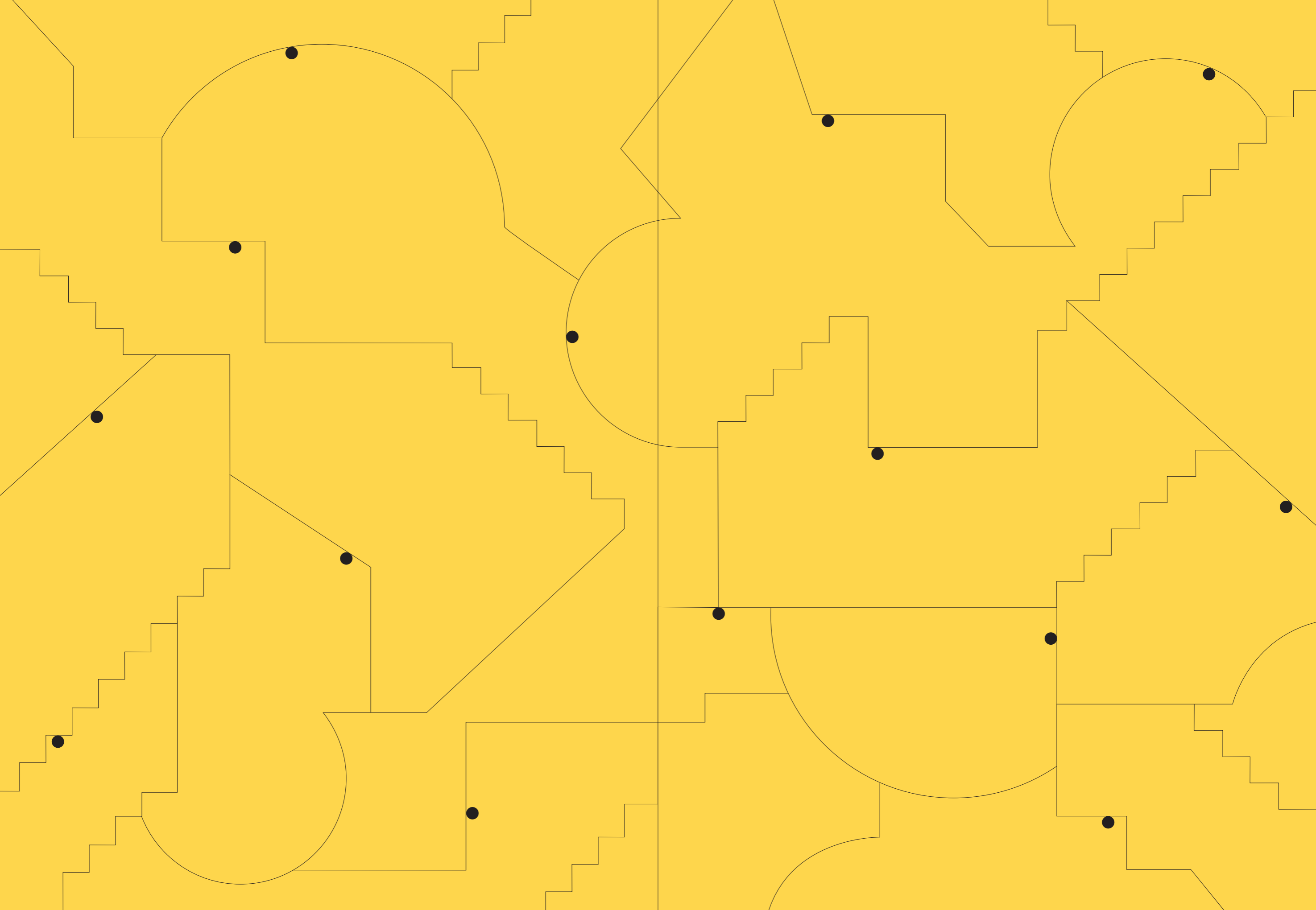


İSTANBUL95 OKUMALARI:

ŞEHİRDE OYUN

ŞEHİRDE OYUN



İSTANBUL95 OKUMALARI:

ŞEHİRDE OYUN

İSTANBUL95 OKUMALARI:
ŞEHİRDE OYUN

YAYINCI
SUPERPOOL

EDİTÖRLER
PELİN DERVİŞ - SELVA GÜRDOĞAN

YAYINA HAZIRLAYAN
PELİN DERVİŞ

ÇEVİRİ
MELAHAT BEHLİL

SON OKUMA
EGE SEVİNÇLİ

GRAFİK TASARIM
GÖKÇE GENÇ & ERMAN YILMAZ
INFORMALPROJECT.CO

BİRİNCİ BASKI: İSTANBUL, EYLÜL 2019
ISBN: 978-87-93765-04-7

BU KİTABIN HER HAKKI SAKLI OLUP, TÜMÜNÜN YA DA BÖLÜMLERİNİN
FOTOKOPİ, OFSET, YA DA BASILI VEYA DİJİTAL BAŞKA YOLLARLA
ÇÖĞALTILMASI ANCAK SUPERPOOL'UN, YAZARLARIN VE ÖZGÜN
METİNLERİN YAYINCILARININ YAZILI ONAYIYLA YAPILABİLİR.

RENK AYRIMI, BASKI VE CİLT
A4 OFSET MATBAACILIK
SANAYİ VE TİCARET LTD. ŞTİ.
OTO SANAYİ SİTESİ,
YEŞİLCE MAHALLESİ
DONANMA SOKAK NO: 16,
SEYRANTEPE KAĞITHANE
34418 İSTANBUL
T +90 212-281 64 48
WWW.A4OFSET.COM

İSTANBUL
2019

ŞEHİRDE OYUN



i

Ç

i

N

D

E

K

i

L

E

R

08

SUNUŞ

SELVA GÜRDOĞAN & PELİN DERVİŞ

14

OYUN ÖNEMLİDİR

DARELL HAMMOND

24

SORUN

SUSAN G. SOLOMON

49

ÇOCUKLUK: DÜN VE BUGÜN

MİNE GÖĞÜŞ TAN

66

ŞEHİRLERDEKİ GENÇLİK

JANE ADDAMS

74

ŞEHİRLERE KAR YAĞDIĞINDA

OYUN DONANIMI TASARIMI VE OYUN ALANLARININ DÜZENLENMESİ HAKKINDA

ALDO VAN EYCK

84

KALDIRIMIN KULLANIMLARI: ÇOCUKLARIN ASİMİLASYONU

JANE JACOBS

96

MACERA OYUN ALANLARI

LADY ALLEN OF HURTWOOD

130

BAĞIMSIZ PARÇALAR KURAMI. TASARIM METODOLOJİSİ İÇİN ÖNEMLİ BİR PRENSİP

SIMON NICHOLSON

140

ÇOCUKLARA HÜRRİYET! KAHROLSUN OYUN ALANLARI!

DENIS WOOD

154

HER ŞEY BİR OYUN ALANIYLA BAŞLAR

DARELL HAMMOND

166

OYUN KURUCULUĞU UYGULAMASI VE POP-UP MACERA OYUNU & TURUN ÖYKÜSÜ

MORGAN LEICHTER-SAXBY & SUZANNA LAW

174

RİSK OLMADAN KAZANÇ OLMAZ: ÇOCUKLARIN OYUN PEYZAJLARINI ARAŞTIRMAK

HELLE NEBELONG

180

ŞEHİRDEKİ ÇOCUKLAR

ELGER BLITZ

190

DİZİN

İSTANBUL95 OKUMALARI:

ŞEHİRDE OYUN

Sunuş

SELVA GÜRDOĞAN
PELİN DERVİŞ

İstanbul95 Hakkında

İstanbul95 Okumaları: Şehirde Oyun isimli bu kitabı sunabilmek için önce Urban95 ve İstanbul95'in ne olduğuna değinmekte yarar var. Urban95 sosyal ve ekonomik olarak dezavantajlı 0-3 yaş arası çocukların gelişimi konusunda yürüttüğü toplumsal çalışmalarla tanınan Bernard van Leer Vakfı'nın çocukların yaşamlarını şekillendiren ortam ve fırsatlarda kalıcı değişiklikler yaratmak üzere dünyanın farklı şehirlerinde hayata geçirdiği bir girişimdir.

Tohumları 2016 yılında atılan İstanbul95 ise, Urban95'in İstanbul ayağıdır ve program Boğaziçi ve Kadir Has üniversiteleri, Beyoğlu, Maltepe, Sarıyer ve Sultanbeyli belediyeleri, TESEV, Superpool ve Studio-X İstanbul'un da içinde bulunduğu geniş bir işbirliğiyle yürütülmektedir.

İstanbul95 programı kapsamında şehrin yöneticilerine, şehir plancılarına, mimarlara, tasarımcılara ve girişimcilere "Kenti 95 santimden, yani üç yaşındaki sağlıklı bir çocuğun boyundan görseydiniz, neyi değiştirirdiniz?" sorusu yöneltilmekte, bu bakışın sağlayacağı faydalar ve bunu gerçekleştirmenin yöntemleri tartışılmaktadır. 2018 yılının başında sahada pilot olarak uygulanmaya başlanan program kapsamında, dört ilçe belediyesinde toplam 480 dezavantajlı aileye hamilelikten başlamak üzere, doğum sonrası depresyon, beslenme, 0-3 yaş arasında beyin gelişimi, aile-çocuk ilişkisinin önemi gibi pek çok konuda rehberlik hizmeti verilmektedir. Aynı zamanda, 0-3 yaş arası çocuklara ve ailelerine yönelik oyun alanlarının tasarlanması, gerçekleştirilen seminer, konferans ve atölye çalışmaları ile kamuoyunda erken çocukluğun önemine dikkat çekilmesi hedeflenmektedir. İstanbul95 programı belediyelerin yürütmekte olduğu çocuk ve aileleri destekleyici program ve projelerle ilgili mevcut kapasitelerini güçlendirmeyi de hedefliyor.



İstanbul95 Proje
Açılış Lansmanı,
Şubat 2018

Superpool – İstanbul95 İşbirliği

Faaliyet alanları, mimarlıktan şehir planlamasına, iç mekandan haritalamaya, yayından sergi ve etkinliklere çeşitlenen Superpool, araştırma odaklı bir mimarlık ve tasarım ofisidir. Çok-disiplinli çalışma anlayışı sayesinde farklı işbirliklerine açık bir yapıyla üretim yapmakta, yerel pratikler ile evrensel tasarım ilkelerini eleştirel bir bakışla yeniden düşünme niyeti taşımaktadır.

