



MACERA OYUN ALANLARI

KISA BİR TARİHÇE



ÇOCUK VE BARİŞ
ARAŞTIRMALARI



cocukvebarisarastirmalari@gmail.com



MACERA OYUN ALANLARI KISA BİR TARİHÇE

OCAK 2022

Bu kitapçık, "Fair Play for Children"* kampanyası kapsamında, Tony Chilton tarafından "Adventure Playgrounds - A Brief History" başlığıyla 2017 yılında yayınlanmış metnin bir kısmının çevirisi odağa alınarak hazırlanmıştır. Konuya dair genel bir bakış niteliğindeki "Önsöz", Çocuk ve Barış Araştırmaları ekibi tarafından kaleme alınmıştır. Yazarın görüş ve düşüncelerini yansıtmamaktadır.

Orjinal metnin tamamına [buradan](#) erişilebilir.

*Çocuklar için Adil Oyun

İÇİNDEKİLER

Önsöz.....	1
Giriş.....	3
1)Başlangıç.....	4
2) Birleşik Krallık'taki İlk Gelişmeler.....	8
3) Yönetim Yapıları ve Operasyonel Uygulamalar.....	9
4) Kapalı Tesisler ve Sosyal Oyun Alanları.....	12
5) Personele Dair Konular.....	13
6) Destek Ajansları.....	15
7) Macera Oyun Alanları ve Entegre Oyun Fırsatları.....	17
8) Avrupa'nın Diğer Yerlerindeki Gelişmeler.....	19
9) Sayılarında Düşüş Var mı?.....	19

"Emdrup'taki oyun alanına yaptığım ilk ziyarette ayaklarım yerden kesildi. Bir anda, tamamen yepyeni bir şeye bakmakta olduğumu anladım, yepyeni ve sonsuz olasılıklarla dolu bir şey."

Lady Marjorie Allen

ÖNSÖZ

Hurtwood'lu Lady Allen, 1943'te Danimarkalı peyzaj mimarı Carl Theodore Sorensen tarafından hayata geçirilen-Sorensen'in kendi tabiriyle Hurda Oyun Alanı- nı ilk kez gördüğünde hissettiklerini bu sözlerle ifade etmişti. Lady Marjorie Allen, İkinci Dünya Savaşı boyunca çocuğu merkeze alan mücadelelerde yer aldıktan sonra, 1948'da Erken Çocukluk Eğitimi için Dünya Derneği'ni kuruluşunda yer almış fakat derneğin resmi olarak kurulmasından daha önce, 1946 yılında, çocukların iyi oluş halini dünya çapında destekleyebilmek için bir program oluşturmuştu. Bu program kapsamında Avrupa'da çeşitli ziyaretlerde bulunduğu sırada karşılaştığı -Hurda Oyun Alanları- çocuklar ve barış için verdiği mücadelede bundan sonra önemli bir yer tutacaktı.

Kendisi de bir peyzaj mimarı olan Lady Allen, İngiltere'ye döndüğünde savaş sonrasında bombalanan ve yıkılan yerlerin

çocuklar için oyun alanlarına dönüştürülmesini öneren "Neden Bombalanan Yerleri Böyle Kullanmıyoruz?" başlığı ile bir yazı yazdı.

Bu öneri oldukça geniş bir kesim tarafından heyecanla karşılandı ve hali hazırda çocukların yıkıntılarında gezindiği, üzerinde sığınaklar inşa edip ateş yaktığı enkaz alanları; cam kırıklarından, patlamamış bombalardan ve çocuklar için tehlike yaratacak diğer şeylerden arındırılarak, oyun alanlarına dönüştürülmeye başlandı! Aslında bu oyun alanları Lady Allen'ın Emdrup'ta gördüğüne çok benziyordu, oldukça dağınık, hatta harabe, fakat sonsuz olasılıklarla dolu... Yine de Lady Allen'ın Sorensen'den farklı bir isim önerisi vardı: "Macera Oyun Alanları".

Savaş sonrası İngiltere'sinde gelişen bu hareket, toplumun bir çok kesiminden insanı heyecanlandırdı ve insanlar kendi yaşadıkları yerlerde elbirliği ile çocukların kullanımına açık Macera Oyun Alanları

yaratmaya başladılar. Bu yerlerde de Emdrup'taki gibi çocuklara eşlik eden bir yetişkin -oyun lideri- bulunuyordu, fakat asıl "lider" çocuklardı. Çocuklar özgürce seçtikleri faaliyetleri, kendi istedikleri gibi, içlerinden geldiği şekilde yapabiliyor, bir yetişkinin yardımına ihtiyaç duyarlarsa bunu açıkça talep ediyorlardı (yani aslında buralarda sorumluluk alan yetişkinler, çocuklara oyun özgürlüğünü / olanaklarını / materyallerini sağlayan işçilerdi). Çocukların koşulsuz olarak kabul gördüklerini hissettikleri bir oyun ortamı sağlayan bu anlayış, aynı zamanda yeni bir oyun pedagojisinin, "Oyun İş ve Oyun İşçiliği" pratiği ve teorisinin ortaya çıkmasını sağladı.

Savaş sonrası İngiltere'sinde somutlaşan ve yaygınlaşan bu çabalar, hem yaşandığı dönemde hem de sonrasında farklı coğrafyalarda birçok oyun savunucusuna, çocuk hakları savunucusuna ve barış savunucusuna ilham vermiştir. Bu noktada, özellikle pozitif bir barış algısının oluşmasında ve çocuğun iyi oluş halinin desteklenmesinde; hem çocuğun her türlü (fiziksel, psikolojik, sosyal vb.) ihtiyacının karşılanmasını esas alan bir yaklaşımın ne kadar gerekli olduğunu göstermesi açısından, hem de çocuğa güvenen ve onun özgüçlenmesine olanak

sağlayan koruyucu ve önleyici çalışmalara örnek oluşturması açısından; savaş sonrası dönemde Macera Oyun Alanlarının gelişiminin tarihsel olarak incelenmesini oldukça değerli buluyoruz.

Bu noktada Tony Chilton'ın kaleme aldığı "Macera Oyun Alanları: Kısa Bir Tarihçe" adlı toplam on üç bölümden oluşan çalışmasının, ilk dokuz bölümünü sizinle paylaşıyoruz. Çocuk ve barış araştırmaları kapsamında incelediğimiz bölümler, Macera Oyun Alanlarının İngiltere'de ortaya çıktığı dönemden 1980'lere kadar kadar nasıl evrildiğini ele alarak, bu evrimin arka planındaki toplumsal motivasyonları, organizasyonsal yapılanmaları ve bunların süreç içerisinde nasıl/neden farklılaştığını görmek adına önemli bir yerde duruyor.

Özgün bir dönem ve coğrafyada gelişen bu deneyimin, farklı dönem ve coğrafyalarda, çocukların bağımsız düşünebilen, birbirine karşı sorumluluk alan ve birbirine hoşgörüyle yaklaşma becerisine sahip olan, kendi görüşlerini ifade edebilen ve savunabilen insanlar olarak büyümesini arzulayan, bunun için çaba gösteren ve çocuklara ve barışa inanan herkes için ilham verici olması umuduyla...

Çocuk ve Barış Araştırmaları Ekibi





MACERA OYUN ALANLARI

TONY CHILTON

"Bizler çocukların ağlayıp gülebilecekleri, keşfedip deneyebilecekleri, yıkıp yaratabilecekleri, başarabilecekleri, heyecanlı ve şen hissedecekleri, bazen sıkılacakları ya da hüsrana uğrayacakları, belki de bir yerlerini incitecekleri, ihtiyaçları olduğunda yardım bulacakları, desteklenecekleri, isterlerse diğerlerinden cesaret alacakları, bağımsız ve kendilerine güvenerek büyüyecekleri, - mümkün olan en geniş manada - kendileri hakkında, diğerleri hakkında, dünya hakkında öğrenecekleri bir oyun ortamı sağlamayı amaçlıyoruz".

