



**T.C.
DÜZCE ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**REKREASYONEL MOTİVASYON VE KISITLAYICILAR;
ANKARA GÖKSU PARKI
VE
HARİKALAR DİYARI PARKI ÖRNEĞİ**

HÜSEYİN SAMET AŞIKKUTLU

TEMMUZ 2008

**REKREASYONEL MOTİVASYON VE KISITLAYICILAR;
ANKARA GÖKSU PARKI
VE
HARİKALAR DİYARI PARKI ÖRNEĞİ**

HÜSEYİN SAMET AŞIKKUTLU

**T.C.
DÜZCE ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
PEYZAJ MİMARLIĞI ANABİLİM DALINDA
YÜKSEK LİSANS DERECESESİ İÇİN
GEREKLİ ÇALIŞMALARI YERİNE GETİREREK
ONAYA SUNULAN TEZ**

TEMMUZ 2008

Fen Bilimleri Enstitüsü'nün Onayı

Prof. Dr. A. Demet KAYA

Enstitü Müdürü

Bu tezin Yüksek Lisans derecesinde bir tez olarak gerekli çalışmaları yerine getirdiğini onaylarım.

Prof. Dr. Güniz AKINCI KESİM

Peyzaj Mimarlığı Bölümü Anabilim Dalı Başkanı

Okuduğumuz bu tezin Yüksek Lisans derecesinde bir tez olarak onaylanması, düşüncemize göre, amaç ve kalite olarak tamamen uygundur.

Doç. Dr. Haldun MÜDERRİSOĞLU

Tez Danışmanı

Jüri Üyeleri

1. Prof. Dr. Nevin AKPINAR
2. Doç. Dr. Haldun MÜDERRİSOĞLU (Tez Danışmanı)
3. Yrd. Doç. Dr. Zeki DEMİR

ABSTRACT

RECREATIONAL MOTIVATION AND CONFLICTS; EXAMPLE OF ANKARA GOKSU PARK AND HARIKALAR DIYARI PARK

AŞIKKUTLU, Hüseyin Samet

Master of Science, Department of Landscape Arhitecture

Advisor: Doç. Dr. Haldun MÜDERRİSOĞLU

July, 2008- 134 pages

It can be said that besides their positive effects in terms of ecology in intensive urban systems, the urban parks are the places where people can recreate themselves and can fullfill their nature missing. But by the time situations such as the users not coming to these areas as intensive as expected are being met. Consequently, the purpose of the subject of recreational motivations and conflicts which explores the reasons that affect the participations of the users to urban parks is to determine the reasons of benefiting from the area mostly.

In this study questionaries have been applied with the aim of determining the recreational motivations and conflicts which effect the 500 users who participate to Göksu Park and Harikalar Diyarı Park that are located in Ankara city. With the obtained data users' profile and the effects of it on the recreational motivations and conflicts, the satisfaction of the users, and the predominate activites that the users attend have been determined and with these determinations accuracy of the hypothesis generated at the begining of the study are discussed. Eventually it has

been determined that motivations and conflicts, general satisfaction and participation to the activities differ according to the parks besides the users profile.

Key Words: Recreation, Motivation, Conflict, State Parks, Satisfaction

ÖZET

REKREASYONEL MOTİVASYON VE KISITLAYICILAR; ANKARA GÖKSU PARKI VE HARİKALAR DİYARI PARKI ÖRNEĞİ

AŞIKKUTLU, Hüseyin Samet

Yüksek Lisans, Peyzaj Mimarlığı Bölümü

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Haldun MÜDERRİSOĞLU

Temmuz, 2008- 134 sayfa

Kent parklarının yoğun kent sistemleri içerisinde ekolojik açıdan olumlu etkilerinin olması yanında, insanların kendilerini yenileyebilecekleri ve doğaya özelemlerini de giderebilecekleri mekânlar durumunda oldukları söylenebilir. Fakat zaman içerisinde çeşitli nedenlerden dolayı bu parklara beklenen yoğunlukta kullanıcının gelmemesi gibi durumlarla karşılaşılmaktadır. Dolayısıyla kent parklarında kullanıcıların katılımlarını etkileyen nedenleri araştıran rekreasyonel motivasyon ve kısıtlayıcılar konusunun amacı çalışma yapılan alandan en fazla şekilde faydalanılmasının nedenlerini belirlemektir.

Bu çalışmada Ankara Kenti içerisinde yer alan Göksu Parkı ve Harikalar Diyarı Parklarına gelen 500 kullanıcıyı etkileyen rekreasyonel motivasyon ve kısıtlayıcıların belirlenmesi için anket çalışması uygulanmıştır. Elde edilen veriler doğrultusunda kullanıcı özelliklerinin rekreasyonel motivasyon ve kısıtlayıcılar üzerine etkileri, kullanıcıların memnuniyetleri ve alanda katıldıkları aktivitelerin

başlıcalarının hangileri olduđu saptanmış ve bu saptamalar ışığında çalışmaya başlarken oluşturulan varsayımların doğruluđu tartışılmıştır. Sonuç olarak; motivasyon ve kısıtlayıcıların, genel memnuniyet ve aktivite katılımının, kullanıcı özelliđi yanında parklara göre de farklılık gösterdiğine ulaşılmıştır.

Anahtar kelimeler: Rekreasyon, Motivasyon, Kısıtlayıcı, Kent Parkları,

Memnuniyet

Aileme...

TEŐEKKÜR

Öncelikle danışman hocam sayın Doç. Dr. Haldun MÜDERRİSOĞLU' na arařtırmalarımın her aşamasında bilgi, öneri ve yardımlarını esirgemeyerek katkıda bulunduđu için en derin teşekkürlerimi sunarım.

Başta Prof. Dr. Güniz AKINCI KESİM olmak üzere, arařtırmam boyunca tavsiye ve yardımlarını esirgemeyerek bana yol gösteren bütün hocalarıma teşekkür ederim.

Arařtırmam süresince birçok fedakârlık gösteren, her türlü yardımlarını ve desteklerini esirgemeyen annem, babam ve kardeşime sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

Sayfa No

ABSTRACT	iii
ÖZET	v
TEŞEKKÜR	viii
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	ix
ÇİZELGELER DİZİNİ	xii
ŞEKİLLER DİZİNİ	xiv
1. GİRİŞ	1
1.1. Çalışmanın Amacı.....	15
2. MATERYAL ve YÖNTEM	17
2.1. Materyal.....	17
2.1.1. Göksu Parkı.....	18
2.1.2. Harikalar Diyarı Parkı.....	21
2.2. Yöntem.....	23
2.2.1. Anket.....	23
2.2.2. Verilerin Analizi.....	24
3. BULGULAR	26
3.1. Göksu Parkına Ait Bulgular.....	26
3.1.1. Göksu Parkı Kullanıcı Özellikleri.....	26
3.1.2. Göksu Parkında Kullanıcı Motivasyonları.....	29
3.1.3. Göksu Parkında Kullanıcı Kısıtlayıcıları.....	32

3.1.4. Göksu Parkında Kullanıcı Memnuniyeti	35
3.1.5. Göksu Parkı Kullanıcılarının Sosyo-Ekonomik Özellikleri ile Motivasyonların İlişkisi	36
3.1.6. Göksu Parkı Kullanıcılarının Alan Kullanım Alışkanlıkları ile Motivasyonların İlişkisi.....	40
3.1.7. Göksu Parkı Kullanıcılarının Sosyo-Ekonomik Özellikleri ile Kısıtlayıcıların İlişkisi.....	42
3.1.8. Göksu Parkı Kullanıcılarının Alan Kullanım Alışkanlıkları ile Kısıtlayıcıların İlişkisi.....	46
3.1.9. Göksu Parkındaki Kullanıcı Özellikleriyle Kullanıcıların Katıldıkları Aktivitelerin İlişkisi.....	47
3.2. Harikalar Diyarı Parkına Ait Bulgular.....	51
3.2.1. Harikalar Diyarı Parkı Kullanıcı Özellikleri.....	51
3.2.2. Harikalar Diyarı Parkında Kullanıcı Motivasyonları.....	54
3.2.3. Harikalar Diyarı Parkında Kullanıcı Kısıtlayıcıları.....	57
3.2.4. Harikalar Diyarı Parkında Kullanıcı Memnuniyeti.....	60
3.2.5. Harikalar Diyarı Parkı Kullanıcılarının Sosyo-Ekonomik Özellikleri ile Motivasyonların İlişkisi	61
3.2.6. Harikalar Diyarı Parkı Kullanıcılarının Alan Kullanım Alışkanlıkları ile Motivasyonların İlişkisi.....	65
3.2.7. Harikalar Diyarı Parkı Kullanıcılarının Sosyo-Ekonomik Özellikleri ile Kısıtlayıcıların İlişkisi	67
3.2.8. Harikalar Diyarı Parkı Kullanıcılarının Alan Kullanım Alışkanlıkları ile Kısıtlayıcıların İlişkisi	71

3.2.9. Harikalar Diyarı Parkındaki Kullanıcı Özellikleriyle	
Kullanıcıların Katıldıkları Aktivitelerin İlişkisi.....	73
4. TARTIŞMA.....	75
5. SONUÇ ve ÖNERİ.....	96
KAYNAKLAR.....	102
EKLER.....	110
EK A. Göksu Parkında Bulunan Kullanımlar.....	110
EK B. Göksu Parkında Bulunan Kullanımların Kapladığı	
Alan Büyüklükleri.....	112
EK C. Göksu Parkıyla İlgili Fotoğraflar.....	114
EK D. Harikalar Diyarı Parkında Bulunan Kullanımlar.....	121
EK E. Harikalar Diyarı Parkında Bulunan Kullanımların Kapladığı	
Alan Büyüklükleri.....	124
EK F. Harikalar Diyarı Parkıyla İlgili Fotoğraflar.....	125
Ek G. Anket Örneği.....	132

ÇİZELGELER DİZİNİ

Sayfa No

Çizelge 1. Kent parklarında kullanım çeşidine göre ayrılan alanlar.....	4
Çizelge 2. Göksu Parkı kullanıcılarının sosyo-ekonomik özellikleri.....	27
Çizelge 3. Göksu Parkı kullanıcılarının alan kullanım alışkanlıkları.....	28
Çizelge 4. Göksu Parkı kullanıcılarının alanda en fazla yaptıkları aktiviteler.....	29
Çizelge 5. Göksu Parkı motivasyon faktörleri.....	32
Çizelge 6. Göksu Parkı kısıtlayıcı faktörleri.....	35
Çizelge 7. Göksu Parkı kullanıcı memnuniyeti.....	36
Çizelge 8. Göksu Parkı kullanıcılarının sosyo-ekonomik özellikleri ile motivasyonların ilişkisi.....	39
Çizelge 9. Göksu Parkı kullanıcılarının alan kullanım alışkanlıkları ile motivasyonların ilişkisi.....	42
Çizelge 10. Göksu Parkı kullanıcılarının sosyo-ekonomik özellikleri ile kısıtlayıcıların ilişkisi.....	45
Çizelge 11. Göksu Parkı kullanıcılarının alan kullanım alışkanlıkları ile kısıtlayıcıların ilişkisi.....	47
Çizelge 12. Göksu Parkındaki kullanıcı özellikleriyle kullanıcıların katıldıkları aktivitelerin ilişkisi.....	50
Çizelge 13. Harikalar Diyarı Parkı kullanıcılarının sosyo-ekonomik özellikleri.....	52
Çizelge 14. Harikalar Diyarı Parkı kullanıcılarının alan kullanım alışkanlıkları.....	53

Çizelge 15. Harikalar Diyarı Parkı kullanıcılarının alanda en fazla yaptıkları aktiviteler.....	54
Çizelge 16. Harikalar Diyarı Parkı motivasyon faktörleri.....	57
Çizelge 17. Harikalar Diyarı Parkı kısıtlayıcı faktörleri.....	60
Çizelge 18. Harikalar Diyarı Parkında kullanıcı memnuniyeti.....	61
Çizelge 19. Harikalar Diyarı Parkı kullanıcılarının sosyo-ekonomik özellikleri ile motivasyonların ilişkisi.....	64
Çizelge 20. Harikalar Diyarı Parkı kullanıcılarının alan kullanım alışkanlıkları ile motivasyonların ilişkisi.....	67
Çizelge 21. Harikalar Diyarı Parkı kullanıcılarının sosyo-ekonomik özellikleri ile kısıtlayıcıların ilişkisi.....	70
Çizelge 22. Harikalar Diyarı Parkı kullanıcılarının alan kullanım alışkanlıkları ile kısıtlayıcıların ilişkisi.....	72
Çizelge 23. Harikalar Diyarı Parkında kullanıcı özellikleriyle kullanıcıların katıldıkları aktivitelerin ilişkisi.....	74
Çizelge 24. (EK B) Göksu Parkında bulunan kullanımların kapladığı alan büyüklükleri.....	112
Çizelge 25. (EK E) Harikalar Diyarı Parkındaki kullanımların kapladığı alan büyüklükleri	124

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa No

Şekil 1. Ankara ili, ilçeleri ve parkların buldukları konumlar.....	18
Şekil 2. (EK A) Göksu Parkında bulunan kullanımlar	110
Şekil 3. (EK C) Parktaki voleybol alanından bir görünüm.....	114
Şekil 4. (EK C) Parktaki dağ kızıağı alanından bir görünüm.....	114
Şekil 5. (EK C) Parktaki çocuk oyun alanından bir görünüm.....	115
Şekil 6. (EK C) Parktaki spor alanından bir görünüm.....	115
Şekil 7. (EK C) Parktaki piknik ünitelerinden bir görünüm.....	116
Şekil 8. (EK C) Parktaki go-card alanından bir görünüm.....	116
Şekil 9. (EK C) Parktaki kayıkla gezinti alanından bir görünüm.....	117
Şekil 10. (EK C) Parktaki restorandan bir görünüm.....	117
Şekil 11. (EK C) Parktaki gözetleme kulesinden bir görünüm.....	118
Şekil 12. (EK C) Parktaki göl içerisinde bulunan kafe' den bir görünüm.....	118
Şekil 13. (EK C) Parktaki mevcut heykellerden bir görünüm.....	119
Şekil 14. (EK C) Parktaki otoparktan bir görünüm.....	119
Şekil 15. (EK C) Parktaki mevcut girişten bir görünüm.....	120
Şekil 16. (EK C) Parktaki mevcut yaya yolundan bir görünüm.....	120
Şekil 17. (EK D) Harikalar Diyarı Parkında bulunan kullanımlar.....	121
Şekil 18. (EK F) Parktaki mevcut kullanımların krokisinden bir görünüm.....	125
Şekil 19. (EK F) Parktaki yönlendiricilerden bir görünüm.....	125
Şekil 20. (EK F) Parktaki mevcut göletten bir görünüm.....	126

Şekil 21. (EK F) Parktaki kafe' den bir görünüm.....	126
Şekil 22. (EK F) Parktaki masal adasındaki heykellerden bir görünüm.....	127
Şekil 23. (EK F) Parktaki çocuk oyun alanından bir görünüm.....	127
Şekil 24. (EK F) Parktaki otoparktan bir görünüm.....	128
Şekil 25. (EK F) Parktaki giriş ve idare binasından bir görünüm.....	128
Şekil 26. (EK F) Parktaki çocuk oyun alanından bir görünüm.....	129
Şekil 27. (EK F) Parktaki piknik ünitelerinden bir görünüm.....	129
Şekil 28. (EK F) Parktan lunaparka girişten bir görünüm.....	130
Şekil 29. (EK F) Parktaki go-card alanından bir görünüm.....	130
Şekil 30. (EK F) Parktaki spor alanından bir görünüm.....	131
Şekil 31. (EK F) Parktaki mevcut heykellerden bir görünüm.....	131

1. GİRİŞ

Günümüzde modernleşme ile birlikte gelişen kentlerin insanların doğayla iç içe yaşamasını engellediği ve kent parklarının da bu ihtiyacı giderdiği söylenebilir. Kent parkları kişinin fiziksel ve psikolojik olarak sağlıklı olmasını sağlamakla birlikte, kent içerisinde huzur veren ve estetik bir etkide sağlayabilmektedirler. Bu sebeplerden dolayı kent parklarının insan, kent ve doğa arasında bağlantı kuran önemli mekânlar oldukları söylenebilir.

Parklar kentler içerisinde insanların nefes alabileceği ve kendilerini yenileyebilecekleri mekânlar olabilmektedir. Bu nedenle parkların her kesimden insanın kullanabileceği, her yaş grubuna uygun olan ve içerisinde çeşitli aktivitelerin bulunduğu bir özellikte olmasının gerektiği söylenebilir. Bunun yanında park kavramı her toplum için farklı anlama gelebilir. Örneğin toplumumuzda genel olarak park kavramına bakış açımız daha çok eğlenceye yönelik piknik yapma, yeme-içme, fuar, lunapark gibi kullanımlarla özdeşleşmiştir. Batı toplumunda kentsel yeşil alan kavramı çeşitli dönemlerde farklı anlamlara karşılık gelmiştir. Onlar için park kimi zaman uçsuz bucaksız yeşil içinde tek başına dolaşma, hayvan gezdirme, doğayla iç içe olmak iken, kimi zaman dinlencenin merkezi olmuştur. Ancak her durumda doğayla bütünleşme ön planda olmuştur. Ülkemizde Cumhuriyetin ilanı ile birlikte kent parkı kavramıyla tanıştırılmış, bu anlamda bu batılı kullanımın tanıtılması hedeflenmiştir. Daha sonraları ise fuar ve eğlence gibi pek çok işlevi barındıran, tasarım anlamında kaos alanlarına dönüşmüştür. Çünkü parklar gereğinden fazla

kentsel mobilyaların yeşili ezdiği mekânlar olmuşlardır. Hatta bu alanlar çoğu zaman kentlerin gelişim sürecinde terk edilmeye yüz tutmuştur (ANONİM, 2003).

“Kent parkları, yoğun çalışma temposu sonucu rekreasyonel ihtiyaçları olan tüm insanların bu tür ihtiyaçlarını karşılayabilmek amacıyla oluşturulmuş kamuya açık alanlardır” (SARIKAYA, 2007).

ÖZTAN (1988) yaptığı çalışmada, kent parklarının buldukları kentte rekreasyonel ve ekolojik yönden bir çok işlevlerinin olduğunu belirtmiştir ve bu işlevleri şu şekilde sıralamıştır (SARIKAYA, 2007):

- Kent parkları, buldukları yerleşim alanının fiziksel açıdan dengesini sağlarlar.
- Kent parkları, kentler ve organik sistem arasında bağlantı sağlarlar. Kentlerin geometrik yapı kalıpları arasına girerek monotonluğu giderirler. Böylelikle bir yandan kentin fiziki yapısının kuruluşunu giderirken öte yandan kentin yapı kitlelerine, yumuşak bir görünüm kazandırıp tüm unsurları organik düzen içinde bir araya getirirler.
- Kent parkları, bir kente mikroklimatik özellik kazandırır.
- Kent parkları, ışık ve temiz hava sağlar, gürültüyü absorbe ederler. Ayrıca kısa süreli rekreasyon için gerekli alanlardır.
- Kent parkları, rekreasyon amaçlı organize edilmiş dış mekânlar sağlarlar. İnsanların eylemli ve eylemsiz rekreasyonları için bütün olanakları hazırlarlar. Örneğin spor aktivitelerine özgü merkezler, golf alanı, kayık, yelken ve yüzme için göl gibi büyük ölçülü rekreasyonlara olanak sağlarlar.

- Kent parkları, kent içindeki insanlarla çevreleri arasında ölçü yönünden denge sağlarlar. Yapı ile yakın çevresindeki açık alanın ortaklaşa yarattığı en önemli özellik anıtsal yapı gruplarının insan üstündeki baskısını hafifleterek ölçü yönünden dengesini sağlamasıdır.
- Kent parkları bir kente estetik yönden fayda sağlarlar. Özellikle içerdikleri bitkisel niteliklerle kentin yapısallığını yumuşatan, ona canlılık veren, renk kazandıran bir estetik değer taşırlar.

Bu gibi sebeplerden dolayı kent parklarının, modern kentleşmenin en önemli tamamlayıcısı ve insanların kendilerini doğal bir ortamda hissetmesini sağlayan mekânlar olduğu söylenebilir.

Kent parkları kullanıcıların fazla yol kat etmeden ulaşabileceği mesafede olması yanında, kullanıcılara kentin gürültü ve karmaşasından kaçabilme olanağı da sağlayabilirler. Ayrıca kent parklarının konum olarak her kullanıcının ulaşabileceği merkezi bir yerde bulunması gerektiği söylenebilir. Bu konumun genel olarak gerçekleştirilemediği durumlarda kent sınırları yakınında hatta dışında yer verilebilir. Kent parkları her 1000 kişi için 12 ha büyüklüğünde önerilmektedir. Ölçü olarak minimum 40 ha verilmekle birlikte mümkün olan durumlarda 100–400 ha büyüklüğü daha çok tercih edilmelidir. Kent parkları 50.000–100.000 kişilik nüfus için araba ile 30 dakika süreli ulaşım uzaklığına hizmet eder. Ayrıca bu alanlar; piknik üniteleri, su sporları, kafeler, restoranlar, dinlenecek gölgelik alanlar, çocuk oyun alanları, sergi alanları, otoparklar ve çeşitli spor alanlarının bulunduğu mekânlardır (YORULMAZ, 2006).

Kent parklarındaki aktiviteler ve kullanımların belli oranlarda olması alandan beklenen memnuniyetin ve katılımın artırılmasında yardımcı olabilmektedir. Kullanımların ve aktivitelerin çeşitliliği de katılımı olumlu etkileyen sebeplerden olduğu söylenebilir. Çeşitlilik ile toplumun her kesimine ulaşılabilir. Böylece parkın kullanımını açısından daha çok verim alınması sağlanabilir. Çizelge 1’ de kent parklarında kullanım çeşidine göre ayrılan alanlar verilmiştir.

Çizelge 1. Kent parklarında kullanım çeşidine göre ayrılan alanlar (UZUN, 1987)

KULLANIM ÇEŞİDİ	ALAN İHTİYACI (da)
Çocuk Oyun Alanı (0–6 Yaş)	1.0
Çocuk Oyun Alanı (6–12 Yaş)	2.0
Spor Alanları	38.0
Sert Yüzeyle Oyun Alanı	6.0
Piknik Alanları	10.0
Serbest Oyun Alanları	8.0
Yüzme Havuzları	2.2
Doğal Alanlar	10.0
Yapı Alanları	5.0
Sergi ve Gösteri Alanları	10.8
Teraslar ve Dinlenme Alanları	10.0
Su Yüzeyleri	8.0
Otoparklar	5.0
Bitkilendirme Alanları	20.0

Kullanıcıların katılımlarında olumlu etkisi olan nedenleri (rekreasyonel motivasyonlar) ve olumsuz etkisi olan nedenleri (rekreasyonel kısıtlayıcılar) araştıran çalışmaların her geçen gün arttığı söylenebilir. Bu çalışmaların incelenmesi ile doğru yönetim kararlarının alınması, bunun yanında planlama ve tasarım aşamasındaki eksikliklerin giderilmesi sağlanabilir. Böylece rekreasyonel alan deneyimlerinin kalitesi artırılabilir.

Rekreasyonel alanlarda motivasyonların belirlenmesi ile ilgili yapılan birçok çalışma vardır. Bu çalışmaların bir çoğu kent parklarındaki kullanıcıların motivasyonlarını incelemiştir. CONFER ve ark. (1996) Delaware Kent Parkında yaptıkları çalışmada kaçış/yalnızlık, doğa/öğrenme, eğlence/rekreasyon, sosyalleşme/merak faktörlerinin kullanıcıları motive ettiğini belirtmiştir. MÜDERRİSOĞLU ve ark. (2006)'nın Ankara Anıttepe Spor Tesislerinde yaptıkları çalışmada rekreasyonel motivasyonları belirlemiş ve bu motivasyon faktörlerinin kullanıcı özelliğine bağlı olarak nasıl değişim gösterdiğini saptamışlardır. CHEN ve ark. (1997) Pensilvanya' da bulunan turizm bölgesinde yaptıkları çalışmada alana sürekli gelen turistlerden çok, alana ilk defa gelen turistlerin ziyaretlerinde alanın ilgi çekici olmasının önemli bir motivasyon olduğunu saptamışlardır. MURRAY ve NAKAJIMA (1999) yaptıkları çalışmada İngiltere'de ticaret yapan Japon idarecilerin boş zaman motivasyonunu incelemiştir ve sonuç olarak motivasyonların etkisi arttıkça, kullanıcılarında kendilerini psikolojik olarak o kadar iyi hissettiklerini saptamışlardır. PAPADAKIS ve ark.(2004)'nın Amerika' daki Brockpord-Suny Üniversitesinde çeşitli bölümlerde okuyan kullanıcıların rekreasyonel motivasyonları ile ilgili yaptıkları çalışmada alana kendi isteğiyle gelen ve gelmeyen kullanıcılar, bayan ve baylar ile aldığı hizmete önem veren ve vermeyenlerin motivasyonlarında farklılıklar olduğunu saptamışlardır. CONFER ve ark. (1996)'nın Delaware Kent Parkında yaptıkları çalışmada kullanıcıların motivasyonlarını arttırmak için yöneticilerin alandaki aktivitelerin çeşitlerini arttırması ve farklı kullanıcıların alana gelmesi için daha fazla organizasyon düzenlemeleri gerektiğini saptamışlardır.

KNOPF ve LIME (1984) yaptıkları çalışmada nehir kullanıcılarını huzur, sakinlik ve doğal ortamda bulunmanın motive ettiğini saptamışlardır. MCINTYRE

(1992) yaptığı çalışmada dağ tırmanıcılarının motivasyonlarını incelemiş ve kullanıcıları yaratıcılık, fiziksel aktivitelere katılım, meydan okuma ve kaçışın motive ettiğini belirtmiştir. TODD ve ark.(2001) dalgıçların motivasyonu ile ilgili yaptığı çalışmada macera, öğrenme, kaçış, sosyalleşme ve kişisel gelişimin kullanıcıları motive ettiğini belirtmişlerdir. GRAEFE ve ark. (1999)'nin Allegheny Doğal Ormanında yaptıkları çalışmada kampçıları ve yaban alanında aktivitelere katılan kullanıcıları kaçış faktörünün motive ettiğini saptamışlardır. EWERT (1985)'in Washigtonda bulunan Rainer Dağına tırmanan sporcuların motivasyonunu ölçmek için yaptığı çalışmada meydan okumak, tanımak, fırsat yaratmak, stres atmak ve fiziksel aktivitelere katılmanın sporcuları motive ettiğini saptamıştır. EWERT (1993)'in Alaska' da bulunan McKinley Dağına tırmanan sporcuların motivasyonlarını ölçmek için yaptığı çalışmada sosyalleşme, heyecan, tırmanma isteği, hayalleri gerçekleştirmek ve kaçış motivasyonlarının etkili olduğunu belirtmiştir. VILTER ve ark. (1995) yaptıkları dağ bisikletçilerinin katılımında egzersiz yapmak, doğayla iç içe olmak, yalnızlık motivasyonlarının etkili olduğunu saptamışlardır ve bunun yanında meydan okumanın ve heyecan motivasyonlarının önemsiz olduğunu belirtmişlerdir. BOWES ve DAWSON (1998) yaptıkları çalışmada Pensilvanya' da bulunan Delaware Nehrinde su kayağı aktivitesine katılan kullanıcıların motivasyonlarını incelemişlerdir. Sonuç olarak su kayağı aktivitesine katılan kullanıcıların yönetim ile ilgili motivasyonlarında farklılıklar olduğunu saptamışlardır. TODD ve ark. (2001) yaptıkları çalışmada dalgıçların motivasyonlarını incelemişlerdir ve dalgıçları farklı sebeplerin motive ettiğini belirlemişlerdir. Yeni başlayan dalgıçlar için macera ve öğrenme motivasyonları etkiliyken, tüm kullanıcılar için sosyal diyalogun önemli bir motivasyon faktörü olduğunu belirtmişlerdir. Fakat beklenmeyen şekilde kişisel değişim faktörünün

kullanıcıları daha az motive ettiği bunun yanında toplumda itibar sahibi olmanın ve kaçış faktörlerinin kullanıcıları daha çok motive ettiği sonucuna ulaşmışlardır. PERRY ve LOOMIS (1998)'in Massachusetts'te bulunan Deerfield Nehrinde yaptıkları çalışmada su kayağı ve rafting yapan kullanıcıların motivasyonlarında farklılıklar olduğunu belirlemişler ve bu farklılıkları incelemişlerdir. Su kayağı yapan kullanıcıları doğal ortamda bulunmak ve kendini özgür hissetmek motive ederken rafting yapan kullanıcıları ise yarışma ve sosyalleşmenin motive ettiğini saptamışlardır. GRAEFE ve ark. (1999)' nın Allegheny Doğal Ormanında yaptıkları çalışmada yaban alanı kullanıcılarını ve kamp alanı kullanıcılarını kaçış faktörünün motive ettiğini belirtmişlerdir. Kaçış, eğlence ve meydan okuma faktörlerinin alana gece kalan kullanıcıları, alana gününbirlik gelen kullanıcılara göre daha fazla motive ettiğini saptamışlardır. Ayrıca kaçış ve alanın yakın oluşu faktörlerinin alana sürekli gelen kullanıcıları, alana ilk defa gelen kullanıcılara göre daha fazla motive ettiğini saptamışlardır. WHITE ve GRAY (2001)'in Amerika'nın Güney Bölgesinde kayak sporuyla ilgilenen kullanıcılar ile ilgili yaptıkları çalışmada doğal manzara seyretmek, dinlenme ve rahatlamak, ailesine karşı sorumluluklarını yerine getirmek, kolay bir aktivite olması, ailesiyle daha çok zaman geçirmek, yeni insanlarla tanışmak ve sosyalleşmek, doğayla iç içe olmak, fiziksel aktiviteye katıldıktan sonra kendini iyi hissetmek ve ilginç insanlarla tanışmak motivasyon faktörleri arasında önemli farklılıklar olduğunu belirtmişlerdir. Özellikle sosyalleşmek ve aktivitelere katılmak motivasyon faktörlerinin bunların arasında en önemlileri olduğunu saptamışlardır. KYLE ve ark. (2005)'nin Amerika'nın Güneydoğu Ulusal Ormanında bulunan 3 farklı kamp alanında yaptıkları çalışmada motivasyonların katılımı olumlu etkilediği ve sürekliliği sağladığını belirtmişlerdir. THAPA ve ark. (2004)'nin Montana-Amerika'da bulunan Gallation Nehrinde yaptıkları çalışmada suya dayalı

rekreasyonda gezinti aktivitesinin motivasyona etkilerini incelemişlerdir ve 3 önemli sonuca ulaşmışlardır. Bunlar; 1) Alana yakın yerde ikamet eden kullanıcıların motivasyonunda sosyal ve fiziksel etkenler ön planda iken, turistlerin motivasyonunda doğa ile iç içe bulunmak ve saygınlık etkenleri ön plandadır. 2) Alana ilk defa gelen kullanıcılar doğal ortamı incelemenin kendilerini motive ettiğini belirtmelerine rağmen, alana sürekli gelen kullanıcıların motivasyonları için yalnız kalmak önemlidir. 3) Bayanların katılımlarında kendilerini evlerinde hissetme duygusunun alana gelmelerinde en etkili motivasyon olduğu, bayların katılımlarında yalnız kalmak duygusunun en etkili motivasyon olduğunu saptamışlardır. LEGARE ve HAIDER (2008)' nin Kanada Ulusal Tarihi Alanı olan Chilkoot' da 1993, 1998 ve 2004 tarihlerinde yaptıkları çalışmada kullanıcıların motivasyonunun zaman içerisinde değişimini incelemişlerdir. Sonuç olarak motivasyonların zaman içerisinde değiştiğini saptamışlardır.