İstanbul95 programı kapsamında Superpool pek çok çalışma içinde bulunmakta, bazılarının liderliğini üstlenmektedir. Öncelikli olarak Sarıyer, Maltepe, Sultanbeyli ve Beyoğlu belediyeleri tarafından belirlenen oyun alanları için bebelere, küçük çocuklara ve onlara bakım verenlere yönelik tasarımlar geliştirmek üzere araştırma ve tasarımlar yapmış; bir öğrenme denemesi olarak nitelenebilecek bu çalışmaların derlendiği *0-3 Yaş Oyun Parkı Fikir Rehberi* adlı özgün bir yayın hazırlamıştır. 2018 yılında yayımlanan rehber oyun parkları için kesin çözümler yerine ilham kaynağı olabilecek prensipler ve yeni yaklaşım önerileri sunmaktadır. Rehberin İngilizcesi 2019 yılında yayımlanmıştır.

Bu çalışmalardan bir diğeri de kitabın yayına hazırlanacağı sıralarda tamamlanarak hizmete girmek üzere olan Attila İlhan Parkı'nda yer alan oyun alanıdır. Bu park, Yeniköy Mahallesi'nde ve ona kıyasla dezavantajlı ve çocuk nüfusunun yüksek olduğu Ferahevler Mahallesi sınırında yer aldığından, bir buluşma noktası olma potansiyeli taşır. Parkta yapılan pilot uygulamayla standart oyun donanımı yerine küçük çocuk-



ların kullanımına öncelik veren özgün bir tasarımın kentteki diğer oyun alanlarına ilham verip veremeyeceği test edilmektedir.

Program kapsamında Superpool ayrıca, "HOP Seyyar Oyun Parkı" etkinlikleri düzenlemektedir. HOP, özellikle bebeklerin ve küçük çocukların algılarını geliştirecek, keşif duygularını tetikleyecek bağımsız parçalardan oluşan bir seyyar oyun parkıdır. HOP'ta bir saha ya da bir orman köşesi deneysel oyunlara açık, tanımları konmamış bir oyun alanına dönüşür. HOP küçük çocukların parklardan tam olarak faydalanmadığı tespitinden yola çıkar ve salıncak ve kaydırdaktan farklı aktivitelerin de mümkün olduğunu göstermeyi amaçlar. Karton kutu, kumaş, bant ve ip gibi basit ve hafif malzemeler çocukların oyununu desteklemek için etkinlik alanına bırakılır. Çocuklar kendi istekleri doğrultusunda bu malzemelerle maceraperest denemeler yaparlar, kendi "oyun ekipmanlarını" oluştururlar.

Bernard van Leer Vakfı'nın desteği ve ortak ilçe belediyeleri ile işbirliği içinde 1 Mart 2019'da Tophane Parkı'nda düzenlenen ilk HOP'tan bu yana Tophane'de her ay düzenli olarak seyyar oyun parkı kurulmaktadır. Haziran 2019'da Sultanbeyli Belediyesi işbirliği ile Orhangazi, Necip Fazıl, Yavuz Sultan ve Mecidiye gibi dezavantajlı ve çocuk sayısının çok olduğu mahallelerde kurulan seyyar oyun parkları bu kez sokakların trafiğe kapatılmasını da içermekteydi. Ayrıca Sarıyer, Ayazağa Mahallesi'ndeki Cumhuriyet Parkı'nda ve Maltepe, Zümrütevler Mahallesi parkında seyyar oyun parkı düzenlemesi gerçekleştirilmiştir. Bu ve benzer kolay uygulanabilir etkinliklerin yaygınlaştırılması İstanbul95'in hedefleri arasındadır.

2019 yılının başında Superpool ayrıca; Sarıyer, Ayazağa Mahallesi'nde ve Sultanbeyli Orhangazi Mahallesi'nde ilgili başkan yardımcılarını ve fen işleri müdürleri ile belirledikleri rotada pusetlerle "Puset Teftişi" adını verdikleri bir yürüyüş etkinliği gerçekleştirmiştir. Yakın gelecekte Maltepe ve Beyoğlu'nda da puset teftişleri yapılacaktır. Bu yürüyüşlerin amacı, açık alanların pusetler için uygunluğunun aileler ve belediye çalışanları ile beraber test edilmesidir.

2019 yılında Kadir Has Üniversitesi'nde Bernard van Leer Vakfı ve Superpool işbir-



0-3 Yaş Oyun Parkı
Fikir Rehberi, İstanbul:
Superpool, 2018



Şehirde Oyun
Konferansı, Eylül 2018
Bernard van Leer
Vakfı'nın İstanbul95
programı kapsamında,
Studio-X İstanbul
tarafından düzenlenen
ve Kadir Has
Üniversitesi'nde
gerçekleşen konferansın
katılımcıları bir arada



HOP Seyyar Oyun Parkı
Beyoğlu95, Tophane
Parkı (üsttekiler)
ve Maltepe95,
Zümrütevler Parkı

liğiyle başlayan disiplinler arası Kent ve Çocuk Çalışmaları Yüksek Lisans Programı da İstanbul95'in değerli çıktılarında biridir. Bahar 2019 döneminde ilk öğrencilerini kabul eden ve Tasarım Yüksek Lisans Programı içinde başlayan "Kent ve Çocuk Çalışmaları" çalışma modülü, çocuğun kent yaşamı içindeki yerine odaklanmakta; çocuğun ve bakım verenlerinin kentsel ortamla kurdukları ilişkiyi, konunun psikolojik, sosyal, tasarım ve kamu idaresi boyutlarıyla birlikte ele alınması gereken bir çerçevede değerlendirmektedir. Modül, Güz 2019 dönemiyle birlikte Kent ve Çocuk Çalışmaları adıyla bağımsız bir yüksek lisans programına dönüşecektir. Programın hedeflerinden biri de kentsel mekan üzerinde aktif olarak çalışan kamu personelinin eğitimine destek olmaktır; ilk öğrencileri arasında partner ilçe belediyelerinde görev yapan kişiler de yer almaktadır.

20-21 Haziran 2019 tarihlerinde Superpool, Kadir Has Üniversitesi ve Bernard van Leer Vakfı tarafından Urban95 Müfredat Geliştirme Çalıştayı düzenlenmiştir. Dünyanın farklı şehirlerinde Urban95 için halihazırda müfredat geliştirmiş kişiler ile çocuk dostu çevre üzerine İstanbul'da çalışan araştırmacı ve akademisyenler bir araya gelerek deneyimlerini paylaşmış, yeni dersler oluşturabilmek için bilgi ağları araştırılmış, bir açık kaynak Global Urban95 Müfredatı oluşturmak ve bu müfredatı farklı kurumlarda yaygınlaştırmak üzere çalışma planı yapılmıştır.



İstanbul95 Okumaları: Şehirde Oyun Hakkında

İstanbul95 Okumaları: Şehirde Oyun kitabı sahada yürütülmekte olan tasarım çalışmalarına, oyun etkinliklerine ve Kadir Has Üniversitesi ile başlatılan Kent ve Çocuk Çalışmaları Yüksek Lisans Programı'na destek olmak ve oyun alanları ile ilgilenen herkese ilham vermek amacıyla hazırlanmıştır.

İstanbul95 Okumaları: Şehirde Oyun kitabı, şehirlerdeki oyun alanları üzerine manifesto niteliğindeki metinlerinden oluşan bir seçki olarak kurgulandı. Bu metinler, çocuk ve oyun kavramlarının değişimine ve bu değişimlerin şehirlere, tasarıma olan yansımalarına ayna tutuyor. İlk iki makale günümüzden bakıp oyunun önemini ve oyun alanlarının güvenlik endişeleri ile tasarlanmasının doğurduğu sorunları tartışıyor. Sonrasında yer alan makaleler ise tarihsel bir sıralamayla oyun alanlarını ve tasarımlarını tartışmaya açıyor.

Endüstrileşme ve kentleşme ile başlayan süreçte oyun alanlarını savunanların olduğu gibi, onlara kesinkes karşı olanların da derdi kentlerin çocuğu görmemesi ve oyuna yeteri kadar imkan sağlamaması. Oyunu tanımlamak, çocuğu, özgürlüğü, yaratıcılığı tanımlamak gibi zor.

Belki de bu yüzden oyun alanlarının tasarımı konusunda da birbirine tezat birçok manifesto yazılmış. Elinizdeki seçkide 1900'lerin başından günümüze şehirde oyun olsun diye aktivist, tasarımcı veya kolaylaştırıcı olarak emek vermiş insanların bizce en tutkulu metinlerini bulacaksınız. Bu metinler birbirleriyle aynı görüşte değiller ve bizi de kolaymış gibi görünen bu konuda tekrar düşünmeye davet ediyorlar.

Terminoloji Kullanımına Dair

Metinlerin çevirisinde henüz Türkçede yer almayan kimi terminolojiler için karşılıklar yaratmaya çalıştık. Örneğin, *playworker* "oyun kurucu"; *play ranger* "oyun koruyucusu"; Simon Nicholson'ın *loose parts theory*'si "bağımsız parçalar kuramı" olarak çevrildi. Tüm metinlerde yazarların ne zaman *playground*, ne zaman *play garden* kullandığına özen gösterildi. *Playground* sözcüğü "oyun alanı"; *play garden* ise "oyun bahçesi" veya "oyun parkı" olarak kullandı. Kullanımdaki bu fark, biraz da oyun alanlarının İngilizce kullanımlarda işaret ettiği kamusal kimlik ile oyun bahçesi veya oyun parklarının işaret ettiği kapalı kimlik ile ilişkilendirilmektedir.

Sarıyer95 kapsamında düzenlenen Attila İlhan Parkı hazırlıkları devam ederken, Haziran 2019 Urban95 Müfredat Geliştirme Çalıştayı esnasında inşaatı sürmekte olan parkta düzenlenen saha gezisinde katılımcılar. Fotoğraflar için Hila Lothan'a teşekkürler

Oyun Önemlidir

2011

**DARELL
HAMMOND**

Toplumsal gelişim, sosyal yenilikçilik, kamu-özel sektör işbirliği ve gönüllülük alanlarında çalışan Darell Hammond, 1995 yılında KaBOOM!’u kurdu ve yirmi yıl boyunca yöneticiliğini üstlendi. KaBOOM!, ABD çapında özellikle yoksul çocuklar olmak üzere, açık alanlardaki oyunu tüm çocukların hayatlarına taşımak için çalışan, kar amacı gütmeyen bir kuruluştur. *KaBOOM!: How One Man Built a Movement to Save Play* isimli kitabından alınan bu makalesinde* Hammond, yedi kardeşiyle birlikte büyüdüğü Mooseheart (Illinois, ABD) ile KaBOOM!’un buluşmasını ve oyunun anlamını anlatıyor.

* Hammond, Darell. "Play Matters." [Oyun Önemlidir] *KaBOOM!: How One Man Built a Movement to Save Play* [KaBOOM! Oyunu Kurtarma Hareketini bir Adam Nasıl Kurdu] içinde, 103-115. New York: Rodale Books, 2011. Bu makalenin elinizde tuttuğunuz kitapta Türkçe olarak yayımlanma izni, Darell Hammond adına DeFiore and Company Literary Management, Inc. tarafından verilmiştir.