Stuart Lester

GİRİŞ

Benden bu çalışmanın özellikle sonraki bölümlerinde değinilenler dahil olmak üzere bir dizi faktörle birlikte Macera Oyun Alanlarına dair erken dönemdeki gelişmelerle ilgili bir makale yazmam istendi. Ancak bunun da ötesinde, söz konusu çalışma alanıyla bağlantılı diğer pek çok şeyin yanında, Macera Oyun Alanlarının öncüleri tarafından başlatılan operasyonel uygulamaları destekleyen temel felsefenin bir biçimde yanlış anlaşıldığına, unutulduğuna ve hatta göz ardı edildiğine dair artan bir endişeye sahibim. Ayrıca çoğu Oyun İş eğitim programının, orijinal konseptin önemini yeterince vurgulamadığının da farkındayım. Bu tespitte bulunurken, uzun bir süre boyunca bir Macera Oyun Alanı İşçisi ve lisans ve yüksek lisans seviyelerinde temel giriş derslerinin hazırlanmasında ve verilmesinde yer almış bir eğitimci olarak doğrudan elde etmiş olduğum deneyime dayanıyorum.

Macera Oyun Alanlarının tarihiyle ilgili yazma konusundaki niyetimi birkaç saygın ve konuyla alakalı kişiye açtığımda, özellikle çok sevgili dostum ve eski çalışma arkadaşım Profesör Fraser Brown'un verdiği destekle cesaret bulduğumu söyleyebilirim. Uzun yıllar önce onunla ilk kez karşılaştığımda, Fraser kuzeybatı İngiltere'de büyük bir sosyal konut alanında izole bir bölgede faaliyet gösteren yalnız bir Macera Oyun Alanı İşçisiydi. Bu makaleyi hazırlamamda ve yazmamda yapıcı değerlendirmeleri ve verdiği insani destekle birlikte profesyonel yardımlarını esirgemeyerek bana büyük bir katkıda bulunmuştur. Kendisine bunun için içtenlikle teşekkür ederim.

Gazeteler, başka yerlerdeki benzer gelişmelerden bahsetmeye devam etmiştir: Örneğin “Ondört Yaş Altı Konseyi, Büyük Şehirlerimiz İçin Bir Plan Önerdi” gibi haberler yapmışlardır. “Stepney ve Shoreditch Konseyleri, oluşturdukları plan için şimdiden araziler tahsis etmeye başladı. Westminster, sıradan oyun alanları olarak kullanılmak üzere iki araziyi satın aldı. Bu, söz konusu fikri çok ihtiyaç duyulan başka alanlarda da denemek üzere bir şans gibi görünüyor” demişlerdir.

Tesadüfen (ve belki de ironik olarak), Morden yalnızca Birleşik Krallık'ta Macera Oyun Alanı konseptinin yaratıldığı olası yer değil, aynı zamanda Fraser Brown' ın da doğum yeri idi. Fraser, 1970' lerin ortalarında bir Macera Oyun Alanı İşçisiydi ve Birleşik Krallık'ta Oyun İş alanındaki ilk profesördü! Ne kadar da garip!

“Hurda oyun alanı” konsepti ivme kazanmaya başladığında, erken dönem öncüleri tarafından bu konseptin, gözetimin o kadar da sıkı şekilde uygulanmadığı ve tamamen çocuk merkezli bir çevrenin sağlanması gerektiği net bir biçimde anlaşılmıştır. Çocukların ve genç insanların gereksiz kısıtlamalar olmadan özgür ve yalnızca kendileri olabilmeleri için böyle olması isteniyordu.

Bunların, yukarıda yer alan gazete haberinde belirtildiği gibi “*yetişkinlerin patronluk taslamayacağı ve geri kalan her şeyin çocuklara bırakılacağı*”, yetişkin kontrolü ve müdahalesinin olmadığı yerler olmaları gerekliydi. Bu, öylesine açık bir niyet beyanıydı ki, oyun alanlarının; anlamsız kuralların, düzenlemelerin ve oyunu kısıtlayıcı kontrollerin olmadığı bir ortam olacağı anlamına geliyordu.

Temelde ilgili konseptin gelişimi, mesleği peyzaj mimarlığı olan Professor Carl Sorenson (1931) tarafından belirlenmiştir.

O, çocukların sürekli olarak açık uçlu materyallerle oyunlar oynamak için, bu gibi inşaat alanlarına, bombalanmış alanlara ve peyzaj geliştirme alanlarına girdiklerine tanık olduktan sonra, çocukların oyun ihtiyaçlarına dair, üzerinde derinlemesine düşünülmüş bir görüşe ulaşmıştır. Sorenson, çocukların bireysel ve kolektif hayal güçlerini ve yaratıcılıklarını ifade edebilecekleri, en çok ihtiyaç duyduklarında erişebilecekleri - okulda değilken, akşamları, hafta sonları ve tüm okul tatillerinde - belirli bir alana gereksinim duyduklarını fark etmiştir.

1)BAŞLANGIÇ

Halihazırda Macera Oyun Alanları olarak adlandırdığımız konseptin başlangıcı, 1940'lara ve belki daha da öncesine dayanmaktadır. Bolton Lancashire'daki bir oyun alanında görüldüğü üzere, 1939 gibi erken bir tarihte, oyun alanlarının temin edilmesine yönelik net bir yaklaşımın belirgin örnekleri ortaya çıkmaktaydı. Burada geleneksel metal salıncaklar, kaydıraklar ve atlı karıncalar yerine, geniş ve ilham verici bir çeşitlilikte geleneksel olmayan ahşap yapılar mevcuttu. Diğer yerlerde ise, Birleşik Krallık genelindeki bir dizi oyun alanında eski tren motorları, kullanılmayan cankurtaran botları, eski otobüsler ve ıskartaya çıkarılmış demiryolu vagonları gibi "alışılmadık" oyun öğelerinin kullanıldığı görülmüyordu. Burada bahsedilen son iki öğe, sonradan ortaya çıkan Macera Oyun Alanlarında ekipman depolamaya ve iç mekan oyunlarına yönelik kullanıma adapte edilmiştir.

Oyun fırsatlarına yönelik daha yaratıcı ve heyecan verici bir yaklaşım olasılığı, bazı ileri görüşlü yerel makamlar da dahil olmak üzere geniş bir çeşitlilikteki kuruluşlar tarafından araştırılmaktaydı. Bu, çocuk oyunlarına yönelik daha fazla çocuk odaklı, açıkça tanımlanmış ve tahsis edilmiş alanlara ihtiyaç olduğunun farkına varılmasının bir sonucuydu ki, söz konusu alanlar, çocukların çeşitli ve çok yönlü oyun davranış kalıplarını keşfetme, deneme, icat etme ve genişletme dürtülerine karşılık olarak kendilerini özgür ve sınırsız bir şekilde ifade edebilecekleri yerlerdi.

Bunun böyle olduğu, sıklıkla 2. Dünya Savaşı boyunca ve sonrasında bombalanmış alanlarda oynayan, ateş yakan, bu alanlarda hazır bulunan malzemeleri kullanarak sığınak ve benzeri yapılar oluşturan çocuklar (ben de o çocuklardan biriydim!) tarafından gösterilmiştir. Çocuklar ağaç buldukları her yerde daima salıncaklar, ağaç evler vb. şeyler yapmışlardır. Yerine göre ağaçlar veya sokak lambası direklerinin dökme demir kolları salıncaklar oluşturmada kullanılmıştır! Bu tür doğaçlamalar, elbette çok eski zamanlardan beri çocukların hayal güçlerini ve oyun dürtülerini yansıtmaktaydı.

Morden, Surrey'deki bir projede vurgulandığı ve Kasım 1947'de boş bir arazide kurulan 'Hurda Oyun Alanı'nı 'yardımcı olan fakat patronluk taslamayan bir yetişkinin olduğu ve geriye kalan her şeyin çocuklara bırakıldığını' belirterek bildiren akşam haberlerinde olduğu gibi, bu tür bir oyun davranışını yerleştirmeye yönelik gözüpek bir çaba vardı.



Sorenson'un (isimlendirdiği şekliyle) "Hurda Oyun Alanları", 1943 yılında Kopenhag' ın hemen dışında yer alan küçük bir yerleşim yeri olan Emdrup' ta kurulmuştur. Söz konusu oyun alanı, Sorenson' un "çocuklar yaratabilir ve şekillendirebilir, düşleyebilir ve hayal edebilir" fikrini yansıtıyordu ki bunlar oyun davranışının uzun süredir temel unsurları olarak kabul edilmiştir. Bu unsurlar arasında sondan ikisi, oyunun oldukça sık bir biçimde gözden kaçan yönleridir, yine de büyük bir kısmı çocukların akıllarında yer etmektedir. Çocuklar sıklıkla düşler, hayal kurar, yaratır, keşfeder ve oyunlarını zihinlerinde belirler ve bunların büyük bir bölümü onları uzun süreler boyunca içine çeker. Sorenson, kendi konsepti açısından (1951:314) şunları belirtmiştir:

"Farkına varılmasında yardımcı olduğum tüm o şeyler arasında, Hurda Oyun Alanı en çirkin olanıdır; yine de benim için eserlerimin en iyisi ve en güzelidir"

Carl Sorenson, ayrıca çocukların nasıl, ne zaman ve nerede oynayacaklarını kendileri belirleyerek, oyunlarında dış kontrollerden bağımsız olmalarını ve böylece kendi oyun parametrelerini mümkün olan en geniş ölçüde oluşturma fırsatlarını -en üst seviyeye çıkarmaları gerektiğini- vurgulamıştır.

