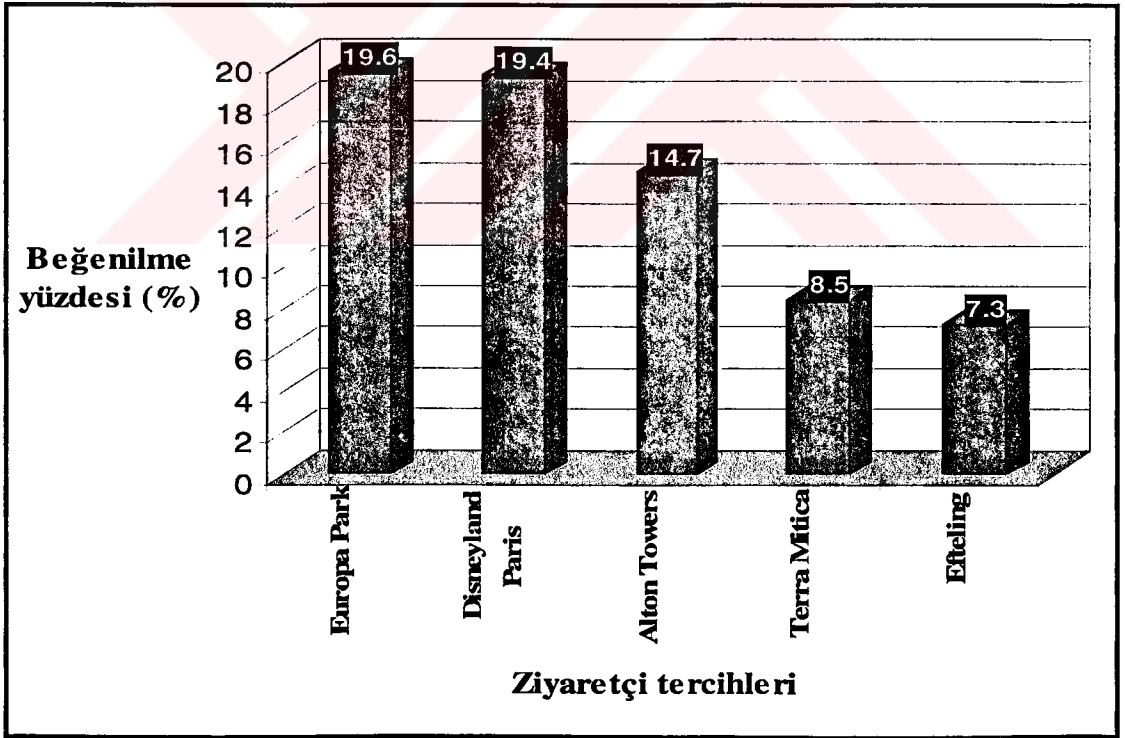
2.2. Eğlence Parkları ve Mekan Beğenileri Üzerine Yapılan Araştırmalar

Mekan tasarımları yapılırken tasarımcıların göz ardı edemeyeceği ana unsur tasarımın insan için olduğudur. Bunu için öncelikle insanlar ve çevresel faktörleri arasındaki bağın kurulması gerekir. İnsanlardan bağımsız, onlardan soyutlanmış bir mimari mekan düşünülemez. Çünkü bütün tasarımların var oluş nedeni insandır.

Bu nedenle çalışma alanında incelenen mekanların insanlar için uygun olup, olmadığı ve ziyaretçilerin istek ve gereksinimlerine ne kadar cevap verdiği çeşitli araştırmalarla ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Çalışmanın bu bölümünde çalışma alanlarının hepsini ziyaret eden 720 kullanıcı üzerinde yapılan anket çalışmalarının sonuçları verilecektir. Bu çalışmaların istatistiksel değer ve sonuçları www.eurocar-occasions.com/uetpa.htm ve www.themeparkinsider.com/news.htm internet sitelerindeki anketlerden elde edilmiştir.

Avrupa'daki 720 eğlence parkı kullanıcıasına 6 farklı kategoride 26 ayrı anket çalışması uygulanmış ve sonuçlandırılmıştır. Yapılan çalışmalarda park ziyaretçilerinin eğlence parklarını beğenme yüzdelerini hangi mekanların ve kriterlerin etkilediğini ortaya çıkarmıştır.

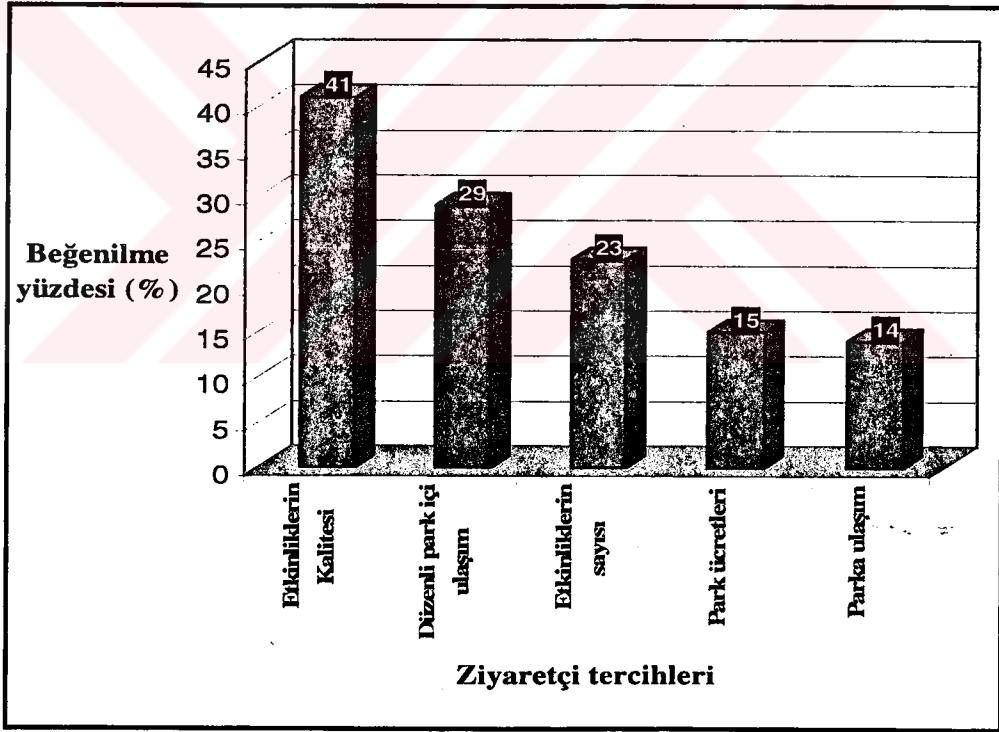
Eğlence parklarında eğlence birimleri ve bazı mekanların ziyaretçilerin tercihlerine olan etkileri üzerine yapılan araştırmalarda şu sonuçlar ortaya çıkmıştır.



Şekil 2.2. Avrupa'nın en iyi eğlence parkı[64].

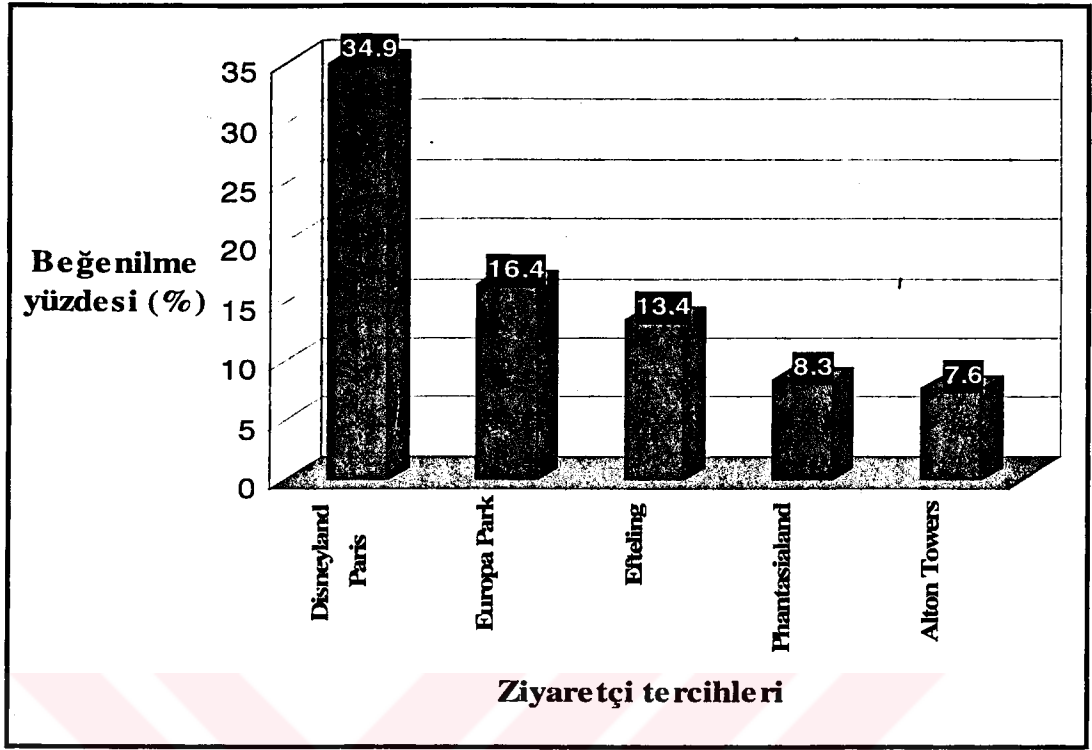
Avrupa'nın en iyi parkı Almanya'da bulunan ve Avrupa'nın çeşitli ülkelerini tema konusu yapan Europa Park'dır. Ziyaretçilerin Europa Park'ı en iyi park seçmelerinin nedenlerinin başında Avrupa'daki parklar içinde en fazla eğlence ünitesi içeren park olma özelliği gelmektedir. Bu yapılan diğer anket çalışmasının sonuçlarında açıkça görülmektedir (Şekil 2.3.).

Eğlence parkları kurulurken bir tema üzerine kurulurlar ve bu bundan sonra planlanan her etkinlik üzerine işlenir ve ziyaretçilerin beğenisine sunulur. Park teması park kullanıcıları ve park plancıları için büyük önem taşımaktadır. Çünkü parkın teması parkın planlanışını ve işleyişini de doğrudan etkilemektedir. Ziyaretçiler üzerinde yapılan bir diğer araştırmada en iyi park temasının Disneyland Paris'in Mickey Mouse'u olduğunu ortaya çıkarmıştır. Avrupa'nın en iyi temalı parkı da Disneyland Paris'tir (Şekil 2.4.).



Şekil 2.3. Park eğlence birimlerinin ve mekanlarının eğlence parklarının beğenilme oranına etkisi [64]

Eğlence parklarının her biri içerisinde farklı yaş gruplarına hitap eden çok sayıda eğlence ünitesi bulundurur. Bu eğlence birimleri ziyaretçilere istedikleri duyguyu ve macerayı yaşatmayı hedeflemektedirler.



Şekil 2.4. En iyi temalı park [64].

Fonksiyonlarına ve parkın temasına göre biçimlenen bu birimler parklar içerisinde ziyaretçiler tarafından en çok ilgi gören park bölümleridir. Avrupa'daki parklar içerisinde ziyaretçiler tarafından en çok beğenilen eğlence üniteleri ve beğenilme yüzdeleri şöyledir (Tablo 2.3, 2.4.).

Tablo 2.3. En iyi su içerikli eğlence birimleri ve buldukları parklar [64].

	Eğlence Ünitesi	Eğlence Parkı	Ülkesi	Yüzde
1	River Quest (Nehir Macerası)	Phantasialand	Almanya	%16,5
2	Tutuki Splash	Universal Port Aventura	İspanya	%8,3
3	Menhir Express (Su Treni)	Park Asterix	Fransa	%6,7
4	Valhalla	Warner Bross Movie	İspanya	%5,8
5	Fjord Rafting (Rafting)	Efteling	Almanya	%3,8

Tablo 2.4. En iyi korku içerikli eğlence birimleri ve buldukları parklar [64].