** KaBOOM! ile ilgili olarak bkz. kaboom.org/.

2002 yılının Nisan ayı başlarında Mooseheart’a geri döndüm. Henüz sabahın altısı bile değildi ve tesis hala karanlığa gömülüydü. 31 numaralı otoyolda soldaki tanıdık sapağa girdim ve spor sahasının yanında bulunan ana kapıdaki görevliye göstermek üzere kimliğimi çıkarırdım. Adam, benim Mooseheart’ta yaşadığım zamanlardan kalma bir güvenlik görevlisiydi. Öğrenemediğim bir sebepten dolayı bir elinin yerinde çengel vardı. Kulübenin açık penceresinden uzattığı sol eliyle sağ elimi kavradı ve değişik bir el sıkışı ve candan bir “Evine hoş geldin, Darell!” ile beni eski bir arkadaşı gibi karşıladı. Gerçekten de evime dönüyormuş gibi hissederek arabayı kampüsün ortasına doğru sürdüm. Bu Mooseheart’a ilk dönüşüm değildi; yıllar içinde arada sırada arkadaşlarımı görmek ve Airey’leri ziyaret etmek için gelmiştim. Ancak bu sefer farklıydı. Bu sefer bir ziyaret için uğramıyordum, kurumumla geliyordum ve bir oyun alanı inşa edecektik.

1970 ve 80’lerde, ben Mooseheart’ta bir çocukken, oyun aletleri hala kullanılabilir durumdaydı ama epey yıpranmışlardı. Aslında iki tane oyun alanı vardı; biri kampüsün kenarında, diğeri de yurtların yakınında, State Row’daydı. Yakında olanı biz çocukken daha popülerdi çünkü oraya gitmek çok daha kolaydı. Oyun aletleri, son zamanlarda pek moda olan direk-ve-platfom modeli değil, tek tek, birbirinden ayrı olanlardandı. Sekiz koltuğu olan dev bir salıncak, beş-altı çocuğun sığabildiği minik bir ev, tırmanma çubukları ve bir de, yan tarafında rengarenk ahşaplardan yapılmış bir merdiveni olan ve çelik tambura benzeyen bir tür dev koşu bandı vardı. Benim Mooseheart’ta olduğum zamanlarda bu aletin tepesine çıkar, durmadan koşardık.

Daha uzaktaki oyun alanı 1990’ların ortasına doğru gelindiğinde artık yoktu. 2001’de de okul ikinci oyun alanını sökmeye mecbur olmuş, böylelikle okulda hiç oyun aleti kalmamıştı. Neden? Mooseheart, oyun alanı konusunda çok katı kuralları olan Illinois Eyaleti Çocuk ve Aile Hizmetleri tarafından düzenli olarak denetlenirdi. Güvenlik kuralları zaman içinde değiştiği, gittikçe artan sayıda oyun alanı kuralına ayak uyduramaz oldu. Bundan başka, okulun sigorta konusunda da bazı endişeleri vardı. Otuz-kırk yıllık oyun alanında bir çocuk kaza geçirdiğinde okul sorumlu tutuluyordu.

Ne yazık ki Mooseheart, henüz parası veya planı yokken eskileri söküp atmak zorun-

da kalmıştı. Ne yazık ki birçok yerel ortağımız da aynı sorunu yaşıyor. O aralar, kampüsün diğer tesislerinde büyük yenilenmeler gerçekleştiriliyor, buharlı elektrik santrali ve yurt binaları yenileniyor, çok amaçlı bir spor salonu inşa ediliyordu. Bu projeler bütçelendirilmişti ve ilerliyordu. Ancak oyun alanını yenilemek için yeterli para artmamıştı.

Ülkenin dört bir yanında binlerce okul her gün aynı durumla yüzleşmek durumunda: Kaynaklar kıtken nasıl dağıtılmalı? Öncelikler listesinde oyunun yeri nerede? Ne yazık ki birçok insan oyunu bir ihtiyaç değil de, bir lüks olarak algıladığından genelde listenin sonlarına düşüyor. Okullar da zamanı geçmiş oyun aletleriyle yetinmek zorunda kalıyor veya hiçbir şeyleri olmuyor. Çocukların duruma uyacağı, idare edecekleri düşünülüyor. Bu da akla bazı temel sorular getiriyor. Oyun gerçekten gerekli mi? Gerekliyse, çocuklar için ne gibi bir amaç taşıyor?



Son zamanlarda birçok bilim insanı aynı soruları soruyor ve çocuğun gelişmesinde oyun oynamanın ne gibi bir rolü olduğunu araştırıyor. Aldıkları sonuçlar, oynamanın sadece etrafta koşuşmak ve ter atmak olmadığını gösteriyor. Çocuklar oynarken, beyinlerinin içinde ve vücutlarında önemli şeyler oluyor. Ancak bunun tam olarak nasıl çalıştığı henüz anlaşılacak değil. Oyunla ilgili araştırmalar için fon bulmak çok zor, bundan başka, konu bilim çevrelerinde fazla saygı görmüyor. Faydaları hakkında az bilgimiz var ama bilmediklerimiz çok daha fazla.

Problemin bir kısmı konunun çok geniş olması. İnsanlar oyunun tanımını yapmakta bile zorlanıyorlar. Bazılarına göre, “görünüşte anlamsız faaliyet” veya “insanların başlıca ihtiyaçları karşılandıktan sonra geri kalan artmış enerjinin ürünü”. Bazıları ise kendimizi kaybettiğimizde yaptığımız şey olduğunu söylüyor ki bu bana daha da muğlak görünüyor. Belki de en iyi tanım bir açıklama listesidir: oyun yapısal değildir, çocuk tarafından özgürce seçilir, bizzat yönetilir ve motive olunur, hareketli, çekici ve araştırmacıdır. Türleri birbirinden çok farklıdır, örneğin dramatik oyun, itişip kakışma, dil oyunu ve birçok başkası. Bu yüzden, araştırmalarda büyük boşluklar olmasına şaşmamak gerekiyor.

Yine de, bilim insanları bu boşlukları artık yavaş yavaş doldurmaya başladılar. Son on yıl içinde, kısmen tıbbi görüntüleme teknolojileri sayesinde, araştırmacılar oyun oynamanın amaçlarına dair daha çok bilgi sahibi oldular. Psikiyatr ve konunun uzun soluklu araştırmacısı Stuart Brown'ın, Carmel Valley, Kaliforniya'da kurduğu Ulusal Oyun Enstitüsü'nde (National Institute for Play), oyunun önemi hakkında delil toplamak amacıyla yapılmış akademik araştırmalar titizlikle elden geçiriliyor. Aynı amacı paylaşan diğer iki grup Çocukluk Birliği (Alliance for Childhood) ve Oyun Araştırmaları Derneği'dir (Association for the Study of Play).

Araştırmanın hayvanlarla ilgili kısmı, insanlarla olandan daha süratli ilerlemiş (tıpkı hayvanları koruma kanunlarının çocuklarıkinden önce çıkarılmış olması gibi). Doğayla insanlar arasında paralellik olduğu açık; hayvanların –özellikle memelilerin, bazı kuşların ve sürüngenlerin– birbiriyle ne çok oynadığını görmek için fazla uğraş gerekmiyor. Evcil ke-

dilerden sırtlanlara, kaplanlardan av köpeklerine, avcı hayvanlar güreşiyor. Kuzu ve antilop gibi ot yiyen av hayvanları düşmanlarından kaçıyor gibi sağa sola atlayıp zıplıyor. Kaplan gibi yırtıcı hayvanlar avlarını sessiz ve yavaşça takip ediyormuş gibi avlanma becerileri için antrenman yapıyor. Bir şeylerin üstüne atlayıp, onlarla yerde yuvarlanıyor ve pençeleriyle pataklıyor. Karıncalar bile şakacıktan savaşıyor.

Genellikle bunlar ergenlik çağında oluyor ama bazı hayvanlar yetişkin olduktan sonra da oynarlar. Hipopotamlar, senkronize sualtı balesinin kendi yorumlarını sualtında ters takla atarak sergiler. Kuzgunlar karlı bir tepenin üzerinden kayarak iner, sonra uçarak tepeye çıkar ve tekrar aşağı kayar. Bizonlar donmuş bir göle doğru koşar ve donmuş yüzeyinde dört ayak üstünde kayar. Hatta, ister doğada ister laboratuvarında, hayvanları oyunlarından menetmek isteseydiniz çok zorlanırdınız.

Tabii ki bir insanın gelişmesinde oyunun yeri diğer türlerde olduğundan çok daha önemli. İkinci Dünya Savaşı'nda, çocukların esir kamplarında oyun oynadığına dair deliller var. Buradaki büyük soru bunun nedeni. Zira doğada hiçbir şey boşuna değildir; boşa giden faaliyetler hemen bir kenara atılır ve birkaç bin kuşak sonra yok olur. Genç bir memeli hayvan oyun oynarken enerjisinin %2-15 kadarını sarf eder; bu miktar yiyecek sıkıntısı olan zamanlarda başka türlü de kullanılabilir. Demek ki oyun oynamanın bazı faydaları var, yoksa doğal seleksiyonla çoktan yok edilmiş olurdu.

Bir teoriye göre, çocuklar oyun oynayarak dünyayı öğrenir ve oradaki yerlerini almaya hazırlanır. 19. yüzyılda yaşayan ve hala oyun konusunda önemli bir isim olan Alman eğitimci Friedrich Fröbel, şöyle der: “Oyun çocukların yaptığı iştir.” Oyun, çocukların kendilerini yetişkinliğe hazırlama biçimidir.

İnsanların gezegenimizde bulunduğu zamanın çok büyük bir bölümünde ne okul ne standart test ne müfredatlı eğitim ne derslik ne de dersane vardı. İnsanların iki yüz bin yıldan fazladır dünyamızda yaşamakta olduğu düşünülürse, altı yüz yıllık bir geçmişe sahip olan basılı kitaplar bile hayli yeni bir gelişme sayılır. Bu sürecin büyük bölümünde, çocuklar toplumun nasıl işlediğini oyun oynayarak öğrendiler. Bir çocuk yerden bir sopa alıp onunla bir mızrakmış gibi oynadığında, avcılık konusunda ilk adımlarını atmış oluyordu. Bugünkü çocuklar, ahşap parçalarını cep telefonuymuş gibi kulaklarına tuttuklarında, prensip yine aynıdır. İnsanların dünyada nasıl davrandıklarını öğrenebilmek için yetişkin rolü oynarlar.