Bununla ilgili olarak yetişkinlerin, çocukların oyun hayatlarına, organizasyonlarına ve davranışlarına müdahale etme girişiminde bulunurken, son derece dikkatli olmaları gerektiği belirtilmiştir. İlgili yaklaşım, daha sonra Drummond Abernethy ve Lady Marjorie Allen gibi ileri görüşlü kişiler tarafından da pekiştirilmiştir (bkz. 2. ve 6. bölümler).

Emdrup' taki örnekte, tıpkı Morden' de olduğu gibi, daha sonra Oyun Lideri olarak anılacak olan bir "denetçi" nin atanması, alandaki "tehlikeli" ve potansiyel olarak zararlı faaliyetlerin not edilmesini sağlamak için gerekli kabul edilmiş ve çocuklara istediklerinde veya ihtiyaç duyduklarında yardım sunulmuştur. Bununla birlikte, genel olarak çocukların risklerle yüzleşmek ve onlarla başa çıkmak için kendi kapasitelerini göz önünde bulundurmaları gerektiği kabul edilmiştir.

Emdrup' un ilk Oyun Lideri John Bertelson, aynı zamanda araçların ve materyallerin düzenli olarak tedarik edilmesi için potansiyel kaynakları belirleme sorumluluğuna da sahipti. Bunlar, çocukların yaratıcı oyun fırsatlarına sürekli erişimini sağlamak amacıyla temin edilen kalaslar, eski lastikler, halatlar, ağlar ve diğer kaynaklardı.

Tüm bu yeniden kullanılabilir malzemeler, hayal gücüne dayalı ve yaratıcı kullanımlar yoluyla çocukların oyun deneyimlerini geliştirmelerine katkıda bulunmuş ve yardımcı olmuştur. Bertelson konuyla ilgili olarak aşağıdaki değerlendirmede bulunmuştur:

"Liderin amacı, çocukları dışarıdan yönetmek ve onların inşa faaliyetlerini faydalı bir amaca yönlendirmek değil, daha ziyade kendi projelerinin peşinden gitmelerine olanak sağlayarak, sahne arkasında hareket etmektir.(Kozlovsky 2007: 8).

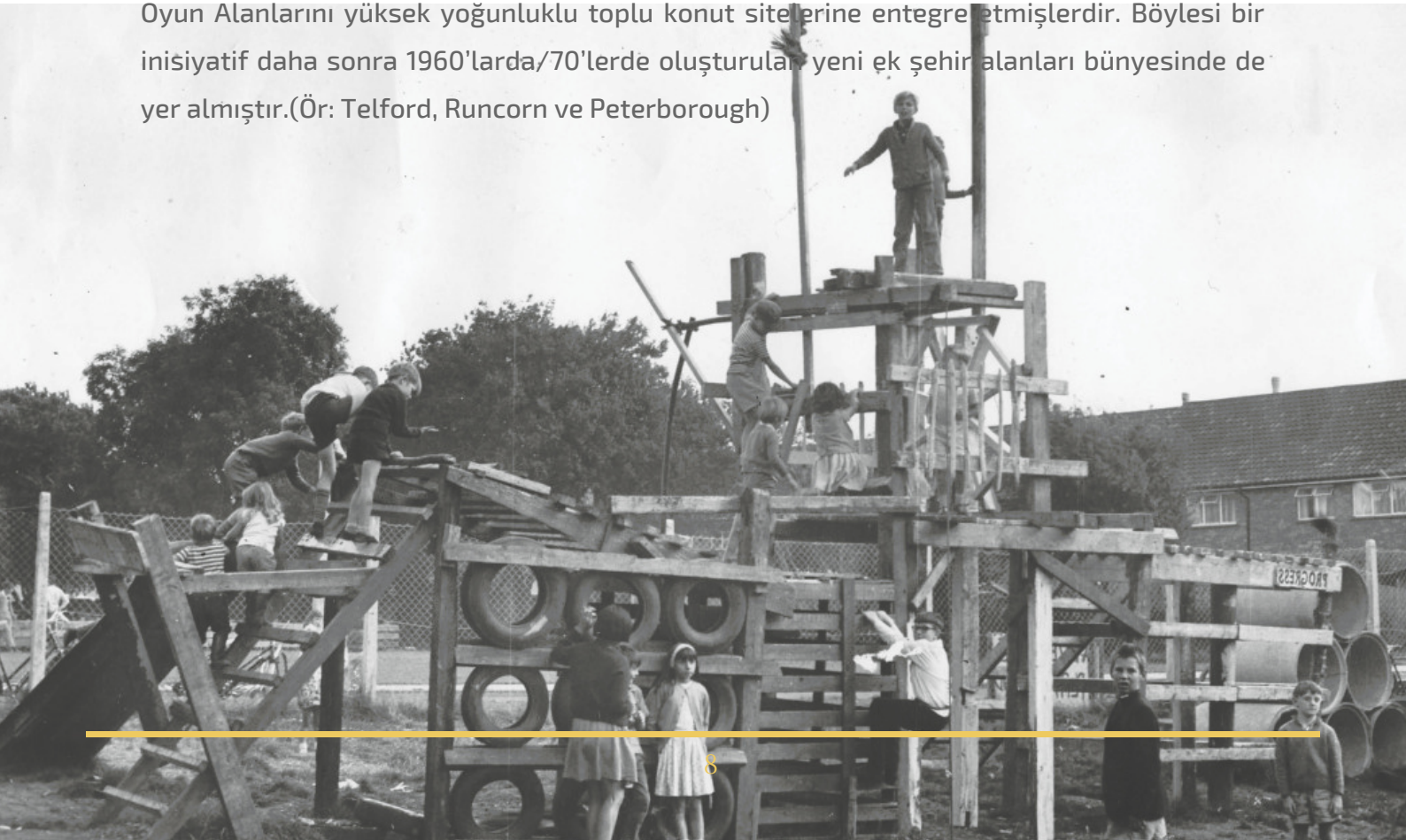
Ayrıca inisiyatifin çocukların bizzat kendilerinden gelmesi gerektiğini şiddetle savunmuş ve "çocuklara hiçbir şey öğretemem ve doğrusunu isterseniz, öğretmeyeceğim." demiştir. (Bertelsen 1972: 20)

Oyun Lideri, çocuklar tarafından,başka şeylerin yanı sıra, (belki de oyun ortamına çitler ve kapılar gibi çeşitli kontrol mekanizmalarının gelmesiyle birlikte) onların oyun alanlarını "koruyabilen" ve dışarıdan davetsiz girişleri ve müdahaleyi önleyen biri olarak görülüyordu. (Bkz. Taylor 2008)

2)BİRLEŞİK KRALLIK'TAKİ İLK GELİŞMELER

1940' ların ortalarında Emdrup' a yaptığı ziyaretin doğrudan bir sonucu olarak, Hurtwood' lu Lady Allen, Britanya'da "Hurda Oyun Alanları" konseptini pekiştirmiştir. Mesleki olarak tanınmayı tercih ettiği şekliyle peyzaj mimarı olan Marjorie Allen, bürokrasiden ya da katı planlama kontrol mekanizmalarından pek hoşlanmazdı. Kendisi bu gibi uygulamaların "yetkililerin ve profesyonellerin ellerinden" uzak tutulması gerektiğini vurgulamıştır. (Bu, daha çok engelli çocuklara yönelik olarak 1969/70'te kurulan Blacon Macera Oyun Alanı'nın oluşturulmasından önce, onunla yaptığım bir konuşma sırasında, açık bir biçimde ifade edilmişti.)