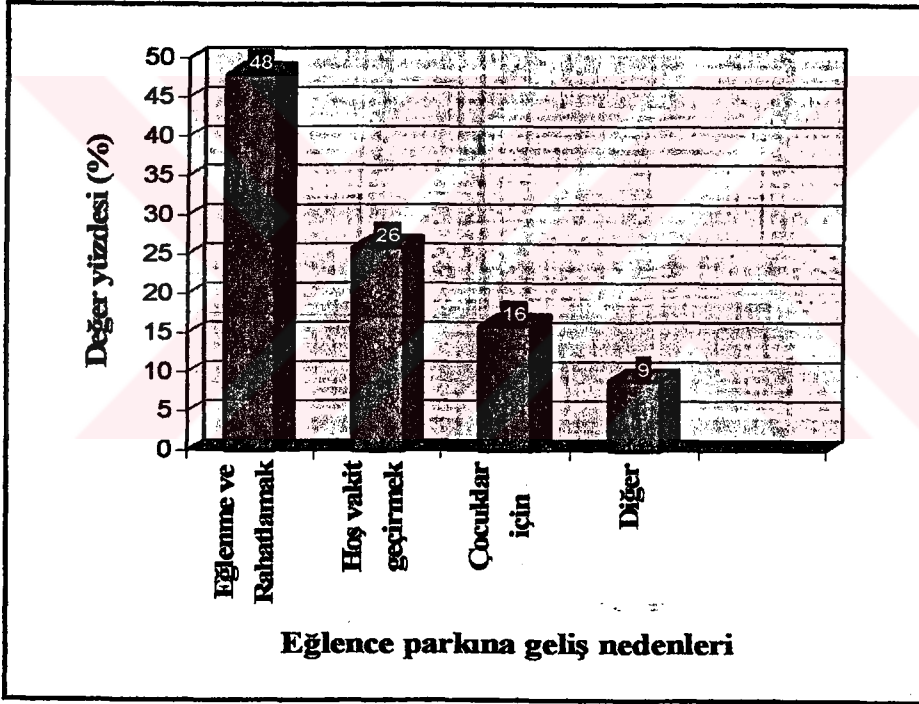
	Eğlence Ünitesi	Eğlence Parkı	Ülkesi	Yüzde
1	Pirates of the Caribbien (Korku Gemisi)	Park Disneyland	Fransa	%26,3
2	Droomvlucht (Korku Kalesi)	Efteling	Hollanda	%16,6
3	Phantom Manor (Macera Treni)	Park Disneyland	Fransa	%14,6
4	El Laberinto del Minotauro (Korku Labirenti)	Terra Mitica	İspanya	%10,1
5	Fata Morgana (Korku Treni)	Efteling	Hollanda	%7,4

Bu yapılan çalışmada 720 kişi üzerinden verilen oyların % 83 ü geçerli, % 17'si geçersiz sayılmıştır. Geçerli oyların % 87,4 ü kullanılarak bu sıralama oluşturulmuştur

3. BULGULAR VE İRDELEME

3.1. Eğlence Parklarına Geliş Nedenleri

Eğlence parklarının ziyaretçiler tarafından kullanılmalarının başında psikolojik istekleri gelmektedir. Bu nedenle de insanlar daha sağlıklı yaşamak, verimli bir çalışma düzeni içinde olmak ve yaşam içinde bozulan bütünlüğüne yeniden kavuşmak amacıyla serbest zamanlarını değerlendirip eğlenme etkinlikleri için eğlence parklarında vakit geçirmeyi tercih etmektedirler (Şekil 3.1.)[63].



Şekil 3.1. Eğlence parklarını tercih nedenlerinin yüzde değerleri [64]

Ortaya çıkan sonuçlara göre de eğlence parklarına gelen ziyaretçilerin büyük bir çoğunluğu parkları günlük yaşantının stresinden uzaklaşıp kısa bir süre de olsa farklı dünyalara adım atmak için kullanırlar (Şekil 3.1.) [63].

3.3. Eğlence Parkları Çalışma Alanı Analizi Bulguları

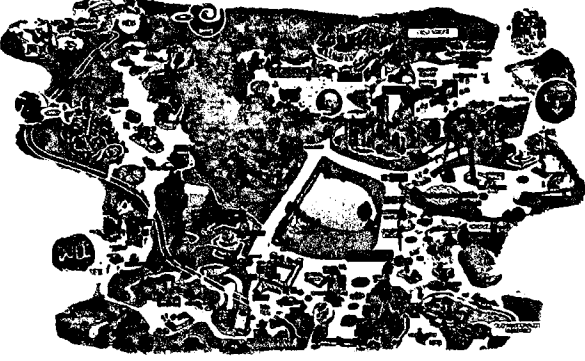
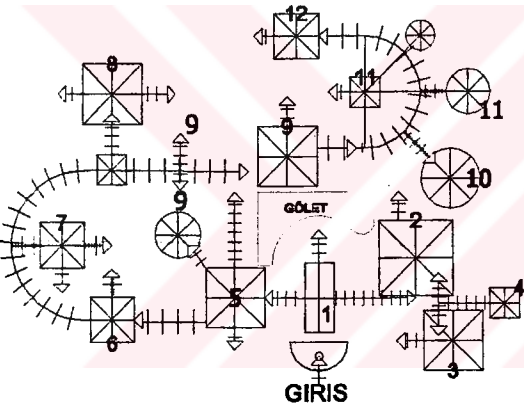
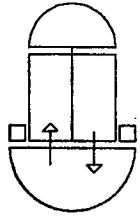
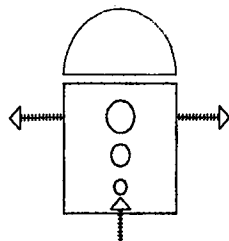
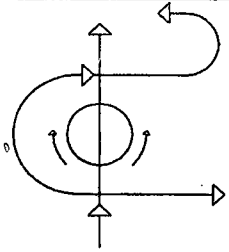
Bu analiz çalışmasının amacı, eğlence parklarında etkinlik ve mekanların genel dizilim tipolojisini çıkarmak ve almış oldukları biçimle ilişkilerinin uygunluğunu tartışmaktır.

Avrupa'daki 12 adet eğlence parkının haritaları üzerinde yapılan inceleme çalışmaları sonucunda, parklar içerisindeki giriş, toplanma dağılma mekanlarının ve parkın genel sirkülasyon kalıbının almış oldukları geometrik formların ziyaretçiler üzerindeki kullanım algılarına etkileri incelenmiştir.

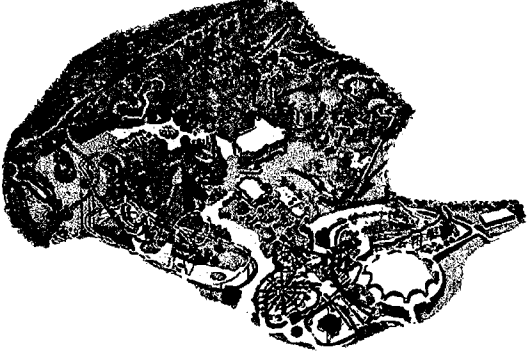
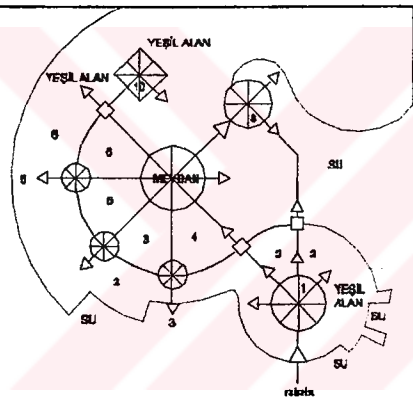
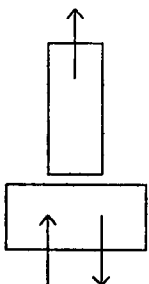
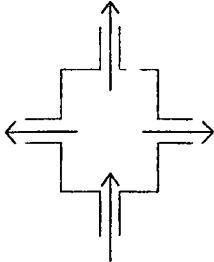
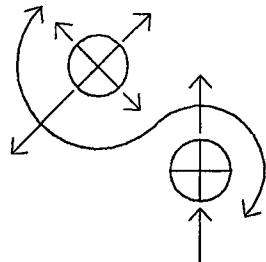
Eğlence parklarının çalışmalarda kullanılan verileri, çalışmanın literatür kısmında kullanılan verilerin değerlendirilmesi sonucu elde edilmiş ve gerekli planlar parkların internet adreslerinden temin edilmiştir.

Analiz çalışmalarının sonucu olarak elde edilen veriler hazırlanan kimlik kartlarında parkın kuruluş ve içerik bilgileri yanında, etkinlik alanları arasındaki ilişki bir diyagram şeklinde çözülmüş, mekanların plan çizimleri çıkarılmıştır. Bu çalışmalar Tablo 3.1., Tablo 3.12. arasında verilmiştir.


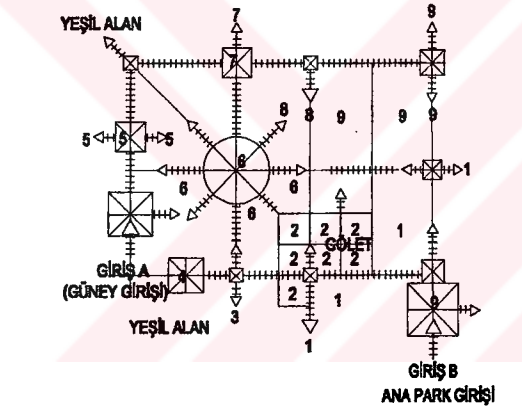
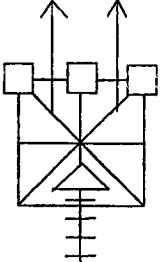
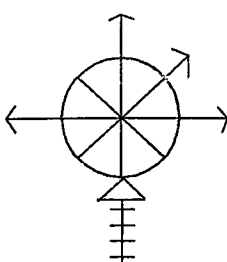
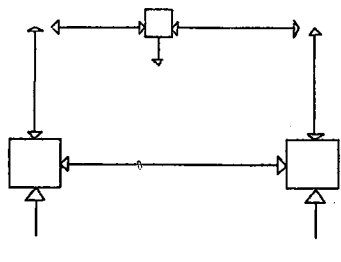
Tablo 3.1. Alton Tower eğlence parkı planlama kimlik kartı

ALTON TOWER TEMATİK EĞLENCE PARKI		
PARK EĞLENCE HARİTASI	PARK BİLGİLERİ	
	Konumu	Birmingham/İngiltere
	Kuruluş Yılı	1860
	Etkinlik Bölümü	12 Ayrı Eğlence Bölümü
	Etkinlik Sayısı	38 Adet Eğlence Ünitesi
	Web Adresi:	www.alton-tower.com
ETKİNLİK ALANLARI İLİŞKİ DİYAGRAMI	EĞLENCE BÖLÜMLERİ	
	0	GİRİŞ
	1	TOWERS STREET
	2	ADVANTURE LAND
	3	OLD MC DONALDFARM
	4	STORYBOOK LAND
	5	MERRİE ENGLAND
	6	KATANGA CANYON
	7	GLOOMY WOOD
	8	FORBIDDEN VALLEY
	9	THE GARDENS
	10	X SECTOR
	11	CRED STREET
EN ÇOK TERCİH EDİLEN ETKİNLİK BİRİMİ		
<p>Air (Macera Treni)</p> <p>Nemesis (Macera Treni)</p> <p>Ripsaw (Fırlatma-Döndürme)</p>		
GİRİŞ	TOPLANMA DAĞILMA	SİRKÜLASYON SİSTEMİ
		

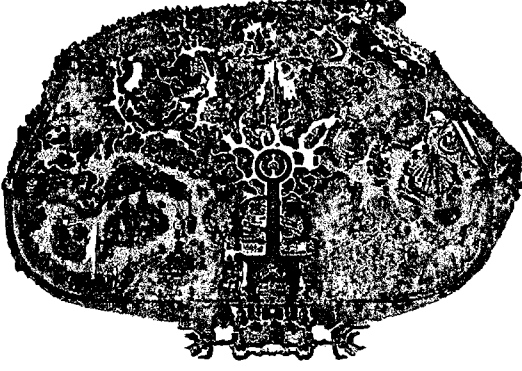
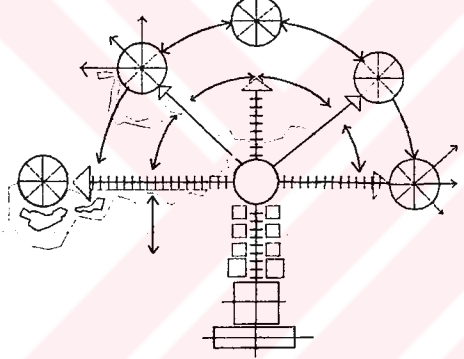
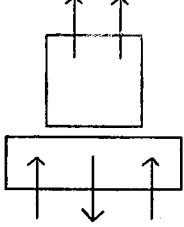
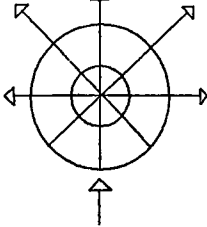
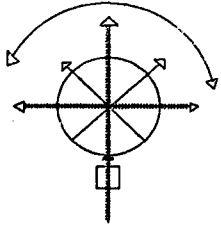
Tablo 3.2. Thorpe eğlence parkı planlama kimlik kartı