Motivasyonlar her kullanıcı için farklı etki yapabilir. Bu farklılık kullanıcı özellikleri, alan ile ilgili özellikler, demografik yapıyla ilgili olabilir. KAUFFMAN (1984) yaptığı çalışmada kano sporuyla ilgilenen kullanıcıları farklı konuların motive ettiğini belirlemiştir. Bunları; doğal ortam, keşfetmek ve kısa süreli kaçış olarak saptamışlardır. Ayrıca THAPA ve ark. (2004) yaptıkları çalışmada turistler için saygınlık önemli bir motivasyonken, yerli kullanıcılar için alanın fiziksel görünümünün daha önemli bir motivasyon olduğunu belirtmişlerdir. EWERT (1993) yaptığı çalışmada motivasyonla ilgili birçok araştırmada motivasyonel faktörlerin kişilerin demografik özelliklerine, gerçekleştirilen faaliyetin tipine, kullanıcıların önceki deneyim seviyesine bağlı olduğunu belirtmiştir. KINNAIRD (1994), ANNETT ve ark. (1995) yaptıkları çalışmada rekreasyonel faaliyetlere etki eden

motivasyon faktörlerin kullanıcıların cinsiyetine göre değişim gösterdiğini belirtmişlerdir.

DRIVER ve BROWN (1975) yaptıkları çalışmada REP (Recreation Experience Preference) ölçütünü kullanmışlardır ve rekreasyonel faaliyetlere katılımı arttıracak motivasyonları araştırmışlardır. Bu çalışma ile rekreasyonel motivasyonların gelişimi için planlama ve yönetimin önemli olduğunu saptamışlardır (GRAEFE ve ark., 1999). MANFREDO ve ark. (1996) yaptıkları çalışmada REP (Recreation Experience Preference) ölçütünü kullanmışlardır ve motivasyonların ölçülmesi ve geliştirilmesi konusunu araştırmışlardır. PEARCE (1993), PARASURAMAN ve ark. (1988) yaptıkları çalışmada GAP Analizini kullanmışlardır ve motivasyonların dinamik olduğunu ve zamanla değişebileceğini belirtmişlerdir. WHITE ve GRAY (2001) yaptıkları çalışmada T testini kullanmışlardır ve motivasyonların zaman içerisinde değiştiğini saptamışlardır. Zaman içerisinde değişen motivasyonları; manzara seyretmek, dinlenmek ve rahatlamak, ailesiyle beraber vakit geçirmek, sosyalleşme ve yeni insanlarla arkadaşlık kurmak, doğayla baş başa kalmak, fiziksel aktivitelerden sonra kendimi rahat hissetmek, farklı insanlarla tanışmak olarak belirtmişlerdir. Fakat LOUNDSBURY ve HOOPES (1988) yılında yaptıkları çalışmada motivasyonların kararlı olduğunu bununla beraber zaman içerisinde değişmediğini saptamışlardır. WICKS ve BACKMAN (1994) yaptıkları çalışmada motivasyonların zaman içerisinde değişmediğini saptamışlardır.

Rekreasyonel motivasyonların belirlenmesi ve bunların doğrultusunda uygun planlama, tasarım ya da yönetim kararlarının alınması ile rekreasyonel anlamda

alandan en iyi şekilde fayda sağlanabilir. Ayrıca bu konuyla ilgili olarak çok eski yıllardan beri çeşitli çalışmaların yapıldığı söylenebilir. Örneğin; WHITE ve GRAY (2001) yaptıkları çalışmada turizm motivasyonu ile ilgili çalışmaların 1950'lerden beri sürdüğünü ve özellikle son yıllarda motivasyon ile ilgili çalışmaların arttığını belirtmişlerdir. MANNELL ve KLEIBER (1997) yaptıkları çalışmada motivasyonel çeşitliliğin ve motivasyonların geniş kapsamlı olmasının katılımı arttıracaklarını belirtmişlerdir. Ayrıca MANNELL ve KLEIBER (1997) yaptıkları çalışmada motivasyonların rekreasyon aktivitelerine ve kullanıcıların kullanım hedefleriyle ilgili olduğunu saptamışlardır. GRAEFE ve ark. (1999) yaptıkları çalışmada özellikle gününbirlik olarak gelen kullanıcıları doğayla baş başa kalmak ve onu keşfetmek konularının motive ettiğini saptamışlardır. BEARD ve RAGHEP (1983) yaptıkları çalışmada psikolojik özelliklerin motivasyona etkilerinin olduğunu saptamışlardır. ROSENTHAL ve ark. (1982) yaptıkları çalışmada rekreasyonel faaliyetlere katılımda dolaşma, kaçış, doğal tecrübe, içsel duygular, egzersiz, benzer insanlarla beraber olmak, mutlu olmak ve strese kaçış motivasyonlarının etkili olduğunu belirtmişlerdir (GRAEFE ve ark., 1999). GRAEFE ve ark. (1981) 2 farklı rekreasyonel alanda yaptıkları çalışmanın sonucunda öğrenme ve stres motivasyon faktörlerinin benzerlik gösterdiğini diğer motivasyon faktörlerini kullanıcıları aynı şekilde etkilemediğini saptamışlardır (GRAEFE ve ark., 1999). MANNING (1986) yaptığı çalışmada motivasyonların davranış ile etkili olduğunu belirtmiştir. EWERT ve HOLLENHORST (1989) yaptıkları çalışmada kullanıcıların faaliyeti birlikte gerçekleştirdiği grup boyutu ve tipinin de aynı zamanda motivasyonel faktörler üzerinde etkili olduğunu belirtmişlerdir. SCHREYER ve ark. (1984) yaptıkları çalışmada deneyim ve tecrübelerin kullanıcıları motive ettiğini saptamışlardır. THAPA ve ark. (2004) yaptıkları çalışmada yaban alanlarına ilk defa gelen

kullanıcıları öğrenmenin motive ettiğini, bunun yanında alana sürekli gelen kullanıcıları kaçışın motive ettiğini saptamışlardır. KNOPF ve LIME (1984) 2 farklı nehirde motivasyonları belirlemek için yaptıkları çalışmada alana ilk defa gelen kullanıcılarla, sürekli gelen kullanıcıların motivasyonlarında farklılıklar olduğunu belirtmişlerdir. MURRAY ve NAKAJIMA (1999) yaptıkları çalışmada motivasyonları 4 faktör grubunda toplamışlardır. Bunlar şu şekildedir; 1) Entelektüellik (öğrenme, keşfetmek, incelemek, hayallerini gerçekleştirmek), 2) Sosyalleşme (arkadaşlık ve kişiler arası ilişkiler), 3) Yetenek – Beceri, 4) Kaçış. Ayrıca gelir durumunun motivasyonlar üzerine etkileriyle ilgili bir çok çalışma yapılmıştır. Örneğin; TODD ve ark. (2001) dalgıçların motivasyonu ile ilgili olarak yaptıkları çalışmada kullanıcıların büyük kısmının yıllık gelirinin 60.000\$ olduğunu, THAPA ve ark. (2004) Gallation Nehrinde gezinti aktivitesine katılan kullanıcılar ile ilgili yaptıkları çalışmada kullanıcıların %34 ünün yıllık gelirinin 90.000\$ olduğunu saptamışlardır.

Kullanıcıların katılımlarını olumsuz etkileyen kısıtlayıcılar konusuyla ilgili olarak bir çok çalışma yapılmıştır. MÜDERRİSOĞLU ve ark. (2005)' nin kısıtlayıcılar ile ilgili yaptıkları çalışmada A.İ.B.Ü. Düzce Yerleşkesinde rekreasyonel faaliyetlere katılım sıklıklarını etkileyen nedenleri incelemişlerdir. Sonuç olarak yaptıkları Faktör Analizi ile kısıtlayıcıları kişinin fizyolojik özellikleri, arkadaşları, ekonomik durumu, kendine olan güveni, alan yetersizliği, kişisel (içsel, ruhsal nedenler) ve zaman olarak gruplamışlardır. CROMPTON ve KIM (2004)' in yaptıkları çalışmada kent parkı kullanımında etkili olan kısıtlayıcıların zamanla değişim gösterdiğini ve bu değişimin nedenlerini incelemişlerdir. Sonuç olarak

kısıtlayıcıların algısı zaman, alan ile ilgili durumlar ve hava şartlarına bağı olarak deęişim gösterdiğini saptamışlardır.

JOHNSON ve ark. (2001) Amerika' da yaptıkları çalışmada kırsal alanda yaşayan bayanlar için güvenlik, yetersiz tesisler ve açık alan rekreasyonu ile ilgili eksikliklerin önemli kısıtlayıcılar olduğunu, ayrıca kırsal alanda yaşamının açık hava rekreasyonunda önemli bir kısıtlayıcı olduğunu çalışmalarında saptamışlardır.

Toplum içerisindeki sosyo - demografik farklılıklar, kullanıcı statüleri ve kullanıcı özellikleri(yaş, cinsiyet, ekonomik durum, vb.)'nin her kullanıcıya göre deęiştii için kısıtlayıcıların da her kullanıcı için etkisi deęişmektedir. Örneğin; KINNAIRD (1994), ANNETT ve ark. (1995) kısıtlayıcılar ile ilgili yaptıkları çalışmada; kısıtlayıcıların etkilerinden dolayı bay ve bayanların rekreasyonel faaliyetlere katılımlarının farklılık gösterdiğini belirtmişlerdir ve planlama kararları alınırken her iki grubunda ayrı ayrı düşünülmesi gerektiğini saptamışlardır. JACKSON ve HENDERSON (1995), RAYMORE ve ark. (1994) yaptıkları çalışmada kısıtlayıcıların cinsiyete göre deęişim gösterdiğini belirtmişlerdir. Ayrıca SHORES ve ark. (2007) yaptıkları çalışmada bayanların baylara göre kısıtlayıcılardan daha farklı şekilde etkilendiklerini ifade etmişlerdir. Örneğin DEEM (1986); ALEXANDRIS ve CARROL (1997) yaptıkları çalışmada bayanlar için en önemli kısıtlayıcının ekonomik durum olduğunu belirtmişlerdir. SHORES ve ark. (2007) kısıtlayıcılar ile ilgili yaptıkları çalışmada insanların sınıf özelliklerinin onların kısıtlayıcı algısını etkilediğini saptamışlardır. CRAWFORD ve JACKSON (2005) yaptıkları çalışmada cinsiyet, sosyo-ekonomik yapı ve dięer faktörlerin kullanıcılar üzerinde kısıtlayıcıların etkilerinin deęişim gösterdiğini belirtmişlerdir.

SHINEV ve FLOYD (2005) yaptıkları çalışmada kısıtlayıcıların belirlenmesi için cinsiyet, ırk, sosyal sınıf, yaşanılan yer gibi çeşitli konuların araştırmalarda hesaba katılması gerektiğini belirtmişlerdir. CROMPTON ve KIM (2004) yaptıkları çalışmada kısıtlayıcıların etkilerinin cinsiyet, yaş ve gelir durumuna göre değişim gösterdiğini saptamışlardır. ALEXANDRIS ve CARROLL (1997) spora dayalı katılımlarda kısıtlayıcıların farklı demografik yapılara etkileri ile ilgili yaptıkları çalışmada 4 farklı sonuç ortaya saptamışlardır. Bunları; 1) Kadınlar özellikle erkeklere göre içsel kısıtlayıcılardan daha çok etkilenmektedir. 2) Kısıtlayıcı algısı özellikle düşük eğitilmiş kullanıcılarda artmaktadır. 3) Yaş arttıkça kısıtlayıcı algısı azalmaktadır. 4) Evli olan kullanıcılar bekâr kullanıcılara göre kısıtlayıcılara daha çok önem vermektedir. SHORES ve ark.(2007)'nin yaptıkları çalışmada değişik hiyerarşi gruplarında kısıtlayıcıların kullanıcı özelliklerinden yaş, cinsiyet ve etnik yapı ile nasıl değişim gösterdiğini incelemişlerdir. Sonuç olarak yaşla ilgili kısıtlayıcıların, zaman ile ilgili kısıtlayıcılara göre daha önemli olduğunu saptamışlardır.

CRAWFORD ve GODBEY (1987) yaptıkları çalışmada kısıtlayıcıları 3 grupta toplamıştır. Bunlar; bireyin psikolojik durumunu ve tavrını içeren içsel kısıtlayıcılar, birbirlerinden farklı karakteristik özelliklerinin çatışmasından kaynaklanan kişisel arası kısıtlayıcılar, kişilerin serbest zamanlarını değerlendirme şekli ile ilgili taleplerle rekreasyonel faaliyetlerin ve alanların uyumsuzluğu sonucu oluşan yapısal kısıtlayıcılardır. WALKER ve VIRDEN (2005) yaptıkları çalışmada rekreasyonel kısıtlayıcıları 4 grupta toplamıştır. Bunlar; doğal çevreye bağlı kısıtlayıcılar, sosyal çevreye bağlı kısıtlayıcılar, çevreye bağlı kısıtlayıcılar, yönetime bağlı kısıtlayıcılardır. Ayrıca JACKSON (1988)'un yaptığı çalışmada rekreasyonel

kısıtlayıcıları 2 grupta toplamıştır. Bunlar içsel ve çevreden kaynaklanan kısıtlayıcılardır. İçsel kısıtlayıcıları; kişisel beceri, yetenek, bilgi ve sağlık problemleri olarak belirtmiştir. Çevreden kaynaklanan kısıtlayıcıları; parasızlık, zaman, ulaşım olarak belirtmiştir. STODOLSKA (1998) yaptığı çalışmada kısıtlayıcıların gruplanmasında farklı bir yaklaşım önermiştir. Bunlar durağan kısıtlayıcılar ve değişken kısıtlayıcılarıdır.

Rekreasyonel kısıtlayıcılar ile ilgili çalışmaların özellikle kullanıcıların alanı kullanma sıklığından daha çok alanı kullanma şekillerini ve deneyimlerinin kalitesinde değişime neden olan sebepleri incelediği söylenebilir. Bunun yanında kısıtlayıcıların katılımı olumsuz etkilemesi ile rekreasyonel anlamda zararlar karşılaşılabileceği söylenebilir. Örneğin; CROMPTON ve KIM (2004) yaptıkları çalışmada kısıtlayıcıların etkisinin çok fazla olması durumunda katılımın azalabileceğini belirtmektedir. Bu zararı minimuma indirmek için kısıtlayıcıların iyi şekilde incelenmesi gerektiği söylenebilir. Ayrıca kısıtlayıcılar ile ilgili çalışmaların sonuçlarının birbirlerine çok yakın olduğu görülmektedir. Bunun nedeni kısıtlayıcıların herkes için ortak olmasından kaynaklanabilir. Örneğin; ALEXANDRIS ve CARROLL (1997) yaptıkları çalışmada farklı rekreasyonel koşullarda ve farklı kültürlerde kısıtlayıcılarla ilgili yapılan çalışmalarda kısıtlayıcıların benzerlik gösterdiğini belirtmişlerdir. Bununla benzer olarak CROMPTON ve KIM (2004) yaptıkları çalışmada rekreasyonel kısıtlayıcıların özellikle son 20 yıldır incelendiğini ve yapılan çalışmaların artış gösterdiğini belirtmişlerdir. Ayrıca JACKSON (1991) yılında yaptığı çalışmada kısıtlayıcıların katılımlar üzerinde büyük engeller yarattığını saptamıştır. Ayrıca bu konuyla ilgili çalışmaların 1980'lerin sonu ile 1990'ların başında oldukça fazla incelendiğini

belirtmiştir. Rekreasyon alanlarında bulunan spor alanlarının katılım üzerinde önemli bir yeri olduğu ve spor alanlarının çeşitliliğinin kullanıcıların alana gelmesi açısından önemli olduğu söylenebilir. Bunun yanında spor alanlarının yetersizliği ya da yapısal eksiklikler neticesinde ortaya çıkan çeşitli kısıtlayıcılar etkisiyle kullanıcıların alandan memnuniyetleri azalabilir. JACKSON (1988) yaptığı çalışmada spor ve rekreasyon alanlarında kısıtlayıcıların etkilerini incelemiştir. Farklı olarak bir diğer önemli kısıtlayıcı olan fiyat durumu kullanıcıların katılımını olumsuz etkileyebilir. Örneğin; CROMPTON ve KIM (2004) yaptıkları çalışmada zaman içinde fiyat artışının katılımı olumsuz etkilediği ve bunun önemli bir kısıtlayıcı olduğunu belirtmişlerdir.

1.1. Çalışmanın Amacı

Her geçen gün kent parklarının ve rekreasyon alanlarının sayısının artmasıyla birlikte kullanıcıların bu tür alanlara gelmesinde etkili olan motivasyon ya da kısıtlayıcıları araştıran çalışmaların sayısının da arttığı söylenebilir. Kullanıcıları etkileyen motivasyonların ve kısıtlayıcıların belirlenmesini amaçlayan bu çalışmaların incelenmesi ile doğru planlama, yönetim vb. kararları alınması sağlanabilir. Böylece bu tür alanlara yıl içerisinde en fazla katılımın sağlanarak alana gelen kullanıcıların deneyimlerinin kalitesi artırılabilir.

Bu çalışmanın temel 2 amacı vardır. İlki Göksu Parkı ve Harikalar Diyarı Parklarına gelen kullanıcıları etkileyen rekreasyonel motivasyon ve kısıtlayıcıların belirlenmesi, ikinci olarak rekreasyonel faaliyetlere katılan kullanıcıların sosyo-ekonomik özellikleri ile alan kullanım alışkanlıklarının etkilerinin ortaya konulmasıdır. Bu amaçlarla aşağıdaki varsayımların doğruluğu araştırılmıştır.

1) Kullanıcıların sosyo-ekonomik özelliklerine göre motivasyon ve kısıtlayıcılarda değişim olmaktadır.

2) Kullanıcıların alan kullanım alışkanlıklarına göre motivasyon ve kısıtlayıcılarda değişim olmaktadır.

3) Parklara göre motivasyon ve kısıtlayıcılarda farklar vardır.

4) Kullanıcıların sosyo-ekonomik özelliklerine göre katıldıkları aktiviteler değişim göstermektedir.

5) Kullanıcıların alan kullanım alışkanlıklarına göre katıldıkları aktiviteler değişim göstermektedir.

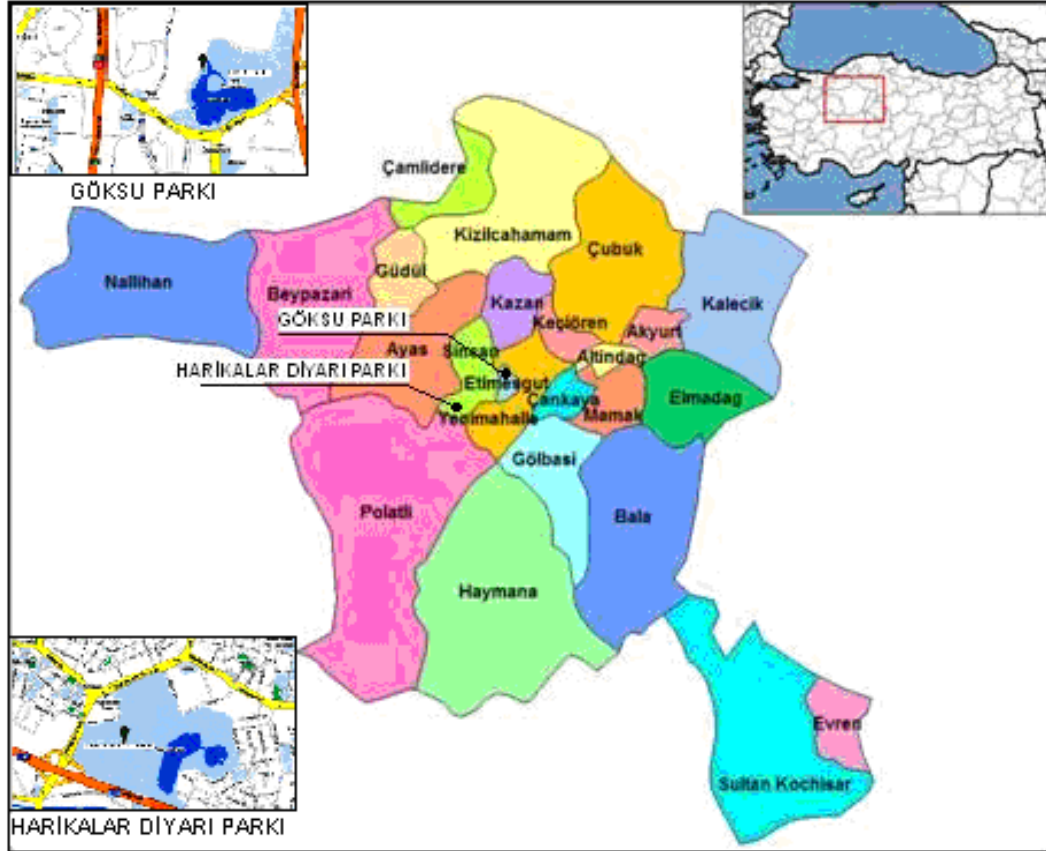
2. MATERYAL VE YÖNTEM

2.1. Materyal

Bu çalışmanın ana materyalini Ankara Kentinde bulunan Göksu Parkı ve Harikalar Diyarı Parkları oluşturmaktadır. Kent Parkı niteliği taşıyan bu iki park, kapsam bakımından benzer fakat tasarım ve planlama bazında tamamen birbirinden farklı iki rekreasyonel alan niteliğindedir. Her iki parkta Ankara şehir merkezi dışında bulunmakta ve merkezden yaklaşık olarak arabayla 25-30 dakikalık ulaşım mesafesindedir. Parklar sadece buldukları semtlere değil, Ankara'daki diğer semtlerde yaşayan kullanıcılara ve Ankara dışında yaşayan kullanıcılara da hitap etmektedir. Bu gibi sebeplerden dolayı her iki park için, Ankara'nın önemli rekreasyon alanlarından oldukları söylenebilir. Özellikle su kullanımının geniş tutulması ve suya dayalı aktivitelerinde olması sebebi ile Ankaralıları için ayrıca bir önemi olduğu söylenebilir. Böylece Ankaralıları doğal bir ortam sağlayan bu parkların, kullanıcılara doğayla iç içe piknik yapılabilecek bir ortam da sağlayabilmektedir.

Araştırmada yardımcı materyal olarak iki parkında teknik verilerini içeren projeleri park yönetiminden temin edilmiştir. Ayrıca Ankara Üniversitesi Ziraat Fakültesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü Kütüphanesi, Düzce Üniversitesi Orman Fakültesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü Kütüphanesi ve Yüksek Öğrenim Kurumu (YÖK) Bilgi İşlem Merkezinden çeşitli doktora, yüksek lisans tezlerine ulaşılmıştır.

Bunun yanında araştırmanın önemli bir kısmını oluşturan yerli ve yabancı makalelere ulaşılmıştır. İnternet ortamından ise çeşitli kaynaklar, fotoğraflar ve parklar hakkında verilere ulaşılmıştır.



Şekil 1. Ankara İli, İlçeleri ve parkların buldukları konumlar(ANONİM, 2008a; ANONİM, 2008b)

2.1.1. Göksu Parkı

MEMLÜK (1995) yaptığı çalışmada eski adıyla Susuz Göleti olarak bilinen Göksu Parkının, Ankara-İstanbul karayolu üzerinde, Ankara'dan 20 km uzaklıkta olduğunu ve karayolunun İstanbul yönünde yolun hemen 500 metre batısında (solunda) kuzey-güney istikametinde bulunduğunu belirtmiştir (SARIKAYA, 2007).

“Göksu Parkı Ankara’ da bulunan başlıca rekreasyon alanlarından. Toplam kullanım alanı 508.000 m²’ dir. Bu alanın 127.189 m²’si göletten oluşmaktadır. Toplam yeşil alan 250.000 m² olup, bu alan üzerinde 98.700 adet ağaç, ağaççık ve çalı dikilidir. Park, su ve yeşilin bir arada bulunduğu sosyal, kültürel ve sportif amaçlı kullanılacak bir çok alandan oluşmaktadır. Bunlardan başlıcaları; Yelken Kaskatlı Ada Restoran, Tepe Restoran, Çay bahçeleri, Sinema salonu, Spor salonu, Çocuk oyun alanları, Otoparklar, içerisinde 473 adet barbekünün bulunduğu 13.000 m² piknik alanı(yaklaşık 800 ünite), Türkiye de ilk defa kurulan Dağ kızağı, göl kenarında 1.6 km uzunluğunda ahşap yürüme yolu, seyir amaçlı deniz feneri olarak sayılabilir” (ANONİM, 2008c).

Bunun yanında Göksu Parkında 37 adet heykel, 68 adet çeşme, 320 adet 2’li çardak, 74 adet 3’lü çardak, 96 adet piknik masası yer almaktadır (ANONİM, 2006a).

“Göksu Parkı (Susuz Göleti), İstanbul yolu batı kesimi Eryaman Toplu Konut Bölgesinin yanında, kent merkezinden yaklaşık 20–25 km uzaklıkta bir bölgede, 354.051 metrekarelik bir rekreasyon alanına ve 127.189 metrekarelik Gölet alanına sahip olup, toplam 481.240 metrekarelik bir alan üzerine kurulmuştur” (ALAN, 2005).

ANONİM (2004)’ e göre; Göksu Parkı Rekreasyonel Alanı’ nın yüzölçümü yaklaşık olarak 500 bin metrekare dir. Bunun yaklaşık 140 bin metrekaresi göl alanı, geri kalan 360 bin metrekare’ lik alanı ise toprak alanıdır. Ankaralıların su kullanım ihtiyacını karşılayan başlıca parklardan olan Göksu Parkı yapım aşamasında birçok

zorluk yaşanmıştır. Özellikle yükseklik farkı nedeniyle, alan içerisinde düz alan oluşturmak için büyük sorunlar yaşanmıştır. Alan üzerindeki yamaçlarda yapılan kazı çalışmaları sonucu yaklaşık olarak 1.000.000 m³ hacminde toprak açığa çıkmıştır. Bu toprak, alanın belirli yerlerinde düz alan ve yapay tepeler elde etmek amacıyla uygulanan dolgu çalışmalarında kullanılmıştır. Alanın planlanmaya başlandığı zamandan sonra, alanın yapımı bittiğinde ilk yapılan halinden farklı birimler eklendiği gibi daha önceden yapılan bazı birimlerde kaldırılmıştır. Sabit kalan kullanımların da alanlarında çeşitli değişiklikler olmuştur. Bu değişikliklerin nedeni, fazla talep görmeyen kullanımlardır. Bu kullanımlar zaman içerisinde çok fazla rağbet görmemesi nedeniyle kaldırılmış ya da yerlerine başka kullanımlar yapılarak değerlendirilmiştir. Kaldırılan alanlardan birçoğu yeşil alan olarak kullanılmıştır. Kullanılan bu yeşil alanlar içerisinde ağaç dikimi yapılmamış, çalı ve mevsimlik çiçek dikimi suretiyle alanlar değiştirilmiştir. Bu alanların yeşil alan olarak değerlendirilmesinin nedeni yapı alanlarının eski planlamadan daha fazla olması ve bitkisel alanın yeterli görülmemesidir (DENİZ ve TENDİK, 2004).

ANONİM (2004)'e göre; 1960 yılında Taşkın Koruma Havzası olarak kullanılan ve daha sonra 1972 yılında Susuz Göleti Rekreatiyonel Alanı olarak düzenlenen alan, Çevre Koruma Daire Başkanlığınca yapılan onarım çalışmaları sonunda Göksu Parkı Rekreatiyonel Alanı olarak 2003 yazında hizmete açılmıştır (DENİZ ve TENDİK, 2004).

ANONİM (2004)' e göre; “Yapılan çalışmalar sonucu, Susuz Göleti Rekreatiyonel Alanı'nın kullanıcı talebini karşılamadığı görülmüş ve alanda yapılan onarım çalışmaları ile şimdiki halini alması sağlanmıştır. Ayrıca, Ankara kenti

çevresinde bu tür rekreasyonel alanlara yoğun ilgi olmasına rağmen ulaşım zorluğu nedeniyle Gölbaşı ve Kızılcahamam gibi kent kıyısında bulunan bölgelere yeteri kadar talep olmamaktadır. Bu nedenle, belirli zamanlarda, insanların bu bölgeleri tercih etmeleri sonucu yoğunluk artmış ve zaman zaman alanların taşıma kapasiteleri aşılmıştır. Bu alanlara yapılması düşünülen revizyon ve genişletme çalışmaları, ulaşımı diğerlerine nazaran daha kolay olan Susuz Gölette onarım çalışmaları yapılarak Göksu Parkı'nın oluşturulmasının da bir diğer nedendir” (DENİZ ve TENDİK, 2004) .

Göksu Parkıyla ilgili olarak mevcut kullanımlar (EK A), mevcut kullanımların kapladığı alan büyüklükleri (EK B), parkla ilgili fotoğraflar (EK C) eklerle birlikte verilmiştir.

2.1.2 . Harikalar Diyarı Parkı

Ayrıca eski adıyla Yunus Göleti olarak bilinen Harikalar Diyarı Parkı, konum olarak Ayaş istikametinde, Ankara’ dan yaklaşık 25 km uzaklıkta ve karayolunun sağında bulunduğu söylenebilir.

“Avrupa'nın en büyük parkı olan Harikalar Diyarı Parkı Ankara'nın Sincan İlçesinde bulunmaktadır. 05.10.2003 tarihinde faaliyete geçen bu parkın toplam kullanım alanı 1.320.000 m² dir. Bu alanın 92.000 m²'sini suni göletler oluşturmakta, bu göletlerin içerisinde kayıklar ve su bisikletleriyle gezmek mümkündür. Toplam yeşil alan 650.000 m² olup bu alan üzerinde 47.360 adet ağaç, ağaççık ve çalılık

dikili, 330.000 m²'sinin ise yürüyüş yolları ve sert zeminden oluşmakla beraber 41.000 m²'lik açık otoparkı mevcuttur” (ANONİM, 2006b).

“1.200.000 m² alana kurulan park; piknik alanları, spor, kültürel ve yeşil alanları ile sadece Sincan ve Eryamanlılar’ ın değil, tüm başkentlilerin yeşil alan ve dinlenme yeri gereksinimini karşılamaktadır. Bu alanın 92.000 m²’ sini suni göletler oluşturmakta, bu göletlerin içerisinde kayıkla ve su bisikletiyle gezmek mümkündür. 650.000 m² aktif yeşil alana sahip olan parka; 70.000 adet ağaç, 350.000 adet bodur bitki, 28.000 m²’ lik alana ise mevsimlik çiçek dikili, 330.000 m²’ sinin ise yürüyüş yolları ve sert zeminden oluşmakla beraber 41.000 m²’ lik otoparkı mevcuttur” (YORULMAZ, 2006).