Aslında bu, tüm oyunları kapsayan bir tanım, yetişkinlerin karşılaştığı sonuçlar olmadan yapılan bir yaşam provası. Hayvanların oynadığı oyunlar nasıl ki yetişkin olduklarında yapacaklarını aksettiriyorsa, çocuklar için de oyun, bir güvenlik ağı himayesinde dünyanın keşfedilmesidir. Geniş anlamda, bu tanım kızlarla oğlanların neden farklı oyunlar oynadığını da izah etmeye yarayabilir. Birçok istisna olmasına rağmen, erkek çocuklar genellikle yerlerde yuvarlanıp güreşirler veya top ya da başka nesnelere oynarlar. Bunları yaparken de atalarının avlanırken kullandıkları becerilerin provasını yapıyor olurlar. Kızlar ise tipik olarak, dil ve tören aracılığıyla iletişime dayalı sosyal oyunları tercih ederler.

Oyun, sosyal gelişimde olduğu kadar, beynin biçimlenmesinde de çok önemli bir rol oynar. Yeni doğmuş bir bebeğin beyni trilyonlarca nöronun bulunduğu bir kitledir. Bunların küçük bir yüzdesi kalp atışı, refleks ve vücut ısısı gibi istem dışı şeyleri kontrol eder, diğer-

leri ise bir şeyler yapmak için bekler. Bir bilim yazarı bunları “fabrikadaki yazılım önyüklemesi öncesindeki mikroçipler” gibi tanımlıyor.

Bu nöronların büyük kısmı gereksizdir ve milyarlarcası ölür. Kalanlar ise, sinapslar geliştirerek diğer nöronlarla bağlantı kurar; bunlar düşünce yollarına dönüşür. Sinapslar deneyimle oluşur. Bu da deneyerek dünyayı öğrenmenin küçük ölçekli halidir.

Bir bebek iki aylıkken, sinapslar belirli bir programa göre beynin değişik kısımlarında kaynaşmaya başlar: fiziksel hareketler iki aylıkken (ondan öncekiler emme veya bilinçsiz hareketlerle sınırlıdır), görme emareleri üç aylıkken, hafıza dokuz aylıkken, ve böyle gider. Çocuklar nesnelere tanıyacak kadar büyüdüklerinde hemen onlarla deneyler yapmaya başlarlar, sinapsların birbirleriyle bağlantı kurmasının esas yolu da budur.

Bu evrede “oyun”, dünya hakkında duygusal deliller (ve bunlarla ilintili dili) toplayıp, onları sınıflandırmaya yönelik bir arayıştır. Bebek bir oyun bloğunu öbür bloğun üstüne yerleştirebiliyor mu? Bloklar dengelendiğinde, bu başarı nöronların iletişimini sağlar ve tekrarlandıkça iletişim kuvvetlenir. Bu süreç bebeğin ilk beş yılında o kadar hızlı bir şekilde gerçekleşir ki, bir yaşındaki bebeğin beyin taraması, yeni doğanınkinden çok, bir yetişkininkine benzer.

Çocukların söylediği anlamsız kelimeler bile deneysel bir dil oyunudur. Büyüyünce hangi dili konuşacaklarından bağımsız olarak, bütün bebekler aynı heceleri söyler. Ana dillerindeki belirli seslerin ne anlama geldiğini ise, ancak etraflarındaki yetişkinlerin tepkilerinden anlar. O özel sinapslar birbiriyle bağlantı kurmaya başladıktan birkaç ay sonra, beynin o kısmı haritalanmış olur ve İsveççe konuşan bir çocuğun beynindeki lisan merkezi, İngilizce konuşanınkinden çok farklı bir görünüm arz eder.

Aynı prensip biraz daha büyük çocuklar için de geçerlidir. En çok oynadıkları devre olan iki ile sekiz yaş arası –tesadüf olmasa gerek– aynı zamanda sinapsların da en büyük hızda oluştuğu zamandır. Bu aşamada, en aktif nöronlar kas kontrolü veya denge gibi fiziksel faaliyetleri kontrol eden beyincikte bulunurlardır. Oyun oynamak, beynin vücut hareketlerini kontrol eden kısımlarını bağlamaya yardım eder.

Çocuğun kas lifleri olgunlaştıkça –birçok değişik hareketi içerdiğinden– oyun, bu kaslara gereken sinir sinyallerinin kurulmasına yardımcı olur. Ayrıca, (seri hareketleri kontrol eden) hızlı kasılan kaslar ile (daha yavaş ve uzun hareketler için kullanılan) yavaş kasılan kasların birbiriyle doğru orantıda gelişmesini sağlar.

Çocukların nasıl oyun oynadıkları, riski deneyimlemelerine ve fiziksel hareketlerin sonuçlarını görmelerine olanak tanır. Oynarken fiziksel sınırlarını zorlamak (salıncakta daha yüksek! atlıkarıncada daha hızlı!), onları tehlikeyle ve sonuçlarıyla tanıştırır. Yetişkin hayatta birçok değişik tür risk var: sıhhi, mali, duygusal. Haklı olarak çocukları bunların çoğundan korumaya çalışırız. Ancak bazen riski azaltmak veya yok etmek konusunu fazla abarttığımız oluyor. Çocukların riskli durumları, başarıyla idare ederek öğrendiğini unutmamak gerekir. Fiziksel riski misal alarak kavramı anlarlar. “Bir üstteki tırmanma çubuğuna uzan, ama yetişemezsen düşebilirsin.”

Aslında, düşmenin gelişim sürecinin bir parçası olduğunu savunabiliriz. Ancak düşüp incindikten sonra mukavemet kazanıp, kendinizi toparlayıp ayağa kalkmayı ve tekrar de-

nemeyi başarabilirsiniz (bir daha hiç yapmamanın aksine). Teorik olarak, aşırı denetleyici ebeveynler, çocuklarının hiçbir zaman dizini sıyırmamasını, hiç ufak tefek kaza veya fiziksel zorluklar yaşamamasını temin edebilirler. Ancak, risklerin büyük ve sebatkar olmanın önemli olduğu yetişkinler dünyasında, o çocuğun başarılı olabileceğini sanmam.

Oyunun fiziksel avantajları o kadar derindedir ki bazıları ancak yıllar sonra kendini belli eder. Bazı araştırmalarda, gençken yapılan fiziksel aktivitenin, yüksek tansiyon veya osteoporoz gibi hastalıkları ileri yaşlarda bile geciktirdiği veya mani olduğu görülmüştür.

Oyun da bir tür fiziksel öğrenim olduğu için, çok oyun oynayan çocuklar geleneksel dediğimiz öğrenimde de daha başarılı oluyorlar. Bir araştırmada, çocuklar üç gruba ayrılmış. Birinci gruba oynamak için bazı eşyalar verilmiş (bir ataş yığını, bir ahşap pano, bir öbek kağıt havlu, vb.). İkinci gruba aynı eşyaları kullanan bir araştırmacıyı seyredip onu taklit etmeleri, üçüncü gruba da eşyaları çizmeleri söylenmiş. Sonra bütün çocuklardan bu eşyaların nasıl kullanılabileceği konusunda fikirler üretmeleri istenmiş. Eşyalarla oynayan çocuklar ötekilere göre üç misli alternatif yaratmışlar. Neden? Oyun, sorunlara getirilen alışılmadık çözümler konusunda insanların kendilerini rahat hissetmelerini sağlar. Başarısızlığın çok da önemli olmadığı bir az-risk ortamında oyun, olanaklar dünyasını genişletir.

Çocuğun gelişimi sırasında –doğru zamanlarda yeterince oynamış olması şartıyla– oyun oynamanın öğrenme becerisi üzerindeki etkisi uzun süreli olabiliyor. Çok tanınmış, uzun süreli bir araştırmada, Kuzey Carolina Üniversitesi’ndeki bilim insanları, farklı ortamların çocuklar üzerindeki etkilerini tetkik ettiler. Araştırmacılar, bir grup düşük gelirli aile çocuğunu –oynama yeri az olan, anne-babanın çalışma saatlerinden dolayı çocukların sorumluluk yüklendiği– bu çocuklar için standart sayılabilecek ev ortamı yerine, birçok oyun olanağının olduğu ufuk açıcı bir ortamda doğumlarından beş yaşına kadar incelediler ve sonra da onları yirmili yaşlarına kadar takip ettiler. Küçükken çok oynayan çocukların okuma seviyesinin arttığını ve üniversiteye gitme şanslarının çoğaldığını gözlemlediler. Zeka testi sonuçları da farklıydı; diğer çocukların ortalama puanı 85 iken, bu grubunki 105 idi.

Bu bulgular daha sonraları yapılan araştırmalarca da desteklendi. High/Scope Okulöncesi Karşılaştırma Çalışması’nda (High/Scope Preschool Comparison Study), küçük yaşta iki farklı programa ayrılmış olan 68 çocuk incelendi. Programlardan biri eğitim ağırlıklıyken, diğeri oyun odaklıydı. İlk başta 68 öğrencinin de zeka testi puanları arttı. Ancak, on beş yaşına geldiklerinde, derslik ağırlıklı programdaki çocukların duygusal sorunlar yaşayıp özel eğitim sınıflarına geçirilmeleri ihtimalinin daha yüksek olduğu görüldü.

Aslında, oynamanın öğrenme konusundaki faydalarının en başında sosyal konular geliyor. Bir tişörtün üstünde, eski karnelerden bir cümle görmüştüm: “Diğerleriyle iyi oynar.” Şaka bir yana, bu yetişkin yaşamının önemli bir parçasıdır. İnsanlar sosyal mahluklardır. Çocuklar bunu ilk olarak oyun alanında öğrenir. Orada işbirliği yapar, rekabet eder, paylaşır, nöbetleşir ve bunları doğru yapmazlarsa başlarına gelecekleri orada anlarlar. Sürtüşme yaşamayı, anlaşmazlık çözmeyi öğrenirler. Sırada bekler, adil oynarlar. Başka türlü davranırlarsa da sonuçlarıyla yüzleşmek zorunda kalacaklarını bilirler.

Bunların çoğu ebeveynler, öğretmenler veya başka yetişkinler tarafından da öğretilirdi. Ama çocukların kendi kendine hallettiği dersler daha uzun ömürlü oluyor ve oyun

alanının sosyal kodu bu derslerin kendini pekiştirmesini dikkate alıyor: “Paylaş, yoksa bir daha bizimle oynayamazsın.” Bir ilkokulda yapılan araştırmada, okulun en sevilen çocuklarının oyun alanında en olumlu sosyal davranışları sergileyenler oldukları saptandı. İşbirliği yapıyor, oyun başlatıyor, ama başkası devralırsa onu da takip ediyor veya olumlu şeyler söyleyerek başka çocukları cesaretlendiriyorlardı. Daha az sevilenler bunların hiçbirini yapmıyordu. Düşük gelirli, risk altındaki öğrencilere odaklanan bir başka çalışmada da, oyun ağırlıklı okulöncesine katılanların çok daha sosyal olduğu, etkilerin yirmili yaşlarına kadar sürdüğü, daha sonraki yaşamlarında işten atılma veya suça bulaşma gibi problemler yaşam olasılıklarının düşük olduğu gözlemlendi.