THORPE TEMATİK EĞLENCE PARKI		
PARK EĞLENCE HARİTASI	PARK BİLGİLERİ	
	Konumu	İngiltere
	Kuruluş Yılı	1985
	Etkinlik Bölümü	9 Ayrı Tematik Bölüm
	Etkinlik Sayısı	40 Farklı eğlence Birimi
	Web Adresi:	www.thorpepark.uk
ETKİNLİK ALANLARI İLİŞKİ DİYAGRAMI	EĞLENCE BÖLÜMLERİ	
	0	GİRİŞ
	1	ATLANTİS
	2	NEPTUNES KINGDOM
	3	LOST CITY
	X	DAĞILMA MERKEZİ
	4	OCTOBUS GARDEN
	5	CANADA CREEK
	6	RONGER COUNTY
	7	AMİTY LOVE
	8	CALYPSO QUAY
9	THORPE FARM	
EN ÇOK TERCİH EDİLEN		
<p>Nemesis İnfemo (Macera treni)</p> <p>Tidal Wave (Dalga Havuzu)</p> <p>Loggers Leap</p>		
GİRİŞ	TOPLANMA-DAĞILMA	SİRKÜLASYON SİSTEMİ
		

Tablo 3.3. Chessington World Of Advanture eğlence parkı planlama kimlik kartı

CHESSINGTON WORLD ADVANTURE TEMATİK EĞLENCE PARKI		
PARK EĞLENCE HARİTASI	PARK BİLGİLERİ	
	Konumu	İngiltere / Surrey
	Kuruluş Yılı	1983
	Etkinlik Bölümü	9 Ayrı Tematik Bölüm
	Etkinlik Sayısı	26
	Web Adresi:	www.chessington.co.uk
ETKİNLİK ALANLARI İLİŞKİ DİYAGRAMI	EĞLENCE BÖLÜMLERİ	
	0	GİRİŞ
	1	ANİMAL LAND
	2	MARKET SQUARE
	3	TRANSYLVANIA
	4	PIRATES COBE
	5	BEANOLAND
	6	TOYTOWN
	7	MYSTIC EAST
	8	FORBIDDEN KINGDOM
	9	THE MEXİCA
EN ÇOK TERCİH EDİLENLER		
<p>Rodeo</p> <p>Samurai</p> <p>Birds İn Flight (Macera Treni)</p>		
GİRİŞ	TOPLANMA-DAĞILMA	SİRKÜLASYON SİSTEMİ
		

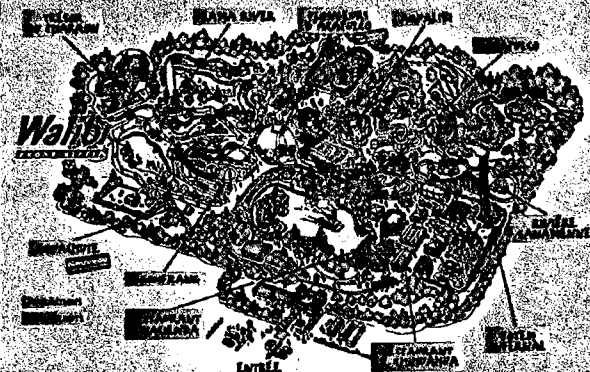
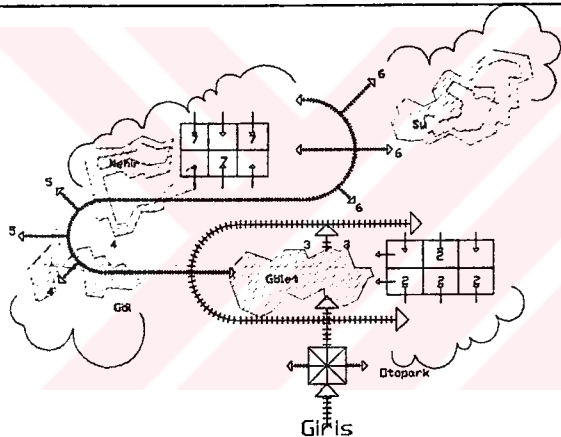
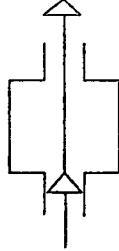
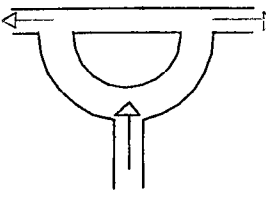
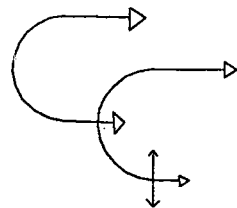
Tablo 3.4. Disneyland eğlence parkı planlama kimlik kartı

DİSNEYLAND PARİS TEMATİK EĞLENCE PARKI		
PARK EĞLENCE HARİTASI	PARK BİLGİLERİ	
	Konumu	Fransa / Paris / Cedex
	Kuruluş Yılı	1992
	Etkinlik Bölümü	6 FARKLI TEMATİK BÖLÜM
	Etkinlik Sayısı	30 FARKLI EĞLENCE BİRİMİ
	Web Adresi:	www.disneylandparis.com
ETKİNLİK ALANLARI İLİŞKİ DİYAGRAMI	EĞLENCE BÖLÜMLERİ	
	0	GİRİŞ
	1	TANITIM-DANIŞMA
	2	MAİN STREET
	3	DAĞILMA MERKEZİ
	4	KEŞİFLER DÜNYASI
	5	SINIRLAR ÜLKESİ
	6	MACERA DÜNYASI
	7	MASALLAR ÜLKESİ
EN ÇOK TERCİH EDİLEN		
<p>Pirates Of Caribbien (Deniz Macerası)</p> <p>Big Thunder Mountain (Korku)</p> <p>Space Mountain (Uzay Dağı)</p> <p>Small World (Simülasyon)</p>		
GİRİŞ	TOPLANMA-DAĞILMA	SİRKÜLASYON SİSTEMİ
		

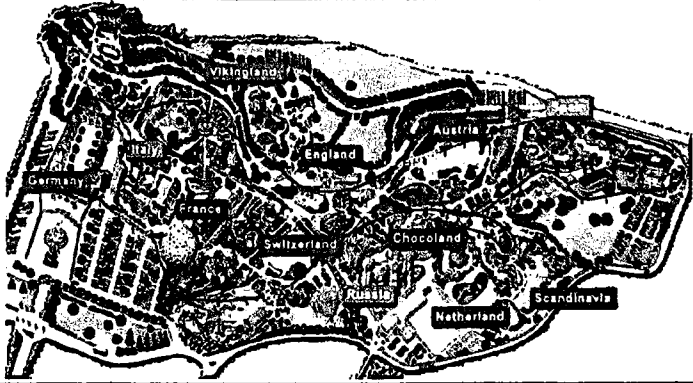
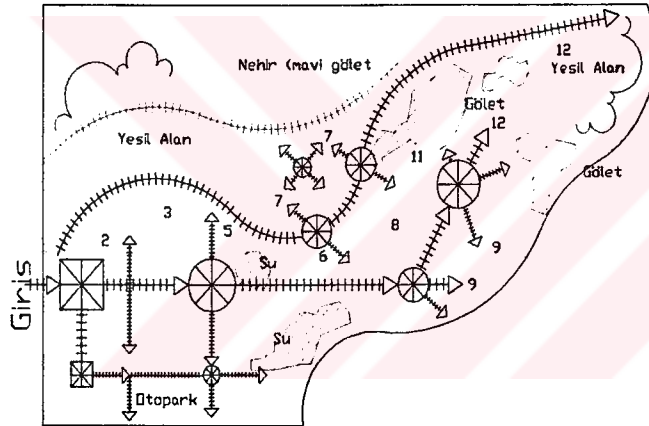
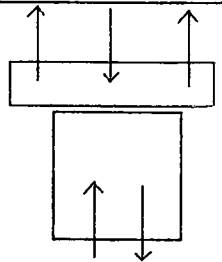
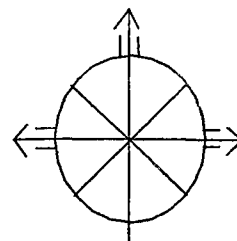
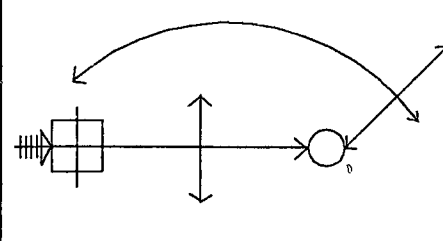
Tablo 3.5. Parc Asterix eğlence parkı planlama kimlik kartı

PARC ASTERIX TEMATİK EĞLENCE PARKI		
PARK EĞLENCE HARİTASI		PARK BİLGİLERİ
		Konumu Fransa
		Kuruluş Yılı 1988
		Etkinlik Bölümü 9 FARKLI TEMATİK BÖLÜM
		Etkinlik Sayısı 35 FARKLI EĞLENCE BİRİMİ
		Web Adresi: www.parcasterix.com
ETKİNLİK ALANLARI İLİŞKİ DİYAGRAMI		EĞLENCE BÖLÜMLERİ
		0 GİRİŞ
		1 MAİN STREET
		2 DAĞILMA MERKEZİ
		3 ASTERIX DOKI
		4 TRACE DU HOURRA
		5 OLD TIMERS
		6 DOLFJNEN SHOW
		7 ZEUS
		8 GOUDRIX
		9 PARIS
		10 OXYGENARIUM
EN ÇOK TERCİH EDİLEN		
Zeus (Macera Treni)		
Old Timers (Tema Dünyası)		
Asterix Doki (Asterix Köyü)		
GİRİŞ	TOPLANMA DAĞILMA	SİRKÜLASYON SİSTEMİ

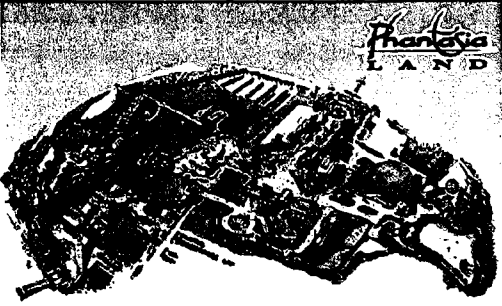
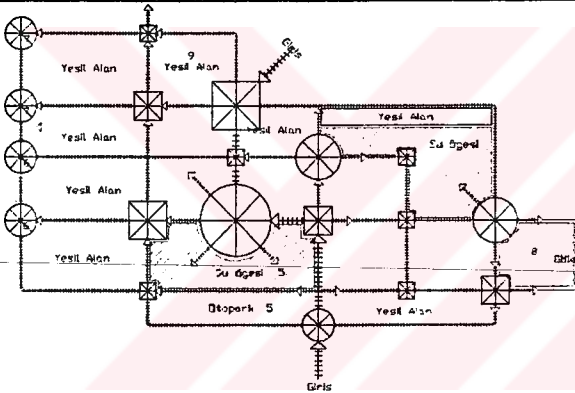
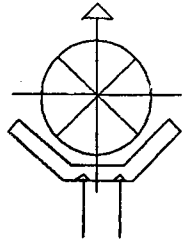
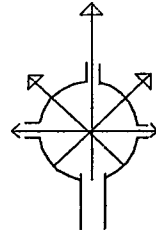
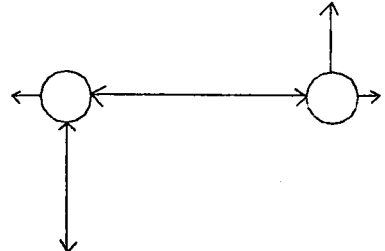
Tablo 3.6. Walibi Rhone Alpes eğlence parkı planlama kimlik kartı

WALİBİ RHONE ALPES TEMATİK EĞLENCE PARKI																		
PARK EĞLENCE HARİTASI		PARK BİLGİLERİ																
	Konumu	Fransa																
	Kuruluş Yılı	1994																
	Etkinlik Bölümü	5 FARKLI TEMATİK BÖLÜM																
	Etkinlik Sayısı	30 FARKLI EĞLENCE BİRİMİ																
	Web Adresi:	www.walibi.be																
ETKİNLİK ALANLARI İLİŞKİ DİYAGRAMI		EĞLENCE BÖLÜMLERİ																
		<table border="1"> <tr><td>0</td><td>GİRİŞ</td></tr> <tr><td>1</td><td>RİVER CANADIEN</td></tr> <tr><td>2</td><td>AQUACHUTE</td></tr> <tr><td>3</td><td>TOTEM İNFERNAL</td></tr> <tr><td>4</td><td>RADJA RİVER</td></tr> <tr><td>5</td><td>AQUALİBİ</td></tr> <tr><td>6</td><td>AQUAPULCO</td></tr> <tr><td>7</td><td>TRESOR PHARRAON</td></tr> </table>	0	GİRİŞ	1	RİVER CANADIEN	2	AQUACHUTE	3	TOTEM İNFERNAL	4	RADJA RİVER	5	AQUALİBİ	6	AQUAPULCO	7	TRESOR PHARRAON
0	GİRİŞ																	
1	RİVER CANADIEN																	
2	AQUACHUTE																	
3	TOTEM İNFERNAL																	
4	RADJA RİVER																	
5	AQUALİBİ																	
6	AQUAPULCO																	
7	TRESOR PHARRAON																	
EN ÇOK TERCİH EDİLEN																		
<p>Kanada Kanalı (Botla Rafting)</p> <p>Boomerang (Hız Treni)</p> <p>Totem İnferral (Atlama Kulesi)</p>																		
GİRİŞ	TOPLANMA DAĞILMA	SİRKÜLASYON SİSTEMİ																
																		