“Park genelinde 2 adet büyük, 8 adet küçük Oyuncakistan, 287 adet demir, 267 adet ahşap oturma bankı, 62 adet piknik masası, 22 adet barbekülü çardak, 764 adet aydınlatma direği, 308 adet projektör, 376 adet metal, 55 adet palyaço figürlü çöp kovası ve 15 adet değişik figürlerde heykel bulunmaktadır” (ANONİM, 2006b).

Ayrıca park içerisinde bulunan go-kart, kaykay pisti, model gemi yüzdürme alanı, model uçak pisti, model araba pisti, halı sahalar, basket sahaları, mini golf sahaları, masa tenisi alanları, tenis kortları ve 5000 kişilik oturma kapasiteli Nejat Uygur amfi tiyatrosu gibi birçok sportif ve kültürel alanda faaliyeti bir arada yapmanın yanı sıra piknik alanlarından faydalanmak mümkündür (ANONİM, 2006b).

Bunun yanında Harikalar Diyarı Parkında 25.000 m² lik alanda çocuklar için kurulmuş Masal Adası bulunmaktadır (ANONİM, 2008c).

Harikalar Diyarı Parkı ile ilgili olarak mevcut kullanımlar (EK D), mevcut kullanımların metrekaresi (EK E), parkla ilgili fotoğraflar (EK F) eklerle birlikte verilmiştir.

2.2. Yöntem

2.2.1. Anket

Bu çalışmada Ankara Kentinde bulunan Harikalar Diyarı Parkı ve Göksu Parklarında toplam 500 adet anket yüz yüze görüşme yöntemi ile yapılmıştır. 100.000 den fazla kişinin kullandığı bir alanda 0,05 anlamlık düzeyinde %5' lik örnekleme hatası sebebi ile her bir park için 250 kişiye anket uygulanmıştır (BAŞ, 2003). Anket soruları hazırlanırken TODD ve ark. (2001), CONFER ve ark.(1996), GRAEFE ve ark. (1999), WHITE ve GRAY (2001), BOWES ve DAWSON (1998), PERRY ve LOOMIS (1998), MÜDERRİSOĞLU ve ark. (2005) ve MÜDERRİSOĞLU ve ark. (2006)' nın çalışmalarından yararlanılmıştır. Anket örneği EK G' de verilmiştir.

2007 yılının Şubat – Aralık tarihleri arasında yapılan anket kapsamında uygulanan anket soruları 5 bölümde toplanmıştır. Bunlar aşağıda belirtilmiştir.

- I. Bölümde kullanıcı özelliklerinden yaş, cinsiyet, eğitim durumu, aylık gelir durumu, iş durumu, alana kimle geldikleri, alana nasıl ulaştıkları, alana hangi

sıklıkta geldikleri, alanda geçirdikleri zaman, hangi semtte yaşadıkları ve kaç yıldır Ankara'da yaşadıkları sorularına cevap alınmıştır.

- II. Bölümde kullanıcılara katıldıkları aktiviteler sorulmuştur. Kullanıcılardan tercih ettikleri ilk üç aktiviteyi yazmaları istenmiştir.
- III. Bölümde 30 sorudan oluşan motivasyonları belirlemeyi amaçlayan sorular sorulmuştur. 5 noktalı Likert ölçeğinden yararlanılmıştır. "1" etkisiz, "5" çok etkili olarak belirlenmiştir.
- IV. Bölümde 24 sorudan oluşan kısıtlayıcıları belirlemeyi amaçlayan sorular sorulmuştur. 5 noktalı Likert ölçeğinden yararlanılmıştır. "1" etkisiz, "5" çok etkili olarak belirlenmiştir.
- V. Bölümde kullanıcıların alandan genel memnuniyetlerini belirlemek amacıyla sorular sorulmuştur. 3 noktalı Likert ölçeğinden yararlanılmıştır. "1" memnun değilim, "3" çok memnunum olarak belirlenmiştir.

2.2.2.Verilerin Analizi

Tüm çalışmanın istatistiksel analizi SPSS 11 programı kullanılarak yapılmıştır. Öncelikle kullanıcı özelliklerinin ve kullanıcıların alanda katıldıkları ilk 3 aktivitenin % olarak frekansları belirlenmiştir. Motivasyon ve kısıtlayıcıların faktörlerini oluşturmak için Faktör Analizinden yararlanılmış ve faktörlerin güvenilirliğini ortaya koymak için Güvenilirlik Analizi yapılmıştır. Genel memnuniyet ile motivasyon ve kısıtlayıcıların ilişkisini ortaya koymak için Korelasyon Analizi yapılmıştır. Motivasyon ve kısıtlayıcılara kullanıcı özellikleri ile alan kullanım alışkanlıklarının etkisini ortaya koymak için tek yönlü Varyans

Analizinden yararlanılmıştır. Aktivite tercihi ile kullanıcı özellikleri arasındaki ilişkiyi ortaya koymak için tek yönlü Varyans Analizinden yararlanılmıştır.

3. BULGULAR

Bu bölümde Ankara’ da bulunan Göksu Parkı ve Harikalar Diyarı Parklarında kullanıcılara uygulanan anket verileri doğrultusunda oluşturulan çizelge ve yorumları verilmiştir.

3.1. Göksu Parkına Ait Bulgular

Göksu Parkında uygulanan anket sonuçları ile kullanıcı özellikleri belirlenmiş ve motivasyon ile kısıtlayıcılar üzerine etkileri yorumlanmıştır. Ayrıca kullanıcıların aktivite seçimleri ve memnuniyetleri oluşturulan tablolar ile açıklanmıştır.

3.1.1. Göksu Parkı Kullanıcı Özellikleri

Göksu Parkında yapılan anket çalışması sonucunda kullanıcıların sosyo-ekonomik özellikleri incelenmiştir (Çizelge 2). Buna göre ankete katılanların %41’ i 21-30 yaş arasında, %58’i bay, %58’i üniversite mezunu, %34’ü 850- 1250 YTL gelire sahip, % 51’ i öğrenci, % 43’ ü Etimesgut İlçesinde ikamet etmekte ve % 34’ ü 15 ile 25 yıldır Ankara’da yaşamaktadır.

Çizelge 2. Göksu Parkı kullanıcılarının sosyo-ekonomik özellikleri

KULLANICI ÖZELLİKLERİ		KOD	YÜZDE DEĞER (%)
YAŞ	<20	1	38
	21–30	2	41
	31–40	3	12
	41–50	4	6
	50>	5	3
CİNSİYET	Bayan	1	42
	Bay	2	58
EĞİTİM DURUMU	Okur- yazar değil	1	0
	İlköğretim	2	6
	Lise	3	34
	Üniversite	4	58
	Lisansüstü	5	2
AYLIK GELİR DURUMU (YTL)	<500	1	9
	500–850	2	17
	850–1250	3	34
	1250–2250	4	27
	2250>	5	13
İŞ DURUMU	Çalışıyor	1	31
	Öğrenci	2	51
	Çalışmıyor	3	10
	Emekli	4	8
YAŞADIĞI İLÇE	Sincan İlçesi	1	8
	Etimesgut İlçesi	2	43
	Yenimahalle İlçesi	3	13
	Keçiören İlçesi	4	8
	Altındağ İlçesi	5	1
	Çankaya İlçesi	6	17
	Mamak İlçesi	7	2
	Yenikent İlçesi	8	1
	Kazan İlçesi	9	1
	Gölbaşı İlçesi	10	1
	Ankara Dışı	11	5
ANKARA'DA YAŞAMA SÜRESİ	1–5 yıl arası	1	29
	5–15 yıl arası	2	26
	15–25 yıl arası	3	34
	25 yıl ve üzeri	4	11

Göksu Parkında yapılan anket çalışması sonucunda kullanıcıların alan kullanım alışkanlıkları incelenmiştir (Çizelge 3). Buna göre ankete katılanların % 73'ü Göksu Parkına arkadaşlarıyla gelmekte, %41'i arabayla ulaşmakta, % 40' ı yılda bir ve daha çok olarak parkı ziyaret etmekte ve kullanıcıların %66'sı iki saat ve üzerinde parkta zaman geçirmektedir.

Çizelge 3. Göksu Parkı kullanıcılarının alan kullanım alışkanlıkları

KULLANICI ÖZELLİKLERİ		KOD	YÜZDE DEĞER (%)
ALANA KİMLERLE GELDİĞİ	Aile	1	22
	Arkadaş	2	73
	Yalnız	3	5
ALANA NASIL ULAŞTIĞI	Araba	1	41
	Yaya	2	20
	Otobüs-Minibüs	3	37
	Bisiklet	4	1
	Motosiklet	5	1
ALANA GELİŞ SIKLIĞI	Yılda Birden Az	1	12
	Yılda Bir ve Daha Çok	2	40
	Ayda Bir ve Daha Çok	3	30
	Haftada Bir ve Daha Çok	4	15
	Her gün	5	3
ALANDA GEÇİRDİĞİ ZAMAN	Yarım Saatten Az	1	1
	Yarım Saat –Bir Saat Arası	2	12
	Bir – İki Saat Arası	3	21
	İki Saat ve Üzeri	4	66

Göksu Parkında yapılan anket sonucunda kullanıcıların alanda en fazla yaptıkları aktiviteler incelenmiştir (Çizelge 4). Buna göre ankete katılanlar 1. sırada en fazla olarak %17 oranıyla dağ kızıağını, 2. sırada en fazla olarak %16 oranıyla yürüyüş yapmayı, 3. sırada en fazla olarak %20 oranıyla dağ kızıağını tercih etmiştir.

Çizelge 4. Göksu Parkı kullanıcılarının alanda en fazla yaptıkları aktiviteler

	AKTİVİTE	KOD	1. SIRADA TERCİH EDİLME ORANI %	2. SIRADA TERCİH EDİLME ORANI %	3. SIRADA TERCİH EDİLME ORANI %
İÇ MEKÂN AKTİVİTELERİ					
	Gençlik merkezine katılmak	2	0	0	0
	Yüzme	12	0	0	0
	Restoran	23	1	1	0
	Kafe	27	1	1	6
DIŞ MEKÂN AKTİVİTELERİ					
Pasif bireysel aktiviteler	Dinlenmek	18	1	4	3
	Stres Atmak	20	1	1	3
	Eğlenmek	21	0	4	7
	Boş zaman değerlendirmek	24	0	0	0
	Yalnız Kalmak	25	0	0	1
	Doğayla Baş başa kalmak	26	1	0	0
	Sessizlik	30	0	1	0
Aktif bireysel aktiviteler	Gezmek	1	5	13	4
	Yürüyüş	7	13	16	9
	Spor	8	5	2	4
	Koşu	11	1	0	0
Aktif grup aktiviteleri	Luna park	4	0	0	0
	Konser	5	0	0	0
	Futbol	9	1	1	1
	Basketbol	10	0	1	0
	Dağ kızıağı	13	17	7	20
	Go card	14	8	7	13
	Masal adası	16	0	0	0
	Çocuk parkı	17	1	0	0
	Trenle gezinti	22	2	2	1
	Voleybol	28	2	1	3
Arkadaşlarla beraber olmak	29	1	1	0	
SUYA DAYALI AKTİVİTELER					
	Kayıkla gezinti	6	4	15	7
	Balık tutmak	15	1	2	1
	Göl manzarasını seyretmek	19	0	0	0
PIKNIK AKTİVİTESİ					
	Piknik	3	4	15	7

3.1.2. Göksu Parkında Kullanıcı Motivasyonları

Bu çalışmada motivasyonun katılıma etkisi üzerine 30 adet kriter değerlendirilmiştir. Bu kriterleri açıklayabilmek için Faktör Analizinden yararlanılmıştır. Analiz sonucunda kriterler altı faktörde toplanmıştır. Bu faktörler etki derecelerine göre MFIV (eğlence), MFI (alan ile ilgili özellikler), MFV (kaçış), MFIII (ekonomik özellikler), MFVI (kişisel katılım), MFII (sosyalleşme) olarak

sıralanmaktadır. Çizelge 5’de analiz verileri ve faktör grupları ile ilgili bilgiler verilmiştir.

- I. Faktör (alan ile ilgili özellikler), %16 varyansla açıklanmakta ve Cronbach’s alpha’sı 0,89’ dur. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün yüksek derecede güvenilir olduğunu göstermektedir (ÖZDAMAR, 1999). I. Faktöre 8 adet motivasyon kriteri girmektedir. Bu kriterlerin ortak özelliği alanla ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkilisi ise piknik alanının temiz ve düzenli olmasıdır.
- II. Faktör (sosyalleşme) %14 varyansla açıklanmakta ve Cronbach’s alpha’sı 0,83’ dür. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün yüksek derecede güvenilir olduğunu göstermektedir. II. Faktöre 6 adet motivasyon kriteri girmektedir. Bu kriterlerin ortak özelliği sosyalleşme ile ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkilisi ise benzer ilgi alanlarına sahip insanlarla birlikte olmaktır.
- III. Faktör (ekonomik özellikler) %10 varyansla açıklanmakta ve Cronbach’s alpha’sı 0,80’ dir. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün yüksek derecede güvenilir olduğunu göstermektedir. III. Faktöre 4 adet motivasyon kriteri girmektedir. Bu kriterlerin ortak özelliği ekonomik özellikler ile ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkilisi ise alanı kullanma maliyetinin düşük olmasıdır.
- IV. Faktör (eğlence) %9 varyansla açıklanmakta ve Cronbach’s alpha’sı 0,74’ dür. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün oldukça güvenilir olduğunu

göstermektedir. IV. Faktöre 4 adet motivasyon kriteri girmektedir. Bu kriterlerin ortak özelliği eğlence ile ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkilisi ise eğlenmek ve iyi vakit geçirmektir.

- V.Faktör (kaçış) %9 varyansla açıklanmakta ve Cronbach's alpha'sı 0,75' dir. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün oldukça güvenilir olduğunu göstermektedir. V. Faktöre 5 adet motivasyon kriteri girmektedir. Bu kriterlerin ortak özelliği kaçış ile ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkilisi ise stres atmaktır.
- VI. Faktör (kişisel katılım) %6 varyansla açıklanmakta ve Cronbach's alpha'sı 0,49' dur. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün düşük güvenilir olduğunu göstermektedir. Bu nedenden dolayı değerlendirme dışı tutulmuştur.

Çizelge 5. Göksu Parkı motivasyon faktörleri

MOTİVASYON	MOTİVASYON A.O.	MFI	MFII	MFIII	MFIV	MFV	MFVI
Alanın temiz ve bakımlı olması	3,23	0,69					
Alanın iyi idare edilmesi	2,96	0,72					
Alanın iyi planlanmış olması	2,81	0,70					
Piknik alanının temiz ve düzenli olması	3,30	0,79					
Doğal bir ortamda bulunma duygusu	3,19	0,59					
Alanda çok sayıda aktivitenin bulunması	2,64	0,58					
Alanda emniyet ve güvenliğin yeterli olması	3,14	0,79					
Otoparkın yeterli olması	2,67	0,66					
Sosyal ve kültürel açıdan bilgilerimi artırmak	2,04		0,72				
Benzer ilgi alanlarına sahip insanlarla birlikte olmak	2,39		0,68				
Bilgi ve becerilerimi geliştirmek	1,92		0,77				
Farklı kültürde insanlarla arkadaşlık kurmak	2,02		0,73				
Yeni insanlarla tanışmak	1,98		0,66				
Hobi edinmek ve bunları geliştirmek	2,22		0,58				
İyi vakit geçirecek başka bir yerin olmaması	2,42			0,60			
Alanın yakın oluşu	2,63			0,85			
Ulaşımın kolaylığı ve ucuzluğu	2,53			0,81			
Alanı kullanma maliyetinin düşük olması	2,68			0,61			
Arkadaşlarımla birlikte olmak	3,54				0,72		
Eğlenmek ve iyi vakit geçirmek	3,74				0,74		
Sosyal bir ortam paylaşmak	3,13				0,68		
Boş zamanlarımı değerlendirmek	3,06				0,58		
Günlük rutin yaşantıdan uzaklaşmak	2,97					0,70	
Okul ve iş stresinden kurtulmak	3,07					0,69	
Toplum yaptırımlarından uzaklaşmak	2,39					0,55	
Kendim için bir şeyler yapma duygusu	2,75					0,53	
Stres atmak	3,45					0,49	
Yalnız kalmak	2,20						0,48
Spor aktivitelerine katılmak	2,22						0,47
GENEL ART. ORT		2,97	2,06	2,55	3,36	2,93	2,30
ALFA		0,89	0,83	0,80	0,74	0,75	0,49
VARIANCE (%)		16	14	10	9	9	6

MFI: Alan ile ilgili özellikler; MFII: Sosyalleşme; MFIII: Ekonomik özellikler; MFIV: Eğlence
MFV: Kaçış; MFVI: Kişisel katılım
Motivasyonun etki derecesi:1 “etkisiz”, 5 “çok etkili”

3.1.3. Göksu Parkında Kullanıcı Kısıtlayıcıları

Bu çalışmada kısıtlayıcıların katılıma etkisi üzerine 24 adet kriter değerlendirilmiştir. Bu kriterleri açıklayabilmek için Faktör Analizinden yararlanılmıştır. Analiz sonucunda kriterler altı faktörde toplanmıştır. Bu faktörler

etki derecelerine göre KFV (davranış bozukluğu), KFIV (kalabalık), KFIII (ekonomi), KFVI (içsel nedenler), KFII (alan yetersizliği), KFI (güvenlik) olarak sıralanmaktadır. Çizelge 6'da analiz verileri ve faktör grupları ile ilgili bilgiler verilmiştir.

- I. Faktör (güvenlik) %16 varyansla açıklanmakta ve Cronbach's alpha'sı 0,85' dur. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün yüksek derecede güvenilir olduğunu göstermektedir (ÖZDAMAR, 1999). I. Faktöre 7 adet kısıtlayıcı kriteri girmektedir. Bu kriterlerin ortak özelliği güvenlik ile ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkilileri ise emniyet ve güvenliğin yeterli olmaması ile çocuk oyun alanının yeterli olmamasıdır.
- II. Faktör (alan yetersizliği) %12 varyansla açıklanmakta ve Cronbach's alpha'sı 0,77' dür. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün oldukça güvenilir olduğunu göstermektedir. II. Faktöre 5 adet kısıtlayıcı kriteri girmektedir. Bu kriterlerin ortak özelliği alan yetersizliği ile ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkilileri ise alan içerisinde çok fazla yasak ve kısıtlama bulunması ile sosyal ve kültürel etkinliklerin yeteri kadar düzenlenmemesidir.
- III. Faktör (ekonomi) %10 varyansla açıklanmakta ve Cronbach's alpha'sı 0,74' dür. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün oldukça güvenilir olduğunu göstermektedir. III. Faktöre 3 adet kısıtlayıcı kriteri girmektedir. Bu kriterlerin ortak özelliği ekonomi ile ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkilisi ise alana ulaşımın kolay olmamasıdır.
- IV. Faktör (kalabalık) %10 varyansla açıklanmakta ve Cronbach's alpha'sı 0,75' dür. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün oldukça güvenilir olduğunu

göstermektedir. IV. Faktöre 4 adet kısıtlayıcı kriteri girmektedir. Bu kriterlerin ortak özelliği kalabalık ile ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkili olan ise sessiz yerler bulunmamasıdır.

- V. Faktör (davranış bozukluğu) %10 varyansla açıklanmakta ve Cronbach's alpha'sı 0,76'dır. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün oldukça güvenilir olduğunu göstermektedir. V. Faktöre 3 adet kısıtlayıcı kriteri girmektedir. Bu kriterlerin ortak özelliği davranış bozukluğu ile ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkili olan ise insanların ortak kullanım alanlarına gerekli önemi vermemesi ve korumamasıdır.
- VI. Faktör (içsel nedenler) %8 varyansla açıklanmakta ve Cronbach's alpha'sı 0,66'dür. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün oldukça güvenilir olduğunu göstermektedir. V. Faktöre 2 adet kısıtlayıcı kriteri girmektedir. Bu kriterin ortak özelliği içsel nedenler ile ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkili olan ise vakit bulamamaktır.

Çizelge 6. Göksu Parkı kısıtlayıcı faktörleri

KISITLAYICI	KISITLAYICI A.O.	KFI	KFII	KFIII	KFIV	KFV	KFVI
Maddi durumunun buradaki faaliyetleri gerçekleştirmeye yeterli olmaması	1,75	0,48					
Sağlık durumunun elverişli olmaması	1,67	0,59					
Emniyet ve güvenliğin yeterli olmaması	1,97	0,65					
Tur ve gezilerin sık olarak düzenlenmemesi	1,90	0,46					
Kültürel ve ahlaki yapının engellenmesi	1,92	0,71					
Aydınlatmanın yeterli olmaması	1,89	0,73					
Çocuk oyun alanının yeterli olmaması	1,97	0,63					
Alan içerisinde çok fazla yasak ve kısıtlama bulunması	2,22		0,55				
Alanda yeterli sayıda aktivitenin bulunmaması	1,97		0,56				
Piknik alanlarının yeterli olmaması	1,97		0,52				
Spor alanlarının yeterli olmaması	2,13		0,76				
Sosyal ve kültürel etkinliklerin yeteri kadar düzenlenmemesi	2,22		0,75				
Alana ulaşımın kolay olmaması	2,28			0,75			
Alana girişin sınırlandırılmaması	1,97			0,64			
Alana ulaşım giderinin yüksek olması	2,14			0,83			
Kalabalık nedeniyle yalnız kalamamak	2,10				0,72		
Sessiz yerler bulunmaması	2,27				0,81		
Alanın doğal olmaması	2,08				0,63		
Doğayla bütünleşmemek	2,11				0,61		
Dinlenecek ve gölgelik alanların sayılarının yeterli olmaması	2,25					0,61	
İnsanların ortak kullanım alanlarına gerekli önemi vermemesi ve korumaması	2,31					0,77	
İnsanların yasaklara uymamaları	2,28					0,75	
Arkadaşlarının buradaki faaliyetlere katılmak istememesi	1,91						0,70
Vakit bulamamak	2,28						0,79
GENEL ART ORT		1,84	2,09	2,14	2,15	2,27	2,10
ALFA		0,85	0,77	0,74	0,75	0,76	0,66
VARIANCE(%)		16	12	10	10	10	8

KFI: Güvenlik; KFII: Alan yetersizliği; KFIII: Ekonomi; KFIV: Kalabalık
KFV: Davranış bozukluğu; KFVI: İçsel nedenler
Kısıtlayıcıların etki derecesi: 1 “etkisiz”, 5 “çok etkili”

3.1.4. Göksu Parkında Kullanıcı Memnuniyeti

Kullanıcı özelliklerinden genel memnuniyet ile motivasyon faktörleri ve kısıtlayıcı faktörlerinin Korelasyon Analizinde çıkan sonuçlar şu şekilde açıklanabilir (Çizelge 7).

- Genel memnuniyet motivasyon faktörlerinden alan ile ilgili özellikler, sosyalleşme, eğlence, kaçış ile doğru orantılı olarak etkileşim gösterirken, kısıtlayıcı faktörlerinden alan yetersizliği faktörü ters orantılı olarak etkileşim göstermektedir. (Pozitif değerli veriler doğru orantılı etkileşim olduğunu gösterirken, negatif değerli veriler ters orantılı etkileşim olduğunu göstermektedir.)

Çizelge 7. Göksu Parkı kullanıcı memnuniyeti

	MFI	MFII	MFIII	MFIV	MFV	KFI	KFII	KFIII	KFIV	KFV	KFVI
GENEL MEMNUNİYET	0,32***	0,22***	0,04	0,18**	0,20**	-0,04	-0,13*	-0,12	-0,09	-0,09	-0,06

*p<0,05; **p<0,01; ***p<0,001

MFI: Alan ile ilgili özellikler; MFII: Sosyalleşme; MFIII: Ekonomik özellikler; MFIV: Eğlence; MFV: Kaçış

KFI: Güvenlik; KFII: Alan yetersizliği; KFIII: Ekonomi; KFIV: Kalabalık

KFV: Davranış bozukluğu; KFVI: İçsel nedenler

3.1.5. Göksu Parkı Kullanıcılarının Sosyo-Ekonomik Özellikleri ile Motivasyonların İlişkisi

Çizelge 8’ de kullanıcı özellikleri(yaş, cinsiyet, eğitim durumu, aylık gelir durumu, iş durumu, yaşadığı ilçe, Ankara’ da yaşama süresi) ile motivasyon faktörlerinin (alan ile ilgili özellikler, sosyalleşme, ekonomik özellikler, eğlence, kaçış) Varyans Analizinde çıkan sonuçlar şu şekilde sıralanabilir.

- Alan ile ilgili özellikler, ekonomik özellikler faktörleri kullanıcı özelliklerinden yaş’a göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. 50

yaşın üzerindeki kullanıcılar, alan ile ilgili özellikler ve ekonomik özelliklerin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer yaş gruplarına göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Alan ile ilgili özelliklerin 31–40 yaş altındaki kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu, ekonomik özelliklerin 20 yaş ve altındaki kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu saptanmıştır.

- Eğlence ve kaçış faktörleri kullanıcı özelliklerinden cinsiyet'e göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. Bayan kullanıcılar, eğlence ve kaçışın rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını baylara göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Eğlence ve kaçışın erkek kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu saptanmıştır.
- Sosyalleşme ve ekonomik özellikler faktörleri kullanıcı özelliklerinden eğitim durumuna göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. Lise mezunu olan kullanıcılar, sosyalleşmenin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer eğitim gruplarına göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. İlköğretim mezunu olan kullanıcılar, ekonomik özelliklerin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer eğitim gruplarına göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Sosyalleşme ve ekonomik özelliklerin lisansüstü eğitim alan kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu saptanmıştır.
- Alan ile ilgili özellikler ve ekonomik özellikler faktörleri kullanıcı özelliklerinden iş durumuna göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. Emekli olan kullanıcılar, alan ile ilgili özellikler ve ekonomik özelliklerin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer iş gruplarına göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Alan ile ilgili özellikler ve ekonomik özelliklerin öğrenci olan kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu saptanmıştır.

- Ekonomik özellikler faktörü kullanıcı özelliklerinden yaşadığı ilçeye göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. Etimesgut İlçesinde yaşayan kullanıcılar, ekonomik özelliklerin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer ilçelerde yaşayan kullanıcılara göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Ekonomik özelliklerin Mamak İlçesinde yaşayan kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu saptanmıştır.
- Ekonomik özellikler faktörü kullanıcı özelliklerinden Ankara'da yaşama süresine göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. 25 yıl ve üzerinde Ankara'da yaşayan kullanıcılar, ekonomik özelliklerin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer kullanıcılara göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Ekonomik özelliklerin 1 ile 5 yıl arasında Ankara'da yaşayan kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu saptanmıştır.
- Aylık gelir durumu çizelgede verilen anket verilerine göre, rekreasyonel alan motivasyonu olarak önem arz etmemektedir.

Çizelge 8. Göksu Parkı kullanıcılarının sosyo-ekonomik özellikleri ile motivasyonların ilişkisi

KULLANICI ÖZELLİKLERİ		MFI	MFII	MFIII	MFIV	MFV
YAŞ	<20	2,93	2,17	2,30	3,47	2,99
	21-30	2,89	1,92	2,44	3,30	2,86
	31-40	2,80	2,04	2,70	3,40	2,81
	41-50	3,67	2,23	3,25	3,17	3,31
	50>	3,90	2,00	3,93	3,33	3,55
	F	3,39*	1,02	4,80***	0,57	1,61
CİNSİYET	Bayan	2,89	2,01	2,55	3,57	3,07
	Bay	3,03	2,10	2,56	3,21	2,83
	F	1,07	0,53	0,01	10,33**	4,48*
EĞİTİM DURUMU	İlköğretim	3,32	2,23	2,93	3,59	2,68
	Lise	3,08	2,31	2,82	3,19	2,88
	Üniversite	2,86	1,92	2,39	3,44	2,97
	Lisansüstü	3,75	1,86	2,29	3,79	3,13
	F	2,05	3,19*	3,31*	1,89	0,61
AYLIK GELİR DURUMU (YTL)	<500	2,58	1,83	2,20	3,41	2,83
	500-850	2,77	2,04	2,29	3,52	2,99
	850-1250	3,03	2,06	2,71	3,36	2,93
	1250-2250	2,95	1,99	2,64	3,31	2,85
	2250>	3,27	2,24	2,57	3,27	3,10
	F	1,77	0,67	1,60	0,48	0,53
İŞ DURUMU	Çalışıyor	3,14	2,18	2,80	3,20	2,92
	Öğrenci	2,80	2,02	2,31	3,45	2,95
	Çalışmıyor	2,98	2,11	2,54	3,49	2,78
	Emekli	3,44	1,88	3,38	3,22	3,04
	F	3,11*	0,67	6,94***	1,48	0,33
YAŞADIĞI İLÇE	Sincan İlçesi	2,34	1,98	2,49	3,13	2,38
	Etimesgut İlçesi	3,18	2,05	3,02	3,35	3,00
	Yenimahalle İlçesi	3,13	2,02	2,25	3,46	3,04
	Keçiören İlçesi	2,97	1,77	2,07	3,31	3,02
	Altındağ İlçesi	2,42	2,39	2,00	3,00	2,53
	Çankaya İlçesi	2,75	1,94	2,02	3,48	2,93
	Mamak İlçesi	2,96	2,12	1,62	3,92	3,50
	Yenikent İlçesi	0	3,67	2,25	4,00	0
	Kazan İlçesi	2,50	1,33	1,75	2,50	2,40
	Gölbaşı İlçesi	2,37	3,05	2,50	3,33	2,90
	Ankara Dışı	3,12	2,61	2,55	3,38	2,94
F	1,86	1,58	4,83***	0,62	1,39	
ANKARA'DA YAŞAMA SÜRESİ	1-5 yıl arası	3,07	1,98	2,17	3,55	3,03
	5-15 yıl arası	2,91	2,09	2,67	3,30	2,88
	15-25 yıl arası	2,81	1,98	2,58	3,23	2,91
	25 yıl ve üzeri	3,23	1,97	2,84	3,46	2,94
	F	1,45	0,22	3,39*	1,82	0,32

*p<0,05; **p<0,01; ***p<0,001

MFI: Alan ile ilgili özellikler; MFII: Sosyalleşme; MFIII: Ekonomik özellikler; MFIV: Eğlence; MFV: Kaçış

Motivasyonun etki derecesi: 1 "etkisiz", 5 "çok etkili"

3.1.6. Göksu Parkı Kullanıcılarının Alan Kullanım Alışkanlıkları ile Motivasyonların İlişkisi

Çizelge 9' da kullanıcı özellikleri (kullanıcıların alana kimlerle geldiği, alana nasıl ulaştığı, alana geliş sıklığı, alanda geçirdiği zaman) ile motivasyon faktörlerinin (alan ile ilgili özellikler, sosyalleşme, ekonomik özellikler, eğlence, kaçış) tek yönlü Varyans Analizinde çıkan sonuçlar şu şekilde sıralanabilir.