"Hurda Oyun Alanları" na daha belirgin bir yaklaşım, 1948' in sonunda, net bir biçimde Morden projesinin ve benzeri inisiyatiflerinin ardından oluşmuş ve Britanya'daki ilk Macera Oyun Alanları, her ikisi de Londra'da bulunan Lollard Sokağı ve Clydesdale Caddesi'nde, bir diğeri ise Liverpool'da Çin Mahallesi Rathbone Sokağı'nda açılmış ve bilinir hale gelmişti. Bu Macera Oyun Alanları, daha önemli bir hareketin ön saflarında yer almış ve bunu Grimsby, Londra, Liverpool, Bristol, Manchester, Birmingham gibi kentsel alanlarda ve Midlands, Sheffield, Newcastle, Cardiff ve Edinburgh' daki diğer alanlarda daha fazla organize gönüllü kuruluş takip etmiştir. Savaş sonrası İngiltere'de ortaya çıkan ilk yeni kasabalar, aynı zamanda Macera Oyun Alanları da sağlamıştır; örneğin Crawley ve Stevenage, Macera Oyun Alanlarını yüksek yoğunluklu toplu konut sitelerine entegre etmişlerdir. Böylesi bir inisiyatif daha sonra 1960'larda/70'lerde oluşturulan yeni ek şehir alanları bünyesinde de yer almıştır.(Ör: Telford, Runcorn ve Peterborough)

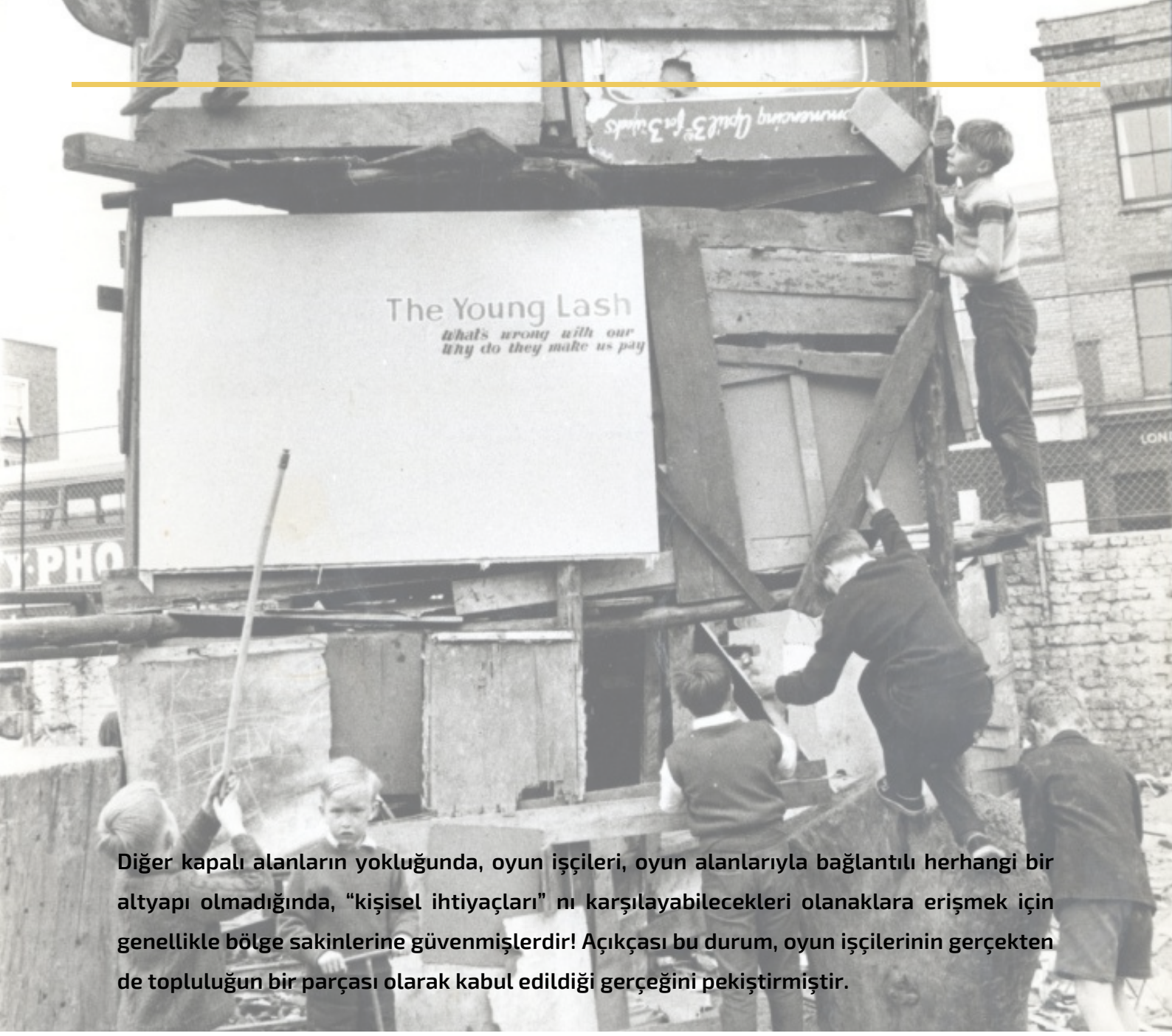


3)YÖNETİM YAPILARI VE OPERASYONEL UYGULAMALAR

Tarihsel olarak, çoğu Macera Oyun Alanı, çocukların hayal güçlerini ve yaratıcılıklarını ortaya koyarak oynayabileceği alanların azalması sonucunda kentsel alanlarda kurulmuştur. Savaş sonrası Britanya'nın her yerinde büyük, yoğun bir şekilde inşa edilen ve yoğun nüfuslu yerleşim bölgeleri ortaya çıkıyordu.

Macera Oyun Alanları, gelişimlerinin ilk günlerinde genellikle yerel gruplar tarafından kurulmuş ve yönetilmiş ve sonrasında içinde yer aldıkları toplumların temel, canlı ve hayat dolu bir bileşeni olarak görülmüştür. Bu oyun alanlarının çoğu, ekonomik olarak çok az değeri olan arazilere veya bazı büyük kasaba ve şehirlerde ise savaş sırasında bombalanmış bölgelere kurulmuştur. Halihazırda Birleşik Krallık'ta çok sayıda çocuk, daha önce belirtildiği gibi terk edilmiş alanlarda, orada bulunan enkazları ve istenmeyen/atılan evsel malzemeleri kullanarak oynuyordu. Düzenli şekilde yeniden inşa etme veya kamp ateşi yakma gibi yaratıcı yapıcı ve/veya yapı sökücü oyunlara sıklıkla rastlanmaktaydı. Dünya Erken Çocukluk Eğitimi Örgütü için yazılar yazan Marjorie Allen, Macera Oyun Alanlarını şöyle tanımlamıştır: **"Bunlar kesinlikle dağınık yerlerdir ve genellikle düzenli düşünen planlamacıları mutsuz ederler. Yine de çocukların kirlilikten ve dağınıklıktan hoşlandığı asla unutulmamalıdır. Yetişkinler belki de bu dağınıklıktan hoşlanmayabilirler fakat çocuklar için oyun alanları mı yoksa planlayıcıları memnun edecek oyun alanları mı yapacağımıza karar vermemiz gerekiyor."**

Macera Oyun Alanlarının fiziksel içeriği, şekli ve düzenini belirleyen unsurlar; maddi kaynakların mevcudiyeti, çocukların ve personelin hayal gücü, yaratıcılığı ve mevsimsel faktörler olmuştur. Başlangıçta çok azı, alet ve ekipmanları depolamak ya da bir telefon bulundurmak için (genellikle basitçe inşa edilmiş "oyun kulübesi" tipi yapılardan oluşan) kapalı oyun alanlarına sahipti. Buna ek olarak, oyun alanına inşa edilen ilk yapılardan biri, genellikle oyun işçilerinin ve çocukların ateşin etrafında oturup sohbet edebilecekleri, şarkı söyleyebilecekleri veya patates ve benzeri lezzetleri pişirebilecekleri bir barınaktı! Bu salaş toplanma yeri, karşılıklı güvenin oluşmasına yardımcı olmuş ve çoğu zaman çocukların korkuları, beklentileri ve benzeri şeyler hakkında önemli bilgileri açıklıkla ortaya koymalarını sağlamıştır. Bu, sıklıkla oyun işçisi ve çocuklar arasında gelişen benzersiz ilişkilerin başlangıç noktasıydı.