Ayrıca, oyundan sonra sınıflarına dönen çocukların çok daha iyi davranışlar içinde oldukları görülüyor. Neden? Dışarıda deşarj oluyor, sakinleşiyor ve öğrenmeye daha açık hale geliyorlar. Bunu havanın kötü olduğunu gören ve çocukların eve kapanıp kalacaklarını aklına getiren her tasalı anne-baba bilir! Ben rahatlıkla söyleyebilirim ki teneffüsler olmasaydı okulu bitiremezdim. Zaten bilim de bu sözlerimi destekliyor.

Yakın tarihli bir araştırmaya göre, en az bir kere 15 dakikalık teneffüse çıkan sekiz ve dokuz yaşındaki çocuklar sınıflarına döndüklerinde daha iyi davranıyorlar. Başka bir çalışma, çok oynayan çocukların ergenlik çağında daha az stres ve endişe yaşadığını, ayrıca oyunun, Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu (ADHD) olan çocuklardaki belirtileri azalttığına dair ipuçları olduğunu ileri sürmüştü. Oyun oynamanın laboratuvarındaki sinirli maymunların rehabilitasyonuna da yardımcı olduğu biliniyor.

Bu araştırmalarda geçen oyun kavramının, şekillendirilmemiş, çocukların ne isterse yapabildiği serbest oyun olduğunun altını çizmekte fayda görüyorum. Çocuklar yalnızca, yetişkinler tarafından gözlemlenen, önceden kararlaştırılmış ve değişmeyen kurallara bağlı oyunlara katılmıyor. Bu tür oyunların da yeri var, özellikle büyük çocuklar için. Burada bir türün öbüründen daha iyi olduğunu iddia ederek, var olmayan bir tercihte bulunduğum izlenimi vermemek için dikkatli olmak istiyorum. Aslında her türlü oyunun faydaları var. Ama genç çocuklar için gelişime dair faydalar, kuralların çocuklar tarafından verilip değiştirildiği durumlarda gerçekleşiyor, böylelikle çocukların oyunun içine çekilmesini sağlayacak yeterli çeşitlilik yaratılmış oluyor. Gerçek dünyanın provası olarak, inovasyonu burada keşfediyor, dünyanın küçük çaplı bir örneğini burada yaratıp, ona hakim olmayı öğreniyorlar.

Sözün özü? Oyun, genç vücutların yapmak üzere tasarlanmış olduğu şeydir ve oyun olmadan sağlıklı yetişkin vücutlar haline gelemeyiz.

Laboratuvar önlükleri ve klasörler arasında bazen kaybolduğu için oyunun son bir avantajını da burada hatırlatayım: Oyun eğlencelidir!



Mooseheart'taki oyun malzemeleri söküldükten yaklaşık bir yıl sonra, okulun idarecileri ve Mr. Airey ile bir dizi konuşmamız oldu. Onun yerine yeni bir oyun alanı koyma konusunda tavsiyelerimi bilmek istiyorlardı. Gayri resmi danışmanları olarak hareket ediyor, endüstriden tanıdığım isimlerle bir araya getirmeye çalışıyordum fakat pek bir yol kat edilememişti.

Para hala büyük bir sorundu. Derken, aklıma başka bir fikir geldi.

KaBOOM!'un beşinci kuruluş yılı yaklaşıyordu; bunu iki yüzüncü oyun alanımızı inşa ederek kutlayacaktık. Ayrıca, 2002 ilkbaharında da, bir tür konferans olan Oyun Alanı Enstitüsü'nü (Playground Institute) gerçekleştirecektik. Bunun gibi etkinlikleri çok yapmıştık. İlki Wisconsin'deki bir kar fırtınası esnasında olmuştu. 37 Kimberley-Clark Projesi ile ilgisi olan herkesi toplamıştık. Yıllar geçtikçe, çalıştaylar daha uygulamalı olmaya başladı. Oyun alanı malzemesi örneklerini artık bir kafeteryada değil, yakınlarındaki gerçek ve kalıcı bir oyun alanında bir araya getiriyorduk; bu artık konferansın standart bir uygulaması olmuştu. Katılımcılar sadece oyun alanı inşasındaki yeni fikirleri öğrenmiyor, gerçek hayatta uygulananları da görüyordu.

Konferans, Mooseheart'tan sadece yarım saat kadar uzaktaki Oak Brook, Illinois'de yapılacaktı. Olayla ilgili olarak planlanan iki yüzüncü oyun alanımız Mooseheart kampüsünde olamaz mıydı? Ne de olsa orada yaşadığım zamanlarda güzel bir oyun alanında oynamıştım, şimdi de okulun yeni bir oyun alanı edinmesine yardımcı olabilirdim. Aslında benim bu doğrudan ilişkim biraz garip bir durum yaratmıyor değildi. Diğer taraftan, Mooseheart KaBOOM!'un yerel ortak tanımına temelde uyuyordu: Oradaki çocukların oyun oynamaya ihtiyaçları vardı ve bir oyun alanları yoktu.

Bu benim için bir şanstı. Kim böyle bir fırsatı değerlendirmek istemezdi ki? Önemli bir katkıda bulunmak üzere evime dönüyor olacaktım. Benim için onca şey yapmış kuruma bir şeyler verebilmek son derece dokunaklı ve anlamlıydı.

Düşüncemi Mr. Airey'e ve o zamanki idareciye sundum. Her ikisi de hemen kabul etti. İnşaat, eğitimin bir parçası olacağı için normal fon ortağı modelimiz biraz değiştirilecek, eğitime katılanlar gönüllü ortakların yerini alacaktı. KaBOOM!'un genelde yaptığı gibi fon sağlayacak bir şirket bulmak yerine, büyük bir oyun alanı ekipmanları üreticisi ve uzun zamandır KaBOOM! ortağı olan Playworld Systems şirketine bir miktar oyun aleti hibe edip edemeyeceklerini sordum. Onlar da gayet cömertçe 70.000 dolarlık malzeme vermeyi teklif ettiler. Bu miktar tipik KaBOOM! projelerindeki ekipmanlardan çok daha fazlaydı. Ayrıca, çocukların düşüşlerini yumuşatmak için yere serilen malç (işlenmiş tahta lifi), ahşap talaş tedarik eden şirket gibi birkaç kuruluş daha hibe sırasına girdi.

KaBOOM! konferansından yüz kadar gönüllü gelecek, biz de onları Mooseheart'ın otobüs filosuyla kampüse taşıyacaktık. Çocuklar ve okul personeli kamu işini üstlenebilirdi: Oyun alanını tasarlamak ve yapım sürecini planlamak.

6 Nisan 2002 günü henüz güneş doğmadan Mooseheart'a vardığımda, şantiyede sadece birkaç kişi hazırlık yapıyordu. Takip eden iki saat içinde insanlar üçer beşer gelmeye başladılar ve bir müddet sonra, TV programı *This is Your Life*'in [İşte Hayatınız] bir bölümünü yaşıyormuşum gibi bir hisse kapıldım. Kız kardeşlerim Dawn, Sherry ve Shirley (onlar da Mooseheart mezunlarıydı) yeğenlerimden beş tanesiyle birlikte günü geçirmeye gelmişlerdi. Mr. Airey oradaydı.

O sabah çocuklar toplanmaya başlayınca, Mooseheart'a öğrenci topluluğunun benim orada olduğum zamandan bu yana ne kadar değişmiş olduğunu şaşırarak fark ettim. Bizim zamanımızda neredeyse okulun tümü beyazdı. Aradan geçen yıllarda, okul etnik açı-

dan denge bulmuş, öğrenci nüfusunun yüzde 30-40 kadarı Latin kökenli veya Afrikalı-Amerikalı olmuştu. Bu da bir bütün olarak toplumun doğru bir yansımasıydı.

Bugünkü Mooseheart öğrencilerinin genel olarak çok daha sert aile öyküleri var. Kuruluşundan itibaren, benim zamanım dahil olmak üzere, okula kabul edilen öğrenciler genelde bir veya iki ebeveynini de kaybetmiş çekirdek aile çocuklarıydı. O zamanlarda çocukların en büyük duygusal sorunu kederdi. Ama 1990'lardan itibaren okula alınanlar çok daha sorunlu ortamlardan geliyorlar – dağılmış aileler, uyuşturucu problemi olan ebeveynler, evlerinden kovulmuş çocuklar. Mooseheart'taki çocuklardan bazıları, ülkelerindeki iç savaş katliamlarında anne-babalarının öldürülüşüne şahit olduktan sonra Afrika'dan gelmişler.

Bu tecrübelerden dolayı, bugün oradaki çocuklar ve personel, kederden başka ve çok daha karışık duygusal sorunlarla uğraşıyorlar. Sonuç olarak, disiplin ve standartlar da evrim geçirmek zorunda kalmış. Okulumun kapılarını bu şekilde açması göğsümü kabarttı. Mooseheart gelişen bir kurum. Benim zamanımdan çok daha farklı bir topluluk, ama ülkemizin değişen sosyal problemlerini hakkıyla yansıtıyor.

O sabah kampüste etrafıma bakınırken, oluşan fiziksel değişiklikleri de fark ettim. Hastane ve oditoryum gitmiş, Ohio Binası yıkılmıştı. Bir zamanlar boş olan yerler şimdi doluydu, diğer binalar da benim zamanımdan çok farklı görünüyordu.

Değişim en çok okulda belli oluyordu. Mooseheart'taki bütün öğrenciler, anaokulundan on ikinci sınıfa kadar, içinde yeni bir çok amaçlı spor salonu da bulunan tek bir binada okula gidiyor. Ben okula devam ettiğim sıralarda, öğle yemeği için hepimiz yurtlara yürür, yemeğimiz bitince okula geri dönerdik. Şimdi ise bir kafeterya var. Öğrencilere ve idarecilere takıldım, "Bu çocukların işi kolay." Ama okulun kötülememiş olmasına çok sevinmiştim. Oradaki çocuklara her şeyin en iyisi veriliyordu.

Sabah sekize doğru 200 kişi gelmişti. Malç tepesinin üstüne çıkıp, mikrofonu elim aldım. "Herkes kendi memleketi için bir şeyler yapmak ister," dedim. "Bu da borcumu ödemek için benim fırsatım oldu. Bu işi başarmam için bana yardım ettiğiniz için mutluyum. Artık siz de kendi bölgeniz için aynı şeyleri yapmanızı sağlayacak araç ve ilhama sahipsiniz."