- Ekonomik özellikler, eğlence, kaçış faktörleri kullanıcı özelliklerinden kullanıcıların alana kimlerle geldiği kriterine göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. Alana yalnız gelen kullanıcılar, ekonomik özellikler ve kaçışın rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer şekilde alana gelen kullanıcılara göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Alana arkadaşlarıyla gelen kullanıcılar, eğlencenin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer şekilde alana gelen kullanıcılara göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Ekonomik özellikler ve kaçışın alana arkadaşlarıyla gelen kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu, Eğlencenin ise alana yalnız gelen kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu saptanmıştır.
- Ekonomik özellikler, eğlence, kaçış faktörleri kullanıcı özelliklerinden kullanıcıların alana nasıl ulaştığı kriterine göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. Alana yaya olarak gelen kullanıcılar, ekonomik özelliklerin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer şekilde alana ulaşan kullanıcılara göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Alana otobüs-minibüs ile gelen kullanıcılar, eğlencenin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer şekilde alana ulaşan kullanıcılara göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Alana bisiklet ile gelen kullanıcılar, kaçışın rekreasyonel faaliyetlere

katılımlarını diğer şekilde alana ulaşan kullanıcılara göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Ekonomik özellikler, eğlence ve kaçışın alana motosikletle gelen kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu saptanmıştır.

- Sosyalleşme, ekonomik özellikler faktörleri kullanıcı özelliklerinden kullanıcıların alana geliş sıklığı kriterine göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. Alana her gün gelen kullanıcılar, sosyalleşmenin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer şekilde alana geliş sıklığı uygulayan kullanıcılara göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Alana haftada bir ve daha çok şekilde gelen kullanıcılar, ekonomik özelliklerin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer şekilde alana geliş sıklığı uygulayan kullanıcılara göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Sosyalleşmenin alana yılda bir ve daha çok gelen kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu saptanmıştır. Ayrıca ekonomik özelliklerin alana yılda birden az olarak gelen kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu saptanmıştır.
- Ekonomik özellikler ve eğlence faktörleri kullanıcı özelliklerinden kullanıcıların alanda geçirdiği zaman kriterine göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. Alanda yarım saat –bir saat arası zaman geçiren kullanıcılar, ekonomik özelliklerin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer şekilde alanda zaman geçiren kullanıcılara göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Alanda iki saat ve üzerinde zaman geçiren kullanıcılar, eğlencenin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer şekilde alanda zaman geçiren kullanıcılara göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Ekonomik özelliklerin alanda iki saat ve üzerinde zaman

geçiren kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu saptanmıştır. Ayrıca eğlencenin alanda yarım saatten az zaman geçiren kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu saptanmıştır.

Çizelge 9. Göksu Parkı kullanıcılarının alan kullanım alışkanlıkları ile motivasyonların ilişkisi

KULLANICI ÖZELLİKLERİ		MFI	MFII	MFIII	MFIV	MFV
ALANA KİMLERLE GELDİĞİ	Aile	3,12	2,12	3,05	3,28	2,93
	Arkadaş	2,95	2,12	2,40	3,46	2,91
	Yalnız	3,21	1,85	3,53	2,53	3,60
	F	0,75	0,39	10,40***	5,29**	3,03*
ALANA NASIL ULAŞTIĞI	Araba	2,97	1,97	2,39	3,39	2,85
	Yaya	3,11	2,10	3,23	3,10	2,86
	Otobüs-Minibüs	2,97	2,21	2,43	3,54	3,10
	Bisiklet	3,25	2,83	2,87	3,12	4,00
	Motosiklet	1,00	1,00	1,00	1,25	1,20
	F	1,26	1,51	5,81***	3,62**	2,56*
ALANA GELİŞ SIKLIĞI	Yılda Birden Az	2,90	2,01	2,12	3,27	3,04
	Yılda Bir ve Daha Çok	2,90	1,87	2,15	3,50	2,93
	Ayda Bir ve Daha Çok	2,92	2,08	2,87	3,32	2,88
	Haftada Bir ve Daha Çok	3,33	2,53	3,26	3,23	3,02
	Her gün	3,35	2,73	3,20	3,00	2,76
	F	1,47	3,97**	11,97***	1,01	0,31
ALANDA GEÇİRDİĞİ ZAMAN	Yarım Saatten Az	2,12	1,67	2,75	2,50	2,60
	Yarım Saat –Bir Saat Arası	3,10	1,99	3,27	2,93	2,77
	Bir – İki Saat Arası	3,10	2,14	2,84	3,25	2,94
	İki Saat ve Üzeri	2,91	2,04	2,32	3,49	2,97
	F	0,83	0,25	8,62***	4,35**	0,46

*p<0,05; **p<0,01; ***p<0,001

MFI: Alan ile ilgili özellikler; MFII: Sosyalleşme; MFIII: Ekonomik özellikler; MFIV: Eğlence
MFV: Kaçış

Motivasyonun etki derecesi:1 “etkisiz”, 5 “çok etkili”

3.1.7. Göksu Parkı Kullanıcılarının Sosyo-Ekonomik Özellikleri ile Kısıtlayıcıların İlişkisi

Çizelge 10’ da kullanıcı özellikleri (yaş, cinsiyet, eğitim durumu, aylık gelir durumu, iş durumu, yaşadığı ilçe, Ankara’ da yaşama süresi) ile kısıtlayıcı

faktörlerinin (güvenlik, alan yetersizliği, ekonomi, kalabalık, davranış bozukluğu, içsel nedenler) tek yönlü Varyans Analizinde çıkan sonuçlar şu şekilde sıralanabilir.

- Kalabalık ve davranış bozukluğu faktörleri kullanıcı özelliklerinden yaş'a göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. 50 yaşın üzerindeki kullanıcılar, kalabalığın ve davranış bozukluğunun rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer yaş gruplarına göre daha fazla kısıtladığını belirtmişlerdir. Kalabalık algısının 30 yaş altı kullanıcılar için en az etkili kısıtlayıcı olduğu saptanmıştır. Davranış bozukluğunun ise 41–50 yaş grubu kullanıcılar için en az etkili kısıtlayıcı olduğu saptanmıştır.
- Kalabalık faktörü kullanıcı özelliklerinden eğitim durumuna göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. Lisansüstü eğitim alan kullanıcılar, kalabalığın rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer alanlarda eğitim alan kullanıcılara göre daha fazla kısıtladığını belirtmişlerdir. Kalabalık algısının üniversite eğitimi alan kullanıcılar için en az etkili kısıtlayıcı olduğu saptanmıştır.
- İçsel nedenler faktörü kullanıcı özelliklerinden aylık gelir durumuna göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. 2.250 YTL ve üzeri aylık geliri olan kullanıcılar, içsel nedenlerin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer gelir gruplarına göre daha fazla kısıtladığını belirtmişlerdir. 500 YTL ve altında aylık geliri olan kullanıcılar için içsel nedenlerin en az etkili kısıtlayıcı olduğu saptanmıştır.
- Kalabalık ve içsel nedenler faktörleri kullanıcı özelliklerinden iş durumuna göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. Emekli olan kullanıcılar, kalabalığın rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer iş grubundaki

kullanıcılara göre daha fazla kısıtladığını belirtmişlerdir. Öğrenci durumunda olan kullanıcılar, içsel nedenlerin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer iş grubundaki kullanıcılara göre daha fazla kısıtladığını belirtmişlerdir. Kalabalık ve içsel nedenlerin çalışmayan kullanıcılar için en az etkili kısıtlayıcı olduğu saptanmıştır.

- Çizelge 10' da verilen verilere göre cinsiyet, yaşadığı ilçe ve Ankara'da yaşama süresi, rekreasyonel alan kısıtlayıcısı olarak önem arz etmemektedir.

Çizelge 10. Göksu Parkı kullanıcılarının sosyo-ekonomik özellikleri ile kısıtlayıcıların ilişkisi

KULLANICI ÖZELLİKLERİ		KFI	KFII	KFIII	KFIV	KFV	KFVI
YAŞ	<20	1,86	2,06	2,17	2,09	2,25	1,99
	21-30	1,82	2,12	2,08	2,09	2,27	2,26
	31-40	1,94	2,13	2,14	2,39	2,44	1,87
	41-50	1,94	1,78	2,33	2,32	1,80	1,65
	50>	2,11	2,75	2,58	3,37	3,40	2,10
	F	0,19	1,07	0,37	2,56*	2,48*	1,76
CİNSİYET	Bayan	1,73	2,03	2,09	2,02	2,34	2,02
	Bay	1,92	2,13	2,16	2,25	2,22	2,15
	F	2,98	0,78	0,29	3,81	0,70	0,93
EĞİTİM DURUMU	Okur- yazar değil	0	0	0	0	0	0
	İlköğretim	2,08	2,12	2,22	2,21	2,33	2,21
	Lise	1,94	2,08	2,20	2,37	2,42	2,09
	Üniversite	1,79	2,12	2,10	2,01	2,18	2,07
	Lisansüstü	1,33	1,40	1,78	2,45	2,33	2,67
	F	1,56	1,36	0,42	2,77*	1,07	0,55
AYLIK GELİR DURUMU (YTL)	<500	2,07	2,27	2,30	2,02	2,47	1,87
	500-850	1,58	1,91	2,10	2,21	2,35	2,20
	850-1250	1,87	2,12	2,22	2,15	2,35	2,20
	1250-2250	1,80	2,12	1,88	2,06	2,14	1,90
	2250>	1,95	1,97	2,35	2,37	2,13	2,58
	F	1,47	0,78	1,58	0,75	0,79	3,01*
İŞ DURUMU	Çalışıyor	1,92	2,07	2,00	2,19	2,15	2,10
	Öğrenci	1,82	2,13	2,19	2,13	2,30	2,21
	Çalışmıyor	1,57	1,71	1,99	1,83	2,00	1,48
	Emekli	2,05	2,17	2,50	2,66	2,61	2,08
	F	1,35	1,76	1,29	2,74*	1,60	3,18*
YAŞADIĞI İLÇE	Sincan İlçesi	1,87	2,10	1,75	1,95	2,37	1,88
	Etimesgut İlçesi	1,83	2,10	2,02	2,26	2,33	1,98
	Yenimahalle İlçesi	1,82	2,07	2,15	2,03	1,99	2,23
	Keçiören İlçesi	1,77	2,01	2,10	2,09	2,26	2,10
	Altındağ İlçesi	2,24	2,13	3,00	2,42	2,67	2,33
	Çankaya İlçesi	1,85	2,16	2,52	2,12	2,32	2,40
	Mamak İlçesi	1,78	2,25	2,33	2,00	2,75	1,25
	Yenikent İlçesi	2,71	2,40	2,67	3,00	2,67	2,00
	Kazan İlçesi	2,28	1,80	2,67	2,75	2,33	2,50
	Gölbaşı İlçesi	1,93	2,00	3,22	2,08	3,00	2,83
Ankara Dışı	1,83	2,08	2,00	1,77	1,74	2,00	
F	0,47	0,30	1,64	0,69	0,91	1,11	
ANKARA'DA YAŞAMA SÜRESİ	1-5 yıl arası	1,69	1,98	2,05	1,95	2,09	1,87
	5-15 yıl arası	1,93	2,13	2,10	2,17	2,36	2,29
	15-25 yıl arası	1,90	2,18	2,17	2,23	2,40	2,10
	25 yıl ve üzeri	1,75	2,01	2,15	2,44	2,23	1,77
	F	1,05	0,73	0,18	1,88	1,24	2,55

*p<0,05; **p<0,01; ***p<0,001

KFI: Güvenlik; KFII: Alan yetersizliği; KFIII: Ekonomi; KFIV: Kalabalık

KFV: Davranış bozukluğu; KFVI: İçsel nedenler

Kısıtlayıcıların etki derecesi: 1 "etkisiz", 5 "çok etkili"

3.1.8. Göksu Parkı Kullanıcılarının Alan Kullanım Alışkanlıları ile Kısıtlayıcıların İlişkisi

Çizelge 11’ de kullanıcı özellikleri(kullanıcıların alana kimlerle geldiği, alana nasıl ulaştığı, alana geliş sıklığı, alanda geçirdiği zaman) ile kısıtlayıcı faktörlerinin(güvenlik, alan yetersizliği, ekonomi, kalabalık, davranış bozukluğu, içsel nedenler) tek yönlü Varyans Analizinde çıkan sonuçlar şu şekilde sıralanabilir.

- Kalabalık faktörü kullanıcı özelliklerinden kullanıcıların alana kimlerle geldiği sorusuna göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. Alana yalnız gelen kullanıcılar kalabalığın rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını, diğer şekilde alana gelen kullanıcılara göre daha fazla kısıtladığını belirtmişlerdir. Kalabalık faktörünün alana arkadaşlarıyla gelen kullanıcılar için en az etkili kısıtlayıcı olduğu saptanmıştır.
- Kullanıcıların alana nasıl ulaştığı, alana geliş sıklıkları, alanda geçirdikleri zaman çizelgede verilen anket verilerine göre rekreasyonel alan kısıtlayıcısı olarak önem arz etmemektedir.

Çizelge 11. Göksu Parkı kullanıcılarının alan kullanım alışkanlıkları ile kısıtlayıcıların ilişkisi

KULLANICI ÖZELLİKLERİ		KFI	KFII	KFIII	KFIV	KFV	KFVI
ALANA KİMLERLE GELDİĞİ	Aile	1,96	2,09	2,12	2,27	2,33	2,14
	Arkadaş	1,83	2,09	2,19	2,08	2,26	2,12
	Yalnız	2,25	2,28	2,40	3,02	2,61	2,23
	F	1,31	0,21	0,29	5,80**	0,63	0,06
ALANA NASIL ULAŞTIĞI	Araba	1,82	2,05	2,01	2,14	2,27	2,10
	Yaya	1,90	2,17	2,01	2,24	2,40	2,26
	Otobüs-Minibüs	1,89	2,08	2,35	2,13	2,30	2,07
	Bisiklet	1,71	2,80	2,67	1,87	1,50	1,75
	Motosiklet	1,57	2,00	3,67	3,00	2,33	1,50
	F	0,14	0,50	2,16	0,38	0,44	0,40
ALANA GELİŞ SIKLIĞI	Yılda Birden Az	1,65	1,88	2,39	2,09	2,31	2,43
	Yılda Bir ve Daha Çok	1,79	2,02	2,13	2,02	2,23	2,04
	Ayda Bir ve Daha Çok	1,90	2,11	2,03	2,19	2,26	1,98
	Haftada Bir ve Daha Çok	2,01	2,36	2,03	2,39	2,19	2,20
	Her gün	1,97	2,44	2,55	2,75	3,00	2,07
	F	0,87	1,58	0,93	1,75	1,01	1,20
ALANDA GEÇİRDİĞİ ZAMAN	Yarım Saatten Az	1,14	1,40	1,00	1,00	1,67	1,00
	Yarım Saat –Bir Saat Arası	2,14	2,15	2,41	2,35	2,41	2,18
	Bir – İki Saat Arası	1,94	2,16	2,04	2,25	2,38	2,27
	İki Saat ve Üzeri	1,74	2,05	2,11	2,09	2,21	2,03
	F	2,30	0,45	1,20	1,43	0,67	1,17

*p<0,05; **p<0,01; ***p<0,001

KFI: Güvenlik; KFII: Alan yetersizliği; KFIII: Ekonomi; KFIV: Kalabalık

KFV: Davranış bozukluğu; KFVI: İçsel nedenler

Kısıtlayıcıların etki derecesi: 1 “etkisiz”, 5 “çok etkili

3.1.9. Göksu Parkındaki Kullanıcı Özellikleri ile Kullanıcıların Katıldıkları Aktivitelerin İlişkisi

Kullanıcı özellikleri (yaş, cinsiyet, eğitim durumu, aylık gelir durumu, iş durumu, yaşadığı ilçe, Ankara’da yaşama süresi, alana kimlerle geldiği, alana nasıl ulaştığı, alana geliş sıklığı, alanda geçirdiği zaman) ile kullanıcıların ilk üç sırada seçtikleri aktiviteler yapılan analiz neticesinde şu şekilde sıralanmıştır (Çizelge 12).

- Göksu Parkında birinci sırada en çok yapılan aktivitelere katılım sıklığı, kullanıcı özelliklerinden yaş, iş durumu, kullanıcıların alana geliş sıklığı ve kullanıcıların alanda geçirdiği zaman ile etkileşim göstermektedir. İç mekan

aktiviteleri ve aktif bireysel aktiviteleri 21–30 yaş grubu kullanıcılar daha çok tercih etmektedir. Pasif bireysel aktiviteleri 30–40 yaş grubu kullanıcılar daha çok tercih etmektedir. Aktif grup aktiviteleri ve suya dayalı aktiviteleri 0–20 yaş grubu kullanıcılar daha çok tercih etmektedir. İç mekân aktiviteleri ve aktif grup aktivitelerini çalışan kullanıcılar daha çok tercih etmektedir. Pasif bireysel aktiviteleri, aktif bireysel aktiviteleri ve suya dayalı aktiviteleri öğrenci olan kullanıcılar daha çok tercih etmektedir. İç mekân aktiviteleri, pasif bireysel aktiviteleri ve aktif grup aktivitelerini alana yılda bir ve daha çok olarak gelen kullanıcılar daha çok tercih etmektedir. Aktif bireysel aktiviteleri alana ayda bir ve daha çok olarak gelen kullanıcılar daha çok tercih etmektedir. Suya dayalı aktiviteleri alana yılda birden az olarak gelen kullanıcılar daha çok tercih etmektedir. İç mekân aktivitelerini alanda yarım saat ile bir saat arasında zaman geçiren kullanıcılar daha çok tercih etmektedir. Pasif bireysel aktiviteleri, aktif bireysel aktiviteleri, aktif grup aktiviteleri ve suya dayalı aktiviteleri alanda bir ile iki saat arasında zaman geçiren kullanıcılar daha çok tercih etmektedir.

- Göksu Parkında ikinci sırada en çok yapılan aktivitelere katılım sıklığı, kullanıcı özelliklerinden yaş, iş durumu, kullanıcıların yaşadığı ilçe, kullanıcıların alana nasıl ulaştığı, kullanıcıların alana geliş sıklığı, kullanıcıların alanda geçirdiği zaman ile etkileşim göstermektedir. İç mekân aktiviteleri, aktif grup aktiviteleri ve suya dayalı aktiviteleri 0–20 yaş grubundaki kullanıcılar daha çok tercih etmektedir. Aktif bireysel aktiviteleri 21–30 yaş grubundaki kullanıcılar daha çok tercih etmektedir. Pasif bireysel aktiviteleri 31–40 yaş grubundaki kullanıcılar daha çok tercih etmektedir. İç mekân aktiviteleri, aktif bireysel aktiviteleri ve aktif grup aktivitelerini

alıřan kullanıcılar daha ok tercih etmektedir. Pasif bireysel aktiviteleri ve suya dayalı aktiviteleri ğrenci olan kullanıcılar daha ok tercih etmektedir. İ mekân aktiviteleri ve pasif bireysel aktiviteleri Yenimahalle İlesinde yařayan kullanıcılar daha ok tercih etmektedir. Aktif bireysel aktiviteleri Etimesgut İlesinde yařayan kullanıcılar daha ok tercih etmektedir. Aktif grup aktivitelerini Keiren İlesinde yařayan kullanıcılar daha ok tercih etmektedir. Suya dayalı aktiviteleri Altındağ İlesinde yařayan kullanıcılar daha ok tercih etmektedir. İ mekân aktiviteleri, aktif bireysel aktiviteleri ve aktif grup aktivitelerini alana arabayla gelen kullanıcılar daha ok tercih etmektedir. Pasif bireysel aktiviteler ve suya dayalı aktiviteleri alana yaya olarak gelen kullanıcılar daha ok tercih etmektedir. İ mekân aktiviteleri, pasif bireysel aktiviteleri, aktif bireysel aktiviteleri, aktif grup aktiviteleri ve suya dayalı aktiviteleri alanda bir ile iki saat arasında zaman geiren kullanıcılar daha ok tercih etmektedir.

- Gksu Parkında nc sırada en ok yapılan aktivitelere katılım sıklıėı, kullanıcı zelliklerinden kullanıcıların alana kimlerle geldiėi ile etkileřim gstermektedir. İ mekân aktivitelerini alana arkadaşlarıyla gelen kullanıcılar daha ok tercih etmektedir. Pasif bireysel aktiviteleri, aktif bireysel aktiviteleri, aktif grup aktiviteleri ve suya dayalı aktiviteleri alana aileleriyle gelen kullanıcılar tercih etmektedir.

Çizelge 12. Göksu Parkındaki kullanıcı özellikleriyle kullanıcıların katıldıkları aktivitelerin ilişkisi

		SOSYO-EKONOMİK ÖZELLİKLER							ALAN KULLANIM ALIŞKANLIĞI			
	AKTİVİTE	YAŞ	CİNSİYET	EĞİTİM DURUMU	AYLIK GELİR DURUMU	İŞ DURUMU	YAŞADIĞI İLÇE	ANKARA'DA YAŞAMA SÜRESİ	ALANA KİMLERLE GELDİĞİ	ALANA NASIL ULAŞTIĞI	ALANA GELİŞ SIKLIĞI	ALANDA GEÇİRDİĞİ ZAMAN
1. SIRADA KATILIM SIKLIĞI	İç mekân aktiviteleri	2	2	4	4	1	2	1	1	1	2	2
	Pasif bireysel aktiviteler	3	1	3	2	2	2	3	1	1	2	3
	Aktif bireysel aktiviteler	2	1	3	3	2	3	2	1	2	3	3
	Aktif grup aktiviteleri	1	1	3	3	1	3	2	1	2	2	3
	Suya Dayalı aktiviteler	1	1	3	3	2	5	1	2	1	1	3
	F	5,65***	1,98	0,51	0,99	2,50*	1,85	2,06	1,21	2,12	5,26***	3,81*
2. SIRADA KATILIM SIKLIĞI	İç mekân aktiviteleri	1	1	4	4	1	3	2	2	1	2	3
	Pasif bireysel aktiviteler	3	1	3	3	2	3	2	1	2	3	3
	Aktif bireysel aktiviteler	2	1	3	3	1	2	2	1	1	2	3
	Aktif grup aktiviteleri	1	1	3	3	1	4	2	1	1	2	3
	Suya dayalı aktiviteler	1	1	3	2	2	5	2	1	2	2	3
	F	7,80***	0,88	2,41	1,53	6,53***	4,91***	0,57	1,46	4,15**	4,75***	2,52*
3. SIRADA KATILIM SIKLIĞI	İç mekân aktiviteleri	1	1	3	3	1	2	2	2	2	3	3
	Pasif bireysel aktiviteler	1	1	3	3	1	4	2	1	2	3	3
	Aktif bireysel aktiviteler	1	1	3	3	2	2	2	1	1	2	3
	Aktif grup aktiviteleri	1	1	3	3	1	3	2	1	1	2	3
	Suya Dayalı aktiviteler	2	1	3	2	2	4	1	1	2	2	3
	F	0,51	0,26	2,51	0,33	1,71	1,94	1,91	2,94*	0,97	1,15	1,60

3.2.Harikalar Diyarı Parkına Ait Bulgular

Harikalar Diyarı Parkında uygulanan anket sonuçları ile kullanıcı özellikleri belirlenmiş ve motivasyon ile kısıtlayıcılar üzerine etkileri yorumlanmıştır. Ayrıca kullanıcıların aktivite seçimleri ve memnuniyetleri oluşturulan tablolar ile açıklanmıştır.

3.2.1. Harikalar Diyarı Parkı Kullanıcı Özellikleri

Harikalar Diyarı Parkında yapılan anket çalışması sonucunda kullanıcıların sosyo-ekonomik yapıları incelenmiştir. (Çizelge 13) . Buna göre ankete katılanların %54' ü 20 yaşından küçük , %59'u bay, %51'i lise mezunu, %33'ü 850- 1250 YTL gelire sahip, % 60' ı öğrenci, % 41'i Sincan İlçesinde ikamet etmekte ve % 34' ü 15 ile 25 yıl arasında Ankara'da yaşamaktadır.

Çizelge 13. Harikalar Diyarı Parkı kullanıcılarının sosyo-ekonomik özellikleri

KULLANICI ÖZELLİKLERİ		KOD	YÜZDE DEĞER (%)
YAŞ	<20	1	54
	21-30	2	34
	31-40	3	8
	41-50	4	3
	50>	5	1
CİNSİYET	Bayan	1	41
	Bay	2	59
EĞİTİM DURUMU	Okur- yazar değil	1	0
	İlköğretim	2	11
	Lise	3	51
	Üniversite	4	37
	Lisansüstü	5	1
AYLIK GELİR DURUMU (YTL)	<500	1	8
	500-850	2	25
	850-1250	3	33
	1250-2250	4	20
	2250>	5	14
İŞ DURUMU	Çalışıyor	1	29
	Öğrenci	2	60
	Çalışmıyor	3	8
	Emekli	4	3
YAŞADIĞI İLÇE	Sincan İlçesi	1	41
	Etimesgut İlçesi	2	17
	Yenimahalle İlçesi	3	9
	Keçiören İlçesi	4	5
	Altındağ İlçesi	5	1
	Çankaya İlçesi	6	17
	Mamak İlçesi	7	3
	Yenikent İlçesi	8	3
	Kazan İlçesi	9	0
	Gölbaşı İlçesi	10	0
	Ankara dışı	11	4
ANAKARA' DA YAŞAMA SÜRESİ	1-5 yıl arası	1	26
	5-15yıl arası	2	32
	15-25 yıl arası	3	34
	25 yıl ve üzeri	4	8

Harikalar Diyarı Parkında yapılan anket çalışması sonucunda kullanıcıların alan kullanım alışkanlıkları incelenmiştir (Çizelge 14). Buna göre ankete katılanların % 73'ü Harikalar Diyarı Parkına arkadaşlarıyla gelmekte, %37'si yaya olarak ulaşmakta, % 34' ü yılda bir ve daha çok olarak parkı ziyaret etmekte ve kullanıcıların %59'u iki saat ve üzerinde parkta zaman geçirmektedir.

Çizelge 14. Harikalar Diyarı Parkı kullanıcılarının alan kullanım alışkanlıkları

KULLANICI ÖZELLİKLERİ		KOD	YÜZDE DEĞER (%)
ALANA KİMLERLE GELDİĞİ	Aile	1	24
	Arkadaş	2	73
	Yalnız	3	3
ALANA NASIL ULAŞTIĞI	Araba	1	29
	Yaya	2	37
	Otobüs-Minibüs	3	33
	Bisiklet	4	1
	Motosiklet	5	0
ALANA GELİŞ SIKLIĞI	Yılda Birden Az	1	10
	Yılda Bir ve Daha Çok	2	34
	Ayda Bir ve Daha Çok	3	31
	Haftada Bir ve Daha Çok	4	21
	Her gün	5	4
ALANDA GEÇİRDİĞİ ZAMAN	Yarım Saatten Az	1	2
	Yarım Saat –Bir Saat Arası	2	6
	Bir – İki Saat Arası	3	33
	İki Saat ve Üzeri	4	59

Harikalar Diyarı Parkında yapılan anket sonucunda kullanıcıların alanda yaptıkları en fazla aktiviteler incelenmiştir (Çizelge15). Buna göre ankete katılanlar 1. sırada en fazla olarak %33 oranıyla piknik yapmayı, 2. sırada en fazla olarak %26 oranıyla piknik yapmayı, 3. sırada en fazla olarak %14 oranıyla piknik yapmayı tercih etmiştir.

Çizelge 15. Harikalar Diyarı Parkı kullanıcılarının alanda en fazla yaptıkları aktiviteler

	AKTİVİTE	KOD	1. SIRADA TERCİH EDİLME ORANI (%)	2. SIRADA TERCİH EDİLME ORANI (%)	3. SIRADA TERCİH EDİLME ORANI (%)
İÇ MEKAN AKTİVİTELERİ					
	Gençlik merkezine katılmak	2	3	1	1
	Yüzme	12	1	1	0
	Restoran	23	0	0	0
	Kafe	27	0	0	1
DIŞ MEKAN AKTİVİTELERİ					
Pasif bireysel aktiviteler	Dinlenmek	18	2	2	2
	Stres Atmak	20	0	0	0
	Eğlenmek	21	3	4	3
	Boş zaman değerlendirmek	24	2	1	3
	Yalnız Kalmak	25	0	0	1
	Doğayla Baş başa Kalmak	26	1	1	2
	Sessizlik	30	0	0	0
Aktif bireysel aktiviteler	Gezmek	1	11	15	13
	Yürüyüş	7	9	15	11
	Spor	8	6	4	21
	Koşu	11	1	1	4
Aktif grup aktiviteleri	Luna park	4	11	16	11
	Konser	5	1	1	2
	Futbol	9	1	1	0
	Basketbol	10	0	1	0
	Dağ kızıağı	13	0	0	0
	Go-card	14	11	7	2
	Masal adası	16	2	2	4
	Çocuk parkı	17	2	1	0
	Trenle gezinti	22	0	0	0
	Voleybol	28	0	0	0
Arkadaşlarla beraber olmak	29	0	0	0	
SUYA DAYALI AKTİVİTELER					
	Kayıkla gezinti	6	2	4	6
	Balık tutmak	15	0	0	0
	Göl manzarasını seyretmek	19	0	0	0
PİKNİK AKTİVİTESİ					
	Piknik	3	33	26	14

3.2.2. Harikalar Diyarı Parkında Kullanıcı Motivasyonları

Bu çalışmada motivasyonun katılıma etkisi üzerine 30 adet kriter değerlendirilmiştir. Bu kriterleri açıklayabilmek için Faktör Analizinden yararlanılmıştır. Analiz sonucunda kriterler yedi faktörde toplanmıştır. Bu faktörler etki derecelerine göre MFIII (eğlenmek), MFVII (rutin yaşantıdan kaçış), MFIV (idare), MFVI (dinlenme), MFI (alan ile ilgili özellikler), MFV (ekonomi), MFII

(sosyalleşme) olarak sıralanmaktadır. Çizelge 16'da analiz verileri ve faktör grupları ile ilgili bilgiler verilmiştir.

- I. Faktör (alan ile ilgili özellikler) %14 varyansla açıklanmakta ve Cronbach's alpha'sı 0,81' dir. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün yüksek derecede güvenilir olduğunu göstermektedir (ÖZDAMAR, 1999). I. Faktöre 7 adet motivasyon kriteri girmektedir. Bu kriterlerin ortak özelliği alanla ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkilisi ise doğal bir ortamda bulunma duygusudur.
- II. Faktör (sosyalleşme) %14 varyansla açıklanmakta ve Cronbach's alpha'sı 0,81' dir. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün yüksek derecede güvenilir olduğunu göstermektedir. II. Faktöre 7 adet motivasyon kriteri girmektedir. Bu kriterlerin ortak özelliği sosyalleşme ile ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkilisi ise spor aktivitelerine katılmaktır.
- III. Faktör (eğlenmek) %9 varyansla açıklanmakta ve Cronbach's alpha'sı 0,69' dur. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün oldukça güvenilir olduğunu göstermektedir. III. Faktöre 4 adet motivasyon kriteri girmektedir. Bu kriterlerin ortak özelliği eğlenme ile ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkilisi ise eğlenmek ve iyi vakit geçirmektir.
- IV. Faktör (idare) %8 varyansla açıklanmakta ve Cronbach's alpha'sı 0,70' dir. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün oldukça güvenilir olduğunu göstermektedir. IV. Faktöre 3 adet motivasyon kriteri girmektedir. Bu kriterlerin ortak özelliği idare ile ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkilisi ise alanın temiz ve bakımlı olmasıdır.
- V. Faktör (ekonomi) %7 varyansla açıklanmakta ve Cronbach's alpha'sı 0,64' dür. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün oldukça güvenilir olduğunu

göstermektedir. V. Faktöre 3 adet motivasyon kriteri girmektedir. Bu kriterlerin ortak özelliği ekonomi ile ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkili ise alanın yakın oluşudur.