Diğer kapalı alanların yokluğunda, oyun işçileri, oyun alanlarıyla bağlantılı herhangi bir altyapı olmadığında, "kişisel ihtiyaçları" nı karşılayabilecekleri olanaklara erişmek için genellikle bölge sakinlerine güvenmişlerdir! Açıkçası bu durum, oyun işçilerinin gerçekten de topluluğun bir parçası olarak kabul edildiği gerçeğini pekiştirmiştir.

Çok az kapalı tesise sahip olmalarına rağmen, oldukça fazla sayıda Macera Oyun Alanı kendi içlerinde hayvanları da barındırmıştır. Tavşanlar, keçiler, eşekler, gerbiller ve tavuklar (ki bunların pek çoğu Noel'de gizemli bir şekilde ortadan kaybolurdu!) ve hatta koyunlara bile çocuklar ve personel tarafından bakılmıştır. Birçok hayvan, sahiplerinin bakımlarına yeterince zaman ayıramaması nedeniyle oraya gelmiştir. Chester' daki Blacon Macera Oyun Alanı (Birleşik Krallık'taki en eski oyun alanlarından biridir ve halen çok sayıda çocuğu çekmektedir), alanın ayrılmaz bir özelliği olan kent çiftliğinin bir parçası olarak oldukça geniş bir hayvan çeşitliliğine sahiptir. Hayvanlar büyük ölçüde bakım gerektirir ve çocuklar ve personel bu işi birlikte üstlenmiştir. Hayvanların oyun alanlarındaki varlığı, oyun pedagojisinin başka bir unsuru olarak Macera Oyun Alanlarının değerli bir zenginliğidir; çünkü çok az çocuk yaşamında bunu deneyimler.

Çocuklar için oyun alanları mı yoksa planlayıcıları memnun edecek oyun alanları mı yapacağımıza karar vermemiz gerekiyor.

Lady Marjorie Allen

Daha önce de belirtildiği gibi, Macera Oyun Alanları, çocukların ve içinde bulundukları toplulukların hep tam desteğini almış ve çoğu mahalle grupları tarafından yönetilmiştir. Çoğu durumda yerel otoritenin memurları ve seçilmiş üyeleri de bu süreçte aktif olarak dahil olmuş ve bu oyun alanlarını desteklemişlerdir. Diğer gönüllü kuruluşlar, yerel kiliseler ve hatta bazen yerel işletmeler bile oyun alanlarıyla aktif olarak ilgilenmiş ve yönetim organlarına katılmışlardır. İlk zamanlarda, kurulmalarının ve sürdürülmelerinin maliyeti dikkate alındığında, pek çok Macera Oyun Alanı, Kentsel Yardım Programı gibi geçici hükümet finansman inisiyatifleri ve/veya doğrudan yerel makamlardan temin edilen fonlar aracılığıyla finanse edilmiştir. Bu tür finansman sistemleri sıklıkla, İş Yaratma Programı (JCP) ve Özel Geçici İstihdam Projesi (STEP) gibi o günün diğer devlet inisiyatiflerinin kullanımıyla desteklenmiştir. Ancak tümü olmasa da, Macera Oyun Alanlarının çoğu, ek işletme maliyetleri veya alanın yenilenmesi ve daha fazla geliştirilmesi amacıyla fon oluşturmaya yönelik yaratıcı etkinlikler düzenlemek zorunda kalmıştır.

Kırsal alanlarda yaşayan çocukların halihazırda maceracı oyun fırsatlarına ücretsiz ve kolay erişime halihazırda sahip olduklarına dair genel yanlış kanı nedeniyle, bu gibi bölgelerde az sayıda Macera Oyun Alanı kurulmuştur. Bu anlayış, günümüzde hala devam eden bir yanılgıdır. Tüm çocukların kültürleri, yaşları veya sosyal ve ekonomik koşulları ne olursa olsun ve fiziksel, duygusal ve entelektüel kapasitelerine bakılmaksızın oyun oynamaya yönelik insani bir dürtüye sahip oldukları açıktır (Chilton: "Çocuklar Nerede Oynayabilir" 1989). Tüm çocuklar özeldir ve onların çeşitlilik gösteren farklı ihtiyaçları bulunmaktadır, dolayısıyla onlara yönelik oyun alanlarının temini kesinlikle bunu yansıtmalıdır. **Nerede yaşarlarsa yaşasınlar, bireysel veya kolektif durumları ne olursa olsun, çocukların düzenli olarak ücretsiz, saf, yaratıcı, teşvik edici ve gelişimsel oyun deneyimlerine erişmeleri gereklidir.**

4)KAPALI TESİSLER VE SOSYAL OYUN ALANLARI

Çoğu Macera Oyun Alanı kuruluşlarının ilk dönemlerinde açık hava oyunlarına odaklanmış olsa da (aslında çoğu durumda başka bir seçenek olmamıştır!), çeşitli kaynaklardan ek hibe/yardımların alınması ve faaliyetlerin tüm yıl boyunca ve tüm hava koşullarında gerçekleştirilebilmesi ihtiyacı ile kapalı alanlarda oyun oluşturulmasına daha fazla odaklanılmıştır. Birçok oyun alanı bu tür bir ihtiyacı kapsamlı bir şekilde karşılamıştır. Çoğu durumda kabinler, ofisler, ilk yardım tesisleri, mutfaklar, sanat ve zanaat odaları, depo, sessiz odalar ve benzeri tesisler temin edilmiştir. Yine de, pek çok oyun alanında kapalı "tesis" olarak kullanılan şeyler yalnızca çelik konteynerler, eski demiryolu vagonları ve çift/tek katlı otobüsler olmuştur.

Amaca yönelik olarak inşa edilen kapalı alanların oluşturulması, çocukların tüm yıl boyunca oyun oynamalarını teşvik etmenin yanı sıra, oyun faaliyetinin kapsamını genişletmeye yönelik fırsatlar da sunmuştur. Kapalı alanlar, ebeveyn ve küçük çocuk grupları, toplantılar, gözetim hizmetleri, uzun vadeli okul kaçakları ve okul fobisi olan çocuklar gibi çeşitli diğer sosyal ihtiyaçlar için de kullanılmıştır. Tesislerin çocuğun tüm okullardan dışlandığı ve kendi ev ortamının eğitim sürecine elverişli olmadığı hallerde "evde eğitim" için kullanıldığı durumlar da mevcuttur.

Bu "müfredat dışı faaliyetler" ilk olarak, çocuklar tarafından açıkça anlaşıldığı ve kabul edildiği durumlarda gerçekleşmiştir. Tüm bu gelişmeler, oyun işçilerinin belirli gereksinimleri olan çocuklarla, çok farklı hizmetlerle ilişkilmesini sağlamıştır. Oyun işçileri diğer mesleklerdeki insanlar tarafından, bölgede bulunan çocuklar ve aileleri hakkında geniş bilgiye sahip kişiler olarak görülmüş ve bu nedenle düzenli olarak vaka tartışmalarına dahil olmuşlardır.

Tüm bu gelişmelerde büyük önem taşıyan şey, tam merkezde oyun işçisi ile çocuk arasında güçlü, benzersiz, güvene dayalı ve bağlayıcı bir ilişkinin bulunması olmuştur. Oyun işçisi, çocuğun ihtiyaçlarının "her şeyin üstünde olduğunu" garanti altına almıştır.

5)PERSONELE DAİR KONULAR

Nerede kurulmuş olurlarsa olsun, çoğu Macera Oyun Alanı her yaştan (yani 3-4 yaş üstü) çocuğun ve gencin, onların en çok ihtiyaç duyduğu zamanlarda açık olmuştur - örneğin, okuldan sonra, genellikle akşam geç saatlere kadar (daha büyük çocuklar için yaz aylarında genellikle akşam saat 10:00'a kadar), hafta sonları ve okul tatillerinde ve haftanın 7 günü. Dolayısıyla, öncelikli konunun; tesisi temin eden kuruluşun imajı veya gereksinimlerinden ziyade, çocukların ihtiyaçları olduğu ortaya konulmuştur. Ne var ki; iş sözleşmesi, ücret ve çalışma koşullarına dair uygun politikalar ve geleceğe dair kariyer beklentileri gibi, iş güvencesine dair eksiklikler ve bunlarla beraber zayıf finansman mekanizmaları nedeniyle; personel konusu oldukça sorunluymuş ve bu da sayıca oldukça az personel atamayı beraberinde getiriyordu.