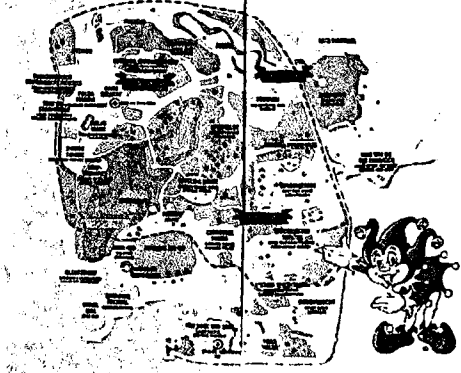
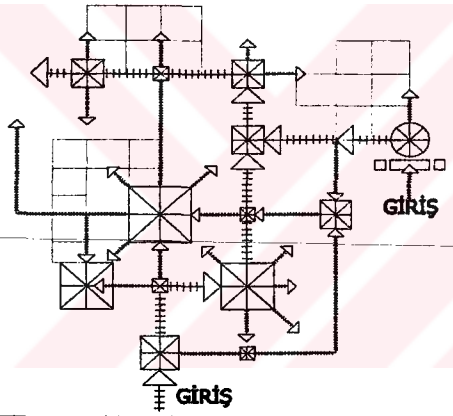
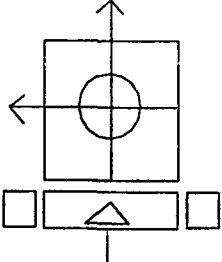
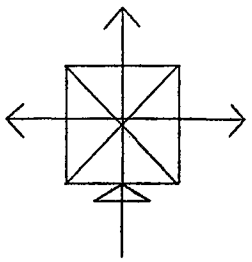
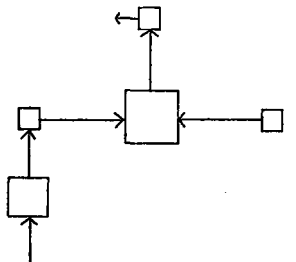
Tablo 3.7. Europa Park eğlence parkı planlama kimlik kartı

EUROPA PARK TEMATİK EĞLENCE PARKI		
PARK EĞLENCE HARİTASI	PARK BİLGİLERİ	
	Konumu	Almanya
	Kuruluş Yılı	1975
	Etkinlik Bölümü	12 FARKLI TEMATİK BÖLÜM
	Etkinlik Sayısı	72 FARKLI EĞLENCE BİRİMİ
	Web Adresi:	www.europapark.de
ETKİNLİK ALANLARI İLİŞKİ DİYAGRAMI	EĞLENCE BÖLÜMLERİ	
	1	GİRİŞ
	2	ALMANYA
	3	İTALYA
	4	DAĞILIM MERKEZİ
	5	FRANSA
	6	İSVİÇRE
	7	İNGİLTERE
	8	RUSYA
	9	HOLLANDA
	10	GÖSTERİ MEYDANI
	11	AVUSTURYA
	12	İSPANYA
EN ÇOK TERCİH EDİLEN		
Eurosat (Macera Treni)		
Dutch Village (Alman Köyü)		
Balthaser Kalesi (Korku Kalesi)		
GİRİŞ	TOPLANMA DAĞILMA	SİRKÜLASYON SİSTEMİ
		

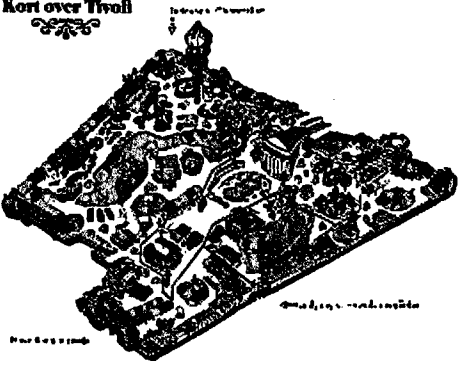
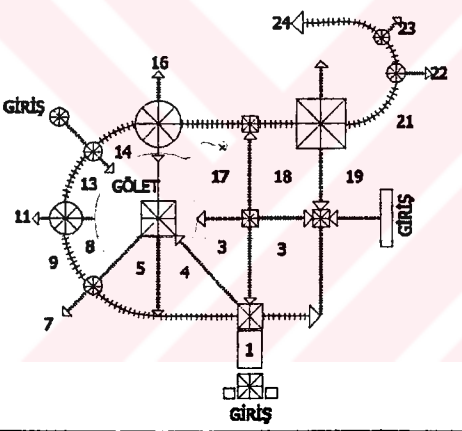
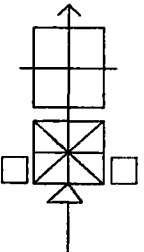
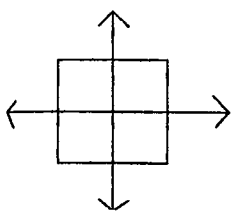
Tablo 3.8. PhantasiaLand eğlence Parkı Planlama Kimlik Kartı

PHANTASIALAND TEMATİK EĞLENCE PARKI																								
PARK EĞLENCE HARİTASI		PARK BİLGİLERİ																						
		Konumu Almanya																						
		Kuruluş Yılı 1995																						
		Etkinlik Bölümü 9 FARKLI TEMATİK BÖLÜM																						
		Etkinlik Sayısı 30 FARKLI EĞLENCE BİRİMİ																						
		Web Adresi: www.phantasiaLand.de																						
ETKİNLİK ALANLARI İLİŞKİ DİYAGRAMI		EĞLENCE BÖLÜMLERİ																						
		<table border="1"> <tr><td>0</td><td>GİRİŞ</td></tr> <tr><td>1</td><td>DANIŞMA</td></tr> <tr><td>2</td><td>KİNDERLAND</td></tr> <tr><td>3</td><td>ALT BERLİN</td></tr> <tr><td>4</td><td>FANTASY</td></tr> <tr><td>5</td><td>KİNDERLAND</td></tr> <tr><td>6</td><td>MYSTERY</td></tr> <tr><td>7</td><td>CHİNA TOWN</td></tr> <tr><td>8</td><td>MEXİCO</td></tr> <tr><td>9</td><td>SİLVERCİTY</td></tr> <tr><td>10</td><td>WUZE TOWN</td></tr> </table>	0	GİRİŞ	1	DANIŞMA	2	KİNDERLAND	3	ALT BERLİN	4	FANTASY	5	KİNDERLAND	6	MYSTERY	7	CHİNA TOWN	8	MEXİCO	9	SİLVERCİTY	10	WUZE TOWN
0	GİRİŞ																							
1	DANIŞMA																							
2	KİNDERLAND																							
3	ALT BERLİN																							
4	FANTASY																							
5	KİNDERLAND																							
6	MYSTERY																							
7	CHİNA TOWN																							
8	MEXİCO																							
9	SİLVERCİTY																							
10	WUZE TOWN																							
EN ÇOK TERİH EDİLEN																								
<p>Galaxy (Uzay Teması)</p> <p>Pirates 4D</p> <p>Hollywood Tour (Film Dünyası)</p>																								
GİRİŞ	TOPLANMA-DAĞILMA	SİRKÜLASYON SİSTEMİ																						
																								

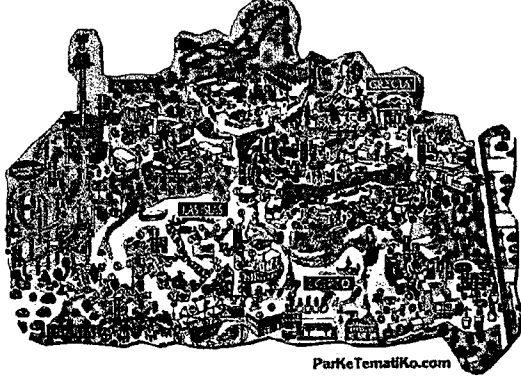
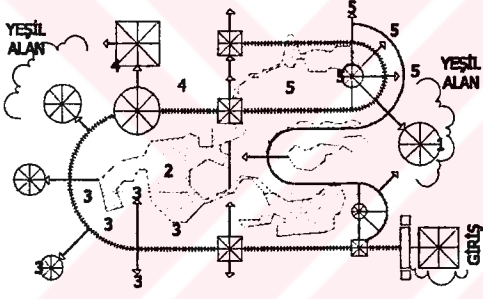
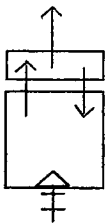
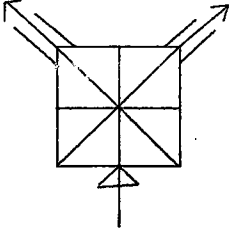
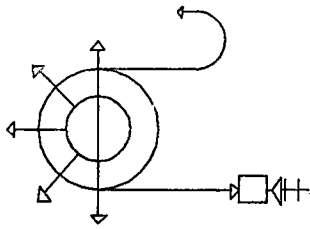
Tablo 3.9. Efteling eğlence parkı planlama kimlik kartı

EFTELİNG TEMATİK EĞLENCE PARKI		
PARK EĞLENCE HARİTASI	PARK BİLGİLERİ	
	Konumu	Hollanda
	Kuruluş Yılı	1952
	Etkinlik Bölümü	5 FARKLI TEMATİK BÖLÜM
	Etkinlik Sayısı	38 FARKLI EĞLENCE BİRİMİ
	Web Adresi:	www.efteling.com
ETKİNLİK ALANLARI İLİŞKİ DİYAGRAMI	EĞLENCE BÖLÜMLERİ	
	0	GİRİŞ
	X	DAĞILMA MERKEZİ
	1	VİLLA VOLATA
	2	STEAM TRAIN
	3	DREAM FLİGHT
	4	PEOPLE OF LEAF
	5	PEGASUS
	6	FAİRLY FAİR FOREST
	7	CARNIVAL DE FESTİVAL
	8	PLAYGROUND
	9	PİRANA
10	PYHTON	
EN ÇOK TERCİH EDİLEN		
<p>Dragons Mouth(Korku Etkinliği)</p> <p>Python (Macera Treni)</p> <p>Pegasus (Tematik alan)</p>		
GİRİŞ	TOPLANMA-DAĞILMA	SİRKÜLASYON SİSTEMİ
		

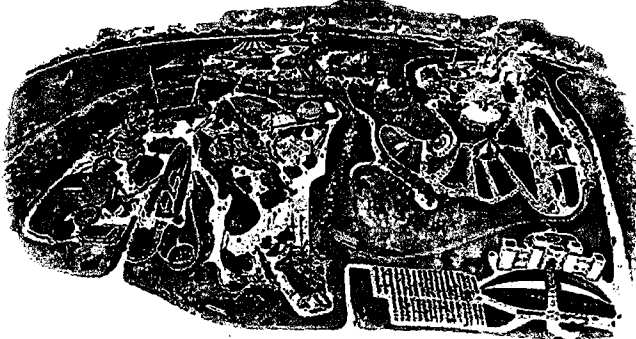
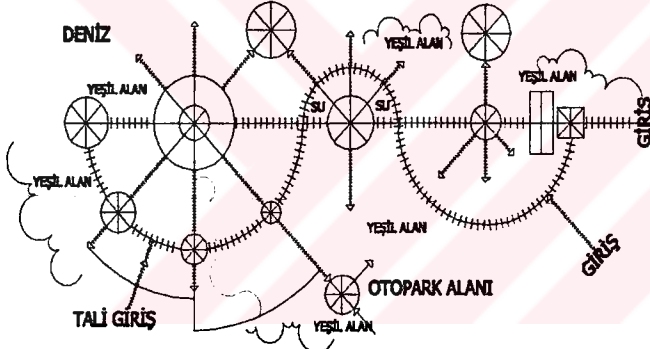
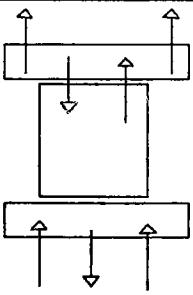
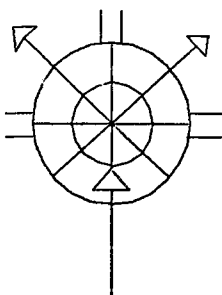
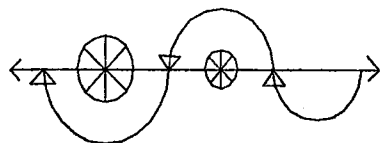
Tablo 3.10. Tivoli Gardens eğlence parkı planlama kimlik kartı