- VI. Faktör (dinlenme) %7 varyansla açıklanmakta ve Cronbach's alpha'sı 0,64' dür. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün oldukça güvenilir olduğunu göstermektedir. VI. Faktöre 3 adet motivasyon kriteri girmektedir. Bu kriterlerin ortak özelliği dinlenme ile ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkili ise okul ve iş stresinden kurtulmaktır.
- VII. Faktör (rutin yaşantıdan kaçış) %4 varyansla açıklanmakta ve Cronbach's alpha'sı 0,33' dur. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün düşük güvenilir olduğunu göstermektedir. Bu nedenden dolayı değerlendirme dışı tutulmuştur.

Çizelge 16. Harikalar Diyarı Parkı motivasyon faktörleri

MOTİVASYON	MOTİVASYON A.O.	MFI	MFII	MFIII	MFIV	MFV	MFVI	MFVII
Alanın iyi planlanmış olması	2,83	0,74						
Hobi edinmek ve bunları geliştirmek	2,43	0,58						
Piknik alanının temiz ve düzenli olması	3,02	0,76						
Doğal bir ortamda bulunma duygusu	3,08	0,72						
Alanda çok sayıda aktivitenin bulunması	2,78	0,68						
Alanda emniyet ve güvenliğin yeterli olması	2,89	0,75						
Otoparkın yeterli olması	2,24	0,47						
Sosyal ve kültürel açıdan bilgilerimi artırmak	2,28		0,64					
Benzer ilgi alanlarına sahip insanlarla birlikte olmak	2,51		0,60					
Bilgi ve becerilerimi geliştirmek	2,36		0,70					
Farklı kültürde insanlarla arkadaşlık kurmak	2,34		0,75					
Yeni insanlarla tanışmak	2,29		0,69					
Yalnız kalmak	2,31		0,50					
Spor aktivitelerine katılmak	2,57		0,64					
Arkadaşlarımla birlikte olmak	3,55			0,67				
Eğlenmek ve iyi vakit geçirmek	3,65			0,76				
Sosyal bir ortam paylaşmak	2,99			0,66				
Kendim için bir şeyler yapma duygusu	2,70			0,62				
Alanı kullanma maliyetinin düşük olması	2,50				0,62			
Alanın temiz ve bakımlı olması	3,14				0,74			
Alanın iyi idare edilmesi	2,92				0,71			
İyi vakit geçirecek başka bir yerin olmaması	2,49					0,34		
Alanın yakın oluşu	2,54					0,87		
Ulaşımın kolaylığı ve ucuzluğu	2,53					0,83		
Günlük rutin yaşantıdan uzaklaşmak	2,90						0,72	
Okul ve iş stresinden kurtulmak	3,15						0,72	
Toplum yaptırımlarından uzaklaşmak	2,34						0,61	
Boş zamanlarımı değerlendirmek	3,07							0,57
Stres atmak	3,28							0,51
GENEL ART. ORT		2,75	2,34	3,21	2,83	2,50	2,80	3,17
ALFA		0,81	0,81	0,69	0,70	0,64	0,64	0,33
VARIANCE (%)		14	14	9	8	7	7	4

MFI: Alan ile ilgili özellikler; MFII: Sosyalleşme; MFIII: Eğlenmek; MFIV: İdare
MFV: Ekonomi; MFVI: Dinlenme, MFVII Rutin yaşantıdan kaçış
Motivasyonun etki derecesi: 1 “etkisiz”, 5 “çok etkili”

3.2.3. Harikalar Diyarı Parkında Kullanıcı Kısıtlayıcıları

Bu çalışmada kısıtlayıcıların katılıma etkisi üzerine 24 adet kriter değerlendirilmiştir. Bu kriterleri açıklayabilmek için Faktör Analizinden

yararlanılmıştır. Analiz sonucunda kriterler altı faktörde toplanmıştır. Bu faktörler etki derecelerine göre KFV (kullanım alışkanlıkları), KFIII (kalabalık), KFI (alan yetersizliği), KFII (ekonomi), KFVI (içsel nedenler) , KFIV (güvenlik) olarak sıralanmaktadır. Çizelge 17’de analiz verileri ve faktör grupları ile ilgili bilgiler verilmiştir.

- I. Faktör (alan yetersizliği) %15 varyansla açıklanmakta ve Cronbach’s alpha’sı 0,83’ dür. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün yüksek derecede güvenilir olduğunu göstermektedir (ÖZDAMAR, 1999). I. Faktöre 6 adet kısıtlayıcı kriteri girmektedir. Bu kriterlerin ortak özelliği alan yetersizliği ile ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkilisi ise dinlenecek ve gölgelik alanların sayılarının yeterli olmamasıdır.
- II. Faktör (ekonomi) %13 varyansla açıklanmakta ve Cronbach’s alpha’sı 0,83’ dür. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün yüksek derecede güvenilir olduğunu göstermektedir. II. Faktöre 6 adet kısıtlayıcı kriteri girmektedir. Bu kriterlerin ortak özelliği ekonomi ile ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkilisi ise vakit bulamamaktır.
- III. Faktör (kalabalık) %11 varyansla açıklanmakta ve Cronbach’s alpha’sı 0,77’ dir. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün oldukça güvenilir olduğunu göstermektedir. III. Faktöre 5 adet kısıtlayıcı kriteri girmektedir. Bu kriterlerin ortak özelliği kalabalık ile ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkilisi ise alan içerisinde çok fazla yasak ve kısıtlama bulunmasıdır.
- IV. Faktör (güvenlik) %10 varyansla açıklanmakta ve Cronbach’s alpha’sı 0,63’ dür. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün oldukça güvenilir olduğunu

göstermektedir. IV. Faktöre 3 adet kısıtlayıcı kriteri girmektedir. Bu kriterlerin ortak özelliği güvenlik ile ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkilisi ise emniyet ve güvenliğin yeterli olmamasıdır.

- V. Faktör (kullanım alışkanlıkları) %9 varyansla açıklanmakta ve Cronbach's alpha'sı 0,72' dir. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün oldukça güvenilir olduğunu göstermektedir. V. Faktöre 2 adet kısıtlayıcı kriterleri girmektedir. Bu kriterin ortak özelliği kullanım alışkanlıkları ile ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkilisi ise insanların yasaklara uymamalarıdır.
- VI. Faktör (içsel nedenler) %7 varyansla açıklanmakta ve Cronbach's alpha'sı 0,62' dir. Hesaplanan alfa değeri bu faktörün oldukça güvenilir olduğunu göstermektedir. VI. Faktöre 2 adet kısıtlayıcı kriteri girmektedir. Bu kriterlerin ortak özelliği içsel nedenler ile ilgili olmalarıdır. Bu faktörü oluşturan kriterlerden en etkilisi ise tur ve gezilerin sık olarak düzenlenmemesidir.

Çizelge 17. Harikalar Diyarı Parkı kısıtlayıcı faktörleri

KISITLAYICI	KISITLAYICI A.O.	KFI	KFII	KFIII	KFIV	KFV	KFVI
Alanda yeterli sayıda aktivitenin bulunmaması	1,94	0,66					
Dinlenecek ve gölgelik alanların sayılarının yeterli olmaması	2,34	0,53					
Piknik alanlarının yeterli olmaması	2,02	0,68					
Spor alanlarının yeterli olmaması	2,17	0,79					
Sosyal ve kültürel etkinliklerin yeteri kadar düzenlenmemesi	2,25	0,74					
Çocuk oyun alanının yeterli olmaması	2,09	0,54					
Alana ulaşımın kolay olmaması	2,16		0,58				
Alana girişin sınırlandırılmaması	2,02		0,57				
Alana ulaşım giderinin yüksek olması	1,98		0,72				
Arkadaşlarının buradaki faaliyetlere katılmak istememesi	2,08		0,65				
Vakit bulamamak	2,27		0,75				
Maddi durumunun buradaki faaliyetleri gerçekleştirmeye yeterli olmaması	1,92		0,58				
Kalabalık nedeniyle yalnız kalamamak	2,02			0,75			
Sessiz yerler bulunmaması	2,14			0,73			
Alanın doğal olmaması	2,06			0,63			
Doğayla bütünleşememek	2,15			0,51			
Alan içerisinde çok fazla yasak ve kısıtlama bulunması	2,37			0,62			
Sağlık durumunun elverişli olmaması	1,72				0,48		
Emniyet ve güvenliğin yeterli olmaması	2,04				0,54		
Aydınlatmanın yeterli olmaması	1,91				0,68		
İnsanların ortak kullanım alanlarına gerekli önemi vermemesi ve korumaması	2,43					0,80	
İnsanların yasaklara uymamaları	2,44					0,81	
Tur ve gezilerin sık olarak düzenlenmemesi	2,01						0,77
Kültürel ve ahlaki yapının engellemesi	1,97						0,57
GENEL ART ORT		2,11	2,01	2,13	1,87	2,44	1,97
ALFA		0,83	0,83	0,77	0,63	0,72	0,62
VARİANCE(%)		15	13	11	10	9	7

KFI: Alan yetersizliği; KFII: Ekonomi; KFIII: Kalabalık; KFIV: Güvenlik
KFV: Kullanım alışkanlıkları; KFVI: İçsel nedenler
Kısıtlayıcıların etki derecesi: 1 “etkisiz”, 5 “çok etkili”

3.2.4. Harikalar Diyarı Parkında Kullanıcı Memnuniyeti

Kullanıcı özelliklerinden genel memnuniyet ile motivasyon faktörleri ve kısıtlayıcı faktörlerinin Korelasyon Analizinde çıkan sonuçlar şu şekilde sıralanabilir (Çizelge 18).

- Genel memnuniyet motivasyon faktörlerinden alan ile ilgili özellikler, eğlenmek, idare, ekonomi, faktörleri ile doğru orantılı olarak etkileşim

göstermektedir. (Pozitif değerli veriler doğru orantılı etkileşim olduğunu göstermektedir.)

Çizelge 18. Harikalar Diyarı Parkında kullanıcı memnuniyeti

	MFI	MFII	MFIII	MFIV	MFV	MFVI	KFI	KFII	KFIII	KFIV	KFV	KFVI
GENEL MEMNUNİYET	0,26***	0,13	0,15*	0,26***	0,17**	0,12	-0,09	0,02	-0,04	-0,03	-0,01	0,01

*p<0,05; **p<0,005; ***p<0,001

MFI: Alan ile ilgili özellikler; MFII: Sosyalleşme; MFIII: Eğlenmek; MFIV: İdare

MFV: Ekonomi; MFVI: Dinlenmek

KFI: Alan yetersizliği; KFII: Ekonomi; KFIII: Kalabalık; KFIV: Güvenlik

KFV: Kullanım alışkanlıkları; KFVI: İçsel nedenler

3.2.5. Harikalar Diyarı Parkı Kullanıcılarının Sosyo-Ekonomik Özellikleri İle Motivasyonların İlişkisi

Çizelge 19’ da kullanıcı özellikleri(yaş, cinsiyet, eğitim durumu, aylık gelir durumu, iş durumu, yaşadığı ilçe, Ankara’ da yaşama süresi) ile motivasyon faktörlerinin (alan ile ilgili özellikler, sosyalleşme, eğlenme, idare, ekonomi, dinlenme) tek yönlü Varyans Analizinde çıkan sonuçlar şu şekilde sıralanabilir.

- Ekonomi faktörü kullanıcı özelliklerinden yaş’a göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. 41–50 yaş grubundaki kullanıcılar, ekonominin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer yaş gruplarına göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Ekonominin 21–30 yaş grubundaki kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu saptanmıştır.

- Sosyalleşme ve eğlenme faktörleri kullanıcı özelliklerinden cinsiyete göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. Bay kullanıcılar, sosyalleşmenin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını bayan kullanıcılara göre daha fazla motive ettiğini, bayan kullanıcılar ise eğlenmenin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını bay kullanıcılara göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Sosyalleşmenin bayan kullanıcılar için ve eğlenmenin erkek kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu saptanmıştır.
- Alan ile ilgili özellikler ve sosyalleşme faktörleri kullanıcı özelliklerinden eğitim durumuna göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. İlköğretim mezunu kullanıcılar, alan ile ilgili özellikler ve sosyalleşmenin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer eğitim gruplarına göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Alan ile ilgili özelliklerin lise mezunu kullanıcılar için ve sosyalleşmenin lisansüstü eğitim alan kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu saptanmıştır.
- Eğlenme faktörü kullanıcı özelliklerinden iş durumuna göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. Öğrenci olan kullanıcılar, eğlenmenin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer iş durumu gruplarına göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Eğlenmenin emekli olan kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu saptanmıştır.
- Ekonomi faktörü kullanıcı özelliklerinden kullanıcıların yaşadığı ilçeye göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. Etimesgut İlçesinde yaşayan kullanıcılar, ekonominin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer ilçelerde yaşayan kullanıcılara göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir.

Ekonominin Keçiören İlçesinde yaşayan kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu saptanmıştır.

- Ekonomi faktörü kullanıcı özelliklerinden kullanıcıların Ankara'da yaşama sürelerine göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. 25 yaş ve üzerindeki kullanıcılar, ekonominin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer kullanıcılara göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Ekonominin 1-5 yıl arasında Ankara'da yaşayan kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu saptanmıştır.
- Aylık gelir durumu çizelgede verilen anket verilerine göre, rekreasyonel alan motivasyonu olarak önem arz etmemektedir.

Çizelge 19. Harikalar Diyarı Parkı kullanıcılarının sosyo-ekonomik özellikleri ile motivasyonların ilişkisi

KULLANICI ÖZELLİKLERİ		MFI	MFII	MFIII	MFIV	MFV	MFVI
YAŞ	<20	2,72	2,44	3,31	2,83	2,47	2,76
	21–30	2,70	2,13	3,14	2,66	2,27	2,74
	31–40	3,19	2,74	3,12	3,20	2,98	3,12
	41–50	3,10	2,37	3,14	3,14	3,24	2,67
	50>	2,71	2,14	2,75	3,00	2,83	2,33
	F	1,52	2,06	0,61	1,14	2,56*	0,80
CİNSİYET	Bayan	2,64	2,16	3,42	2,74	2,53	2,90
	Bay	2,83	2,48	3,06	2,89	2,49	2,73
	F	2,63	6,61*	8,77**	1,14	0,08	2,15
EĞİTİM DURUMU	İlköğretim	3,36	2,93	3,17	3,08	3,05	2,90
	Lise	2,59	2,37	3,12	2,76	2,45	2,64
	Üniversite	2,77	2,14	3,32	2,86	2,43	2,95
	Lisansüstü	3,28	1,74	4,08	3,00	2,22	3,11
	F	5,12**	5,45***	1,81	0,62	2,52	2,33
AYLIK GELİR DURUMU (YTL)	<500	2,69	2,48	3,41	2,48	2,57	2,69
	500–850	2,80	2,08	3,28	2,97	2,47	2,77
	850–1250	2,81	2,60	3,26	2,95	2,64	2,88
	1250–2250	2,75	2,14	3,08	2,75	2,18	2,81
	2250>	2,64	2,51	3,12	2,80	2,73	2,79
	F	0,25	3,35	0,62	0,99	1,74	0,21
İŞ DURUMU	Çalışıyor	2,80	2,38	3,02	2,96	2,68	2,80
	Öğrenci	2,71	2,31	3,34	2,80	2,39	2,84
	Çalışmıyor	2,84	2,54	3,05	2,55	2,61	2,71
	Emekli	2,32	2,39	2,50	2,43	2,67	2,79
	F	0,57	0,35	3,51*	1,20	1,84	1,94
YAŞADIĞI İLÇE	Sincan İlçesi	2,85	2,49	3,25	2,97	2,69	2,84
	Etimesgut İlçesi	2,77	2,25	3,05	2,92	2,80	2,63
	Yenimahalle İlçesi	2,81	2,36	3,05	2,77	2,29	2,94
	Keçiören İlçesi	2,77	2,18	3,21	2,72	1,82	2,79
	Altındağ İlçesi	2,62	2,71	3,67	3,00	2,44	3,22
	Çankaya İlçesi	2,68	2,04	3,41	2,67	2,16	2,93
	Mamak İlçesi	1,96	2,39	3,53	1,90	2,00	2,89
	Yenikent İlçesi	2,39	2,00	2,43	2,52	2,43	2,39
	Kazan İlçesi	0	0	0	0	0	0
	Gölbaşı İlçesi	0	0	0	0	0	0
	Ankara Dışı	2,74	2,60	3,66	2,85	2,52	2,21
	F	1,11	1,06	1,62	1,20	2,25*	1,03
ANKARA'DA YAŞAMA SÜRESİ	1–5 yıl arası	2,66	2,28	3,21	2,79	2,30	2,98
	5–15 yıl arası	2,77	2,42	3,26	2,71	2,72	2,89
	15–25 yıl arası	2,73	2,35	3,25	2,91	2,35	2,66
	25 yıl ve üzeri	2,80	2,18	2,83	2,90	2,80	2,68
	F	0,21	0,42	1,17	0,50	2,67*	1,62

*p<0,05; **p<0,01; ***p<0,001

MFI: Alan ile ilgili özellikler; MFII: Sosyalleşme; MFIII: Eğlenme; MFIV: İdare

MFV: Ekonomi; MFVI: Dinlenme

Motivasyonun etki derecesi:1 “etkisiz”,5 “çok etkili”

3.2.6. Harikalar Diyarı Parkı Kullanıcılarının Alan Kullanım Alışkanlıkları ile Motivasyonların İlişkisi

Çizelge 20' de kullanıcı özellikleri (alana kimlerle geldiği, alana nasıl ulaştığı, alana geliş sıklığı, alanda geçirdiği zaman) ile motivasyon faktörlerinin (alan ile ilgili özellikler, sosyalleşme, eğlenme, idare, ekonomi, dinlenme) tek yönlü Varyans Analizinde çıkan sonuçlar şu şekilde sıralanabilir.

- Eğlenme faktörü kullanıcı özelliklerinden kullanıcıların alana kimlerle geldiğine göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. Alana arkadaşlarıyla gelen kullanıcılar, eğlenmenin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer şekilde alana gelen kullanıcılara göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Eğlenmenin alana yalnız gelen kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu saptanmıştır.
- Alan ile ilgili özellikler, eğlenme ve ekonomi faktörleri kullanıcı özelliklerinden kullanıcıların alana nasıl ulaştığına göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. Alana bisikletle gelen kullanıcılar alan ile ilgili özelliklerin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer şekilde alana ulaşan kullanıcılara göre daha fazla motive ettiği, alana otobüs-minibüsle gelen kullanıcılar eğlenmenin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer şekilde alana ulaşan kullanıcılara göre daha fazla motive ettiği, alana yaya olarak gelen kullanıcılar ekonominin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer şekilde alana ulaşan kullanıcılara göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Alan ile ilgili özelliklerin alana araba ile gelen kullanıcılar için en az etkili motivasyon, eğlenmenin ve ekonominin alana bisiklet ile gelen kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu saptanmıştır.

- Alan ile ilgili özellikler, sosyalleşme, idare, ekonomi faktörleri kullanıcı özelliklerinden kullanıcıların alana geliş sıklığına göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. Alana her gün gelen kullanıcılar, alan ile ilgili özellikler, sosyalleşme, idare, ekonominin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer sıklıkta alana ulaşan kullanıcılara göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Alan ile ilgili özellikler, idare, ekonominin alana yılda birden az gelen kullanıcılar için en az etkili motivasyon, sosyalleşmenin ise alana yılda bir ve daha çok gelen kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu saptanmıştır.
- Eğlenme ve dinlenme faktörleri kullanıcı özelliklerinden kullanıcıların alanda geçirdikleri zamana göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. Alanda iki saat ve üzerinde zaman geçiren kullanıcılar eğlenme ve dinlenmenin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer şekilde alanda zaman geçiren kullanıcılara göre daha fazla motive ettiğini belirtmişlerdir. Eğlenme ve dinlenmenin ise alanda yarım saatten az zaman geçiren kullanıcılar için en az etkili motivasyon olduğu saptanmıştır.

Çizelge 20. Harikalar Diyarı Parkı kullanıcılarının alan kullanım alışkanlıkları ile motivasyonların ilişkisi

KULLANICI ÖZELLİKLERİ		MFI	MFII	MFIII	MFIV	MFV	MFVI
ALANA KİMLERLE GELDİĞİ	Aile	2,77	2,21	2,77	2,74	2,67	2,77
	Arkadaş	2,69	2,37	3,33	2,79	2,41	2,80
	Yalnız	2,63	2,50	2,71	3,50	2,52	2,81
	F	0,17	0,73	8,81***	1,55	1,21	0,01
ALANA NASIL ULAŞTIĞI	Araba	2,59	2,24	2,92	2,81	2,46	2,81
	Yaya	2,89	2,50	3,24	2,98	2,96	2,79
	Otobüs- Minibüs	2,67	2,19	3,45	2,67	2,07	2,90
	Bisiklet	4,00	2,57	2,12	2,00	1,50	1,33
	Motosiklet	0	0	0	0	0	0
F	3,19*	1,71	5,55***	1,62	10,79***	2,06	
ALANA GELİŞ SIKLIĞI	Yılda Birden Az	2,44	2,07	3,06	2,35	1,88	2,65
	Yılda Bir ve Daha Çok	2,59	1,95	3,29	2,67	2,11	2,79
	Ayda Bir ve Daha Çok	2,76	2,43	3,06	2,82	2,78	2,83
	Haftada Bir ve Daha Çok	3,03	2,75	3,31	3,23	2,84	2,82
	Her gün	3,44	3,36	3,60	3,59	3,41	2,88
	F	4,20**	11,19***	1,42	5,14***	9,69***	0,21
ALANDA GEÇİRDİĞİ ZAMAN	Yarım Saatten Az	2,93	2,32	2,31	1,50	1,42	2,42
	Yarım Saat -Bir Saat Arası	2,35	2,10	2,72	2,77	2,69	2,35
	Bir - İki Saat Arası	2,73	2,36	2,98	2,91	2,64	2,72
	İki Saat ve Üzeri	2,81	2,37	3,44	2,84	2,45	2,92
	F	1,34	0,35	8,20***	2,53	2,10	2,67*

*p<0,05; **p<0,01; ***p<0,001

MFI: Alan ile ilgili özellikler; MFII: Sosyalleşme; MFIII: Eğlenme; MFIV: İdare

MFV: Ekonomi; MFVI: Dinlenme

Motivasyonun etki derecesi:1 “etkisiz”, 5 “çok etkili”

3.2.7. Harikalar Diyarı Parkı Kullanıcılarının Sosyo-Ekonomik Özellikleri ile Kısıtlayıcıların İlişkisi

Çizelge 21’ de kullanıcı özellikleri(yaş, cinsiyet, eğitim durumu, aylık gelir durumu, iş durumu, yaşadığı ilçe, Ankara’ da yaşama süresi) ile kısıtlayıcı faktörlerinin (alan yetersizliği, ekonomi, kalabalık, güvenlik, kullanım alışkanlıkları, içsel nedenler) tek yönlü Varyans Analizinde çıkan sonuçlar şu şekilde sıralanabilir.

- Alan yetersizliđi faktörü kullanıcı özelliklerinden yaş'a göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. 31–40 yaş grubundaki kullanıcılar, alan yetersizliđinin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diđer yaş gruplarına göre daha fazla kısıtladığını belirtmişlerdir. Alan yetersizliđinin 50 yaş ve üzerindeki kullanıcılar için en az etkili kısıtlayıcı olduđu saptanmıştır.
- Kalabalık faktörü kullanıcı özelliklerinden cinsiyet'e göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. Bay kullanıcılar kalabalığın rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını bayanlara göre daha fazla kısıtladığını belirtmişlerdir. Kalabalığın bayan kullanıcılar için en az etkili kısıtlayıcı olduđu saptanmıştır.
- Alan yetersizliđi, ekonomi, güvenlik faktörleri kullanıcı özelliklerinden aylık gelir durumuna göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. 2.250 YTL ve üzerinde aylık geliri olan kullanıcılar alan yetersizliđi, ekonomi, güvenliğin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diđer gelir gruplarına göre daha fazla kısıtladığını belirtmişlerdir. Alan yetersizliđin 850–1250 YTL arasında aylık geliri olan kullanıcılar için en az etkili kısıtlayıcı olduđu, ekonominin 500–850 YTL arasında aylık geliri olan kullanıcılar için en az etkili kısıtlayıcı olduđu, güvenliğin 1250–2250 YTL arasında aylık geliri olan kullanıcılar için en az etkili kısıtlayıcı olduđu saptanmıştır.
- Ekonomi faktörü kullanıcı özelliklerinden yaşadığı ilçeye göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. Altındağ İlçesinde yaşayan kullanıcılar ekonominin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diđer ilçelerde yaşayan kullanıcılara göre daha fazla kısıtladığını belirtmişlerdir. Ekonominin Yenikent İlçesinde yaşayan kullanıcılar için en az etkili kısıtlayıcı olduđu saptanmıştır.

- Alan yetersizliđi faktörü kullanıcı özelliklerinden Ankara'da yaşama süresine göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. 5–15 yıldır Ankara'da yaşayan kullanıcılar alan yetersizliđinin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer kullanıcılara göre daha fazla kısıtladığını belirtmişlerdir. Alan yetersizliđi 15-25 yıldır Ankara'da yaşayan kullanıcılar için en az etkili kısıtlayıcı olarak görülmektedir.
- Eğitim durumu ve iş durumu çizelgede verilen anket verilerine göre, rekreasyonel alan kısıtlayıcısı olarak önem arz etmemektedir.

Çizelge 21. Harikalar Diyarı Parkı kullanıcılarının sosyo-ekonomik özellikleri ile kısıtlayıcıların ilişkisi

KULLANICI ÖZELLİKLERİ		KFI	KFII	KFIII	KFIV	KFV	KFVI
YAŞ	<20	2,05	2,02	2,13	1,80	2,54	1,93
	21–30	1,96	1,92	2,00	1,81	2,27	1,83
	31–40	2,58	2,20	2,47	2,12	2,32	2,20
	41–50	2,52	2,59	2,43	2,39	2,43	2,50
	50>	1,33	1,00	1,80	1,67	0	1,00
	F	2,72*	1,42	1,22	1,09	0,70	1,44
CİNSİYET	Bayan	2,05	1,96	1,96	1,80	2,30	1,66
	Bay	2,15	2,05	2,24	1,01	2,53	2,04
	F	0,57	0,60	5,32*	0,88	2,27	1,05
EĞİTİM DURUMU	Okur- yazar değil	0	0	0	0	0	0
	İlköğretim	2,51	2,12	2,31	2,29	2,83	2,45
	Lise	2,11	2,01	2,13	1,86	2,44	1,96
	Üniversite	2,00	1,98	2,06	1,77	2,36	1,83
	Lisansüstü	1,83	2,11	1,80	1,55	2,00	2,00
	F	1,99	0,16	0,60	2,17	1,21	2,26
AYLIK GELİR DURUMU (YTL)	<500	2,49	1,95	2,34	1,89	2,43	2,23
	500–850	2,03	1,89	2,16	1,67	2,28	1,87
	850–1250	1,98	1,92	2,08	1,89	2,52	1,94
	1250–2250	2,04	1,93	1,98	1,83	2,38	1,94
	2250>	2,52	2,58	2,41	2,30	2,61	2,18
	F	3,02*	3,95**	1,42	2,53*	0,60	0,82
İŞ DURUMU	Çalışıyor	2,34	2,06	2,11	2,11	2,58	2,19
	Öğrenci	1,99	1,96	2,07	1,74	2,42	1,84
	Çalışmıyor	1,99	2,13	2,42	1,94	2,08	2,00
	Emekli	2,45	2,05	2,46	2,11	2,50	2,14
	F	2,54	0,25	1,10	2,54	0,97	1,95
YAŞADIĞI İLÇE	Sincan İlçesi	2,15	1,82	2,00	1,78	2,45	1,95
	Etimesgut İlçesi	2,07	2,15	2,11	1,99	2,40	2,14
	Yenimahalle İlçesi	2,06	2,07	2,10	2,15	2,48	1,79
	Keçiören İlçesi	1,85	2,01	1,97	1,97	2,08	1,96
	Altındağ İlçesi	3,17	2,78	2,80	2,44	2,50	2,50
	Çankaya İlçesi	2,08	2,12	2,12	1,68	2,46	1,82
	Mamak İlçesi	2,55	2,69	2,14	2,28	2,67	2,25
	Yenikent İlçesi	2,07	1,36	2,43	2,00	2,50	1,85
	Kazan İlçesi	0	0	0	0	0	0
	Gölbaşı İlçesi	0	0	0	0	0	0
	Ankara Dışı	1,67	2,28	3,14	1,78	2,83	1,87
F	1,53	2,03*	1,77	0,97	0,33	0,53	
ANKARA'DA YAŞAMA SÜRESİ	1–5 yıl arası	1,99	1,96	2,14	1,81	2,48	1,77
	5–15 yıl arası	2,33	2,19	2,20	1,84	2,41	2,08
	15–25 yıl arası	1,93	1,92	1,94	1,83	2,46	1,88
	25 yıl ve üzeri	2,19	1,82	1,95	2,06	2,23	1,94
	F	2,84*	1,44	1,41	0,35	0,24	1,18

*p<0,05; **p<0,01; ***p<0,001

KFI: Alan yetersizliği; KFII: Ekonomi; KFIII: Kalabalık; KFIV: Güvenlik

KFV: Kullanım alışkanlıkları; KFVI: İçsel nedenler

Kısıtlayıcıların etki derecesi: 1 “etkisiz”, 5 “çok etkili

3.2.8. Harikalar Diyarı Parkı Kullanıcılarının Alan Kullanım Alışkanlıkları ile Kısıtlayıcıların İlişkisi

Çizelge 22' de kullanıcı özellikleri (alana kimlerle geldiği, alana nasıl ulaştığı, alana geliş sıklığı, alanda geçirdiği zaman) ile kısıtlayıcı faktörlerinin(alan yetersizliği, ekonomi, kalabalık, güvenlik, kullanım alışkanlıkları, içsel nedenler) tek yönlü Varyans Analizinde çıkan sonuçlar şu şekilde sıralanabilir.