Pek çok oyun alanında tam zamanlı bir oyun işçisi görev yapıyordu ve bunların çoğunun, genellikle oyun alanının finanse edilme şekli olan hibe-yardım sisteminin belirsizliği ve zayıflığı nedeniyle, maaşlarını alıp alamayacakları belli değildi. Fiziksel, duygusal ve sosyal olarak zorlu ve kendilerinden çok fazla şey isteyen iş yükleri nedeniyle, oyun alanlarında nispeten yüksek bir personel sirkülasyonu yaşanmıştır. Kadro seviyelerinin, ücretlerin ve koşulların ciddi bir şekilde değerlendirilmesi gerektiği ise çok sonraları kabul edilmiştir. Okul tatillerinin en yoğun olduğu dönemlerde ek destek için sahada en az iki tam zamanlı üyenin bulunmasına dair öneri, uzun yıllar süren tartışmaların ardından nihayet kabul edilmiştir. O zamandan beri, çocukların okul dışı oyun ihtiyaçlarına (ve ayrıca tesisleri kullanan 15 yaş ve üzeri "boşta gezen" gençlerin ihtiyaçlarına) yanıt verebilmek için yoğun tatil dönemlerinde ek dönemsel çalışanlarla desteklenmek suretiyle üç tam zamanlı oyun işçisinin istihdamı, oyun işi organizasyonları ve diğer kuruluşlar tarafından, son yıllarda düzenlenen birçok tartışma ve görüşmeler sonunda kabul edilmiştir.

"Oyun işçisi, oyun davranışını başlatan kişi olmaktan ziyade oyunu kolaylaştıran veya mümkün kılan kişi olarak görülmüştür".

Tony Chilton

Oyun lideri teriminin, oyundaki liderlerin aslında çocuklar olduğunu vurgulama ihtiyacından dolayı APWA (Bkz. Bölüm 6) tarafından 1970'li yıllarda oyun işçisi olarak değiştirildiğini belirtmek gerekir. Oyun işçisi, oyun davranışını başlatan kişi olmaktan ziyade oyunu kolaylaştıran veya mümkün kılan kişi olarak görülmüştür. Oyun işçileri, çocukların yanında, onlarla, onlar için ve onların yararına çalışmayı, ancak belirli durumlarda belirli bir "olayı" başlatacak veya söz konusu olaya karşı bir ilgi uyandıracak olsalar bile, çocuklara nadiren liderlik etmeyi üstlenmişlerdir. Ne zaman "müdahale edeceğini" ve ne zaman "geri çekileceğini" bilmek, çocuk ve oyun işçisi arasındaki eşsiz ilişkide oldukça önemli olmuştur.

Ücretli oyun işçileri, yerel toplumdan gelen gönüllülere kendilerine sıklıkla ve büyük oranda destek verecekleri konusunda güvenmekteydi. Bunun yanı sıra, Uluslararası Gönüllü Hizmet Konseyi (IVS) aracılığıyla düzenlenen bazı macera oyun alanı projelerinde yurt dışından gönüllülere de yer verilmiştir. Uzun okul tatili dönemlerinde, bazı projeler dahilinde yerel polis adaylarının yanı sıra kolej ve üniversite öğrencileri bile gönüllü olarak kullanılmıştır. Şunu da belirtmekte fayda var; gönüllü desteği, Macera Oyun Alanlarını uzun yıllar boyunca kullanan gençleri kapsıyordu ve birçok durumda bu kişiler daha sonra ücretli oyun işçisi haline geldi veya Macera oyun alanlarındaki deneyimlerinin sonucu olarak ilgili alanlarda çalışmaya başladılar.



6)DESTEK AJANSLARI

50'li yılların sonlarında ve 60'lı yılların başlarında, Macera Oyun Alanları'nı yaratmaya ve sürdürmeye yönelik destekleyici değerler ve operasyonel prensipler, felsefi, politik ve pratik temeller geliştirmek amacıyla bir dizi hareket oluşturulmuştur. Yeni macera oyunu konseptini ileriye taşıma amacındaki ilk organizasyonlar ise aşağıdakilerdir:

Macera Oyun Alanları İşçileri Derneği (APWA), diğer faaliyetlerinin yanında Macera Oyun Alanı işçilerinin rolüne dair daha açık bir anlayış oluşturmayı amaçlamış ve Oyun Politikaları ve Felsefesine dair bir tartışma başlatmanın yanı sıra ilk "Oyun İşçilerine Yönelik Ücret ve Koşullar Belgesi"ni oluşturmuştur. APWA, ayrıca 1973 yılında Chester'daki bir barda düzenlenen açılış toplantısında çok önemli bir rol üstlenmiş ve Oyun Liderliği Eğitimi Ortak Ulusal Komite'nin kurulmasına yardımcı olmuştur. APWA'nın tüm üyelerinin Birleşik Krallık genelinde farklı yerlerde gerçekleştirilen toplantılara katıldıkları ve bunu herhangi bir masraf talep etmeden yaptıklarını belirtmek gerekir. Bunu, Macera Oyun Alanları serüvenine katılanların, birbirlerinden aldıkları dışında çok az desteğe sahip oldukları bir dönemde, amaçlarına ne kadar bağlı olduklarının altını çizmek için vurguluyorum. Oldukça kararlı ve birleşik operasyonel hedefler ve çalışma koşullarını iyileştirmeye yönelik cesur girişimlerle ortaya konan bu kolektif destek, bana göre şimdiye dek elde ettiğimiz bir Oyun İşçileri Birliği' nininkine yakındı. Yukarıda bahsedilen birleşik bir yaklaşımın, günümüzün farklı Oyun İşlerinde görülenlerle önemli ölçüde zıt olduğunu kuvvetle ileri sürüyorum. Macera Oyun Alanları hareketinde önemli bir kurum olan ve şu sıralar Playlink olarak adlandırılan *Londra Macera Oyun Alanları Birliği (LAPA)*, Merkezi Londra Eğitim Otoritesi (ILEA) ile işbirliği içinde, çalışma koşulları da dahil olmak üzere çok çeşitli idari konuları denetlemekten sorumlu bir organizasyondur. Söz konusu organizasyon, diğer kurumsal sorumluluklarına ek olarak, operasyonel uygulamaları, yönetim komiteleri ve personele yönelik eğitimleri denetlemekteydi. LAPA ayrıca Londra bölgesindeki Macera Oyun Alanı İşçilerinin görev tanımlarını da belirlemiştir.

Ulusal Oyun Alanları Derneği (NPFA), başlangıcından ve erken dönemdeki gelişiminden itibaren, eğlence ve çocuk oyunlarına yönelik sahaların korunması ve geliştirilmesi konusunda daha fazla özen gösterilmesini güçlü şekilde savunmuştur. NPFA, ülke genelinde bir Macera Oyun Alanı hareketinin oluşturulmasında önemli bir etkiye sahip olmuştur. Dernek, pek çok kişiye genellikle Birleşik Krallık'ın çoğu bölgesinde faaliyet gösteren İlçe Oyun Alanları Dernekleri tarafından desteklenen başlangıç hibelerini temin etmiştir. Söz konusu hibeler, yerel makamların mali desteğini artırmak/teşvik etmek üzere kullanılmıştır.



NPFA'dan Drummond Abernethy (1977), Lady Marjorie Allen ile birlikte Macera Oyun Alanları'nı kullanan çocukların devam ettirdiği özgür ve gelişimsel oyunun önemini enerjik, yüksek sesle ve yorulmaz bir biçimde vurgulamıştır. NPFA, Bölge Yetkilisi sayesinde bu oyun alanlarının geliştirilmesi ve korunması için ihtiyaç duyulan yönetim mekanizmalarının oluşturulmasına ve sürdürülmesine sürekli destek olmuştur (Bölge Ofisi personelinin çoğu deneyimli Macera Oyun Alanı İşçileridir). Ayrıca Londra APA'ya ek olarak, Manchester Macera Oyun Alanları Derneği (MAPA) ve Merseyside Oyun Eylem Konseyi (MPAC), Bristol APA ve ülke çapındaki diğer Dernekler ile birlikte ve onlar tarafından desteklenen Liverpool Macera Oyun Alanı Derneği gibi birçok yerel gönüllü destek yapısı ortaya çıkmıştır.

Çocuklar için Adil Oyun Kampanyası, 1973 yılında o zamanki Stepney Piskoposu'nun The Times'a yazdığı bir mektupta Regents Kanalı'nda oynayan iki çocuğun ölümüyle ilgili derin endişesini dile getirmesinin doğrudan bir sonucu olarak başlatılmıştır.