TİVOLİ GARDENS TEMATİK EĞLENCE PARKI		
PARK EĞLENCE HARİTASI	PARK BİLGİLERİ	
	Konumu	Danimarka / Kopenhag
	Kuruluş Yılı	1843
	Etkinlik Bölümü	ÖZEL TEMA YOK
	Etkinlik Sayısı	25
	Web Adresi:	www.tivoligardens.com
ETKİNLİK ALANLARI İLİŞKİ DİYAGRAMI	EĞLENCE BÖLÜMLERİ	
	0	GİRİŞ
	X	DAĞILMA MERKEZİ
	1	KARAVANEN
	2	PANDEAN
	3	GALAJEN
	4	MİNEN
	5	GOLDEN TOWER
	6	PARİS DAKAR
	7	ODİNEXPRESS
	8	TRAFİKKEN
	9	VALHALLA BORGEN
10	VETERANBİLEME	
EN ÇOK TERCİH EDİLEN		
<p>Golden Tower (Macera Kulesi)</p> <p>Valhalla Borgen</p> <p>Odinexpress (Gezinti Treni)</p>		
GİRİŞ	TOPLANMA-DAĞILMA	SİRKÜLASYON SİSTEMİ
		

Tablo 3.11. Terra Mitica eğlence parkı planlama kimlik kartı

TERRA MİTİCA TEMATİK EĞLENCE PARKI		
PARK EĞLENCE HARİTASI	PARK BİLGİLERİ	
	Konumu	İspanya
	Kuruluş Yılı	1992
	Etkinlik Bölümü	5 FARKLI TEMATİK BÖLÜM
	Etkinlik Sayısı	32 FARKLI EĞLENCE BİRİMİ
	Web Adresi:	www.terra-mitica.net
ETKİNLİK ALANLARI İLİŞKİ DİYAGRAMI	EĞLENCE BÖLÜMLERİ	
	0	GİRİŞ
	X	DAĞILMA MERKEZİ
	1	MISIR
	2	LAS ISLAND
	3	İBERİA
	4	ROMA
5	GREEK	
EN ÇOK TERCİH EDİLEN		
<p>Nil's Falls (Şelaleden Düşüş)</p> <p>Phoenix's Flight (Macera Treni)</p> <p>Alucinakis</p>		
GİRİŞ	TOPLANMA-DAĞILMA	SİRKÜLASYON SİSTEMİ
		

Tablo 3.12. Gardaland eğlence parkı planlama kimlik kartı

GARDALAND TEMATİK EĞLENCE PARKI		
PARK EĞLENCE HARİTASI	PARK BİLGİLERİ	
	Konumu	İtalya
	Kuruluş Yılı	1988
	Etkinlik Bölümü	9 FARKLI TEMATİK BÖLÜM
	Etkinlik Sayısı	38 FARKLI EĞLENCE BİRİMİ
	Web Adresi:	www.gardaland.it
ETKİNLİK ALANLARI İLİŞKİ DİYAGRAMI	EĞLENCE BÖLÜMLERİ	
	0	GİRİŞ
	X	DAĞILMA MERKEZİ
	1	GARDALAND EXPRESS
	2	ICARUS
	3	TPO SPİN
	4	PETER PAN
	5	PALABLU
	6	TEATRO AZZURO
	7	BLUE TORNADO
	8	LOST WORLD
9	CANYONS	
EN ÇOK TERCİH EDİLEN		
<p>Fuga De Atlantide</p> <p>Blue Tornado (Macera Treni)</p> <p>Jungle Rapids (Korku Ormanı)</p>		
GİRİŞ	TOPLANMA-DAĞILMA	SİRKÜLASYON SİSTEMİ
		

3.4. Eğlence Parkları Çalışma Alanı Sonuçları Değerlendirmesi

Yapılan analiz çalışmaları sonucunda eğlence parklarındaki giriş, toplanma-dağılma mekanları ve sirkülasyon sistemlerinin almış oldukları biçimlerin sentaktik semantik çözümlene yöntemi yardımı ile incelenip geometrilerine ulaşılmaya çalışılmıştır.

3.4.1. Giriş Mekanlarının Değerlendirilmesi

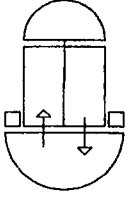

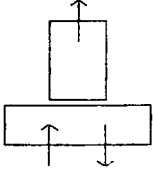

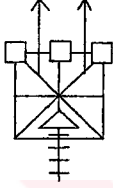
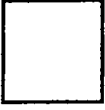
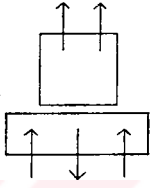

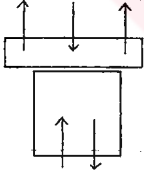

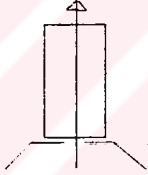

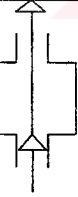
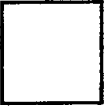
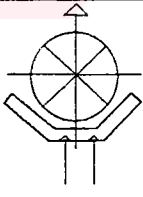
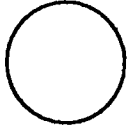
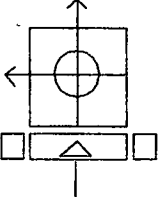
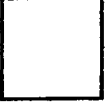
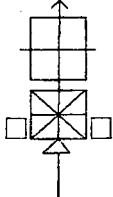
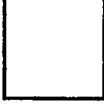
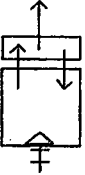

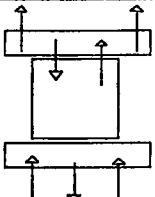

Eğlence parklarında ve tüm mekanlarda tasarımın ve etkinliğin başlangıç noktası “giriş” mekanlarıdır. Giriş mekanları etkinliği kullanacak olan bireylerin, etkinlik ve mekanın ilk algıladıkları noktadır. Bu nedenle bu noktada tasarımın ve mekanın almış olduğu biçimin ziyaretçiler üzerindeki etkisi önem taşımaktadır.

Park kullanıcıları parka hangi amaçla gelmiş olurlarsa olsunlar, park mekanlarından “giriş” kısmını kullanmak zorundadırlar. Giriş bölümleri parkların hoş geldin mekanlarıdır. Bundan dolayı da giriş tasarımları ayrı bir estetik ve biçim kaygısı taşımaktadırlar. Ama her şeyden önce bu mekanında insanlar için tasarlandığı ve işlev verildiği göz ardı edilmemelidir. İnsanlar için yapılan mekan tasarımlarının onların gereksinimlerini en iyi karşılayacak şekilde form verilmelidir. Bu nedenle tasarımın başlangıcı olan giriş mekanı biçimlendirilmesinde gereksinimlerin neler olduğu ve ne gibi düzenlemelerle karşılanacağı mutlaka bilinmelidir.

Giriş mekanı ziyaretçilerin ilk noktaları oldukları için toplu kullanımları söz konusudur. Kapasitenin belirli olduğu eğlence parklarında ziyaretçilere rahat ve huzurlu bir giriş bölümü sunabilmek için, mekanın almış olduğu biçiminde bu fonksiyona uygun olması ve işlemesi gerekmektedir. Tasarımda estetik boyutun yanında kalabalıktan doğacak psikolojik gereksinimleri göz ardı etmemek gerekir.

Avrupa’daki 12 eğlence parkından oluşan eğlence parklarının giriş mekanlarını karşılaştıran biçim ve geometriler Tablo 3.13’de verilmiştir.

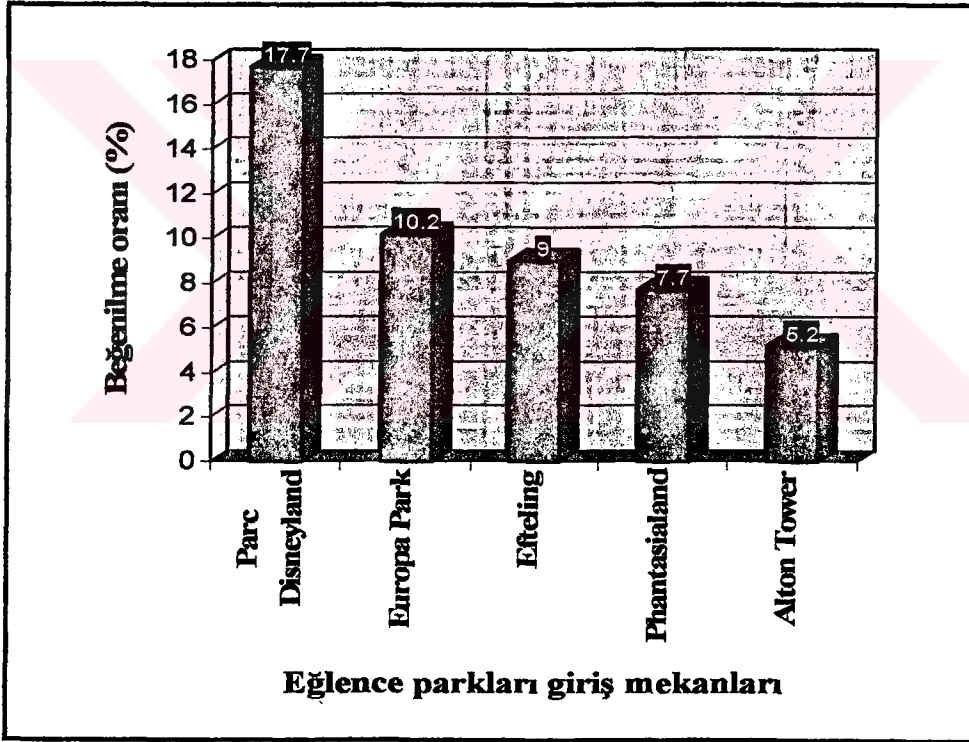
Tablo 3.13. Giriş mekanı plan ve biçim geometri bulguları

Avrupa Eğlence Parkları Giriş Mekanları Biçimsel Karşılaştırılması			
Plan	Biçim	Plan	Biçim
Alton Tower Plan		Thorpe Park	
			
Chessington World		Disneyland Paris	
			
Europa Park		Parc Asterix	
			
Walibi Rhone Alpes		Phantasialand	
			
Efteling		Tivoli Gardens	
			
Terra Mitica		Gardaland	
			

Bu tabloda eğlence parklarının giriş mekanlarının form çalışmaları, temel rasyonel geometrik biçimlere indirgenmiş olup, tasarımda kullanılabilir olan tipolojiler belirlenmeye çalışılmıştır.

Avrupa'daki analiz çalışması yapılan eğlence parklarının giriş mekanlarının almış oldukları formlara bakıldığında, biçimlenmenin geometrik biçimlerden kare, dikdörtgen ve daire üzerinde yoğunlaştığı görülmektedir.

Çalışma alanı ile ilgili parklarda yapılan bir çalışmaya göre de çalışma alanındaki eğlence parklarındaki giriş mekanları içerisinde ziyaretçiler tarafından kullanımı rahat ve biçimsel olarak en uygun olanı Fransa'nın başkenti Paris'teki Parc Disneyland girişidir [64].



Şekil 3.2. Eğlence parkları giriş mekanlarının beğenilme oranları [64]

Eğlence parkları tasarımında, planlamacıların giriş mekanında en çok kullanmış oldukları formun kare olmasının nedeni, karenin her türlü fonksiyona ve etkinliğe hizmet edebilecek bir geometrik yapıya sahip olmasıdır. Kare form diğer geometrik formlardan farklı özelliklere sahiptir. Bu özelliklerinden dolayı mimaride diğer geometrik formlardan ayrılırlar ve bu özellikler sayesinde tercih sebebi haline gelirler.

Kare form ayrıca;

- İçerisinde daire çizilebilme özelliği nedeni ile farklı biçimlere geçiş ve kullanımlara imkan sağlaması,
- Kendisine yüklenen birçok anlamda birlikte irili ufaklı karelere bölünme kolaylığının olması,
- Karenin parçalarının kullanılması ile çok çeşitli formların ve tasarımların elde edilebilmesi,
- Elde edilen yeni form ve mekanlara yeni işlev ve etkinlikler yüklenebilmesi nedeni ile de eğlence parklarının bu mekanlarında tercih sebebi olmuştur [74].

Çalışma alanında incelenen eğlence parklarını giriş mekanlarındaki kareler, çeşitli çizgiler yardımı ile iki, dört veya daha fazla parçalara bölünerek yeni kareler, dikdörtgen formlar elde edilmiştir. Bu yeni mekanlar giriş etkinliğinin farklı işlevleri ile ilişkilendirilmiştir.