Sonra işe giriştik.

O günkü hava mükemmeldi. Şikago'da, Nisan ayında havanın nasıl olacağı belli olmaz, ama o gün bulutsuz ve serindi, oyun alanı inşa etmek için ideal bir hava vardı. Playworld Systems çok cömert olduğu için, şantiye normal bir oyun alanının iki misli büyüklüğündeydi. O gün çok çalıştım demek isterdim ama aslında devamlı binbir tarafa çekiştirildim. İdareciler beni çocuklarla tanıştırmak için okulda gezdirdiler. Her tanışmada aynı şeyleri söylüyorlardı, "Bu bey herhangi bir misafir değil. O burada büyüyen, buradaki spor sahalarında oynayan, yatakhanelerde uyuyan, sonra da hayatına devam eden biri. Bakın şimdi neler yapıyor! O buranın gerçek mezunu!"

İnşaat her şeyden çok bir partiye benzedi. Pek çok çocuk oyun alanında çalışamayan kadar küçük olduğundan, onlar için başka aktiviteler hazırlamıştık. O zamandan beri, bu fırsatları küçüklerin hizmet kavramını öğrenmeleri için ufak çapta bir sosyal proje üstlenmeleriyle değerlendiriyoruz. Ama o gün orada en küçükler için Jumping Jack [Zıplayan Jack] adında bir şişme ev, keten helvası, patlamış mısır yapan bir adam ve yüz boyama vardı.

Yeni spor salonunda gezerken, çocukluğumda en çok sevdiğim oyunlardan olan yakar top oynadıklarını gördüm ve hemen oyuna katıldım.

Pastayı kesme vakti gelince, üstündeki sayının yanlış olduğunu birisi fark etti. "200." yerine "2000." oyun alanı yazmışlardı! Ortalık biraz karıştıktan sonra, birisi bir bıçak bulup fazla sıfırı kazıdı. (Aslında bu epey komik olmuştu, ben de iyiye yormuştum. Şimdi ben bu kitabı yazarken, 2011 yılının ilkbaharında gerçek 2000. uygulamayı yapmaya hazırlanıyoruz, Mooseheart'taki o günden dokuz yıl sonra 1800 oyun alanı!)

Her şey bittikten sonra, Illinois, Batavia'daki yerel Moose bölge derneği haşlanmış mısır yemeğe geldi; dev bir piknik yaptık, bol bol mısır, hamburger, kuru fasulye yedik, lahana salatası dağlarını silip süpürdük. O zamana kadar konferans katılımcılarının çoğu onları evlerine götürecek uçaklara doğru yola çıkmıştı. Benim için uzun bir gün olmuştu ama orada birkaç saat daha kalmak istiyordum. Oyun alanı pırıl pırıl parlıyordu. Bu, başarabildiğim en anlamlı şeylerden biri olmuştu.

Sorun 2014

**SUSAN G.
SOLOMON**

Yirminci yüzyıl Amerikan mimarlığı üzerine odaklanan sanat tarihçisi Susan G. Solomon'un küratör, yazar ve konuşmacı olarak çeşitli alanlarda çalışmaları bulunmaktadır. Oyun alanı tasarımı üzerine danışmanlık ve konferanslar veren ve yayınlar yapan Solomon, halen Princeton'da (New Jersey, ABD) bulunan Curatorial Resources & Research [Küratöryal Kaynaklar ve Araştırma] isimli firmasında çalışmalarını sürdürmektedir. *The Science of Play: How to Build Playgrounds that Enhance Children's Development* isimli kitabında Solomon, dünyanın çeşitli yerlerinde bulunan oyun alanlarını bilimsel bir bakış açısıyla ele almaktadır. Burada, söz konusu kitabın ilk bölümünü oluşturan ve oyun alanlarındaki problemleri tanımlamaya çalıştığı makalesine yer veriyoruz.

* Solomon, Susan G. "The Problem." [Sorun] *The Science of Play: How to Build Playgrounds that Enhance Children's Development* [Oyun Bilmi: Çocukların Gelişimini Arttıran Oyun Alanları Nasıl Yapılır] içinde, 10-31. Hanover ve Londra: University Press of New England, 2014. Solomon bu kitabını, *American Playgrounds: Revitalizing Community Space* [Amerikan Oyun Alanları: Kamu Mekanlarının Canlandırılması] (2005) isimli kitabına eşlik eden bir elkitabı olarak nitelendiriyor.

** Solomon'un oyun, oyun alanları ve kamusal alan üzerine düşünceleri için bkz. thescienceofplay.com/blog/.

Belirsiz zamanlarda yaşamaktayız. Devrimize damgasını vuran konu ise, çocuklarımızı geleceğin tanımlanmamış zorluklarına karşı hazırlama baskısı. Beklenmedik olaylara karşı çocuklarını hazırlamaya gayret eden ilk kuşak biz değiliz kuşkusuz. Oyuncak ve oyun alanları üreticisi Creative Playthings'in 1962 yılında çıkardığı katalogdaki mesajda ebeveyn ve öğretmenlerden "çocukları tamamen yeni bir dünyaya, yönünü, teknolojisini ve sosyal organizasyonunu tahmin etme cesaretini bile gösteremeyeceğimiz yeni bir hayata hazırlamaları beklendiği"¹ ifade edilirken, adeta bizim bugünkü sorunumuza hitap ediliyor. Dönemin tedirginliği Sputnik'in uzaya atılması ve süregelen Soğuk Savaş'tan kaynaklanıyordu; bugün ise biz çok daha ürkütücü teknolojik buluşlar, daha karışık bir politik peyzaj, daha yoğun ve kentsel bir fiziksel ortamla baş etmek zorundayız.

Bugün Amerikan oyun alanları, çocukların olgunlaşmasına yardımcı olacak veya onları geleceğin bilinmeyen zorluklarına karşı hazırlayacak birer kaynak teşkil etmekten çok uzaktır. Sanatçılardan oyun alanı kavramını yeniden düşünmelerini talep eden Creative Playthings'in Oyun Heykelleri bölümünde en iyi örneklerini gördüğümüz 1950 ve 1960'ların heyecan verici oyun alanlarının aksine, günümüzün tipik Amerikan oyun alanları çocukları belirsizliklere hazırlama konusunda özellikle başarısızdır. Eleştirel düşünce, zekice mantık yürütme, umutla araştırma veya heyecanlı maceralar yaşama gibi unsurların vurgulanması yerine, güven kaygısının öne çıktığı, bakımsız kafeslere dönüştüğü görülmektedir.

DPH + E (KFC + P)

Günümüzün tipik oyun alanına baktığımızda, kişisel keşif veya sosyal gelişim için fazla olanak sunmayan, estetik açıdan itici bir yer görürüz. Donanımları ise, hemen her çocuğun kolaylıkla üzerinde hareket edebileceği, öngörülebilir ve küçümseyici unsurlardan meydana gelir. Herhangi bir çaba sarf etme gereği veya bir engelin üstesinden gelme duygusu yoktur. Herkes başarılıdır, ancak bu başarı bir zafer değildir, ayrıca herhangi bir çaba veya işbirliği de gerektirmez. Hiçbir çocuk bu ortamı değiştiremez. Bir çocuğun farklı bir şeyler denediğine işaret eden sıyrılmış bir diz veya çürümüş bir dirsek benzeri ufak tefek yaralanmalara

pek rastlanmaz. Birtakım çirkin, uyumsuz ve yapay renkler bu alanın neşeli bir yer olduğunu adeta çocuklara haykırmakta; renk seçimi, oyun malzemesinin eğlenceyi önceden ürettiği hissini vermektedir. Çocukların kendi mutluluklarını yaratabileceklerine güven yoktur.

İngilizler bu standart oyun alanlarına kısa bir isim takmışlardır: DPH; donanım, parmaklık, halı (KFC: *kit, fence, carpet*).² Aynı köhne takımın kopyası olan Amerikan düzenlemeleri, bu karışıma tehdit edici bir unsur daha katmışlardır: ebeveynler. DPH + E'nin banal sonucu olarak, çocuklarımızın birazcık bağımsızlık kazanmasına, birkaç beceri öğrenmesine, kendi yaşında ve başka yaşlardaki çocuklarla bir araya gelmesine, hatta üzerlerini biraz kirletmelerine fırsat tanımamış oluyoruz.

Amerikan oyun alanı tasarımında alınan kararların pek çoğunu, mali sorumluluklar dahil olmak üzere, masraflar belirlemektedir. Park müdürlükleri ve okul idareleri, “eski göründüklerinde” değiştirebilecekleri standart donanım satın almaktadırlar. Böylelikle, en öncelikli şartlar olan kolay bakım ve mali sorumluluğun sınırlanması konuları halledilmiş olmaktadır. Plastik ve metal ürünlerin bakım ihtiyacı ya çok azdır, ya da hiç yoktur. Ayrıca bazı yerlerde, yağmur çiselediğinde veya sis bastığında kaygan olabilir endişesiyle oyun malzemelerinin kullanımı yasaklanmakta, bu şekilde ekstra güvenlik sağlanmaktadır.

İmalatçılar ürünlerinin tüm federal yönetmeliklere uygun olduğu ve hatta aştığı konusunda müşterilerine güvence verirler. Ancak, mali yükümlülük masrafı fiyatların içine dahil edilmiş olduğundan ekipman pahalıdır; yerel yöneticiler, yasal kaygıları imalatçılara devretmek ümidiyle hazır ürünleri tercih ederler. Giderek daha kavgacı bir millet haline geldik. 1980'lerden itibaren bir mağduriyet kültürü geliştirdik.³ Ebeveynler, çocuklarının başına gelen en ufak incinmede bile, kendi çocuklarından başka birinin sorumlu tutulabileceğini düşünmektedir. ABD'nin yasal sisteminde bazı sakatlanmalarda cömert bedeller ödenebildiğinden, ebeveynler çoğu zaman maddi karşılık arama yoluna gitmektedir. Haksız fiilden doğan hasarlar diğer ülkelerin yasal sistemlerince kısıtlanmış olduğundan, Avrupa'da veya Japonya'da maddi tazminat çok düşüktür. Bu ülkelerde, çocukların yaptığı işlerin bilincinde olmaları, kendilerinin ve toplum güvenini göz önünde bulundurmaları beklenir.⁴ Bir kazadan sonra, bir Avrupalı veya Japon çocuğun “Neyi yanlış yaptım?” diyeceği düşünülürken, Amerikalı bir çocuk (veya ebeveynleri) “Avukatım nerede?” diye sorabilmektedir.⁵