O, bu trajik olayı, çocukların gelişen kişiliklerini oyun yoluyla ifade edebilecekleri uygun rekreasyon alanlarının ve yerlerinin olmamasına bağlamıştır. NPFA tarafından Bölge Yetkilisi yapısı aracılığıyla desteklenen Çocuklar için Adil Oyun Kampanyası, daha sonra İngiltere genelinde kurulan bölgesel oyun dernekleri/oyun konseyi konseptini başlatmıştır. Bunların çoğu, kendi bölgelerindeki Macera Oyun Alanı hareketine doğrudan destek ve yardım sağlamıştır.

7)MACERA OYUN ALANLARI VE ENTEGRE OYUN FIRSATLARI

En bařından beri Macera Oyun Alanı yaratılmasında yer alan herkes, yukarıda 3. bölümde bahsedildiđi gibi *tüm* çocuklara yönelik oyun ortamları konseptini desteklemiřtir. Günlük işlerinde sınırlı kaynaklar aracılığıyla birbirinden farklı tüm yeteneklere sahip çocukların farklı gelişimsel ihtiyaçlarını karşılamaya çalışmışlardır.

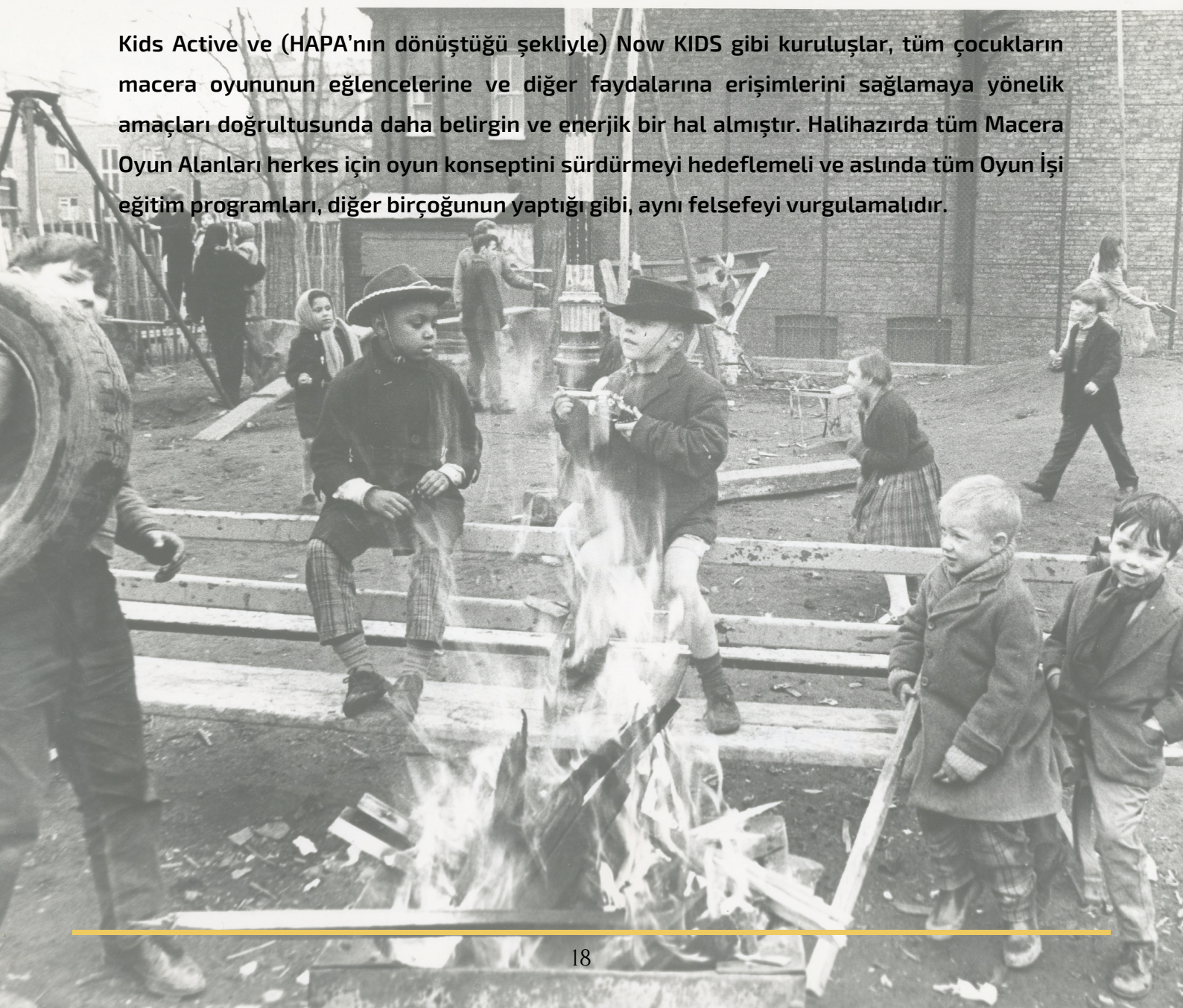
Bununla birlikte, engelli çocuklara sağlanan hizmetin nispeten eşit hale getirilmesi, çok daha kararlı bir odaklanma gerektirmekteydi. Lady Marjorie Allen tarafından tamamen desteklenen Engellilere Yönelik Macera Oyun Alanları Derneđi (1970'lerin terminolojisiyle) (HAPA), bu çalışmayı tanıtmak ve geliřtirmek üzere kuruldu ve bu, Chelsea, Londra'da engelli çocuklara yönelik ilk Macera Oyun Alanı' nın yaratılmasıyla sonuçlandı. Bunu Wandsworth, Hackney, Islington ve Stockwell gibi diđer bölgelerde yer alan dört oyun alanı takip etmiştir. Kısa bir süre sonra ise Calderstones Park, Liverpool'da kurulan, sırasıyla Gerry Kinsella ve Jim Stanton tarafından yönetilen, Calder Kids Macera Oyun Alanı da engelli çocuklar için fırsatlar sağlamıştır.



Kendisi de bir tekerlekli sandalye kullanıcısı olan Gerry tarafından yürütölen bir bağış kampanyasında, uzun mesafeli bir tekerlekli sandalye itme organizasyonu için düzenlemelere yardım ettiđimi hatırlıyorum. O günlerde tekerlekli sandalye teknolojisi bugünkü kadar gelişmediđi için bu gerçek bir fiziksel zorlamaydı ve "itiş" rotası Liverpool'dan Hamburg'a ve oradan tekrar geriye doğruydu. Gerry ve Jim, Calderstones'daki Macera Oyun Alanı için hatırı sayılır miktarda para toplamıştı.

Londra dışındaki ilk tam entegre Macera Oyun Alanı, 1970'lerin başında Blacon, Chester'da yaratıldı, halihazırda var olan alan genişletilirken, fazladan etkinlik bölümlerinin oluşturulması için ek alan sağlamak üzere personel ve çocuklar birlikte çalıştı.

Kids Active ve (HAPA'nın dönüştüğü şekliyle) Now KIDS gibi kuruluşlar, tüm çocukların macera oyununun eğlencelerine ve diđer faydalarına erişimlerini sağlamaya yönelik amaçları doğrutusunda daha belirgin ve enerjik bir hal almıştır. Halihazırda tüm Macera Oyun Alanları herkes için oyun konseptini sürdürmeyi hedeflemeli ve aslında tüm Oyun İşi eğitim programları, diđer birçoğunun yaptığı gibi, aynı felsefeyi vurgulamalıdır.



8)AVRUPA'NIN DİĞER YERLERİNDEKİ GELİŞMELER

1960'lı yıllarda ve 1970'lerin başında Macera Oyun Alanı hareketi, Avrupa kıtasının farklı yerlerinde, İskandinavya, Almanya, Hollanda ve daha birçok ülkede kurulan ve geliştirilen oyun alanlarıyla ivme kazanmıştır. Oluşan bu ilgiyle birlikte bilgi, görüş, felsefe ve beceri alışverişi yaratma arzusu ortaya çıkmıştır. Sonrasında, ilgili Macera Oyun Alanı İşçileri ve destekçilerinden oluşan serbest bir ekip, gayri resmi Avrupa ittifakını kurmuştur. Bunun sonucunda, çocukların ve oyun işçilerinin farklı Macera Oyun Alanları' ndaki oyun fırsatlarını deneyimlerken, diğer ülkeleri ziyaret edip oralarda kaldıkları bir değişim sistemine ek olarak, çeşitli yerlerde bir dizi konferans ve seminerler düzenlenmiştir.