3.4.2. Toplanma Dağılma Mekanlarının Değerlendirilmesi

Eğlence parklarının hemen hemen hepsinde görülen toplanma-dağılma noktaları park planlamasının yönlendirici parçalarından birisidir. Giriş mekanından sonra tüm kullanıcıların zorunlu aktivite mekanlarından olan bu mekan daha çok yönlendirme, dinlenme ve karar verme amaçlı kullanılır. Bu nedenle eğlence parkı planlamalarında tasarlanması zorunlu mekanlarındandır.

Dağılma noktaları eğlence parkı sirkülasyon sisteminin en önemli parçalarından birisidir. Toplanma dağılma meydanları sirkülasyon sisteminde park içerisindeki ulaşımın ve eğlence aktivitelerinin en kritik noktalarıdır. Bu mekanlar ziyaretçilere hangi etkinlikleri kullanacakları konusunda fikir verirler. Parkın buluşma ve dinlenme mekanları olarak kullanılırlar.

Meydanlar tasarlanırken dikkat edilmesi gereken en önemli unsur meydanın formunun ve ölçüsünün standartlara uygun olmasıdır. Meydanın yüklendiği tüm bu

fonksiyonlara ve kapasitesine bağı olarak da alacak olduđu formun şeklide değışebilmektedir.

İnsan aklının ve soyut geometrinin bir ürünü olan bu yalın, rasyonel biçimler tasarımın her noktasında olduđu gibi eğlence parkları planlamalarında da deđerlerini sürdürmektedirler. Tasarımcılar eğlence parkları planlamalarında kullanıcılar için en büyük gereksinimlerden olan etkinliklere yönlendirme ve algılama bulgularını daire ve kare ile daha kolay sağlamaktadır. Buna bağı olarak da; park planlamacıları bu evrensel rasyonel geometrik birincil biçimlerin kullanıcılar için en uygun ve işlevsel biçimler olduđunu ileri sürmüştür.

Parkların toplanma – dağılma noktaları bulgularına bakıldığında, meydanların almış oldukları fonksiyonel görevlere göre biçimlenişlerinde daire ve karenin hakim formlar olduklarını görmekteyiz.

Daire, korunma, sonsuz hayat, bütünlük, güneş ve hayat döngüsü anlamına gelmektedir. Daire geometrik şekillerin en üstünü en kusursuz olanıdır ve başlangıcı ve sonu yoktur, bir sonsuzluğu ifade eden en kusursuz formdur.

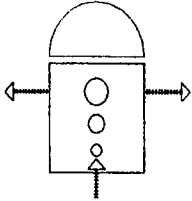
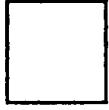
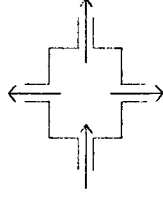
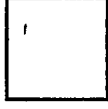
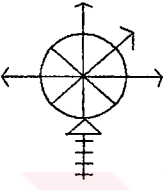
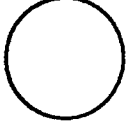
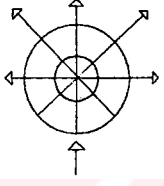
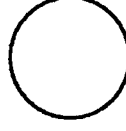
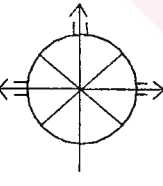


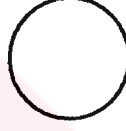
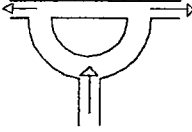

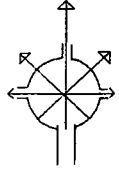
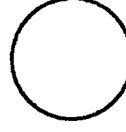
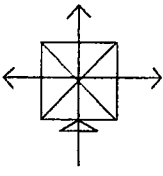
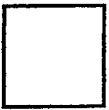
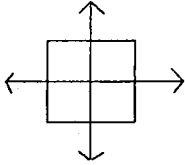
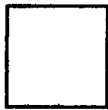
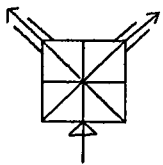
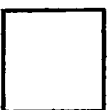
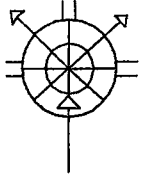
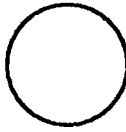
Noktalar daireyi oluşturur ve daire tamamlandığında birliğe varılmış olur. Daire tasarımda ve etkinlik biçim ilişkisinde bir egemen birlik unsurudur. Başı sonu belli olmayan bir biçim olan dairenin tüm çokgenleri içerdiği ve ürettiği söylenir.

Yapılan analiz çalışmalarının bulgularına göre çalışma alanındaki parklarda ki mevcut meydanların plan ve geometrileri Tablo 3.14’de verilmiştir.

Tasarımcıların toplanma ve dağılma noktalarının planlanmasında daireyi tercih etmelerinin bir çok nedeni vardır.

- Dairenin çizilmesi, algılanması, üçüncü boyutta farklı kesitlere ve etkinliklere uyum sağlaması,
- Temelde nötr olan dairenin, yapım, üst, örtü ve taşıyıcı sistem kolaylıklarını da beraberinde getirmesi,
- Her türlü anlamın ve etkinliğin yüklenebilmesi,
- Mekan algılamasının kolay olması ve psikolojik olarak ferah bir ortam sağlamasını bu nedenler arasında sayabiliriz [74].

Tablo 3.14. Toplanma – Dağılma mekanlarının plan ve biçim geometri bulguları

Avrupa Eğlence Parkları Toplanma Dağılma Mekanları Biçimsel Karşılaştırılması			
Plan	Biçim	Plan	Biçim
Alton Tower Plan		Thorpe Park	
			
Chessington World		Disneyland Paris	
			
Europa Park		Parc Asterix	
			
Walibi Rhone Alpes		Phantasialand	
			
Efteling		Tivoli Gardens	
			
Terra Mitica		Gardaland	
			

3.4.3. Sirkülasyon Sistemlerinin Değerlendirilmesi

Bir planlama, ne kadar estetik ve biçimsel kaygı içerisinde yapılmış olsa da kendi içerisinde düzenli ve rahat bir ulaşım sistemine sahip değilse, başarılı bir tasarım sayılamaz. Bu nedenle tasarımcıların eğlence parkları sirkülasyon sistemlerinde dikkat etmesi gereken ziyaretçilerin parkı kolayca dolaşabilmelerini sağlamaktır.

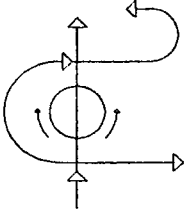
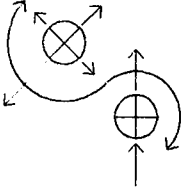
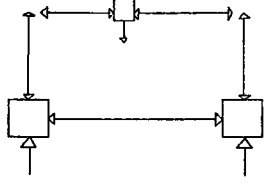
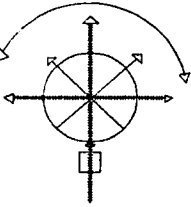
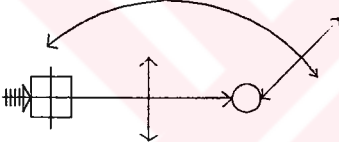
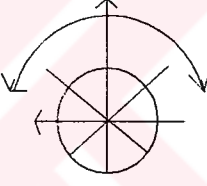
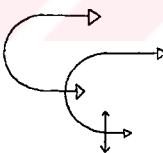
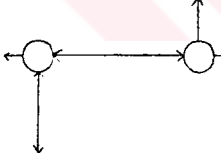
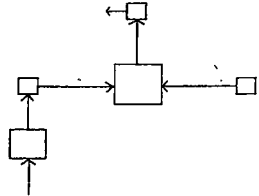
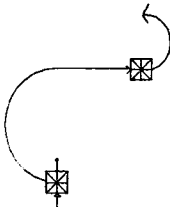
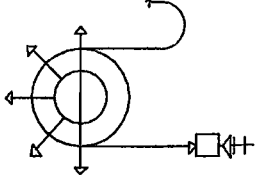
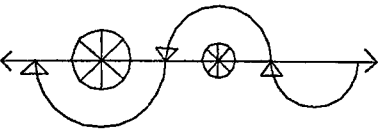
Yapılan analiz çalışmaları sonucunda eğlence parklarında içerisinde en ideal ulaşım şekli olarak, ziyaretçileri en kısa yoldan gitmek istedikleri etkinlik mekanına götüren sirkülasyon sistemi görülmektedir. Etkinlik mekanlarına giden yollar etkinlik türleri ile ilişkilendirilmelidir. Eğlence parkları erişim grafikleri sonucuna göre ortaya çıkan dizilime dikkat edilmelidir.

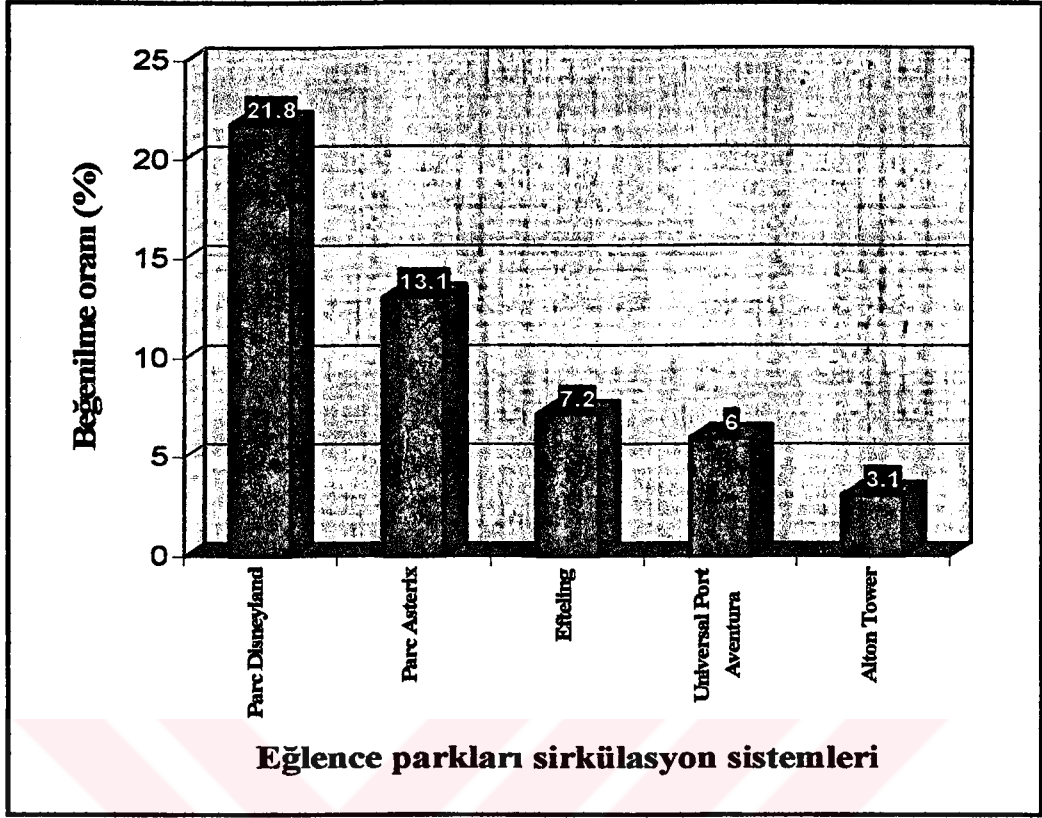
Bir eğlence parkı tasarımı projesinde, giriş planı ile bütünleşen ve gerekli doluluk boşluk oranının sağlandığı çeşitli sirkülasyon plan tipleri ortaya çıkarılabilir. Parkın girişinden itibaren görülmeye değer noktaların sırası ile birbirleri ile ilişkileri sağlanmalı ve kalabalık noktalardaki ulaşım ağı ziyaretçileri sıkmayacak şekilde planlanmalıdır.

Avrupa'daki 12 park üzerinde yapılan analiz çalışmaları sonucunda parkların sirkülasyon kalıplarının almış oldukları biçimler ve grafiksel anlatımlar Tablo 3.15.'de verilmiştir.

Avrupa'daki park kullanıcıları arasında yapılan bir araştırma sonucuna göre çalışma alanının içindeki parklardan sirkülasyon sistemi olarak en beğenilen park, Paris Disneyland 'dır (Şekil 3.3.) [64].

Tablo 3.15. Eğlence parkları sirkülasyon sistemleri plan ve biçim geometri bulguları

Plan	Biçim	Plan	Biçim
	Alton Tower		Thorpe Park
			
	Chessington World		Disneyland Paris
			
	Europa Park		Parc Asterix
			
	Walibi Rhone Alpes		Phantasialand
			
	Efteling		Tivoli Gardens
			
	Terra Mitica		Gardaland
			



Şekil 3.3. Eğlence parkları sirkülasyon sistemlerinin beğenilme oranları [64].