Amerikan güvenlik yönetmeliklerinin sorunu, önemsiz veya ciddi her türlü zarar görme olasılığını kapsamasıdır. Tüketici Ürün Güvenliği Kurumu'nun (CPSC: Consumer Product Safety Commission) *Public Playground Safety Handbook* [Kamusal Oyun Alanları Güvenliği El Kitabı] adlı ilk yayını 1981 yılında basılmıştır. Oradaki “öneriler” ile onu takip eden ASTM'nin (ASTM: American Society for Testing and Materials / Amerikan Test ve Malzeme Kurumu) daha teknik standartları devamlı güncelleştirilmekte ve kanunlar kadar etkili olmaktadır. Sigorta ajansları müşterilerinin bu kurallara uymalarını talep etmektedir. Saygın bir oyun alanı danışmanı ve güvenlik uzmanı olan Teri Hendy, ASTM standartlarının yazılmasına katkıda bulunmasına rağmen, yönetmelikte risklerin tümüyle yok edilmesi amaçlandığından, standartların kurumsal olarak baştan beri başarısız olduklarını ifade etmektedir.⁶ Şimdi ise ASTM'nin sadece ölümcül, hayatı tehdit eden veya sakatlık bırakan yaralanmalara odaklanmış olması gerektiğini düşünüyor ve küçük yaralanmalara

gösterilen ilginin gereksinimlerimizin önüne geçtiğine dikkat çekiyor.⁷ Diğer gözlemciler de genellikle küçük ve büyük olayları bir araya toplayıp, hepsini birden tek bir “yaralanmalar” kategorisinde değerlendirdiğimizi beyan ediyorlar.⁸

CPSC yönetmeliklerine göre, donanımın kuralına uygun olması gerekmektedir. Ancak, bu beklenti de başlı başına bir tehlike arz edebilir. Danimarkalı peyzaj mimarı Helle Nebelong'a göre, bilhassa basamaklarda ve yatay çubuklarda görülen, tekdüze aralıklarla dizilmiş parçalar çocukları belirli bir uyum beklentisine itiyor ve değişikliklerle baş etme konusunda onları hazırlıksız bırakıyor.⁹ Ortamlarını hiçbir zaman değerlendirmek durumunda olmamış çocuklar, bir merdivenin basamaklarının veya tırmanma demirlerinin arasındaki aralıkların tümünün eşit olduğunu varsayacak, mükemmel olmayan bir durumla karşılaştıklarında gereken kararları vermektен aciz olacaklardır. Nörologlar Sandra Aamodt ve Sam Wang'a göre, Amerikan oyun alanı donanımları, çocukların tehlikeli ve güvenli unsurları birbirinden ayırt etmelerinde yetersiz kalmaktadır.¹⁰

Diğer bir çelişki ise, her şeyi kapsadığı iddia edilen federal Amerikan yönetmeliklerinin bazı gerçek tehditleri kaçırmış olmasıdır. En göze batan eksiklerden biri de CPSC'nin *Public Playground Safety Handbook*'taki [Kamusal Oyun Alanları Güvenliği El Kitabı] (2008) salıncaklar konusunun ele alınışıdır. Saptanan “kullanım alanı”, “donanımın çevresini her yönden 1,80 metre” yarıçapında saran ve içinde hiçbir şey olmayan bir dairedir. Yer kaplamasının farklı bir renkte olması (örneğin büyük bir daire) kullanım alanlarının belirlenmesinde sıkça kullanılan bir yöntemdir. Bu kağıt üstünde mantıklı görünse de, bir oyundan başka oyuna koşmakta olan iki-üç yaşlarındaki bir çocuğa fazla bir şey ifade etmeyecektir. Salıncakların biraz yükseltilmiş bir düzlüğe (örneğin, alçak bir tümseğe) yerleştirilmesi, kullanım alanını belirlemek ve küçük bir insanın yolunu değiştirmek için daha elverişli bir çözüm olabilirdi. Ancak böyle bir fikir ne önerilmekte ne de desteklenmektedir.

Federal yönetmelikler, gereğinden fazla geliştirilmiş, risk önleyici donanımlar temin etmekle kalmaz, çocukların yaşlarına göre gruplanmalarını öngörerek, oyun alanının yapısı ile günümüzün oyun pedagojisi anlayışı arasında bir kopukluk oluşmasına da neden olur. Genelde, oyun alanlarımızda iki ile beş yaş arası çocukların oynadığı bir alan, bir de beş ile on iki yaş arası çocuklar için daha yüksek aletlerden meydana gelen ikinci bir alan bulunmaktadır. İmalatçılar son zamanlarda altı aylıktan yirmi üç aylığa kadar olan bebekleri kapsayan üçüncü bir kategori yaratmışlardır. Bu bakımdan oyun alanlarında, en minik kullanıcılara ait bölümlerin de yakında görüleceğine şüphe yok. En ufak ve en korunmasız kullanıcıların daha büyük katılımcılardan ayrılmasında belli bir mantık olsa da, çağdaş eğitimciler ve psikologlar değişik yaş gruplarının birbiriyle etkileşimini, büyüklerin küçükleri olgunluğa doğru sevk etme yolu olarak görüyor ve kaynak olarak Lev Vygotsky'nin (1896-1934) yazılarını gösteriyorlar.¹¹ Onlarca yıl önce vefat etmesine ve çalışmaları Batı'da ancak 1960'lardan sonra tanınmasına rağmen, Vygotsky'nin öğretileri 1980'lerden beri etkili olmaya devam etmektedir.¹²

Bugün oyun alanlarında uygulanmakta olan yaş ayrımları 1950'lere, çocuk psikologları Jean Piaget ve Erik Erikson'un en duyulan sesler olduğu zamana dayanmaktadır. Her ikisi de, çocuk gelişiminin birbirini izleyen evrelerinin önemini vurgulamaktaydı.¹³ Ancak,

bütün çocukların bu önceden belirlenmiş evrelerden geçmedikleri bilim insanları tarafından artık ispat edilmiş olduğundan, Piaget'nin teorilerine kuşkuyla yaklaşılmaktadır.¹⁴ Günümüz düşüncesinde, daha büyük çocukların küçük çocukları beraberlerinde sürükleyerek (bunun için Vygotsky'nin kullandığı terim “proksimal gelişim bölgesi”dir), onların sosyal ve bilişsel gelişimlerine yardımcı oldukları, bu etkinin çocukların kendi başlarına veya yaşlılarıyla oynayarak edindikleri gelişimden biraz daha fazlasını sağladığı savunulmaktadır.

Kullanılmakta olan oyun alanı tasarımını beğenenlerin her zaman öne sürdüğü iddia şu olmuştur: Donanım sıkıcı olabilir ama çocukların çok aktif şekilde hareket etmelerini sağlıyor. Son zamanlarda yapılan araştırmalar bu savın da pek geçerli olmayabileceğini göstermektedir. Sınırlı bir ön çalışmaya göre, çocukların sırada bekleyerek geçirdikleri vakit veya kullanım imkanının kısıtlı olması göz önüne alındığında, donanımın sadece var olmasının fiziksel hareketliliği arttırmadığı görülmüştür.¹⁵ Bugünkü donanım elle kavrama ve el koordinasyonu için faydalıdır; vücudun üst kısmına, çocuğun kuvvetine veya kondisyonuna tesiri yoktur.¹⁶ Çocukların asıl ihtiyacı, koşma, atlama, zıplama ve sıçrama gibi lokomotor becerilerini geliştirecek hareketlerdir. Hastalık Kontrol ve Önleme Merkezleri (Centers for Disease Control and Prevention) tarafından basılan yönetmeliklerde, ebeveynlerden, çocuklarına kemik ve kas kuvvetlendirici hareketlerin yanı sıra aerobik hareketler de yaptırılmaları özellikle rica edilmektedir.¹⁷

Yenilikçi çözümlere ihtiyacımız olmasına rağmen, oyun alanı yaptıran kimseler, uzmanlık ve tasarımlarının pahalı olacağını varsayarak (ki değildir) sıklıkla mimarları, peyzaj mimarlarını veya sanatçıları devre dışı bırakırlar. Tasarım profesyonellerinin projede yer almaması sonuçların yavanlığına katkıda bulunur. Halbuki tasarımcılar, olası yasal davaların getirebileceği mali yükü de göz önünde tutar, masrafları yükseltmeden projeyi geliştirirler. Herkesin kazançlı çıkacağı bu durumun sonuçlarına bakarsak, sıradan malzemedan daha faydalı ve daha hesaplı olan yaratıcı tasarımların giderek artacağını söyleyebiliriz. San Francisco'daki Dolores Park'ın içinde bulunan Helen Diller Oyun Alanı'nda (2011) peyzaj mimarı Steve Koch, hazır donanımların yerleşimlerini değiştirip bunları kendi tasarımı olan parçalarla karıştırarak kullanmıştır. Oyun alanının başyapıtı Jackie Safier'in sözlerine katılmamak mümkün değil: “Parayı tasarımcıya sarf edin, faydasını sonunda görürsünüz.”¹⁸

Parmaklık

Standart oyun alanı donanımları çocuklarda bıkkınlık yaratırken, genelde bu alanları çevreleyen yüksek parmaklıklar da oyun oynamanın kesin sınırlara tabi bir faaliyet olduğunu açıkça ortaya koyar, çocuğun hareketlerini kısıtlar, oyun dünyasının kapalı bir yer olmasını sağlar. Günümüzde birer kafesli adaya dönüşmüş olan oyun alanları, çocukların “esarete” büyütüldükleri algısını daha da kuvvetlendirir.¹⁹

Olmazsa olmaz parmaklıkların amacı küçük çocukları trafikten uzak tutmak olsaydı varlıkları daha kabul edilebilir olurdu. Otomobiller küçük çocuklar için gerçek birer tehdit oluşturdıkları için tabii ki bizim de onların sokağa çıkmalarını önlemek için elimizden

gelen her şeyi yapmamız gerekir. Ancak, parmaklık tek çözüm yolu değildir. Genelde sık çalılarının kullanıldığı peyzaj düzenlemeleriyle, çocukları “hapishane”ye kapatmış gibi olmadan aynı sonuca ulaşılmaktadır. Alternatif bir yaklaşımda ise parmaklıklar muhafaza edilirken, bitki veya mimari unsurlarla kamufle edilmektedir. Mimar Linda Pollak (Marpillero Pollak Architects) bankları farklı şekillerde yerleştirip bir dinlenme köşesi yaratarak veya bir tırmanma aleti yahut bir salıncak ünitesini bir girintiye yerleştirerek, hiç düşünülmemiş birçok yöntem bulunabileceğine işaret etmektedir.²⁰

Günümüzde, genellikle sokaklardan uzakta olan oyun alanlarını çevreleyen yüksek parmaklıklar, ebeveynlerin çocuklarının dışarı çıkacağı korkusundan çok, istenmeyen kişilerin içeriye gireceği korkusunu yansıtır. New York Belediyesi'nin bir kararına göre, yanında çocuk olmayan kişilerin oyun alanlarına girmesi yasaklanmıştır. Başka şehirlerde de buna benzer kurallar veya uyarılar kullanılmaktadır. Park kapılarına asılan tabelalar mesajı daha da kuvvetlendirmekte, çok da zarif olmayan bir tonla ebeveynlere dikkatli olmalarını, yalnız dolaşan büyüklerden şüphelenme gereğini hatırlatır.