- Ekonomi, güvenlik, içsel nedenler faktörleri kullanıcı özelliklerinden kullanıcıların alana nasıl ulaştığına göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. Arabayla alana ulaşan kullanıcılar ekonomi, güvenliğin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer şekilde alan ulaşan kullanıcılara göre daha fazla kısıtladığını belirtmişlerdir. Bisikletle alana ulaşan kullanıcılar içsel nedenlerin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer şekilde alan ulaşan kullanıcılara göre daha fazla kısıtladığını belirtmişlerdir. Ekonominin bisikletle alana ulaşan kullanıcılar için en az etkili kısıtlayıcı olduğu, güvenlik ve içsel nedenlerin otobüs-minibüsle alana ulaşan kullanıcılar için en az etkili kısıtlayıcı olduğu saptanmıştır.
- Alan yetersizliği, kalabalık, güvenlik ve içsel nedenler faktörleri kullanıcı özelliklerinden kullanıcıların alana geliş sıklığına göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. Haftada bir ve daha çok alana gelen kullanıcılar alan yetersizliği ve kalabalığın rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer sıklıkta alana gelen kullanıcılara göre daha fazla kısıtladığını belirtmişlerdir. Her gün alana gelen kullanıcılar güvenlik ve içsel nedenlerin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer sıklıkta alana gelen kullanıcılara göre daha fazla kısıtladığını belirtmişlerdir. Alan yetersizliğinin yılda birden az olarak

alana gelen kullanıcılar için en az etkili kısıtlayıcı olduğu saptanmıştır. Kalabalık, güvenlik ve içsel nedenlerin yılda bir ve daha çok olarak alana gelen kullanıcılar için en az etkili kısıtlayıcı olduğu saptanmıştır.

- İçsel nedenler faktörü kullanıcı özelliklerinden kullanıcıların alanda geçirdiği zamana göre istatistiksel olarak farklılıklar göstermektedir. 1 – 2 saat arası alanda zaman geçiren kullanıcılar içsel nedenlerin rekreasyonel faaliyetlere katılımlarını diğer kullanıcılara göre daha fazla kısıtladığını belirtmişlerdir. İçsel nedenlerin yarım saatten az olarak alanda zaman geçiren kullanıcılar için en az etkili kısıtlayıcı olduğu saptanmıştır.
- Kullanıcıların alana kimlerle geldiği çizelgede verilen anket verilerine göre, rekreasyonel alan kısıtlayıcısı olarak önem arz etmemektedir.

Çizelge 22. Harikalar Diyarı Parkı kullanıcılarının alan kullanım alışkanlıkları ile kısıtlayıcıların ilişkisi

KULLANICI ÖZELLİKLERİ		KFI	KFII	KFIII	KFIV	KFV	KFVI
ALANA KİMLERLE GELDİĞİ	Aile	2,13	2,09	2,29	2,08	2,39	2,17
	Arkadaş	2,14	2,05	2,12	1,82	2,45	1,94
	Yalnız	1,57	2,17	2,03	2,39	2,58	1,50
	F	1,01	0,06	0,68	2,09	0,11	1,69
ALANA NASIL ULAŞTIĞI	Araba	2,29	2,23	2,22	2,16	2,64	2,22
	Yaya	2,11	1,80	2,01	1,79	2,44	1,91
	Otobüs-Minibüs	1,96	2,03	2,11	1,69	2,27	1,78
	Bisiklet	2,75	1,50	2,00	2,00	2,17	3,00
	Motosiklet	0	0	0	0	0	0
	F	1,89	2,87*	0,67	3,44*	1,29	3,37*
ALANA GELİŞ SIKLIĞI	Yılda Birden Az	1,75	2,02	2,24	1,88	2,77	1,95
	Yılda Bir ve Daha Çok	1,90	1,88	1,87	1,64	2,18	1,71
	Ayda Bir ve Daha Çok	2,28	2,09	2,28	1,90	2,45	2,08
	Haftada Bir ve Daha Çok	2,31	2,11	2,25	2,05	2,62	2,08
	Her gün	2,24	2,00	2,14	2,48	2,73	2,65
	F	3,10*	0,63	2,44*	2,82*	2,12	3,11*
ALANDA GEÇİRDİĞİ ZAMAN	Yarım Saatten Az	1,50	1,54	1,10	1,67	2,62	1,25
	Yarım Saat –Bir Saat Arası	1,82	1,73	2,06	2,02	2,69	1,73
	Bir – İki Saat Arası	2,28	2,21	2,27	1,96	2,60	2,23
	İki Saat ve Üzeri	2,07	1,95	2,08	1,81	2,32	1,87
	F	1,94	2,18	2,61	0,61	1,34	2,98*

*p<0,05; **p<0,01; ***p<0,001

KFI: Alan yetersizliği; KFII: Ekonomi; KFIII: Kalabalık; KFIV: Güvenlik

KFV: Kullanım alışkanlıkları; KFVI: İçsel nedenler

Kısıtlayıcıların etki derecesi: 1 “etkisiz”, 5 “çok etkili”

3.2.9. Harikalar Diyarı Parkında Kullanıcı Özellikleriyle Kullanıcıların Katıldıkları Aktivitelerin İlişkisi

Kullanıcı özellikleri (yaş, cinsiyet, eğitim durumu, aylık gelir durumu, iş durumu, yaşadığı ilçe, Ankara’da yaşama süresi, alana kimlerle geldiği, alana nasıl ulaştığı, alana geliş sıklığı, alanda geçirdiği zaman)ile kullanıcıların ilk üç sırada seçtikleri aktiviteler yapılan analiz neticesinde şu şekilde sıralanmıştır (Çizelge 23).

- Harikalar Diyarı Parkında birinci sırada en çok yapılan aktivitelere katılım sıklığı, kullanıcı özelliklerinden kullanıcıların alana geliş sıklığı ile etkileşim göstermektedir. İç mekân aktiviteleri, pasif bireysel aktiviteleri, suya dayalı aktiviteleri ayda bir ve daha çok olarak alana gelen kullanıcılar daha çok tercih etmektedir. Aktif bireysel aktiviteleri ve aktif grup aktivitelerini alana yılda bir ve daha çok olarak alana gelen kullanıcılar daha çok tercih etmektedir.
- Harikalar Diyarı Parkında ikinci sırada en çok yapılan aktivitelere katılım sıklığı, kullanıcı özelliklerinden kullanıcıların aylık gelir durumu ve alana kimlerle geldikleri ile etkileşim göstermektedir. İç mekân aktiviteleri, aktif grup aktiviteleri ve suya dayalı aktiviteleri 850 YTL ile 1.250 YTL arasında aylık geliri olan kullanıcılar daha çok tercih etmektedir. Pasif bireysel aktiviteleri 500 YTL ile 850 YTL arasında aylık geliri olan kullanıcılar daha çok tercih etmektedir. İç mekân aktiviteleri, pasif bireysel aktiviteleri alana arkadaşlarıyla gelen kullanıcılar daha çok tercih etmektedir. Aktif bireysel aktiviteleri, aktif grup aktiviteleri ve suya dayalı aktiviteleri alana aileleriyle gelen kullanıcılar daha çok tercih etmektedir.

- Harikalar Diyarı Parkında 3. sırada en çok yapılan aktivitelere katılım sıklığı kullanıcı özellikleri açısından önem arz etmemektedir.

Çizelge 23. Harikalar Diyarı Parkında kullanıcı özellikleriyle kullanıcıların katıldıkları aktivitelerin ilişkisi

		SOSYO-EKONOMİK ÖZELLİKLER							ALAN KULLANIM ALIŞKANLIĞI			
	AKTİVİTE	YAŞ	CİNSİYET	EĞİTİM DURUMU	AYLIK GELİR DURUMU	İŞ DURUMU	YAŞADIĞI İLÇE	ANKARA'DA YAŞAMA SÜRESİ	ALANA KİMLERLE GELDİĞİ	ALANA NASIL ULAŞTIĞI	ALANA GELİŞ SIKLIĞI	ALANDA GEÇİRDİĞİ ZAMAN
1. SIRADA KATILIM SIKLIĞI	İç mekân aktiviteleri	1	1	3	2	1	1	2	2	2	3	3
	Pasif bireysel aktiviteler	1	1	3	2	1	2	1	1	2	3	3
	Aktif bireysel aktiviteler	1	1	3	3	1	2	2	1	2	2	3
	Aktif grup aktiviteleri	1	1	3	3	1	2	2	1	2	2	3
	Suya Dayalı Aktiviteler	1	1	3	2	2	1	2	1	2	3	3
	F	0,21	0,59	0,48	1,88	0,19	1,30	0,99	0,75	0,02	2,63*	0,94
2. SIRADA KATILIM SIKLIĞI	İç mekân aktiviteleri	1	1	3	3	1	2	3	2	1	2	3
	Pasif bireysel aktiviteler	1	1	2	2	1	2	2	2	2	3	3
	Aktif bireysel aktiviteler	1	1	3	3	1	3	2	1	1	2	3
	Aktif grup aktiviteleri	1	1	3	3	1	2	2	1	2	2	3
	Suya Dayalı Aktiviteler	1	1	3	3	1	3	1	1	2	2	3
	F	1,99	1,65	1,73	2,58*	1,02	0,98	1,43	3,31*	4,34**	1,67	0,20
3. SIRADA KATILIM SIKLIĞI	İç mekân aktiviteleri	1	1	3	3	2	2	2	1	1	2	4
	Pasif bireysel aktiviteler	1	1	3	2	1	3	2	1	1	3	3
	Aktif bireysel aktiviteler	1	1	3	3	1	3	2	1	2	2	3
	Aktif grup aktiviteleri	1	1	3	3	1	3	2	1	2	2	3
	Suya Dayalı Aktiviteler	1	1	3	3	1	2	2	1	2	3	3
	F	0,32	0,81	1,18	0,36	0,26	0,48	0,71	1,33	1,73	1,91	1,32

4.TARTIŞMA

Rekreasyonel motivasyonlar ve kısıtlayıcılar ile ilgili yapılan çalışmalar kullanıcıların katılımlarını arttıran ve azaltan sebeplerin belirlenmesi açısından öneme sahiptir. Bu çalışmalar ile motivasyonlar ve kısıtlayıcılar belirlenmekle birlikte bu veriler ışığında alınacak yönetim veya planlama kararları ile kullanıcıların deneyimlerinin kalitesini arttırmak mümkündür. Bu çalışmada ise Göksu Parkı ve Harikalar Diyarı Parklarındaki motivasyonlar ve kısıtlayıcıların belirlenerek, kullanıcı özelliklerine göre değişimlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır.

Parklara göre motivasyon ve kısıtlayıcıların kullanıcıların yaşlarına göre değişim gösterdiği belirlenmiştir. Göksu Parkına gelen kullanıcıların çoğunluğunu 21–30 yaş arası kullanıcılar oluştururken, Harikalar Diyarı Parkına gelen kullanıcıların büyük kısmını 20 yaşından küçük kullanıcılar oluşturmaktadır. Özellikle bu yaş grubunun üniversitede okuyan, liseden yeni mezun olan ya da yeni iş hayatına atılmış kullanıcılardan oluştuğu söylenebilir. Dolayısıyla bu yaş grubunun sosyalleşmeye açık, aktif olarak aktivitelere katılabilen ve kendisine daha çok zaman ayırabilen kullanıcılardan oluştuğu düşünülebilir. Bu sebeplerden dolayı bu yaş grubunun her iki alanda diğer yaş gruplarına göre daha fazla katılımında bulunması sonucu ortaya çıkmış olabilir. SARIKAYA (2007) yaptığı çalışmada Göksu Parkına gelen kullanıcıların 21–25 yaş grubu çoğunluğu oluşturduğunu belirtmiştir. Ayrıca YORULMAZ (2006) yaptığı çalışmada Harikalar Diyarı Parkında 18–30 yaş arasındaki kullanıcıların çoğunluğu oluşturduğunu belirtmiştir. Görüldüğü üzere yaş

aralığı yapılan çalışmalar ile benzerlik göstermektedir. Ayrıca bu çalışmada kullanıcıların katılımlarının yanında yaş etkeninin motivasyonlar ve kısıtlayıcılar üzerinde etkisi araştırılmıştır. Özellikle yapılan bu çalışmada yaş etkeninin motivasyonlar üzerinde etkili olduğu söylenebilir. THAPA ve ark. (2004) Gallatin Nehrindeki kullanıcıların motivasyonlarını incelediği çalışmada ve kullanıcıların çoğunluğunu % 36 ile 21–30 yaş arasındaki kullanıcıların oluşturduğunu, ikinci sırada ise % 22 ile 41- 50 yaş kullanıcıların oluşturduğunu belirtmişlerdir. Göksu Parkı ve Harikalar Diyarı Parklarıyla ilgili olarak yapılan bu çalışmada Göksu Parkındaki 50 yaş ve üzerindeki kullanıcıları alan ile ilgili özellikler, ekonomik özellikler motive ederken, Harikalar Diyarı Parkında 41–50 yaş grubundaki kullanıcıları ekonominin motive ettiği belirlenmiştir. 50 yaş ve üzerindeki yaş grubunun özellikle emekli olan kullanıcıları içerdiği, 41–50 yaş grubundaki kullanıcıların ise bir kısmının halen emekli olmayan kullanıcıları içerdiği söylenebilir. Dolayısıyla her iki yaş grubu için iki alandaki aktivitelerin ucuz olduğu ve bu yaş gruplarına hitap ederek onları ekonomi faktörünün motive ettiği söylenebilir. Ayrıca yapılan bu çalışma kapsamında Göksu Parkında 50 yaş ve üzerindeki kullanıcıları alan ile ilgili özelliklerin motive ettiği görülmektedir. Bunun nedeni olarak bu yaş grubunun Harikalar Diyarı Parkına gelen 41–50 yaş grubuna oranla daha tecrübeli olması ve bu nedenle Göksu Parkındaki eksiklik ve yanlışlıkların daha az olduğunu düşünmeleri nedeniyle daha çok motive oldukları söylenebilir. Yapılan çalışma kapsamında, ayrıca bu iki parkta kısıtlayıcılarda incelenmiştir ve yaşın kısıtlayıcılar üzerinde etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yaşın kısıtlayıcılar üzerine etkisini araştıran SEARLE ve JACKSON (1985) yaptıkları çalışmada kısıtlayıcıların genç ve yaşlı kullanıcıları, orta yaş kullanıcıları göre daha çok kısıtladığını saptamışlardır. Yapılan bu çalışmada ise Göksu Parkında

50 yaşın üzerindeki kullanıcıları kalabalık ve davranış bozukluğu faktörleri etkilerken, Harikalar Diyarı Parkında 31–40 yaş grubundaki kullanıcıları alan yetersizliği faktörünün kısıtladığı sonucuna ulaşılmıştır. Göksu Parkındaki kullanıcıların yaşlarının ilerlemiş olması sebebiyle yalnız kalmak istemeleri bu sebeple kendilerine zaman ayırmak istemeleri nedeniyle kalabalık faktörünün kendilerini kısıtladıkları söylenebilir. Ayrıca bu yaş grubunun çevrelerindeki insanların yanlış davranışlarına dikkat etmeleri ve bundan dolayı kendilerini rahatsız hissetmeleri sebebiyle davranış bozukluğunun kendilerini kısıtladığı söylenebilir. Ayrıca Harikalar Diyarı Parkında 31–40 yaş arasındaki kullanıcıların aktif olarak aktivitelere katılmaları ve aileleriyle birlikte zaman geçirmek istemeleri neticesinde alandaki eksikliklerin kendilerini kısıtladığı söylenebilir. Bu iki park arasında bu farklılığın nedeninin öncelikle farklı yaş gruplarından kaynaklandığı ve her grubun kendine göre beklentisinin farklı olduğu söylenebilir. Dolayısıyla her yaş grubunu farklı kısıtlayıcılar etkileyebilir. Kullanıcı profilindeki yaş gruplarının gençleşmesi ile çevrelerindeki olumsuzluklardan çok alanla ilgili olumsuzlukların onları daha çok etkilediği ve bu olumsuzlukların kaldırılmasını istemelerinden dolayı iki park için farklı kısıtlayıcı faktörlerinin etkili olduğu söylenebilir.

Parklara göre motivasyon ve kısıtlayıcıların, kullanıcıların cinsiyetlerine göre değişim gösterdiği belirlenmiştir. Harikalar Diyarı Parkı ve Göksu Parkında yapılan çalışmada bay kullanıcıların bayanlara göre alana daha fazla geldiği sonucuna ulaşılmıştır. Aktivitelerin kullanıcılara göre uygun olma durumu, ekonomik durum, alanın gün içerisinde kullanılma durumu buna neden olarak gösterilebilir. Özellikle katılımla ilgili olarak bayanlar baylara göre güvenliğe daha çok önem vermektedir. JOHNSON ve ark. (2001) kırsal alanla ilgili yaptıkları çalışmada güvenliğin

bayanların katılımında etkili bir faktör olduğunu belirtmiştir. Dolayısıyla bayanların alan içerisinde kendilerini güvende hissetmemeleri katılımlarını azaltabilir. Bunun yanında aktivitelerin çeşitliliğinin herkese uygun olması gerektiği söylenebilir. Örneğin alandaki aktivitelerin çoğunlukla güce dayalı olması bayanların katılımını azaltabileceği gibi bayların katılımını arttırabilir. Ayrıca bayanların ekonomik durumları da katılımı etkileyebilir. Gün içerisinde özellikle ev hanımlarının kullanabileceği bu alanlardaki aktivitelerin ücretli olması bayanların aktivitelere katılmasını olumsuz etkileyebilir ve böylece katılımlarını azaltabilir. Bir başka deyişle gün içerisinde farklı zaman dilimlerinde kullanımlarda farklılıklar olabilir. Örneğin güvenlik endişesiyle bayanların katılımı geç saatlerde azalabilir. Bu gibi nedenlerden dolayı bayanların olumsuz etkilenerek katılımlarında düşüş olduğu söylenebilir. Yapılan bu çalışmaya benzer olarak; THAPA ve ark. (2004) su aktivitelerinin yoğun olduğu bir rekreasyonel alanda yaptıkları çalışma da alana gelen kullanıcıların çoğunun bay olduğu sonucuna varmışlardır. Ayrıca TODD ve ark. (2001) dalma sporuyla uğraşan sporcuların motivasyonlarını incelemişlerdir ve dalma sporuyla uğraşan sporcuların çok büyük bir kısmını bay sporcuların oluşturduğunu saptamışlardır. Bu çalışmalar rekreasyonel aktivite tipinin bayan kullanıcıların sayısını etkilediğini göstermektedir. Fakat aynı alanlarda yapılan çalışmaların sonuçlarında farklılıklar gözlemlenmektedir. Örneğin SARIKAYA (2007) Göksu Parkında yaptığı çalışmada kullanıcıların beklentilerini incelemiş ve alana gelen kullanıcıların çoğunluğunun bayan olduğu sonucuna varmıştır. Yapılan bu çalışma ile SARIKAYA (2007)'nin yapmış olduğu çalışma arasındaki farklılığın nedeni olarak anketlerin farklı zamanlarda uygulanması gösterilebilir. Cinsiyetin rekreasyonel motivasyonlar üzerine etkilerini inceleyen birçok çalışma yapılmıştır. KINNAIRD (1994), ANNETT ve ark. (1995), THAPA ve ark. (2004), PAPADAKIS

ve ark. (2004), JOHNSON ve ark. (2001), BARNETT ve KLITZING (2006), TODD ve ark. (2001) yaptıkları çalışmada motivasyonların cinsiyet üzerinde etkisi olduğunu saptamışlardır. Yapılan bu çalışmada ise Göksu Parkında bayanları eğlenme ve kaçış motivasyon faktörlerin daha çok motive ettiği; Harikalar Diyarı Parkında ise bay kullanıcıları sosyalleşmenin daha çok motive ettiği, bunun yanında eğlenmenin bayan kullanıcıları daha çok motive ettiği sonucu bulunmuştur. Her iki parkta eğlenme motivasyonunun bayanları daha çok motive ettiği görülmektedir. Bunun nedeni olarak alandaki kullanımların ve gezinti, spor, yürüyüş gibi aktivitelerin bayan kullanıcılara daha uygun olduğu böylece katılımları neticesinde daha çok eğlendikleri söylenebilir. Göksu Parkında farklı olarak kaçış motivasyonunun bayanlar üzerinde etkili olmasının nedeni olarak; bayanların boş zamanlarını değerlendirmek istemeleri, kültürel olarak kendilerini geliştirmek istemeleri ve yoğun iş yükünün etkisi gösterilebilir. Harikalar Diyarı Parkındaki bay kullanıcılar için sosyalleşme motivasyonunun etkili olmasının nedeni olarak bay kullanıcılar için parkın insanların ortak şeyler paylaşmasını sağlayacak birçok aktiviteyi barındırması ve bayların bu parkı sosyalleşme ihtiyaçlarını giderebilecekleri bir ortam olarak görmesinden kaynaklandığı söylenebilir. Cinsiyetin motivasyon üzerinde etkisi olması yanında kısıtlayıcılarında cinsiyet üzerine etkisinin olduğu söylenebilir. Bu konuyla ilgili olarak JACKSON ve HENDERSON (1995), RAYMORE ve ark. (1994), SHORES ve ark. (2007) yaptıkları çalışmada kısıtlayıcıların etkilerinin cinsiyete göre farklılık gösterdiğini saptamışlardır. Ayrıca ALEXANDRIS ve CARROL (1997) yaptığı çalışmada bayanların kısıtlayıcılardan daha çok etkilendiğini belirtmiştir. Yapılan bu çalışmada ise Göksu Parkında kısıtlayıcıların cinsiyet üzerinde etkisi görülmezken, Harikalar Diyarı Parkı için kalabalık faktörünün bay kullanıcılar üzerinde daha etkili olduğu bulunmuştur. Harikalar

Diyarı Parkının yüz ölçüm olarak daha büyük olması ve daha çeşitli aktivite ile kullanımları içermesinden dolayı daha fazla kullanıcı tarafından ziyaret edildiği söylenebilir. Böylece bay kullanıcıların kalabalıktan etkilenmesinin nedeni olarak; aileleriyle gelmeleri durumunda çevrenin kendilerini rahatsız edebileceğini düşündükleri söylenebilir. Ya da günlük iş stresinden kurtulmak için daha az gürültülü bir ortamda bulunmak ve doğa ile baş başa kalmak isteyebilirler. Bu gibi nedenlerden dolayı kalabalık faktörünün bayları daha çok etkilediği söylenebilir. Yapılan bu çalışma kapsamında kalabalık faktörünün her iki alanda farklı çıkmasında alanların farklı semtlerde bulunması, alanlar içindeki aktivitelerdeki farklılıklar, ayrıca alan çevresinde yaşayan insanların farklı sosyo-kültürel özellikte olması gösterilebilir.

Parklara göre motivasyon ve kısıtlayıcıların kullanıcıların eğitim durumuna göre değişim gösterdiği belirlenmiştir. Yapılan çalışma kapsamında Göksu Parkına gelen kullanıcıların büyük kısmını üniversitede okuyan kullanıcıların oluşturduğu, Harikalar Diyarı Parkına gelen kullanıcıların büyük kısmını lisede okuyan kullanıcıların oluşturduğu saptanmıştır. Bunun nedeni olarak; Göksu Parkının kısa süreli yürüyüş ve gezintiye dayalı aktivitelere uygun olduğu bunda boş zamanı kısıtlı olan üniversitede okuyan kullanıcılara daha uygun olduğu söylenebilir. Eğitim durumunun motivasyona etkisi üzerine TODD ve ark. (2001) yaptığı çalışmada dalma sporuyla uğraşan kullanıcıların büyük kısmını üniversitede okuyan öğrencilerin oluşturduğunu belirtmişlerdir. Bunun nedeni olarak ise bu aktivitenin hobi niteliğinde olması ve her zaman yapılamaması yanında kısıtlı zamanı olan üniversiteli kullanıcılar için uygun olduğu söylenebilir. Yapılan bu çalışma ile Göksu Parkındaki lisede okuyan kullanıcıları sosyalleşmenin, ilköğretimde okuyan

kullanıcıları ise ekonomik özelliklerin motive ettiği, Harikalar Diyarı Parkına gelen ilköğretimde okuyan kullanıcıları alan ile ilgili özellikler ve sosyalleşmenin motive ettiği saptanmıştır. Göksu Parkında lisede okuyan kullanıcıları sosyalleşmenin motive etmesinin nedeni olarak; Göksu Parkının bu kullanıcılar için arkadaşlarıyla bir araya gelme olanağı sağlaması, farklı insanlarla tanışarak dünya görüşünü genişletmesi, kendilerini kültürel açıdan geliştirmesine olanak sağlaması gösterilebilir. Ayrıca Göksu Parkındaki ilköğretimde okuyan kullanıcıları ekonomik özelliklerin motive etmesinin nedeni olarak alanda çocuk oyun alanı ve bu yaş grubuna uygun aktivitelere para vermeden ulaşmaları gösterilebilir. Harikalar Diyarı Parkına gelen ilköğretimde okuyan kullanıcıları alan ile ilgili özelliklerin motive etmesinin nedeni olarak; alanda bulunan Masal Adası ve çok sayıdaki çocuk oyun alanlarının bu kullanıcı tipine uygun olması gösterilebilir. Kısıtlayıcıların etkileriyle ilgili olarak yapılan çalışmada Göksu Parkında lisansüstü eğitimi alan kullanıcıları kalabalığın kısıtladığı saptanmıştır. Harikalar Diyarı Parkında ise eğitim durumuna göre kullanıcıları hiçbir kısıtlayıcı faktörü etkilememektedir. Yaptığım çalışmada bunun nedeni olarak; üniversiteye kadar eğitim seviyesinin arttıkça toleransın arttığı böylece kalabalığın kullanıcıları kısıtlamadığı söylenebilir. Fakat çok küçük yüzdeye sahip olsa da Lisansüstü eğitim alanlar için durumun farklı olduğu söylenebilir. Benzer olarak SEARLE ve JACKSON (1985) eğitim düzeyinin kısıtlayıcılar üzerine etkileri üzerine yaptığı çalışmada eğitim düzeyi arttıkça kısıtlayıcıların etkisinin azaldığını belirtmektedir.

Yapılan bu çalışma ile parklara göre motivasyon ve kısıtlayıcıların kullanıcıların iş durumuna göre değişim gösterdiği belirlenmiştir. Örneğin Göksu Parkına ve Harikalar Diyarı Parkına gelen kullanıcıların büyük kısmını öğrenciler

oluşturmaktadır. Bunun nedeni olarak her iki alanda öğrencilere uygun aktivitelerin, kullanımların bulunduğu ve daha fazla boş zamanlarının olduğu söylenebilir. Bu gibi sebeplerden dolayı öğrencilerin daha fazla katılımında bulunduğu düşünülebilir. Ayrıca yapılan bu çalışmada Göksu Parkına gelen emekli kullanıcıları alan ile ilgili özellikler ve ekonomik özelliklerin motive ettiği Harikalar Diyarı Parkına gelen öğrencileri ise eğlenmenin motive ettiği sonucu bulunmuştur. Böylece Harikalar Diyarı Parkına gelen öğrencilerin daha genç yaşlarda olması neticesinde özellikle katıldıkları bireysel ya da grup aktivitelerinde eğlenmeyi ön plan da tuttukları söylenebilir. Göksu Parkıyla ilgili olarak yönetim, temizlik gibi alan ile ilgili özelliklerin bu parkta tam olarak sağlanması bundan dolayı emekli kullanıcıların tecrübeli olmaları ve bu konulara dikkat etmeleri nedeniyle alan ile ilgili özelliklerin emeklileri motive ettiği söylenebilir. Ayrıca Göksu Parkıyla ilgili yapılan çalışmada ekonomik durumun emeklilerin motivasyonunda önemli bir faktör olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Dolayısıyla Göksu Parkındaki aktivitelerin ve kullanımların ekonomik olmasının bu kullanıcıları motive ettiği düşünülebilir. Ayrıca yapılan bu çalışma ile Göksu Parkında kalabalığın emekli olan kullanıcıları kısıtladığı, içsel nedenlerin öğrencileri kısıtladığı saptanmıştır. Fakat Harikalar Diyarı Parkında ise hiçbir faktörün kullanıcıları kısıtlamadığı belirlenmiştir. Kalabalık faktörünün kullanıcıları kısıtlamasının nedeni olarak; Göksu Parkının yüz ölçümünün Harikalar Diyarı Parkından küçük olması sebebiyle Göksu Parkının kullanıcılar tarafından daha kalabalık algılanmasına neden olabilir. Böylece kalabalık algısının yoğun hissedilmesi ve yoğun iş yaşantısından sıkılan emeklilerin yalnız kalamayarak dinlenememeleri nedeniyle bu faktörün emeklileri kısıtladığı söylenebilir. Ayrıca Göksu Parkında öğrencileri içsel nedenlerin kısıtlamasıyla ilgili olarak park içerisinde her yaş grubu öğrencinin isteğine cevap verememesi gösterilebilir.

Böylece bu tip kullanıcı grubunun bu parka gitmek istememeleri sonucu ortaya çıkan can sıkıntısının içsel nedenler olarak kullanıcıları kısıtladığı söylenebilir.

Yapılan bu çalışma ile parklara göre motivasyon ve kısıtlayıcıların kullanıcıların alana kimle geldiklerine göre değişim gösterdiği belirlenmiştir. Göksu Parkına yalnız gelen kullanıcıları kaçış ve ekonomik özellikler motive etmekte, alana arkadaşlarıyla gelen kullanıcıları eğlence motive etmekte, Harikalar Diyarı Parkına arkadaşlarıyla gelen kullanıcıları eğlenme motive etmektedir. Her iki parkta alana arkadaşlarıyla gelen kullanıcıları eğlenmenin motive etmesinin nedeni olarak; beraber zaman geçirecek ve paylaşacakları ortak şeylerin olması gösterilebilir. Her iki park için yalnız gelen kullanıcıları kaçış, ekonomik özelliklerin motive etmesinin nedeni olarak yoğun iş ve okul stresi nedeniyle dinlenmek için yalnız başlarına parklara gelmeleri ve parkların sunduğu olanakların bu kullanıcıları motive ettiği söylenebilir. Ayrıca parka geldiklerinde fazla para harcamalarının bu kullanıcıların motivasyonunda etkili olduğu söylenebilir. Göksu Parkına yalnız gelen kullanıcıları kalabalık kısıtlarken, Harikalar Diyarı Parkına gelen kullanıcıları hiçbir faktör kısıtlamamaktadır. Göksu Parkına yalnız gelen kullanıcıları kalabalığın kısıtlamasının nedeni olarak; yalnız başlarına zaman geçirmek isteyen ya da dinlenmek isteyen kullanıcıları alanın kalabalık olması durumunda beklentilerini karşılamaması söylenebilir.

Yapılan bu çalışma ile parklara göre motivasyon ve kısıtlayıcıların kullanıcıların ulaşım şekline göre değişim gösterdiği belirlenmiştir. Göksu Parkına gelen kullanıcıların büyük kısmı arabayla ulaşırken, Harikalar Diyarı Parkına gelen kullanıcıların büyük kısmının yaya olarak geldiği sonucuna ulaşılmıştır. Bunun

nedeni olarak parkların yerleşim merkezlerine yakınlıkları ve uzaklıkları gösterilebilir. Anket çalışması uygulanırken dikkat edildiği üzere Harikalar Diyarı Parkının çevresinde yerleşim alanların daha çok olduğu görülmüştür. Bu sebepten dolayı Harikalar Diyarı Parkına gelen kullanıcıların daha çok yaya olarak gelmeyi seçtikleri söylenebilir. Dolayısıyla alanın kolay ulaşılabilir olmasının kullanıcıları motive ettiği söylenebilir. Alana kolay ulaşan kullanıcılar alanda hem daha fazla zaman geçireceklerdir hemde alana daha fazla kullanıcının gelmesi sağlanacaktır. Bu da parkın gün içersinde sürekli kullanımına neden olabilecek bir durumdur. Fakat ulaşımın zor olması kullanıcıları kısıtlayan bir etkende olabilir. Özellikle parkın uzak bir yerde olması ya da ulaşım araçlarının yetersiz olması parka gelmek isteyen bayanlar ya da ilkokul çağındaki kullanıcılar için önemli bir kısıtlayıcı olabilir. Dolayısıyla bu durumdan dolayı kullanıcı profilinde ve kullanıcı sayısında azalma görülebilir.