Analiz çalışmalarının sonucunda çalışma alanındaki eğlence parklarının sirkülasyon kalıplarına bakıldığında üç farklı tipte sistemle karşılaşmaktayız.

Bunlar;

1. Lineer Sistem
2. Merkez Dağılım (Yıldız) Sistemi
3. Lineer ve merkez dağılım sistemi

Analiz çalışması sonucu ziyaretçiler tarafından en çok beğenilen sirkülasyon sistemlerinin merkezden dağılım sistemi olduğu görülmektedir.

4. SONUÇLAR VE ÖNERİLER

İnsanoğlunun temel ihtiyaçlarından biri olan rekreasyon, eğlence ve dinlenme etkinlikleri, serbest zaman ve uygulama alanları için özel mekanlar gerektirmektedir. Bu mekanların çoğu genellikle kamu alanları ve açık alanlardır. Sürekli değişen yaşam koşulları ve mekanlar kullanıcıları olan insanları da etkiliyordu. İlk zamanlarda fazla çeşitlilik göstermeyen mekan kavramı, zamanın ve teknolojinin ilerlemesi ile çok çeşitli etkinlikleri de beraberinde getirdi.

Yaşadığımız bu yüzyılda da büyük değişmeler hızlı bir süreç içerisinde devam etmektedir. Teknolojide yaşanan hızlı gelişme insanların doğa ile ilişkilerini bir anlamda koparmıştır. Bunun yanın sıra birçok elektronik aracın varlığı insanların serbest zamanlarını değerlendirme olanaklarını değiştirmiştir. Bu durum insanların açıkta yapılan dinlenme ve eğlence faaliyetlerinden uzaklaştırmıştır. Oysa açık ve yeşil alanlar insanların serbest zamanını değerlendirmesi, eğlence etkinlikleri açısından çok fazla olanak tanıyan mekanlardır. Fakat günümüzde birçok kimse bu olanakların sunduğu fırsatları göz ardı ederek bunların kullanım şeklini farklı biçimde değerlendirmektedir. Tüm bunların sonucunda serbest zamanlarını gereksinimleri doğrultusunda değerlendiremeyen insanlar, yeni eğlenme mekanları arayışına girmişlerdir.

Çok eski dönemlerden bu yana, her çağın kendi özel koşullarına göre kültürden kültüre değişerek sürüp gitmekte olan 'eğlenme kavramı' günümüzde çok daha geniş ve çok daha farklı bir anlam kazanarak, insanın yaşamında geçmişle kıyas kabul etmeyecek kadar önemli bir yer tutmaya başlamıştır. Eğlence parkları kentsel eğlence kültürünün bir parçası olma özelliği taşımaya başlamıştır..

Bu arayıştan doğan eğlence parkı mekanları da beraberinde ayrı birer planlama arayışı ve süreci getirmektedir. Eğlence parklarının gereksinimlere cevap verecek şekilde tasarlanmaları için, ilk önce bu gereksinimlerin ne oldukları ve ne tür mekanlara ihtiyaç duydukları belirlenmelidir.

Dünyada eğlence parkı tasarımcıları, bu mekanları planlarken sadece insanların eğlendiği ve para harcadığı mekanlar olarak algılamamalıdır. Bu mekanlar aynı zamanda insanların psikolojik değerlerinin rahatlatma merkezi konumundadır. Bu nedenle her mekanı ayrı ayrı düşünmeli ve işlev - biçim ilişkisini göz ardı etmemelidir. Bu nokta

eğlence parklarının tasarımında son derece önemlidir. Bundan dolayı planlamalarda belirlenen tasarım kurallarına dikkat etmenin zorunluluğu göz ardı edilmemelidir. Bu noktada bir eğlence parkı tasarımında etkili olabilecek tüm kriterlerin ortaya konulması ve uygulanması gerekmektedir.

Yüksek lisans tezi olarak hazırlanan bu çalışma sırasında yaptığımız literatür araştırmasının sonuçlarına göre, mevcut eğlence parklarının çoğunda bu kriterlere uyulduğunu söylememiz mümkündür.

Bu bağlamda tez çalışmasın da, eğlence parkları mekanlarının biçimlenişi ve sirkülasyon sistemlerinin tipolojisi hakkında araştırma yapılmıştır. Belirlenen çalışma alanındaki eğlence parklarının mevcut planları üzerinden sentaktik analizleri yapılmıştır. Bu analiz sonuçları parklar için hazırlanan kimlik kartlarında toplanarak değerlendirilmiştir.

Eğlence parkları hakkında yapılan literatür araştırması ve analiz çalışmasının sonuçlarına göre eğlence parkı mekanlarının planlanması ve biçimlenişi hakkında elde edilen önemli sonuçlar şöyle sıralanabilir:

- Çalışma alanındaki 12 adet eğlence parkını ziyaret eden kullanıcıların çoğunluğu, bu parkları birer rahatlama ve deşarj olma merkezleri olarak görmekte oldukları anlaşılmıştır.
- Eğlence parkları ihtiyacı günümüz kentlerinin artan nüfus sorunu ile teknolojik gelişmeler sonucu, değişen serbest zaman anlayışı ile doğru orantılı oldukları görülmektedir.
- Eğlence parklarının giriş mekanları, gelen konukların ilk karşılaştıkları nokta oldukları için, park hakkında ilk izlenimlerini oluşturdukları bir mekan olarak göze çarpmaktadır.
- Giriş mekanları parkın kullanıcı kapasitesi düşünülerek fonksiyona bağlı olarak, gerekli ölçü ve biçimde tasarlandığı takdirde kullanıcıların bu mekanda algılarının ve kullanımlarının artacağı düşünülmektedir.
- İncelenen 12 adet Avrupa eğlence parkında, parkların giriş kısımlarının iç kısımlarda yer alan bölümlerle dış mekanlar arasında ilişki kuran bağlantı noktası durumunda oldukları ve bu nedenle dışarıdan gelen kişiler için çağırıcı nitelik taşımakta olduğu saptanmıştır..

- Avrupa'daki 12 adet eğlence parkının giriş mekanları üzerinde yapılan analiz çalışması sonucunda etkinlik – biçim ilişkisi doğrultusunda, en doğru biçimlenişin kare ve dikdörtgen giriş mekanları üzerinde yoğunlaştığı görülmektedir.
- Çalışma alanı olarak belirlenen ve analizleri yapılan eğlence parklarının 10 tanesinin tek giriş mekanına sahip olduğu gözlenmiştir. Bu mekanların ayrıca, kullanıcıların parkı terk ettikleri nokta olarak kullanıldığı saptanmıştır. Bunun nedeni de bu tip parklarda güvenliğin ve park kullanımının ön plana çıktığını göstermektedir.
- Eğlence parklarında kullanıcıların beğenileri üzerinde yapılan araştırmalarda, kullanıcıların parkların içerdikleri etkinliklerden en çok macera ve hız duygusunu en yükseklere çıkaran trenleri (roller coaster) beğendikleri gözlenmiştir. Bu nedenle de incelemesi yapılan 12 adet eğlence parkının 9 tanesinde park planlama çalışmalarında, yönlendirmenin ve parkların sirkülasyon sisteminin bu etkinlikler doğrultusunda belirlendiği tespit edilmiştir.
- Eğlence parklarında yer alan alışveriş ve kültürel yapıtların konum olarak giriş kısımlarına yakın oldukları ve genelde bir sokak dokusu içerisinde işlendikleri gözlenmiştir. Analiz çalışması yapılan 12 adet Avrupa eğlence parkının 11 tanesinde giriş noktasından itibaren dağılma merkezine kadar olan kısımlar alışveriş ve kültürel bir sokak mekanı olarak değerlendirildiği tespit edilmiştir.
- Ayrıca eğlence parklarının ziyaretçiler tarafından beğenilme yüzdelerinin parkın içerdiği eğlence ünitelerinin kalitesine ve sayılarının fazla olmasına bağlı oldukları sonucu çıkarılmıştır. Bu nedenle çalışma alanındaki parklardan biri olan Almanya'daki Europa Park eğlence merkezinin içerdiği 72 farklı eğlence ünitesi ile Avrupa'nın en beğenilen eğlence parkı olduğu saptanmıştır.
- Avrupa'da bulunan 12 adet eğlence parkının analiz çalışması sonuçlarına göre, eğlence parklarındaki zorunlu mekanlardan olan toplanma ve dağılma noktalarının, biçim olarak daire formu üzerinde yoğunlaştıkları belirlenmiştir. 12 adet parkın 6 tanesinin dağılma noktasının daire, 5 tanesinin kare formunu aldığı saptanmıştır. Dairenin bu mekan için işlevselliği en iyi yerine getiren form olduğu ve diyagonal ulaşım ağları ile sirkülasyon sisteminin merkezi olma özelliğinin de taşıdığı yapılan ilişki diyagramlarında görülmektedir.

- Yapılan analiz çalışmalarının sonuçlarına göre çalışma alanındaki eğlence parklarının genel sirkülasyon sistemlerinin, lineer model, merkezci (yıldız) model ve her iki modelin birlikte kullanıldığı üç farklı modelden oluştuğu belirlenmiştir. Bu modeller içerisinde ziyaretçileri ihtiyaçlarına göre, kullanmak istedikleri etkinliğe biran önce ulaştırmayı hedefleyen merkezci sistemin en uygun model olduğu tespit edilmiştir. Çalışma alanındaki parklardan bu model ile planlanmış Paris Disneyland (Fransa) ve Parc Asterix (Fransa)'nın, kullanıcılar üzerinde yapılan anket çalışmalarında en beğenilen park sirkülasyonlarına sahip oldukları belirlenmiştir [64].

Bu çalışmalar ve tespitler göstermiştir ki, eğlence parklarının planlanmasında mekanların yüklenmiş oldukları işlevlerle almış oldukları biçimlerin uyum içerisinde olmaları ziyaretçiler için önem taşıyan kriterlerden birisi olarak gösterilebilir. Çünkü eğlence parklarında hedef kitle her şeyden önce insandır ve insanın ihtiyaçlarına cevap verecek şekilde planlanmalıdır. Eğlence parklarının amacı her yaşta insan topluluklarını ortak bir bileşkede buluşturmak ve onlara serbest zamanlarında eğlenceli vakit geçirtmektir. İyi planlanmış bir eğlence parkında aile üyelerinin tüm ihtiyaçlarına cevap verecek doğru etkinlik biçim ilişkisini yakalamış bir ortamı sağlamak birinci önceliklidir.

Çalışmada elde edilen sonuçlara göre “insanlar doğru etkinlik ve mekanın doğru biçimle birleştiği mekanlarda daha fazla hoşnut olmuş ve eğlenmiştir izlenimi ortaya çıkmaktadır.” Bu bağlamda insanlar için planlanan eğlence mekanlarının tasarlanmasında gerekli mekansal özelliklere ilişkin önerilerimizi şu şekilde sıralayabiliriz.

- Giriş kısımları Eğlence Parklarının iç kısımlarında yer alan bölümlerle dış mekanlar arasında ilişki kuran bağlantı noktası durumunda olduğu saptanmıştır. Bu nedenle dışarıdan gelen kişiler için çağırıcı nitelikte olmalıdır. Giriş bölümleri eğlence parklarında dışarıdan gelen kişilerin ilk karşılaştığı mekan oldukları için parklarının eğlenceli havasını yansıtacak nitelikte ve kullanıcı sayısı düşünülerek gerekli ölçülerde tasarlanmalı, çevre ile uyumlu olmasına özellikle dikkat edilmelidir.
- Eğlence parklarının planlamasında güvenlik kontrolü ve parkın kullanımı göz önünde bulundurularak mümkün olduğunca tek giriş - çıkış mekanı planlanması düşünülmelidir.

- Bir eğlence parkı planlaması yapılırken planlama ana kararı olarak, tasarlanan mekanın insanlar için olduğu unutulmamalı ve gerekli ihtiyaç ve isteklere göre biçimlendirilmelidir.
- Eğlence mekanlarının en önemli mekanlarından olan giriş, toplanma ve dağılma merkezlerinin planlanmasında elde edilen veriler doğrultusunda bir biçim arayışına gidilmelidir. Uygun biçim doğru etkinlikle birleştiği zaman kullanıcının ihtiyaçlarına tam anlamı ile cevap verebileceği düşünülmektedir.
- Eğlence parkları, çok amaçlı olduklarından dolayı etkinlik çeşitliliği bakımından bünyelerinde tüm yaş grupları için fonksiyon ve aktiviteler içeren mekanlar bulundurmalıdır.
- Eğlence Parklarında yer alan alışveriş ve kültürel yapıtların konum olarak giriş kısımlarına yakın olmaları kullanıcı memnuniyeti açısından önemlidir. Ayrıca yönetim ve sosyal tesis gibi diğer kullanımların alışveriş mekanları ile yakın tasarlanması kullanıcılar açısından kolaylık sağlayacağından, dikkate alınmalıdır.
- Bütün park mekanları arasında kolaylıkla ulaşılabilirlik sağlanmalı, sirkülasyon sistemi yayaların alan dışı ile kontak kurmasına izin verecek şekilde düzenlenmeli, geniş rahat ve yürümeye elverişli büyük kalabalıklara aynı anda hizmet verebilecek ana yollar planlanmalıdır.