9)SAYILARINDA DÜŞÜŞ VAR MI?

Macera Oyun Alanları, Londra'da bulunan 150 veya daha fazla oyun alanıyla birlikte 60'ların sonu ve 70'lerin başında yayılmaya başlamıştır. 70'li yılların ortalarında yaptığım bir ankette İngiltere genelinde 500'den fazla Macera Oyun Alanı bulunuyordu. Bununla birlikte seksenlerin sonlarında, savaş sonrası Britanya' sında değişen sosyal davranışlar gibi çok çeşitli faktörler nedeniyle bu alanların sayısında bir düşüş meydana geldi. Ülke halkı, tüketime takıntılı bir toplum haline geldi ve sosyal davranışlar sokak ve toplum yaşamının işbirliğine, kaynakların ve değerlerin paylaşımına ve güçlü komşuluk destek mekanizmalarına dayalı olmaktan çıkıp yavaş fakat hissedilir bir biçimde meydana gelen geçişle birlikte yerini rekabet, bireycilik, önyargı, dar görüşlülük, bölgecilik ve sosyal bağımsızlıktan birine bırakmaya başladı.

Macera Oyun Alanları' nın fiziksel profilleri ve operasyonel uygulamaları, göze batan şeyler olarak ve şu anda pazarlanan "sofistike" tasarımcı oyun olanaklarına karşı tam bir çelişki halinde algılanıyordu. Bu alanlar, pek çok insan tarafından disiplinsiz, dağınık ve gürültülü gettolar olarak görüldüler. Yeniden yapılandırılmış ve geri dönüştürülmüş malzemelerden inşa edilen büyük, alışılmışın dışında, genellikle heybetli ve harap haldeki ahşap yapılarıyla, Britanya'nın yükselen ve daha sofistike hale gelen özlemlerini, tutumlarını ve gelişen refahını yansıtmıyorlardı. Ayrıca, bir dizi yerel otoritelerin pek çok yetkilisi ve seçilmiş üyeleri, oyun işçilerini anarşistler, hippiler ve/veya saldırgan, kavgacı ve disiplinsiz bireyler olarak görüyorlardı! Benim düşünceme göre, eğer hayatta kalabilmek ve çocukların hayatlarında bir fark yaratabilmek istiyorlarsa bunların hepsi ve çok daha fazlası olmak zorundalardı ki, onların çoğu bunu yapmıştır (Bkz. Hughes 2012; Cranwell 2003; 2007; vb.)

"Kırık bir kemik, kırık bir ruhtan iyidir".

Lady Marjorie Allen

Ancak Macera Oyun Alanları'nın gelecekteki güvenliğine dair bugüne kadarki en büyük tehdit, ülke genelinde tüm iş temelli faaliyetlerde ve daha fazlasında evrensel olarak uygulanmaya başlanan 1974 İş Sağlığı ve Güvenliği Yasasıydı. Bu, yasanın gerçekte söyledikleri yüzünden değil, aslında bugün hala pek çok kişinin yaptığı gibi insanların onu yanlış uygulama ya da yanlış yorumlama biçimleri nedeniyle böyleydi. Bazı yerel yetkililer, sözde güvenlik sorunları nedeniyle Macera Oyun Alanları'na verdikleri desteği geri çekmek adına Yasa'yı bahane etmişlerdir. Bu, özellikle 70'lerin sonlarında, yerel yönetimin bu tür alanlarla ilgili güvenlik faktörlerini algılama şekli nedeniyle şehirdeki tüm Macera Oyun Alanlarını kapatmaya karar verdiği Manchester'da geçerliydi.

Yetkililer ve Meclis Üyeleri, okullara ara verilen uzun yaz tatillerinin başlamasından bir hafta önce oyun alanlarını kapatmayı tercih etmişler ve bu da kararlarının ne kadar düşüncesizce olduğunu göstermiştir. Neyse ki Konsey, son anda özel olarak düzenlenmiş bir toplantıda çocukların maceralı deneyimler peşinde çalışanların bulunduğu alanlarda olmak yerine, sokaklara bırakılmaları halinde zarar görme olasılıklarının daha yüksek olduğunu öne süren mantıklı ve açık bir argümanla bu kararı tersine döndürmeye "ikna edilmiştir".

Macera Oyun Alanları'nın çocuklara risklerle yüzleşme, onlara karşı durma ve onları yönetme teknikleri geliştirme fırsatı veren yerler olduğunu fark edememeleri üzücüdür. Marjorie Allen'in (1968) bu konuda; *"Bu, çocukların riskleri karşılayıp bunların üstesinden gelmeleri ve araçları güvenli bir şekilde kullanmayı öğrenmelerine yönelik ödüllendirici bir deneyimdir"* demiştir. Sonrasında ise şunu eklemiştir, *"Kırık bir kemik, kırık bir ruhtan iyidir"*

Oyundaki "risk"i ele alırken, çocuklara yönelik risk yönetiminin tamamen fiziksel risklerle ilgili olmadığını hatırlatmamız ve kabul etmemiz gerekir. Pek çok oyun işçisi, uzun zamandır oyun davranışına bağlı önemli sosyal ve duygusal riskler olduğunu net bir biçimde anlamıştır. Fakat oyunun bu yönünün daha fazla ele alınması gereklidir.

Profesyonel görüşüme göre, Macera Oyun Alanları'nın statüsü üzerindeki diğer olumsuz etkiler 1989 tarihli Çocuk Yasası'nın yürürlüğe girmesiyle oluşmuştur. Yasanın birçok durumda yanlış yorumlanması, muhaliflere, zamanın Hükümeti tarafından desteklenen ve teşvik edilen fonları keserek bu oyun alanlarını kapatma fırsatı vermiştir. Yasa'yla birlikte, Macera Oyun Alanları'nı kullanan insan sayısını kısıtlamak ve kontrol etmeye dönük olarak, çocuk kayıt sürecinde önemli kafa karışıklıkları, yanlış anlamalar ve yanlış uygulamalar bulunmaktaydı.

Ayrıca, yasa kapsamında gerekli olan "çocuk bakım" ortamlarına yönelik operasyonel gereklilikler ve çocuk/personel oranları, Macera Oyun Alanları' nın resmi olmayan düzenlerine ve çocukların özgür tercihi olan diğer oyun olanaklarına yanlış biçimde uygulanmıştır. Bunun ardından, okul sonrası çocuk bakımına milyonlarca Sterlin'in ayrıldığı, fakat Macera Oyun Alanları için çok az spesifik fonun sağlandığı Okul Dışı Çocuk Bakım İnisiyatifi başlatılmıştır.

Oyun işindeki hiç kimse, kaliteli çocuk bakımı sağlanmasına duyulan ihtiyaç konusuna somut bir eleştiri ortaya koymamıştır hatta durum bunun tam tersidir. Bu görüş temelde desteklenmiştir ve hepimiz çocuk bakımında kalitenin ve hizmetin artmasını görmeyi istemişizdir. Nitekim, örneğin 1989'da Play Wales, Galler bölgesi için daha fazla çocuk bakımı fonu ayrılmasına yönelik bir kampanyanın gerçekleştirilmesine yardımcı olmuştur, çünkü o zamanlar her biri çocuk bakım yerine ihtiyacı olan 300'den fazla Galli çocuk vardı. Fakat kısmen endişe verici olan şey; okul dışı çocuk bakımı konusuna, çocukların oyun veya bakım ihtiyaçlarından ziyade, ekonomik gündem açısından daha yüksek bir önem verilmesi olmuştur. Temelde burada belirtilen birincil amaç, genç annelerin iş fırsatlarına erişmeleri için fırsatlar yaratmaktır.

İlginçtir ki okul dışı çocuk bakım hizmetlerinin yaratılması, merkezi ve yerel yönetimin odaklandığı ana konu olmuştur ve finansal ve siyasi desteğe layık ve ihtiyacı olan tek hizmet türü olarak görülmüştür. Oyun işine doğrudan dahil olan pek çok kişi için, okul dışı çocuk bakımına daha yüksek bir öncelik vermeye odaklanılması, tüm diğer okul dışı oyun olanakların, özellikle Macera Oyun Alanlarının pahasına gerçekleşmiştir. Bu ise, fark edilebileceği üzere çocukların kapsayıcı oyun olanaklarına erişiminden büyük ölçüde taviz vermek anlamına geliyordu.



ÇOCUK VE BARİŞ
ARAŞTIRMALARI