Yapılan bu çalışma ile parklara göre motivasyon ve kısıtlayıcıların kullanıcıların aylık gelir durumuna göre değişim gösterdiği belirlenmiştir. Göksu Parkına ve Harikalar Diyarı Parkına gelen kullanıcıların çoğunluğunun aylık gelirinin 850–1.250 YTL olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç SARIKAYA (2007) ve YORULMAZ (2006) yaptıkları çalışmayla belirttikleri gelir gruplarıyla benzerlik göstermektedir. Ayrıca yaptığım çalışmada Göksu Parkında ve Harikalar Diyarı Parklarında aylık gelir durumunun rekreasyonel motivasyonlar üzerinde etkisi görülmemektedir. Kısıtlayıcılarla ilgili olarak JOHNSON ve ark. (2001)' nın açık rekreasyon alanlarında yaptıkları çalışmada kullanıcıların az paralarının olmasının kullanıcıları etkileyen başlıca kısıtlayıcı olduğunu belirtmiştir. Bu çalışmayla benzer olarak yapılan çalışmada Göksu Parkında 2.250 YTL ve üzerinde geliri olan

kullanıcıları içsel nedenler kısıtlarken, Harikalar Diyarı Parkında 2.250 YTL ve üzerinde geliri olan kullanıcıları alan yetersizliği, ekonomi, güvenliğin daha fazla kısıtladığı sonucuna ulaşılmıştır. Göksu Parkındaki kullanıcıları içsel nedenlerin kısıtlamasının sebebi olarak en üst gelir grubunu ifade eden bu kullanıcı tipinin alandan daha kaliteli hizmet beklemesi ve alandaki her türlü olanağın daha kaliteli olmasını beklemesi gösterilebilir. Fakat bu park ve diğer kent parklarının planlanmasında tüm gelir seviyesindeki kullanıcıların hesaba katıldığı dolayısıyla bu kullanıcıların bundan dolayı hoşnut olmadığı söylenebilir. Ayrıca Harikalar Diyarı Parkındaki kullanıcıları alan yetersizliğinin kısıtlamasının nedeni olarak; en üst seviye grubuna giren bu kullanıcıların beklentilerini bu parkın karşılamaması söylenebilir. Diğer taraftan Harikalar Diyarı Parkına 2.250 YTL ve üzerinde geliri olan kullanıcıları ekonomi faktörünün kısıtladığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu faktör grubunun alt faktörlerinin başlıcaları vakit bulamamak, arkadaşlarının buradaki faaliyetlere katılmamak istememesi olduğu yapılan çalışma ile ortaya koyulmuştur. Fakat ekonomi faktörünün alt faktörlerinin tam olarak bu kullanıcı tipini kısıtlayan nedeni ifade edemediği söylenebilir. Gelir durumuyla ilgili olarak JOHNSON ve ark. (2001) açık rekreasyon alanlarıyla ilgili yaptıkları çalışmada ekonomik durumun önemli kısıtlayıcılardan olduğunu belirtmiştir. Harikalar Diyarı Parkında gelen kullanıcıları etkileyen bir diğer kısıtlayıcıda güvenlidir. Bunun nedeni olarak; bayanların, alana aileleriyle veya arkadaşlarıyla gelen kullanıcıların alandaki güvenliği yetersiz bulması ve rahatsız edilebileceklerini düşünmeleri söylenebilir.

Yapılan bu çalışma kapsamında parklara göre motivasyon ve kısıtlayıcıların kullanıcıların alana geliş sıklığına göre değişim gösterdiği belirlenmiştir. Göksu Parkına ve Harikalar Diyarı Parkına gelen kullanıcıların bu parklara yılda bir ve daha

çok gelmeyi seçtikleri belirlenmiştir. Benzer olarak SARIKAYA (2007) yaptığı çalışmada Göksu Parkına gelen kullanıcıların çoğunluğunun yaz mevsiminde yılda birkaç kez geldiğini belirtmiştir. YORULMAZ (2006) yaptığı çalışmada Harikalar Diyarı Parkına gelen kullanıcıların büyük çoğunluğunun alana ilk defa geldiklerini belirtmiştir. Yine bu farklılığın nedeni olarak Harikalar Diyarı Parkının çalışmanın yapıldığı yıllarda yeni açılmasından kaynaklandığı söylenebilir. LIME ve ark. (1985) ile SOWMAN (1987) yaptıkları çalışmalarda kullanıcıların deneyimlerinin rekreasyonel alışkanlıklarında etkili olduğu sonucuna varmışlardır. CHEN ve ark. (1997) ve GRAEFE ve ark. (1999) yaptıkları çalışmada alana geliş sıklığının kullanıcıların motivasyonu ile doğru orantılı bir ilişki olduğu belirtmişlerdir. Yapılan bu çalışmada ise rekreasyonel motivasyonlar açısından Göksu Parkına hergün gelen kullanıcıları sosyalleşmenin motive ettiği, alana haftada bir ve daha çok şekilde gelen kullanıcıları ekonomik özelliklerin motive ettiği, Harikalar Diyarı Parkına her gün gelen kullanıcıları ise alan ile ilgili özellikler, sosyalleşme, idare, ekonominin motive ettiği sonucuna ulaşılmıştır. Sosyalleşmenin Göksu Parkına hergün gelen kullanıcıları motive etmesinin nedeni olarak; kullanıcıların yürüyüş, gezinti gibi spor aktivitelerine katılmaları, sağlıklı olma motivasyonunun yanında sosyalleşmeyi ikinci bir amaç olarak gerçekleştirmeleri söylenebilir. Harikalar Diyarı Parkına hergün gelen kullanıcıları alana sürekli gelmelerinden dolayı seyrek gelenlere göre belirlenen motivasyon faktörlerinin bu kullanıcıları daha çok etkilediği söylenebilir.

Yapılan bu çalışma ile parklara göre motivasyon ve kısıtlayıcıların kullanıcıların alanda geçirdiği zamana göre değişim gösterdiği belirlenmiştir. Göksu Parkında ve Harikalar Diyarı Parklarında kullanıcıların çoğunluğunun alanda 2 saat ve üzerinde zaman geçirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Özellikle her iki parkta

kullanıcıların çoğunluğu piknik aktivitesine katılmakta böylece kullanıcıların buralarda en az 2 saat ve üzerinde zaman harcadıkları söylenebilir. Göksu Parkında yarım saat ile bir saat arasında zaman harcayan kullanıcıları ekonomik özelliklerin motive ettiği, alanda iki saat ve üzerinde zaman geçiren kullanıcıları eğlencenin motive ettiği sonucuna ulaşılmıştır, Bunun yanında Harikalar Diyarı Parkında iki saat ve üzerinde zaman geçiren kullanıcıları eğlenme ve dinlenmenin motive ettiği sonucuna ulaşılmıştır. Göksu Parkında yarım saat ile bir saat arasında zaman harcayan kullanıcıları ekonomik özelliklerin motive etmesinin nedeni olarak; Göksu Parkının aktivite ve kullanım sayısının az olması, dolayısıyla paraya dayalı aktivitelerden çok günlük spor ve gezintisini yapan, bireysel katılıma uygun olarak kullanıcıların ihtiyaçlarına cevap veren bir alan olması sebebiyle, alanda yarım saat ile bir saat arasında zaman geçiren kullanıcılara uygun olduğu söylenebilir. Ayrıca her iki parkta iki saat ve üzerinde zaman harcayan kullanıcıları eğlenmenin motive ettiği sonucuyla ilişkili olarak yukarıda belirtildiği üzere iki saat ve üzerinde zaman harcayan kullanıcıların piknik aktivitesine katıldığı, dolayısıyla piknik aktivitesine katılan kullanıcıları eğlenmenin motive ettiği söylenebilir. Ayrıca Harikalar Diyarı Parkında iki saat ve üzerinde zaman harcayan kullanıcıları dinlenmenin motive etmesinin nedeni olarak; bu parktaki aktivitelerin daha çeşitli olması ve gün içerisinde zaman geçirmek isteyen kullanıcılar için alternatifler sunması böylece kullanıcıların istedikleri aktivite ya da kullanıma katılarak yoğun yaşantının sıkıcılığından kurtulup dinlenebilecekleri söylenebilir. Ayrıca Göksu Parkında kullanıcıların alanda geçirdiği zamanın kısıtlayıcılar üzerinde etkisi yokken, Harikalar Diyarı Parkında alanda geçirilen zamanın kullanıcıları kısıtladığı sonucuna ulaşılmıştır. Bunun nedeni olarak; kullanıcıların alanla ilgili sorunları ve eksiklikleri

daha fazla görmelerinin artması böylece alanla ilgili sorunları daha fazla yaşamaları söylenebilir.

Yapılan bu çalışma ile parklara göre motivasyon ve kısıtlayıcıların kullanıcıların yaşadığı ilçeye göre değişim gösterdiği belirlenmiştir. Elde edilen verilere göre Göksu Parkına gelen kullanıcıların çoğunluğunu Etimesgut İlçesinde yaşayan kullanıcıların oluşturduğu, Harikalar Diyarı Parkına gelen kullanıcıların çoğunluğunu Sincan İlçesinde yaşayan kullanıcıların oluşturduğu saptanmıştır. Bunun nedeni olarak her parkın bulunduğu ilçedeki kullanıcılara ulaşım ve ekonomik açıdan uygun olduğu, böylece bu kullanıcıların bu parklara gelmeyi seçtikleri söylenebilir. Dolayısıyla her iki parka gelen kullanıcıların öncelikle kendi semtlerinde bulunan parkı seçtiği söylenebilir. Ayrıca yaptığım çalışmada Göksu Parkına ve Harikalar Diyarı Parkına gelen Etimesgut İlçesinden yaşayan kullanıcıları ekonomik özelliklerin motive ettiği saptanmıştır. Etimesgut İlçesinin konum itibarıyla her iki parka yakın olması böylece bu parklara tek otobüs ile ulaşabilmeleri mümkündür. Bunun yanında parklardaki kullanımların bu ilçede yaşayan kullanıcıların gelir durumuna uygun olması neden olarak gösterilebilir. Ayrıca Göksu Parkına farklı ilçelerden gelen kullanıcıları hiçbir faktör kısıtlamazken, Harikalar Diyarı Parkına Altındağ İlçesinden gelen kullanıcıları ekonominin diğer ilçelerden gelen kullanıcılara göre daha fazla kısıtladığını belirtmişlerdir. Bunun nedeni olarak Harikalar Diyarı Parkındaki aktivitelerin orta gelir seviyesine uygun olması fakat Altındağ İlçesinde yaşayan kullanıcıların ekonomik seviyelerinin düşük olmasından dolayı alanın bu kullanıcılara pahalı gelmesi böylece ekonominin bu kullanıcıları kısıtladığı söylenebilir. Ayrıca bu parkın Altındağ İlçesinde yaşayan kullanıcılara

çok uzak kalması ile ulaşım masrafların ve süresinin artmasının bu kullanıcıların genelinin ekonomik durumunun iyi olmaması sebebiyle kısıtladığı söylenebilir.

Yapılan bu çalışmada kullanıcıların Ankara'da yaşam süresinin rekreasyonel motivasyon ve kısıtlayıcılar üzerinde etkisinin olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Göksu Parkına ve Harikalar Diyarı Parkına gelen kullanıcıların çoğunluğunun 15–25 yıldır Ankara'da yaşadığı sonucuna ulaşılmıştır. Yapılan bu çalışmada Göksu Parkında ve Harikalar Diyarı Parkında 25 yıl ve üzerinde Ankara'da yaşayan kullanıcıları ekonomik özelliklerin motive ettiği sonucuna ulaşılmıştır. Bunun nedeni olarak Ankara'da çok fazla memurun yaşamasından dolayı gelir düzeyi olarak yüksek olmayan kullanıcıların çoğunluğu oluşturduğu, bununla beraber memurların görevleri itibariyle çok fazla yer değiştirmemeli sebebiyle uzun süre aynı ilde görev yaptıkları söylenebilir. Böyle bir ilişkinin olması ve alandaki kullanım ile aktivitelerin ekonomik olması sebebiyle bu kullanıcı tipini ekonominin motive ettiği söylenebilir. Ayrıca yapılan bu çalışmada Göksu Parkındaki kullanıcıları hiçbir faktör kısıtlamazken, Harikalar Diyarı Parkında 5–15 yıldır Ankara'da yaşayan kullanıcıları alan yetersizliğinin kısıtladığı sonucu saptanmıştır. Bunun nedeni olarak bu grubun yaşam süresinden dolayı Ankara'yı tanıdıkları böylece parklarla ilgili beklenti ve eksikliklerin dikkatlerini çektiği böylece alan yetersizliğinin bu kullanıcıları kısıtladığı söylenebilir.

Yapılan bu çalışma kapsamında parklara göre motivasyon ve kısıtlayıcılarda benzerlik ve farklılıklar olduğu saptanmıştır. Göksu Parkında kullanıcıları önem sırasına göre eğlence, alan ile ilgili özellikler, kaçış, ekonomik özellikler, sosyalleşme motive ederken, Harikalar Diyarı Parkına gelen kullanıcıları önem

sırasına göre eğlenme, idare, dinlenme, alan ile ilgili özellikler, ekonomi, sosyalleşme motive etmektedir. Görüldüğü üzere her iki parkta kullanıcıların motivasyonları arasında farklılıklar olması yanında, sıralamaları da farklılık göstermektedir. Bunun nedeni olarak kullanıcı özelliklerindeki farklılıklar ve alanlar arasındaki farklılıklar gösterilebilir. Fakat eğlence motivasyonu her iki park için en önemli iken, sosyalleşmenin en önemsiz motivasyon olduğu görülmektedir. Eğlencenin kullanıcılar için en önemli faktör olmasının nedeni olarak kent parklarının her kullanıcının eğlenmesi amacıyla planlandığı böylece her kullanıcının bu parklara eğlenmek için geldiği söylenebilir. Dolayısıyla kent parklarının planlanmasında öncelikle her kullanıcının eğlenmesine olanak tanıyan aktivite ve kullanımın bulunması gerektiği bunun nedeni olarak kullanıcıların sosyalleşmeyi eğlenmeden sonra düşündükleri söylenebilir. Aslında kent parklarının planlanmasında bu iki motivasyonun beraber düşünülmesi gerektiği söylenebilir. Böylece parka gelen kullanıcılar eğlenmenin yanında kendilerini geliştirme fırsatı yakalamış olurlar. Ayrıca ekonomik özelliklerin her iki parkta kullanıcıları çok fazla motive etmediği görülmektedir. Bunun nedeni olarak; parkların her gelir grubuna uygun aktiviteler içermesi böylece ekonominin kullanıcılar için çok önemli bir motivasyon olarak ön plana çıkmadığı söylenebilir. Ayrıca Göksu Parkında kullanıcıları önem sırasına göre davranış bozukluğu, kalabalık, ekonomi, içsel nedenler, güvenlik kısıtlarken, Harikalar Diyarı Parkında kullanıcıları önem sırasına göre kullanım alışkanlıkları, kalabalık, alan yetersizliği, ekonomi, içsel nedenler, güvenlik kısıtlamaktadır. Öncelikle her iki park için benzer alt faktörleri içeren davranış bozukluğu, kullanım alışkanlıkları kullanıcıları kısıtlamaktadır. Bunun nedeni olarak her iki parka aileleriyle ve arkadaşlarıyla gelen kullanıcıları çevrelerindeki kullanıcıların yanlış davranışları veya çevrelerine zarar vermeleri

gösterilebilir. Ayrıca içsel nedenler ve güvenlik her iki parktaki kullanıcılar için en son sıradaki kısıtlayıcılardandır. Bunun nedeni olarak güvenliğin her iki parkta yeteri kadar sağlanmasından dolayı kullanıcıları daha az kısıtladığı söylenebilir. İçsel nedenler faktörünün “kültürel ve ahlaki yapının engellemesi” alt faktörünün kullanıcıları az etkilemesinin nedeni olarak; kullanıcılar için çevrelerinden gelecek tepkilerin çok önemli olmadığı söylenebilir.

Yapılan bu çalışma kapsamında parklarda aktivite farklılığı nedeniyle kullanıcıların aktivite seçimlerinde farklılıklar görülmektedir. Örneğin Göksu Parkına gelen kullanıcılar öncelikle dağ kızıağını seçerken, Harikalar Diyarı Parkına gelen kullanıcılar öncelikle piknik aktivitesini seçmektedir. Bunun nedeni olarak Göksu Parkında başlıca eğlenceye yönelik aktivitenin dağ kızıağının olması ve bu aktivitenin başka bir parkta bulunmaması neticesiyle dikkat çektiği, Harikalar Diyarı Parkında ise yoğun aktivite kullanımının arasında kullanıcıların doğayla baş başa kalacağı başlıca aktivitenin piknik olması gösterilebilir.

Yapılan bu çalışma kapsamında parklarda kullanıcıların sosyo- ekonomik özelliklerinin aktivite seçimleri üzerine etkileri olduğu saptanmıştır. Göksu Parkında iç mekan aktiviteleri, aktif grup aktiviteleri, suya dayalı aktiviteleri, aktif bireysel aktiviteleri genç yaş grubu kullanıcılar seçerken pasif bireysel aktiviteleri orta yaş grubu kullanıcılar tercih etmektedir. İç mekân aktiviteleri ve aktif grup aktivitelerini çalışan kullanıcılar daha çok tercih etmektedir. Pasif bireysel aktiviteleri, aktif bireysel aktiviteleri ve suya dayalı aktiviteleri öğrenciler daha çok tercih etmektedir. Harikalar Diyarı Parkına gelen kullanıcılar ile ilgili olarak öncelikli aktivite tercihi yoktur. Bu farklılığın sebebi olarak; Göksu Parkındaki genç kullanıcı tipinin yaşları

itibariyle bu tür aktivitelere yöneldikleri, orta yaş kullanıcıların ise yaşları itibariyle belirtilen aktiviteye yöneldiği söylenebilir. Ayrıca çalışan kullanıcıların belirtilen aktiviteleri seçmesinin nedeni olarak bu aktivitelerin genel olarak paraya dayalı olduğu böylece bu kullanıcıların gelirleri olmasından dolayı bu tür aktivitelere yöneldiği söylenebilir. Öğrencilerin ise paraya dayalı olmayan aktiviteleri seçmelerinin nedeni olarak kendilerine ait gelirlerinin olmaması gösterilebilir. Farklı olarak PAYNE ve ark. (2004) Kanada’ da bulunan Crown ormanında yaptıkları çalışmada; sosyo-ekonomik özelliklerden sayılabilecek olan cinsiyet ile aktivite seçimi hakkında bazı veriler saptamışlardır. Suyu dayalı aktivitelerden olan balık tutmak ve aktif bireysel aktivitelerden olan kar kayağını bay kullanıcıların daha çok tercih ettiğini belirtmişlerdir.

Yapılan bu çalışma kapsamında parklara göre kullanıcıların alan kullanım alışkanlıklarının aktivite seçimleri üzerine etkileri olduğu belirlenmiştir. Göksu Parkında kullanıcıların alana geliş sıklığı arttıkça spor, yürüyüş gibi aktif bireysel aktivitelere katıldıkları saptanmıştır. Bunun nedeni olarak yoğun iş ve okul stresinden kurtulup kendilerini yenilemek istemeleri ve rutin yaşantıdan kaçıp farklı şeyler yapmak istemeleri böylece alana daha sık geldikleri söylenebilir. Ayrıca kullanıcıların alana geliş sıklığı azaldıkça suya dayalı aktivitelere katıldıkları saptanmıştır. Örnek olarak alana ilk defa gelen kullanıcıların biraz daha fazla para harcamak istemeleri sebebiyle kayıkla gezintiyi seçtiği gösterilebilir. Farklı olarak Göksu Parkında yapılan çalışmada kullanıcıların alanda geçirdiği zaman arttıkça suya dayalı aktivitelere daha çok katıldıkları belirlenmiştir. Buna örnek olarak balık tutma aktivitesine katılan kullanıcılar verilebilir. Bilindiği gibi balık tutma aktivitesi oldukça fazla zaman isteyen bir aktivitedir. Ayrıca Göksu Parkıyla ilgili elde edilen

bir diğ er veri de kullanıcıların alanda geçirdiğ i zaman azaldıkça iç mekan aktivitelerine yöneldikleri belirlenmiştir. Bunun nedeni olarak kafe, restoran gibi alanlarda çok fazla zaman geçirilemeyeceğ i dolayısıyla buralarda kullanıcıların daha az zaman harcadıkları gösterilebilir. Harikalar Diyarı Parkında ise kullanıcıların alana geliş sıklığı arttıkça iç mekan aktivitelerine katıldıkları saptanmıştır. Bunun nedeni olarak Harikalar Diyarı Parkında alana geliş sıklığı arttıkça hareketli aktivitelerden durağan hareketlere yönelimin arttığ ı söylenebilir. Bunun nedeni olarak bu parktaki Masal Adası, oyun alanları gibi kullanımların daha çok küçük yaştaki kullanıcılara uygun olduđu ve bu sebeple alana sürekli gelen kullanıcıların daha çok iç mekan aktivitelerine yöneldikleri söylenebilir. Ayrıca PAYNE ve ark. (2004) Kanada’ da bulunan Crown ormanında yaptıkları çalışmada; kullanıcıların alan kullanım alışkanlıklarından sayılabilecek olan kullanıcıların alana kimle geldiğ i ve aktivite seçimleri hakkında bazı veriler saptamışlardır. Alana aile ve arkadaşlarıyla gelen kullanıcıların grup aktivitelerini daha çok tercih ettiklerini belirtmişlerdir.

Yapılan bu çalışmada parklara göre kullanıcı memnuniyetinin değ işt iğ i saptanmıştır. Göksu Parkında alan ile ilgili özellikler, sosyalleş me, eğ lence ve kaçış motivasyonlarının etkisi artarken genel memnuniyetin arttığ ı, alan yetersizliğ i kısıtlayıcısının memnuniyet üzerine çok fazla etkisi olmadığı görölmektedir. Harikalar Diyarı Parkında alan ile ilgili özellikler, eğlenme, idare, ekonomi motivasyonlarının etkisi artarken genel memnuniyetin arttığ ı, kısıtlayıcıların ise genel memnuniyet üzerine etkisi görölmemektedir.

Göksu Parkı ve Harikalar Diyarı Parklarında anket uygulanarak kullanıcı özellikleriyle rekreasyonel motivasyon ve kısıtlayıcıların etkilerini araştıran bu çalışmanın katkıları ve eksiklikleri bu bölümde açıklanmıştır. Çalışmanın katkılarında bahsetmek gerekirse çalışma yapılan parklarda doğru yönetim kararlarının alınması amacıyla kullanıcı gruplarının belirlenmesi böylece her grup için ihtiyaçların ve isteklerin belirlenmesi sağlanabilir. Dolayısıyla her kullanıcı tipine uygun kullanımların ve aktivitelerin alanda bulunması ile alandaki kullanıcıların deneyimlerinin kalitesi artırılabilir. Ayrıca parklardaki verimliliğin sürekliliğini sağlamak amacıyla bu tip çalışmaların belirli periyotlarla tekrarlanması böylece yeni geri bildirimlerin alınarak yönetim kararlarında değişiklikler sağlanabilir. Bu tip çalışmaların, kent parklarının sayısının sürekli arttığı Ankara’da bulunan Altınpark, Mogan Gölü vb. diğer büyük parklarda tekrarlanarak Ankara’da genel anlamda kullanıcı profili çıkartılarak Ankara geneli için kullanıcı özelliklerinin motivasyon ve kısıtlayıcılar üzerinde etkileri ortaya konulabilir. Bu sayede ileride yapılması düşünülen parklarla ilgili olarak yapılan ön çalışmalarla birlikte alanla ilgili olumsuzluklar en aza indirgenebilir. Fakat çalışmanın eksik yönleriyle ilgili olarak Ülkemizde motivasyon ve kısıtlayıcıları belirleyecek bir ölçek çalışmasının yapılmamış olması nedeniyle yurt dışında yapılan çalışmalardaki ölçeklerden faydalanarak form oluşturulmuş fakat bazı uyumsuzluklarla karşılaşmıştır. Bu uyumsuzluğun giderilmesi için motivasyon ve kısıtlayıcı çalışmalarının artması gerekmektedir. Bununla beraber formun genel olarak kabul edilebilmesi için farklı ölçeklerle kıyaslanarak güvenilirliğinin belirlenmesi uygun olacaktır. Ayrıca anketin uygulanması aşamasındaki eksikliklerle ilgili olarak kullanıcıların bazılarının anketi çok uzun bulduğu, anket sorularının anlaşılmasız olduğu hakkında olumsuz düşüncelerini belirtmişlerdir. Özellikle bazı kullanıcıların güven duymadıkları için

anketlere cevap vermek istemediklerini anket uygulaması esnasında belirtmişlerdir. Bu güvensizliđi en aza indirmek için anket çalışmasını bay ve bayan anket uygulayıcıların beraber yapması daha uygun olabilir. Ayrıca bazı kullanıcılar anketin para kazanmak amacıyla yapıldığını düşünerek ankete cevap vermek istemedikleri görülmüştür. Bu aksaklıkların giderilmesiyle birlikte anket sırasında tanıtıcı bir yaka kartı ve anket üzerinde bilgilendirici yazıların olması kullanıcıların ankete daha güvenilir ve bilinçli yaklaşması açısından önem arz etmektedir. Dolayısıyla diğer çalışmalarda belirtilen bu katkıların ve eksikliklerin düzeltilerek çalışmaya yön verilmesi ile çalışmadan daha fazla fayda sağlanabilir.

5. SONUÇ ve ÖNERİ

Bu çalışmada Göksu Parkında ve Harikalar Diyarı Parklarında kullanıcı özellikleriyle rekreasyonel motivasyon ve kısıtlayıcıların değişimi, aktivite seçim durumu ve memnuniyet konuları incelenmiştir. Her bir park için veriler değerlendirilmeden önce varsayımlar belirlenmiş ve bunların yapılan bu çalışma ile desteklenip desteklenmediği araştırılmıştır.

Kullanıcıların yaşlarına bağlı olarak rekreasyonel motivasyon ve kısıtlayıcılarında da değişim olduğu varsayımı, yapılan bu çalışma ile doğrulanmıştır. Göksu Parkında yaşla ilgili olarak kullanıcıları alan ile ilgili özellikler, ekonomik özellikler faktörleri motive ederken, Harikalar Diyarı Parkında ekonomi faktörü motive etmektedir. Ayrıca Göksu Parkında yaşla ilgili olarak kullanıcıları kalabalık, davranış bozukluğu faktörleri kullanıcıları kısıtlarken, Harikalar Diyarı Parkında alan yetersizliği faktörü kullanıcıları kısıtlamaktadır.

Kullanıcıların cinsiyetlerine bağlı olarak rekreasyonel motivasyon ve kısıtlayıcılarında da değişim olduğu varsayımı, yapılan bu çalışma ile kısmen doğrulanmıştır. Göksu Parkında cinsiyetle ilgili olarak kullanıcıları eğlence, kaçış motive ederken, Harikalar Diyarı Parkında kullanıcıları sosyalleşme, eğlenme faktörleri motive etmektedir. Ayrıca Göksu Parkında cinsiyetle ilgili olarak kullanıcıları hiçbir faktör kısıtlamazken, Harikalar Diyarı Parkında kullanıcıları kalabalık kısıtlamaktadır.

Kullanıcıların eğitim durumlarına bağlı olarak rekreasyonel motivasyon ve kısıtlayıcılar da değişim olduğu ile ilgili olan varsayım, yapılan bu çalışma ile kısmen doğrulanmıştır. Göksu Parkında eğitim durumu ile ilgili olarak kullanıcıları sosyalleşme, ekonomik özellikler motive ederken, Harikalar Diyarı Parkında kullanıcıları alan ile ilgili özellikler, sosyalleşme motive etmektedir. Göksu Parkında kullanıcıları kalabalık faktörü kısıtlarken, Harikalar Diyarı Parkında eğitim durumunun kullanıcıları kısıtladığı görülmemektedir.

Kullanıcıların iş durumuna bağlı olarak rekreasyonel motivasyon ve kısıtlayıcılar da değişim olduğu ile ilgili olan varsayım, yapılan bu çalışma ile kısmen doğrulanmıştır. Göksu Parkında kullanıcıları alan ile ilgili özellikler ve ekonomik özellikler motive ederken, Harikalar Diyarı Parkında kullanıcıları eğlenme motive etmektedir. Göksu Parkında kullanıcıları kalabalık, içsel nedenler kısıtlarken, Harikalar Diyarı Parkında iş durumunun kullanıcıları kısıtladığı görülmemektedir.

Kullanıcıların alana kimlerle geldiğine bağlı olarak rekreasyonel motivasyon ve kısıtlayıcılar da değişim olduğu ile ilgili olan varsayım, yapılan bu çalışma ile kısmen doğrulanmıştır. Göksu Parkında kullanıcıları ekonomik özellikler, eğlence motive ederken, Harikalar Diyarı Parkında kullanıcıları eğlenme motive etmektedir. Göksu Parkında kullanıcıları kalabalık kısıtlarken, Harikalar Diyarı Parkında alana kimle geldiklerinin kullanıcıları kısıtladığı görülmemektedir.

Kullanıcıların alana ulaşım şekillerine bağlı olarak rekreasyonel motivasyon ve kısıtlayıcılar da değişim olduğu ile ilgili olan varsayım, yapılan bu çalışma ile kısmen doğrulanmıştır. Göksu Parkında kullanıcıları ekonomik özellikler, eğlence,

kaçış motive ederken, Harikalar Diyarı Parkında kullanıcıları alan ile ilgili özellikler, eğlenme, ekonomi motive etmektedir. Göksu Parkında alana ulaşım şekillerinin kullanıcıları kısıtladığı görülmezken, Harikalar Diyarı Parkında kullanıcıları ekonomi, güvenlik, içsel nedenlerin kısıtladığı görülmektedir.

Kullanıcıların aylık gelir durumuna bağlı olarak rekreasyonel motivasyon ve kısıtlayıcılar da değişim olduğu ile ilgili olan varsayım, yapılan bu çalışma ile kısmen doğrulanmıştır. Göksu Parkında ve Harikalar Diyarı Parkında kullanıcıları hiçbir faktörün motive ettiği görülmemektedir. Göksu Parkında kullanıcıları içsel nedenler kısıtlarken, Harikalar Diyarı Parkında kullanıcıları alan yetersizliği, ekonomi, güvenlik kısıtlamaktadır.