Bu tez çalışması ile bilimsel açıdan “eğlence parkları ” mekanların biçimlenişi, sirkülasyon sistemlerinin çeşitli analiz tabloları yardımı ile incelenmiş ve örnekler üzerinde sınanmıştır. Bu tür bir yaklaşımla çok farklı açılardan farklı mekanları analiz edip uygun biçimlere ulaşmak mümkün olacaktır. Analiz tablolarında mekanların ve sirkülasyon sistemlerinin analiz yöntemi ile tipolojileri çıkarılarak ziyaretçiler üzerinde en uygun etkinlik biçim arayışına gidilmiştir. bu çalışmada seçilen örneklerin kapsamlı tutulması ve irdelenmesi, analiz tablosunun her türlü sonuca kolay ulaşımını sağlamak amaçlıdır.

Çalışmanın eğlence parkı planlama ve tasarım dünyasına katkısı bu açıdan değerlendirilmelidir. Bu tablolar ile eğlence parkları mekan biçimlenişleri ve dizimleri üzerinde etkili olan kriterlerin neler olabileceği üzerinde yorumlar yapılabilir. Mekan biçimlenişi ve gelişimi üzerinde çalışmalar yapılabilir. Yapılan analiz çalışması sonucunda oluşturulan tabloların benzer konularda yapılacak araştırma ve planlamalara yol gösterici olacağı düşünülmektedir.

5. KAYNAKLAR

1. Fischer, C. S., "Changes in Leisure of Activities, 1840-1940", Journal of Social History, 27,6, (1994), 453-475
2. Murphy, J. "Concepts of Leisure". Recreation and Leisure. Ed. Alan Graefe and Stan Parker. London: Venture Publishing Inc., (1987), 11-16.
3. Davey, P. "Leisure and The City". Architectural Review 9, (1993), 31-42.
4. Altinel, F. "Açık ve Yeşil Alanların Yeniden Geliştirilmesine Bir Yaklaşım - İzmir Kültürpark Örneği", Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir, 1998
5. Pehlivanoglu, T. "Belgrad Ormanının Rekreasyon Potansiyeli Ve Planlama İlkelerinin Tespiti", Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Orman Fakültesi, İstanbul, 1986
6. Winnifrit, T. and Barret, C., "The Philosophy of Leisure", The Macmillan Press Ltd., London, 1993
7. Wylson, A., and Wylson, P., "Theme Parks, Leisure Centres, Zoos and Aquaria", Longman Building Studies, New York, 1994
8. Tarman, R. "Meaning And Function Of The Urban Park As Public Space For Recreation", O.D.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 1994
9. Altan, T., "Kırsal Rekreasyon Alan Planlanması" Çukurova Üniversitesi Ziraat Fakültesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü, 2.Basım, Adana, 1998
10. Grimm, G. "İnsan Sadece Oyun Oynadığı Yerde Tam Bir İnsandır", I. Uluslararası Kent Mobilyaları Sempozyumu, (2001), İstanbul, 275-277
11. Oğuz, D. "Kent Parkı Kavramı yönünden Ankara Kent Parklarının Kullanım Olgusu Üzerine Bir Araştırma", Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 1998
12. Malkoç, E., "Aquaparkların Planlama ve Tasarım Kriterleri Üzerine Bir Araştırma" Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir, 2002
13. Schwilgin, F.A., "Town Planning Guidelines" Second Edition, London, 1984
14. Tabanlıoğlu, M., "Tematik Eğlence Parkları", Domus m' Türkiye, 3, İstanbul (2000), 58-59

15. Yalman, U., "Eğlence Profesyonelleri, Event managers", Domus m' Türkiye, 3. İstanbul (2000), 52-54
16. Gülbahçe, Ö., "Boş Zamanları Değerlendirme Alışkanlıkları:Türkiye Örneği". Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1998
17. Tezcan, M. Boş Zamanların Değerlendirilme Sosyolojisi" Atilla Kitabevi, Ankara, 1994
18. Addington, Ö.E., "% 100 Düşünme Gücü", Çev. Çetinkaya, B., Akaşa Yayınları, İstanbul, 1993
19. Brightbill, K.C and Meyer, D.H., "Community Recreation", New York, U.S.A.,1984
20. Megyeri, F., "Sport and Leisure", Report of The First International Seminar:, Köln, 1965
21. [http:// www.abs.gov.au/ausstats/abs.html](http://www.abs.gov.au/ausstats/abs.html), 28 Ağustos 2002
22. Var, M. "Trabzon ve İlçelerindeki Doğal ve Kültürel Değerlerin Rekreatif Açısından İncelenmesi" Yıldız Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 1987
23. Perdue, R. R. ve Thomason, P. S. "Commercial Recreation". Recreation and Leisure, Ed. Alan Graefe and Stan Parker, Venture Publishing Inc., London (1987), 117-122.
24. Nacak, H., "Aquaparks- Location Requirement and Design Criteria",Yüksek Lisans Tezi, İzmir İleri Teknoloji, İzmir, 2000
25. Çalgüner, E., "Transformation Of Commercial Spaces Into Public Leisure Complexes", Yüksek Lisans Tezi, Bilkent Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 1997
26. Stokowski, A. "Leisure in Society", Mansell Publishing Limited, London, 1994
27. Samdahl, D. M. "Leisure in Our Lives: Exploring The Common Leisure Occasion", Journal of Leisure Research 24 (1992): 19-32
28. Tümer, S. "Rekreasyonla İlgili Kavramların Sınıflandırılması", Peyzaj Mimarlığı Dergisi, (1975-2), 16-21
29. Bayer, M.Z., "Çalışma ve Çalışma Dışı Zamanın Planlanması", Doktora Tezi, ODTÜ, Ankara, 1974
30. Kraus, R., "Recreation And Leisure in Modern Society", Ed. Irwin Altman and Ervin Zube,. Plenum Press , New York, U.S.A, 1971

31. Abadan, N. "Üniversite Öğrencilerinin Serbest Zaman Faaliyetleri", Boş Zamanları Değerlendirme Semineri, Ayrı Baskı, İsmail Akgün Matbaası, İstanbul, 1996
32. Tezcan, M. "Boş Zamanlar Sosyolojisi" Doğan Matbaası, Ankara, 1977
33. Gökçe, B., "Cumhuriyet Döneminde Çocuk Ve Gençlere Ait Yasal Düzenlemeler", T.C. Gençlik Ve Spor Bakanlığı Yayınları, 01-89, Ankara 1983
34. Butler, G., "Introduction to Community Recreation ", Advances in Consumer Research 18, (1991), 445-452.
35. Eckbo, G., "Urban Landscape Design" Mc Grow Hill, Inc., USA, 1964
36. [http:// www.leisuresurvettime.com/statitics](http://www.leisuresurvettime.com/statitics), 16 Haziran 2003
37. [http:// www.statgo.jp/data/shakaia](http://www.statgo.jp/data/shakaia), 19 Temmuz 2003
38. Vaage, O.F., "Changes in Work Time and Leisure Time in Norway 1971-2000", IATUR Conferance, Lisbon, 2002
39. Erdem, N. "Çocuk Oyun Alanlarında Kullanılan Oyun Elemanları Üzerinde Bir Araştırma", I. Uluslararası Kent Mobilyaları Sempozyumu, 2001, İstanbul, 291-299
40. Gür, Ş.Ö. ve Zorlu, T., "Çocuk Mekanları", Yem Yayınları 75, İstanbul, 2002
41. Uzun, G. ve Altunkasa, F., "Rekreasyonel Planlamada Arz Ve Talep" Çukurova Üniversitesi Ziraat Fakültesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü, 2.Basım, Adana 1997
42. Büyük Larousse, Milliyet Yayınları, İstanbul, 1998, Cilt 7, 3552
43. Hadımlı, P., "Eğlence hayatımızın Değişimi Ve Mekan", Yüksek Lisans Tezi, Y.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2000
44. Cross, G. "Leisure in Historical Perspective" Recreation and Shopping, Ed. Alan Graefe and Stan Parker. Venture Publishing Inc., London, (1987). 25-28.
45. Burke, P. "The Invention of Leisure in Early Modern Europe", Past and Present 146", (1994), 136-150.
46. Thema Larousse Tematik Ansiklopedi, Milliyet Yayınları. Cilt 1, 33 İstanbul, 1993
47. Tuna, E. "Şamanlık ve Oyunculuk", 1.Basım, Ed. Bozkurt, L., Okyanus Yayıncılık, İstanbul, 2000
48. <http://www.budizmnet.com/saman.htm>, 16 Mayıs 2001

49. Sevengil, R.A., "İstanbul Nasıl Eğleniyordu-Eski Türklerde Dram Sanatı", İletişim Yayınları, İstanbul,1985
50. And, M. "Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu", T.İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul,1996
51. <http://www.members.tripod.com/granikos/dio.htm>, 22 Ekim 2001
52. <http://www.gizemci.com/mitoloji/minos.htm>, 27 Eylül 2002
53. Marling, K.A., "Designing Disney Theme Parks, Architectural of Reassurance", First Edition, Flammarion, New York, Paris, 1997
54. <http://www.napha.org.history.htm>, 22 Haziran2002
55. <http://www.cichw.net/pmwaux.htm>, 16 Temmuz 2003
56. Young, T. ve Riley, R., "Theme Park Landscapes: Antecedents and Variations", Trustees for arvard University, Washington, D.C., 2002
57. Gür, Ş.Ö., " Mekan Örgütlenmesi", Birinci Baskı, Gür Yayıncılık, Trabzon, 1996
58. Mumcu S. "Açık Mekanlardaki Yer Tercihlerinin, Mekansal Özellikler Açısından İncelenmesi: Trabzon Atapark Örneği" Yüksek Lisans Tezi, K.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon, 2002
59. Gür, Ş.Ö., "Mekansal Söylenceler-2 Potansiyel alanlar ve Gerçek Üstü Alanlar" Yapı Dergisi, Yem Yayınları, 231, İstanbul, (2001), 57-64
60. Gür, Ş.Ö., "Mekansal Söylenceler- Gerçek Mekanlar" Yapı Dergisi, Yem Yayınları, 232, İstanbul, (2001), 39-44
61. Avcioğlu, G., "Eğlence Mimarisi ya da Eğlenceli Mimari" Domus m' Türkiye, 1 Numara Yayıncılık, 3, İstanbul, (2000), 55-57
62. <http://www.themeparksonline.com/news.htm>, 29 Nisan 2003
63. <http://www.themeparkinsider.com/parks>, 18 Mayıs2003
64. <http://www.eurocar-accosions.com/uetspa.htm>, 22 Nisan 2003
65. <http://www.interthemepark.com/designing.htm>, 25 Nisan 2003
66. <http://www.europapark.de/home.htm>, 28 Haziran 2003
67. Nayman, O., "Avrupa'nın En Büyük Örtülü Eğlence Merkezi Tatilya", Tasarım Dergisi, Tasarım Yayıncılık, 64, İstanbul, (1996), 34-45

68. <http://www.europarcs.net/efteling.htm>, 25 Temmuz 2003
69. www.themeparksbrochures.com/maps.htm, 18 Mayıs 2003
70. <http://www.coasterforce.com>, 13 Mart 2003
71. <http://www.alton-tower.com/main.htm>, 12 Mart 2003
72. www.amusementparkhistory.com/news.htm, 27 Ağustos 2002
73. Civelek, Y, S., “Hayvanat Bahçeleri Üzerine Bir Araştırma- Mekansal Farklılığın Ziyaretçi Algılarına Etkileri” Yüksek Lisans Tezi, K.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon, 1999
74. Demirkaya, D., “Mimarlıkta Kare Ve Devinimi”, Yüksek Lisans Tezi, K.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon, 2003



ÖZGEÇMİŞ

1976 yılında Gümüşhane'de doğdu. İlk ve orta okulu Trabzon'da, lise öğrenimini Trabzon Lisesi'nde bitirdikten sonra başladığı K.T.Ü. Orman Fakültesi Peyzaj Mimarlığı Bölümündeki öğrenimini 1999 yılında tamamladı. Aynı yıl K.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı'nda yüksek lisans eğitimine başladı. Halen aynı bölümde öğrenimini devam ettirmekte olan Aktaş'ın uygulanmış birçok projesi mevcuttur.. İngilizce bilmektedir.