Kullanıcıların alana geliş sıklığına bağlı olarak rekreasyonel motivasyon ve kısıtlayıcılar da değişim olduğu ile ilgili olan varsayım, yapılan bu çalışma ile kısmen doğrulanmıştır. Göksu Parkında sosyalleşme, ekonomik özellikler kullanıcıları motive ederken, Harikalar Diyarı Parkında kullanıcıları alan ile ilgili özellikler, sosyalleşme, idare, ekonomi motive etmektedir. Göksu Parkında kullanıcıları hiçbir faktör kısıtlamazken, Harikalar Diyarı Parkında kullanıcıları alan yetersizliği, kalabalık, güvenlik, içsel nedenler kısıtlamaktadır.

Kullanıcıların alanda geçirdiği zamana bağlı olarak rekreasyonel motivasyon ve kısıtlayıcılar da değişim olduğu ile ilgili olan varsayım, yapılan bu çalışma ile kısmen doğrulanmıştır. Göksu Parkında kullanıcıları ekonomik özellikler, eğlence motive ederken, Harikalar Diyarı Parkında kullanıcıları eğlenme, dinlenme motive

etmektedir. Göksu Parkında kullanıcıları hiçbir faktör kısıtlamazken, Harikalar Diyarı Parkında kullanıcıları içsel nedenler kısıtlamaktadır.

Kullanıcıların yaşadığı semte bağlı olarak rekreasyonel motivasyon ve kısıtlayıcılar da değişim olduğu ile ilgili olan varsayım, yapılan bu çalışma ile kısmen doğrulanmıştır. Göksu Parkında kullanıcıları ekonomik özellikler motive ederken, Harikalar Diyarı Parkında kullanıcıları ekonomi motive etmektedir. Göksu Parkında kullanıcıları hiçbir faktör kısıtlamazken, Harikalar Diyarı Parkında kullanıcıları ekonomi kısıtlamaktadır.

Kullanıcıların Ankara'da yaşama süresine bağlı olarak rekreasyonel motivasyon ve kısıtlayıcılar da değişim olduğu ile ilgili olan varsayım, yapılan bu çalışma ile kısmen doğrulanmıştır. Göksu Parkında kullanıcıları ekonomik özellikler motive ederken, Harikalar Diyarı Parkında kullanıcıları ekonomi motive etmektedir. Göksu Parkında kullanıcıları hiçbir faktör kısıtlamazken, Harikalar Diyarı Parkında kullanıcıları alan yetersizliği kısıtlamaktadır.

Parklara göre motivasyon ve kısıtlayıcılarda farklar olduğu ile ilgili olan varsayım, yapılan bu çalışma ile kısmen doğrulanmıştır. Göksu Parkında kullanıcıları eğlence, alan ile ilgili özellikler, kaçış, ekonomik özellikler, sosyalleşme motive ederken, Harikalar Diyarı Parkına gelen kullanıcıları eğlenme, idare, dinlenme, alan ile ilgili özellikler, ekonomi, sosyalleşme motive etmektedir. Göksu Parkında kullanıcıları davranış bozukluğu, kalabalık, ekonomi, içsel nedenler, güvenlik kısıtlarken, Harikalar Diyarı Parkında kullanıcıları kullanım alışkanlıkları, kalabalık, alan yetersizliği, ekonomi, içsel nedenler, güvenlik kısıtlamaktadır.

Parklara göre tercih edilen rekreasyonel aktivitelerde farklar olduđu yapılan bu alıřma ile dođrulanmıřtır. Gksu Parkında en fazla seilen aktivite dađ kızađı iken Harikalar Diyarı Parkında en fazla seilen aktivite piknik aktivitesidir.

Kullanıcıların sosyo-ekonomik zelliklerine gre katıldıkları aktivitelerde deđiřim olduđu yapılan bu alıřma ile kısmen dođrulanmıřtır. Gksu Parkında birinci sırada en ok yapılan aktivitelere katılım sıklıđı, kullanıcı zelliklerinden yař, iř durumu ile etkileřim gstermektedir. Harikalar Diyarı Parkında birinci sırada en ok yapılan aktivitelere katılım sıklıđı, kullanıcı zelliđiyle etkileřim gstermemektedir.

Kullanıcıların alan kullanım alışkanlıklarına gre katıldıkları aktivitelerde deđiřim olduđu yapılan bu alıřma ile dođrulanmıřtır. Gksu Parkında birinci sırada en ok yapılan aktivitelere katılım sıklıđı, kullanıcı zelliklerinden alana geliř sıklıđı, alanda geirdiđi zaman ile etkileřim gstermektedir. Harikalar Diyarı Parkında birinci sırada en ok yapılan aktivitelere katılım sıklıđı, alana geliř sıklıđıyla ile etkileřim gstermektedir.

Bu alıřma kapsamında, materyal blmnde aktarıldıđı zere parkların byklkleri veya mevcut kullanımların byklklerinde farklılıkların olduđu grlmektedir. Belirtilen farklı verilerin alıřmada kullanılmasının nedeni olarak, bu eliřkili duruma dikkat ekilmek istenmesi sylenebilir. Ayrıca bu farklılıđın ortadan kaldırılması iin net verilerin belirlenmesi ve bildirilmesinin uygun olabileceđi sylenebilir.

Göksu Parkıyla ilgili olarak, kullanıcıların memnuniyetinin ve bununla beraber katılımlarının artmasını sağlamak için belirtildiği gibi Harikalar Diyarı Parkına oranla daha az olan aktivite yada kullanımın bu parkta artırılması gerektiği söylenebilir. Bununla beraber kullanıcılar üzerinde olumlu etkisi olan motivasyonların (eğlence, alan ile ilgili özellikler vb.) daha çok artırılması fakat bunun yanında kullanıcılar üzerinde olumsuz etkisi olan kısıtlayıcıların (davranış bozukluğu, kalabalık vb.) daha az olması sağlanarak kullanıcıların katılımları artırılabilir.

Harikalar Diyarı Parkının yüzölçümünün, Göksu Parkına oranla daha büyük olması bunun yanında içerisindeki aktivitelerin çeşitli olması yapılan bu çalışmada belirtilmiştir. Fakat kullanıcı sayısının artırılması amacıyla bu parkın daha çok tanıtılması bunun yanında tur ve gezilerin daha fazla düzenlenmesi sağlanabilir. Ayrıca bu parkta kullanıcıların katılımlarını arttırmak amacıyla motivasyonların (eğlenmek, rutin yaşantıdan kaçış vb.) daha çok ön planda tutularak kısıtlayıcıların (kullanım alışkanlıkları, kalabalık vb.) olumsuz etkilerinin giderilmesi sağlanabilir.

Kısaca kent parklarında rekreasyonel anlamda sürekliliği sağlamak için bu tür çalışmaların daha sık tekrarlanması gerektiği söylenebilir. Böylece yapılan çalışmaların incelenmesi ve değerlendirilmesi neticesinde, mevcut parklar ya da yapılması düşünülen diğer parklarda alınacak yönetim kararları ile kullanıcıların deneyim kalitelerinin ve memnuniyetlerinin artırılması sağlanabilir. Bunun yanında motivasyonların ön planda tutularak kısıtlayıcıların olumsuzluklarının giderilmesi ile parklardan en fazla şekilde verim alınması mümkün olabilir.

KAYNAKLAR

ALAN, A., 2005. Göksu Parkı Bitkisel Tasarımı. Ankara Üniversitesi, Ziraat Fakültesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü. Mezuniyet Tezi. Ankara.

ALEXANDRIS, K., CARROLL, B., 1997. Demographic differences in the perception of constraints on recreational sport participation: results from a study in Greece. 16: 107–125.

ANNETT, S., DABROWSKI, C., ROBERTSON, R.A., 1995. Motivations and constraints to spring break travel: a cross gender. Proceedings of the 1995 Northeastern Recreation Research Symposium. New York. 217–221.

ANONİM, 2003. Bursa Büyükşehir Belediye Başkanlığı Bursa Kültürpark ve Çevresi Planlama ve Tasarım Yarışması–2001, Peyzaj Mimarlığı, TMMOB Peyzaj Mimarları Odası Yayını. 2: 33-42.

ANONİM, 2006a. <http://www.goksu.com.tr>

ANONİM, 2006b. <http://www.harikalardiyari.com.tr>

ANONİM, 2008a. <http://www.turkiyerehberi.gen.tr>.

ANONİM, 2008b. <http://www.maps.google.com>

ANONİM, 2008c. <http://www.ankara.bel.tr>

BARNETT, L. A., KLITZING, S. W., 2006. Boredom in free time: Relationships with personality, affect, and motivation for different gender racial and ethnic student groups. Leisure Sciences, 28: 223–244.

BAŞ, T., 2003. Anket. Seçkin Kitapevi, Ankara. sy 222.

BEARD, J.G., RAGHEB, M.G., 1983. Measuring leisure motivation. *Journal of Leisure Research* 15, 219–228.

BOWES, S., DAWSON, C. D., 1998. Watercraft user motivations, perceptions of problems, and preferences for management actions: comparisons between three levels of past experience. *Proceedings of the 1998 Northeastern Recreation Research Symposium*. New York. 149–155.

CHEN, J. S., GRAEFE, A. R., KERSTETTER, D. L., 1997. Trip experience and tourists' motivation. *Proceedings of the 1997 Northeastern Recreation Research Symposium*. New York. 106–107.

CONFER, J. J., VOGELSONG, H. G., GRAEFE, A. R., SOLAN, D. S., 1996. Relationships between motivations and recreation activity preferences among delaware state park visitors: an exploratory analysis. *Proceedings of the 1996 Northeastern Recreation Research Symposium*. New York. 146–153.

CRAWFORD, D.W., GODBEY, 1987. Reconceptualizing barriers to family leisure. *Leisure Sciences*, 9: 119–127.

CRAWFORD, D. W., JACKSON, E.L., 2005. Leisure constraints theory: dimensions, directions and dilemmas. In E.L. Jackson (Ed.), *Constraints to Leisure* (pp. 154–167). State College, PA: Venture Publishing.

CROMPTON, J. L., KIM, S. S., 2004. Temporal changes in perceived constraints to visiting State Parks. *Journal of Leisure Research*. 36(2): 160–182.

- DEEM, R., 1986. All work and no play? The Sociology of Women and Leisure. Milton Keynes, England: Open University Press.
- DENİZ, T., TENDİK, H., Ankara ili Eryaman İlçesi Göksu Parkı rekreasyon alanı üzerine bir araştırma. Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Düzce Orman Fakültesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü. Lisans Tezi. Düzce.
- EWERT, A., 1985. Why people climb: The relationship of participant motives and experience level to mountaineering. *Journal of Leisure Research*. 17: 241–250.
- EWERT, A., HOLLENHORST, S., 1989. Testing the adventure model: Empirical support for a model of risk recreation participation. *Journal of Leisure Research*. 21: 124–139.
- EWERT, A., 1993. Differences in the level of motive importance based on trip outcome, experience level and group type. *Journal of Leisure Research*. 25: 335–349.
- GRAEFE, A. R., THAPA, B., CONFER, J. J., ABSHER, J. D., 1999. Relationships between trip motivations and selected variables among Allegheny National Forest visitors. *Wilderness Science in a Time of Change Conference*. Montana. 107–112.
- JACKSON, E. L., 1988. Leisure constraints: A survey of past research. *leisure sciences*, 10.203-215.
- JACKSON, E. L., 1991. Leisure constraints/ constrained leisure. *Leisure Sciences*, 13: 273–278.
- JACKSON, E., HENDERSON, K., 1995. Gender-based analysis of leisure constraints. *Leisure Science*, 17: 31–51.

- JOHNSON, C. Y., BOWKER, J. M., CORDELL, K., 2001. Outdoor recreation constraints: An examination of race, gender, and rural dwelling. *Southern Rural Sociology*. 12: 111-133.
- KAUFFMAN, R.B., 1984. The relationship between activity specialization and resource related attitudes and expected rewards for canoeists. Unpublished Doctoral Dissertation, University of Maryland, College Park.
- KINNAIRD, V., HALL, D., 1994. *Tourism: A gender analysis*. Chichester, England: John Wiley and Sons.
- KNOPF, R., LIME, D., 1984. A recreation manager's guide to understanding river use and users. USDA Forest Service General Technical Report WO-38.
- KYLE, G., ABSHER, J., HAMMITT, W., 2005. An examination of the motivation-enduring involvement relationship. *Proceedings of the 2005 Northeastern Recreation Research Symposium*. New York. 238–246.
- LEGARE, A. M., HAIDER, W., 2008. Trend analysis of motivation-based clusters at the Chilkoot Trail National Historic Site of Canada. *Leisure Sciences*, 30: 158–176.
- LIME, D.W., ANDERSON, D.H., KNOPF, R.C., SCHOMAKER, J.H., SCHREYER, R., 1985. A research plan to study appropriate river recreation use on the Delaware Water Gap National Recreation Area, New River Gorge National River, and upper Delaware Scenic and Recreational River. Research / Resources Management Report, Interagency Agreement No. IA-4000-4-0002. Philadelphia, PA: U.S. Department of Interior, National Park Service, Mid. Atlantic Regional Office, July.

- LOUNDSBURY, J.W., HOOPEs, L., 1988. Five year stability of leisure activity and motivation factors. *Journal of leisure Research*, 20(2), 118–134.
- MANFREDO, M. J., DRIVER, B. L., TARRANT, M. A., 1996. Measuring leisure motivation: A meta-analysis of the recreation experience preference scales. *Journal of Leisure Research*. 28: 188–213.
- MANNELL, R., KLEIBER, D., 1997. *The social psychology of leisure*. State College, PA, Venture Publishing.
- MANNING, Robert E., 1986. *Studies in outdoor recreation*. Corvallis, Oregon: Oregon State University Press.
- MCINTYRE, N., 1992. Involvement in risk recreation: A comparison of objective and subjective measures of engagement. *Journal of Leisure Research* 24: 64–71.
- MURRAY, C., NAKAJIMA, I., 1999. The leisure motivation of Japanese managers: A Research Note on Scale Development. 18: 57–65.
- MÜDERRİSOĞLU, H., KUTAY, E. L., ÖRNEKÇİ EŞEN, S., 2005. Kırsal Rekreatyonel Faaliyetlerde Kısıtlayıcılar. *Ankara Üniversitesi Tarım Bilimleri Dergisi*, Cilt:11 Sayı:1, sf 40–44, Düzce.
- MÜDERRİSOĞLU, H., AŞIKKUTLU, H. S., KALAYCI, A., SALANTUR, B., 2006. Rekreatyonel Motivasyonların Belirlenmesi: Spor Tesisi Örneği. *Düzce Üniversitesi Ormanlık Dergisi*, Cilt:2 Sayı:2, sf 15–23, Düzce.
- ÖZDAMAR, K., 1999. *Paket Programlar ile İstatistiksel Veriler Analizi*. Kaan Kitapevi, Eskişehir.

- PAPADAKIS, K., GRIFFIN, T., FRATER, J., 2004. Understanding volunteers' motivations. Proceedings of the 2004 Northeastern Recreation Research Symposium. New York. 321–326.
- PARASURAMON, A., BERRY, L., ZIETHAML, V., 1988. SERVQUAL: A multiple item scale for measuring consumer perceptions of service quality. *Journal of Retailing*, 64, 12–37.
- PEARCE, D. G., 1993. Comparative studies in tourism research. In D. G. Pearce & R. W. Butler (Eds.), *Tourism Research: Critiques and challenges* (pp. 20-35). London: Routledge.
- PERRY, W., LOOMIS, D. K., 1998. Differences in motivations for different river users and potential conflict. Proceedings of the 1998 Northeastern Recreation Research Symposium. New York. 160–165.
- RAYMORE, L., GODBEY, G., CRAWFORD, D., 1994. Self-esteem, gender and socioeconomic status: their relation to perceptions of constraint on leisure among adolescents. *Leisure Sciences*, 15: 291–307.
- PAYNE, R. J., MCINTYRE, N., YUAN, M., MOORE, J., BRADFORD, L., ELLIOTT, S., 2004. Recreation experience preferences and activity profiles in a Crown Forest landscape in Ontario, Canada. <http://www.mefla.fi/Julkaisut/workingpapers/2004/mwp002.htm>.
- SARIKAYA, M., 2007. Göksu Parkı' nın (Eryaman-Ankara) Mevcut Kullanımı ve Kullanıcı Beklentilerinin İrdelenmesi. Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi. Ankara.
- SCHREYER, R., LIME, D. W., WILLIAMS, D. R., 1984. Characterizing the influence of past experience on recreation behavior. *Journal of Leisure Research*, 16(1), 34–50.

- SEARLE, M., JACKSON, E., 1985. Socio-economic variations in perceived barriers to recreation participation among would-be participants, *Leisure Sciences*, 7: 227-249.
- SHINEW, K., FLOYD, M.F., 2005. Racial inequality and constraints to leisure in the post-civil rights era: toward an alternative framework. In E.L. Jackson (Ed.), *Constraints to Leisure* (pp. 35–51). State College, PA: Venture Publishing.
- SHORES, K. A., SCOTT, D., FLOYD, M. F., 2007. Constraints to outdoor recreation: a multiple hierarchy stratification perspective. *Leisure Sciences*, 29: 227–246.
- SOWMAN, M.R., 1987. A procedure for assessing recreational carrying capacity of coastal resort areas. *Landscape and urban planning*. 14.s:331-334.
- STODOLSKA, M., 1998. Assimilation and leisure constraints: dynamics of constraints on leisure in immigrant populations. *journal of leisure research*, 30: 521–551.
- THAPA, B., CONFER, J.J., MENDELSON, J., 2004. Trip motivations among water-based recreationists. <http://www.metia.fi/julkaisut/workingpapers/2004/mwp002.htm>.
- TODD, S., GRAEFE, A. R., MANN, W., 2001. Differences in scuba diver motivations based on level of development. *Proceedings of the 2001 Northeastern Recreation Research Symposium*. New York. 107–114.
- UZUN, G., 1987. *Kentsel Rekreasyonel Alan Planlaması*. Çukurova Üniversitesi Ziraat Fakültesi Ders Kitabı. No:48. Adana.

- VILTER, J. C., BLAHNA, D. J., Van PATENT, S., 1995. Trends in experience and management preferences of mountain bikers. In Thampson, J. L., Lime, D. W., Gartner, B., Sames, W. M., compilers, Proceedings of the fourth international outdoor recreation and tourism trends symposium and the 1995 national recreation resource planning conference; May 14-17; St. Paul, MN: University of Minnesota, College of Natural Resources and Minnesota Extension service: 49–54.
- WHITE, E., GRAY, L. P., 2001. Skier motivations: do they change over time?. Proceedings of the 2001 Northeastern Recreation Research Symposium. New York. 115–117.
- WICKS, B. E., BACKMAN, K. F., 1994. Measuring equity preferences: a longitudinal analysis. *Journal of Leisure Research*, 26 (4), 386–401.
- WALKER, G. J., VIRDEN, R. J., 2005. Constraints on outdoor recreation. In E. L. Jackson (Ed.), *Constraints to Leisure* (pp. 201-219). State College, PA: Venture Publishing.
- YORULMAZ, A., 2006. Harikalar Diyarı Parkı' nın Kullanıcı Profili ve Beklentilerinin Belirlenmesi. Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi. Ankara.

EKLER

EK A. Göksu Parkında Bulunan Kullanımlar



Şekil 2. Göksu Parkında Bulunan Kullanımlar (ANONİM, 2006a)

- 1) İdari Bina
- 2) Deniz Feneri
- 3) İlkay's Kafe
- 4) Lake Kafe
- 5) Marina Kafe
- 6) Plaj Voleybolu

- 7) Liman
- 8) Ada Restoran
- 9) Mescit
- 10) amlıca Kafe
- 11) Gksu Kafe
- 12) Gl Kafe
- 13) Life in Kafe
- 14) Amfi Tiyatro
- 15) Personel Binası
- 16) Tepe Restoran
- 17) Dağ Kızađı
- 18) Piknik Alanı
- 19) Bionik Kre
- 20) Spor Alanı
- 21) Oyuncakistan
- 22) Gokart Pisti
- 23) Spor Alanı- İdari Bina
- 24) Aytaç Bfe
- 25) Wc
- 26) Otopark

EK B. Göksu Parkında Bulunan Kullanımların Kapladığı Alan Büyüklükleri

Çizelge 24. Göksu Parkında bulunan kullanımların kapladığı alan büyüklükleri
(ANONİM, 2008c)

GÖKSU PARKI REKREASYON ALANI		
Rekreasyon Alanı	354.051	Metrekare
Gölet Alanı	127.189	Metrekare
Toplam Alan	481.240	Metrekare
YAPISAL PEYZAJ ALANLARI		
Araç Yolları	26.000	Metrekare
Kıyı Yolları	17.050	Metrekare
Yaya Yolları	8.800	Metrekare
Otoparklar	23.850	Metrekare
Spor Alanları	5.050	Metrekare
Meydanlar	10.850	Metrekare
Çocuk Oyun Alanları	1.200	Metrekare
Göl Kafeler	505	Metrekare
İskeleler	905	Metrekare
Piknik Alanları	21.600	Metrekare
Çay Bahçeleri Teras Alanları	1.680	Metrekare
İstasyonlu Koşu Pisti	630	Metrekare
Gokart Pisti	1.150	Metrekare
Paten Pisti	240	Metrekare
Minicar Pisti	260	Metrekare
Toplam Alan	120.010	Metrekare
BİTKİSEL PEYZAJ ALANLARI		
Ağaç Dikilecek Alanlar	22.000	Metrekare
Çalı Dikilecek Alanlar	22.000	Metrekare
Çim ve Çayır Alanlar	195.700	Metrekare
Mevsimlik Çiçek Alanları	5.000	Metrekare
TOPLAM	244.700	Metrekare
YAPI ALANLARI		
Bioküre	1.265	Metrekare
Amfi Tiyatro (1200 kişilik)	2.830,70	Metrekare
Yönetim Binası	450	Metrekare

Çizelge 24. (devam)

Büfeler (14 adet)	80	Metrekare
Ada Restoran	1.000	Metrekare
Yelken Teras Kafe	150	Metrekare
Fener Binası	120	Metrekare
Genel Wc Binası(2 adet)	500	Metrekare
Giriş Danışma Binası (3 adet)	16	Metrekare
Sinema	450	Metrekare
Çok Amaçlı Strüktür	1.800	Metrekare
Sosyal Bina	288	Metrekare
Çocuk Oyun Merkezi	700	Metrekare
Su Deposu(2 adet)	550	Metrekare
Park Onarım Binası	368,30	Metrekare
Tepe Restoran	1.929,10	Metrekare
Spor Merkez Binası	500	Metrekare
TOPLAM	15.071	Metrekare

EK C. Göksu Parkıyla İlgili Fotoğraflar



Şekil 3. Parktaki voleybol alanından bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 4. Parktaki dağ kızıağı alanından bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 5. Parktaki çocuk oyun alanından bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 6. Parktaki spor alanından bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 7. Parktaki piknik ünitelerinden bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 8. Parktaki go-card alanından bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 9. Parktaki kayıkla gezinti alanından bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 10. Parktaki restorandan bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 11. Parktaki gözetleme kulesinden bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 12. Parktaki göl içerisinde bulunan kafe' den bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 13. Parktaki mevcut heykellerden bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 14. Parktaki otoparktan bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 15. Parktaki mevcut girişten bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 16. Parktaki mevcut yaya yolundan bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)

EK D. Harikalar Diyarı Parkında Bulunan Kullanımlar



Şekil 17. Harikalar Diyarı Parkında bulunan kullanımlar (ANONİM, 2006b)

- 1) Model Araba Yarış Pisti, Büfe, Wc
- 2) Koruluk Piknik Alanı, Çocuk Bahçesi
- 3) Personel Hizmet Binası
- 4) Sera
- 5) Çim Oyunları-Düşünsel Oyunlar
- 6) Dart, Masa Futbolu, Masa Tenisi
- 7) Oyun Alanı
- 8) Şelale Çay bahçesi
- 9) Harikalar Düğünsarayı
- 10) Kır Kahvesi

- 11) Gül Bahçesi
- 12) Otopark
- 13) Kuş Bahçesi
- 14) Çay Bahçesi
- 15) Minigolf+Büfe+Wc
- 16) Ankara Haritası
- 17) Teknopark
- 18) Model Uçak Alanı
- 19) Go-Cart Alanı
- 20) Basketbol Alanı
- 21) Tenis Alanı
- 22) Spor Kompleksi
- 23) Mini Futbol
- 24) Paten Pisti
- 25) Jimnastik Alanı
- 26) Bisiklet Alanı
- 27) Tepe Amfisi
- 28) Göl Amfisi
- 29) Deniz Ürünleri Lokantası-Yörük Kafe
- 30) Anadolu Sofrası
- 31) Turkuaz Kafe
- 32) Yunus Anıtı
- 33) Park Yönetim Binası
- 34) Wc
- 35) Masal Adası-35/1 Çay bahçeleri

- 36) Nikah Salonu
- 37) Sera Kafe
- 38) Göl ay Bahesi
- 39) Model Gemi
- 40) Kayıklar
- 41) Eđitim Merkezi Hanımlar Lokali Kafeterya
- 42) Otobüs Terminali
- 43) Metro İstasyonu
- 44) Kırılğıç Kafe

EK E. Harikalar Diyarı Parkında Bulunan Kullanımların Kapladığı Alan
Büyüklikleri

Çizelge 25. Harikalar Diyarı Parkındaki kullanımların kapladığı alan büyüklikleri
(ANONİM, 2006b)

HARİKALAR DİYARI REKREASYON ALANI		
Suni gölet alanı	91.510	Metrekare
Yollar ve Meydanlar	329.742	Metrekare
Otoparklar (1761 Araç)	40.235	Metrekare
Yapıların Taban Alanları	67.623	Metrekare
Yeşil Alanlar	770.890	Metrekare
Toplam	1.300.000	Metrekare

EK F. Harikalar Diyarı Parkıyla İlgili Fotoğraflar



Şekil 18. Parktaki mevcut kullanımların krokisinden bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 19. Parktaki yönlendiricilerden bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 20. Parktaki mevcut göletten bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 21. Parktaki kafe' den bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 22. Parktaki masal adasındaki heykellerden bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 23. Parktaki çocuk oyun alanından bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 24. Parktaki otoparktan bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 25. Parktaki giriş ve idare binasından bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 26. Parktaki çocuk oyun alanından bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 27. Parktaki piknik ünitelerinden bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 28. Parktan lunaparka girişten bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 29. Parktaki go-card alanından bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 30. Parktaki spor alanından bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)



Şekil 31. Parktaki mevcut heykellerden bir görünüm (AŞIKKUTLU, 2008)

EK G. Anket Örneği

REKREASYONEL MOTİVASYON VE KISITLAYICILAR ANKETİ

I. BÖLÜM

- Yaşınız:
- Cinsiyetiniz: Bayan Bay
- Eğitim durumunuz: Okur -yazar değil İlköğretim Lise Üniversite Lisansüstü
- Ailenizin aylık geliri: 500'den az 500-850 850-1250 1250-2250 2250 ve üzeri
- İş Durumu: Çalışıyor Öğrenci Çalışmıyor Emekli
- Bu tesise kimlerle geliyorsunuz?
 Aile Arkadaşlar Yalnız
- Bu tesise nasıl ulaşıyorsunuz?
 Araba Yaya Otobüs- Minibüs Bisiklet Motosiklet
- Bu tesise hangi sıklıklarda geliyorsunuz?
 Yılda birden az Yılda bir ve daha çok Ayda bir ve daha çok Haftada bir ve daha çok Her gün
- Bu tesise geldiğinizde ne kadar zaman geçiriyorsunuz?
 Yarım saatten az Yarım saat -1 saat arası 1-2 saat arası 2 saat ve üzeri
- Hangi semtte oturuyorsunuz?
- Kaç yıldır Ankara'da yaşıyorsunuz?

II. BÖLÜM

- Bu tesiste katıldığınız aktivitelerin ilk üçü hangileridir?

III. BÖLÜM

Aşağıdaki durumların buradaki faaliyetlere katılmanızda ne derece etkili olduğunu işaretleyiniz.

	Etkisiz	Kısmen etkili	Etkili	Oldukça etkili	Çok etkili
1. Günlük rutin yaşantıdan uzaklaşmak					
2. Okul ve iş stresinden kurtulmak					
3. Toplum yaptırımlarından uzaklaşmak					
4. Sosyal ve kültürel açıdan bilgilerimi artırmak					
5. Benzer ilgi alanlarına sahip insanlarla birlikte olmak					
6. Arkadaşlarımla birlikte olmak					
7. Eğlenmek ve iyi vakit geçirmek					
8. Bilgi ve becerilerimi geliştirmek					
9. Sosyal bir ortam paylaşmak					
10. Farklı kültürde insanlarla arkadaşlık kurmak					
11. Boş zamanlarımı değerlendirmek					
12. Yeni insanlarla tanışmak					
13. Kendim için bir şeyler yapma duygusu					
14. İyi vakit geçirecek başka bir yerin olmaması					
15. Alanın yakın oluşu					
16. Ulaşımın kolaylığı ve ucuzluğu					
17. Alanı kullanma maliyetinin düşük olması					
18. Alanın temiz ve bakımlı olması					
19. Alanın iyi idare edilmesi					
20. Yalnız kalmak					
21. Stres atmak					
22. Spor aktivitelerine katılmak					
23. Ailemle birlikte zaman geçirmek					
24. Alanın iyi planlanmış olması					
25. Hobi edinmek ve bunları geliştirmek					
26. Piknik alanının temiz ve düzenli olması					
27. Doğal bir ortamda bulunma duygusu					
28. Alanda çok sayıda aktivitenin bulunması					
29. Alanda emniyet ve güvenliğin yeterli olması					
30. Otoparkın yeterli olması					

IV. BÖLÜM

Aşağıdaki durumların buradaki faaliyetlere katılmanızı ne derecede kısıtladığını işaretleyiniz.

	Etkisiz	Kısmen etkili	Etkili	Oldukça etkili	Çok etkili
1. Kalabalık nedeniyle yalnız kalamamak					
2. Sessiz yerler bulunmaması					
3. Alanın doğal olmaması					
4. Doğayla bütünleşmemek					
5. Alan içerisinde çok fazla yasak ve kısıtlama bulunması					
6. Alana ulaşımın kolay olmaması					
7. Alana girişin sınırlandırılmaması					
8. Alana ulaşım giderinin yüksek olması					
9. Arkadaşlarının buradaki faaliyetlere katılmak istememesi					
10. Vakit bulamamak					
11. Maddi durumunun buradaki faaliyetleri gerçekleştirmeye yeterli olmaması					
12. Sağlık durumunun elverişli olmaması					
13. Alanda yeterli sayıda aktivitenin bulunmaması					
14. Dinlenecek ve gölgelik alanların sayılarının yeterli olmaması					
15. İnsanların ortak kullanım alanlarına gerekli önemi vermemesi ve korumaması					
16. İnsanların yasaklara uymamaları					
17. Emniyet ve güvenliğin yeterli olmaması					
18. Tur ve gezilerin sık olarak düzenlenmemesi					
19. Kültürel ve ahlaki yapının engellenmesi					
20. Aydınlatmanın yeterli olmaması					
21. Piknik alanlarının yeterli olmaması					
22. Spor alanlarının yeterli olmaması					
23. Sosyal ve kültürel etkinliklerin yeteri kadar düzenlenmemesi					
24. Çocuk oyun alanının yeterli olmaması					

V.BÖLÜM

- **Alandan genel memnuniyetiniz**

Memnun değilim

Kısmen memnunuz

Memnunuz