Başta ebeveynler olmak üzere toplum genelindeki çocukların oyun alanlarından kaçırılacağı korkusu yersizdir. “Yabancı tehlikesi” son derece gerçek bir paranoya olmakla beraber, onu tetikleyen korkular hiç de gerçekçi değildir. Amerikan çocukluk tarihi uzmanı tarihçi Steven Mintz bu korkuların ilk olarak 1970'lerde ortaya çıktığını ve o zamandan beri de azalmadığını öne sürüyor.²¹ Abartılı korkuların haklı endişelerin yerini alarak, sonunda bizi korku kültürüne gömdüğünü anlatırken sosyoloji terimi “ahlaki panik”i kullanıyor. Mintz'e göre, güvenlik ve risk hakkında gülünç ama yaygın kanılar yerleşiyor ve politikacıları zorluyor; politikaların yazılmasında gerçekler değil, korkular egemen oluyor.²²

Bir yabancıların oyun alanından çocuk kaçırma olasılığı son derece düşüktür. Çocuk kaçıran kimselerin genelde bir yabancı değil, çocukların tanıdığı biri olduğu saptanmıştır.²³ Ülke genelinde kaçırılmalar konusunda 1999'da yapılmış olan son istatistikler,²⁴ o yıl Amerika'da 262.215 kaçırılma vakası yaşandığını belirtmektedir. (Devamını teşkil edecek çalışma ancak 2010'da başlamış ve henüz tamamlanmamıştır.) Bunların arasında sadece 115 vakanın çocuklar tarafından tanınmayan veya az tanınan kişiler tarafından gerçekleştirildiği görülmüştür.²⁵ Bir yazar bu rakamı başka şekilde ifade ediyor: 1999'da on dört yaş ve altında olan 59 milyon Amerikalı çocuğun bir yabancı tarafından kaçırılma olasılığı 655.555'te 1 idi. Aynı yazar, beş yıldan az bir zaman sonra (2003), on dört yaşından küçük 285 çocuğun yüzme havuzlarında boğulduğunu, 2408 çocuğun da araba kazalarında hayatlarını kayb ettiklerini belirtmiştir. Ufak bir hesap yaptıktan sonra, bir çocuğun araba kazasında ölme olasılığının bir yabancı tarafından kaçırılmasından çok daha fazla olduğu sonucuna varmıştır.²⁶ Araba kazalarının sebep olduğu ölümlerde neyse ki azalma görülmektedir (son araştırmanın yapıldığı yıl olan 2011'de 1140 çocuk). Etan Patz, Polly Klaas, Madeleine McCann gibi kurbanların isimlerine tepki veriliyor olmasını, yabancılar tarafından kaçırılıp öldürülme vakalarının çok ender olduğuna bağlayan başka bir gözlemcinin savı istatistiklerce de desteklenmektedir. Bu olaylar o kadar sıra dışı olmasaydı hatırlanması gereken çok daha fazla isim olurdu.²⁷ Bu feci olayların her birinde çocuklar ya yolda yürüyor ya da yataklarında uyuyorlardı; hiçbiri bir oyun alanından çekilip alınmamıştı.

Ebeveynlerin çocuklarını oyun alanlarında yalnız bırakmaktan tedirgin oldukları için onları yanlarına alarak arabada gezdirmekle trafik kazası riskini almaları ironiktir.²⁸ Bu durum oyun alanları ile 1950 ve 60'lardaki uçaklar arasında bir benzerlik yaratıyor: O zamanlar sayısız yetişkin uçağa binmekten korkarken, arabayla havaalanına gitmek istatistiksel olarak çok daha büyük risk taşırdı. Bugün de ebeveynler oyun alanlarından ürkmektedir. Ancak çocuklarını oraya götürürken yapmaları gereken araba yolculuğu, oyun mekanında bulunmaktan çok daha tehlikelidir.

Dahası, pek çok çocuğa yersiz korkular aşılamaktayız. Pediatri ve kamu sağlığı uzmanı Robert Whitaker çocukların ebeveynlerinin korkularını benimsediklerini ve onları bu kadar endişelendiren bir yere neden gitmeleri gerektiğini anlamadıklarını gözlemlemiştir.²⁹ Çocuklar ebeveynlerinin rahatsız olduğunu anlayarak, kendi tedirgin fikirlerini geliştirmektedirler. Birleşik Krallık'ta yapılan bir ankete göre, 7-14 yaş grubunda çocukları olan ebeveynlerin neredeyse yarısı, bir yetişkinin denetiminde olmadan çocuklarına dışarı çıkma izni vermenin riskli olduğunu düşünmektedirler. Bunların yarısı (ankete katılanların dörtte biri) en büyük tehlikenin kaçırılma olduğu düşüncesindedir. Bu korkularını çocuklara da aktarmışlardır: 7-14 yaş grubunun %48'i dışarda oynamak için yanlarında bir yetişkinin bulunması gerektiğini söylemiştir. 10-14 yaş grubunda bu rakam sadece %30'a inmektedir.³⁰ Aşırı koruma ve devamlı denetleme eylemlerinin mantıksızlığını gören Japonya'daki cüretli çocuklar diğerleriyle alay etmek için "yabancı tehlikesi" (*stranger danger*) adını verdikleri bir oyun oynarlar veya oyunları onları güvenlik kameralarının görüş alanından kasten uzak tutar.³¹

American Academy of Pediatrics'in [Amerikan Pediatri Akademisi] oyun raporunun baş yazarı Kenneth R. Ginsburg, kaçırılma tehlikesinin çocuklara abartılı bir şekilde telkin edilmesinden vazgeçmek gerektiğine dair daha pragmatik nedenler öne sürmektedir. Çocukların yabancılardan yardım istemesini gerektirecek hastalık, kaza, kaybolma gibi gerçek acil durumlara karşılaşılabileceklerini, bunu yapmadıkları takdirde daha büyük tehlikelere maruz kalabileceklerini ifade etmektedir. Çocuklarının bir yabancıyla hiçbir zaman konuşmamasını talep eden ebeveynler, çocuklarının gerçek yardıma ihtiyaçları olduğunda ona ulaşmanın yolunu kapamış olurlar.³² Belki de çocukları değişik konularda bilgilendirerek, kimin tehlikeli, kimin iyi niyetli ve hatta yardımcı olabileceğini saptamalarını sağlamalıyız. Bu eğitim daha açık bir oyun alanında başlayabilir.

Tek başına, daha yaşlı veya çocuksuz yetişkinleri oyun alanlarından dışlayarak, bu mekanların birer toplumsal merkez haline gelme olasılığını (büyük masraflar için haklı bir gerekçe oluşturarak) kısıtlamış oluyoruz. Buraların insanların devamlı ziyaret ettiği, rahatladığı, arkadaşlıklar kurduğu, kamu vicdanı edindiği "üçüncü mekan" veya "üçüncü yer" olma şansını yok etmiş oluyoruz.³³ Toplum demek yılda birkaç kere bir araya gelmek değil, komşuları tanımak, onları sık sık görmek demektir.

Sosyolog Eric Klinenberg'e göre, sosyal sermaye oluşumu sadece bir hoşluk veya tatlı bir dostluk kavramı değildir. Doğal afet zamanlarında, paylaşılmış alanların algısı ve birbirlerine sahip çıkarak yardımlaşma, insanların hayatta kalma şanslarını arttırmaktadır. 1995 yılının Temmuz ayında Şikago'yu kavuran bir sıcak dalgasında hayatlarını kaybeden-

lerin kim olduğu konusunda gayri resmi kuruluşları araştıran Klinenberg, şehrin suç oranı yüksek fakir mahallelerinden ikisini karşılaştırmış, sosyal altyapısı daha kuvvetli olan mahalledeki yaşlıların hayatta kalma şansının daha fazla olduğunu görmüştür.³⁴ Açık oyun alanlarının bu tür bir insani temel yaratmakta ne gibi katkıları olabileceği dikkate alınmalıdır.

Halı

Amerikan oyun alanlarının hemen hemen hepsinde görülen üçüncü öge ise "bütünsel örtü" veya İngiltere'de dendiği gibi "halı" olarak bilinen, yerinde dökülmüş, bir düz kauçuk kaplamadır. Her yerde görülen bu yüzey, oyun alanlarının riskten arınmış ve her şeyin ötesinde, temiz olduğu hissini kuvvetlendirir. Çocukların hareket ettiremediği, kalıplara sokamadığı veya yeniden şekillendiremediği bu kaplama, pahalı bir malzeme olduğu için çocukların yapabildiklerine en ufak bir katkıda bulunmadan oyun alanlarının masrafını ikiye katlayabilir.

Oyun alanı halılarının uygulanmaya başlaması çocukların korunması içindi. Gerçekten de bir zamanların oyun alanlarını kaplayan asfalt veya betondan çok daha güvenli olan bu malzeme kullanılmaya başlandıktan sonra, çocuklar için en büyük tehlike olan kafa kazaları 1970'lerin sonlarına doğru neredeyse yok olmuştur. Bu, önemsiz bir başarı değildir. Şimdi ise konu, sağlanmış olan güvenlik seviyesini sürdürerek çeşitlenme sağlanmanın ve maliyetleri düşürmenin nasıl mümkün olacağıdır.³⁵

Güvenli kaplama artık o kadar kanıksanmıştır ki, kauçuk kaplama da parmaklıklar gibi "araştırmaya olduğu kadar kaniya da bağlı olarak" tercih edilen bir öge haline gelmiş olabilir.³⁶ Bugün gerçekleşen düşme ve yaralanmaların çoğu vücudun üst kısmını ve bilhassa kolları etkilemektedir. Middlesex Üniversitesi Karar Analizi ve Risk Yönetimi Merkezi'nden (Centre for Decision Analysis and Risk Management, Birleşik Krallık) David Ball, kauçuk kaplamanın bu bölgede oluşabilecek yaralanmalara karşı koruyucu bir unsur olmadığını ifade etmektedir.³⁷ Tüm yaralanmalara engel olabilecek herhangi bir kaplama türü bulunmadığını kabul eden CPSC [Tüketici Ürün Güvenliği Kurumu], ahşap talaş, bezelye çakıl, kum ve parçalanmış araba lastiği gibi bazı gevşek dolgu seçeneklerini kabul etmektedir. Değişik yüzeyler yaratabilen bu malzemeler aynı zamanda darbeyi emer. Diğer taraftan, bakım ve takviye gerektirir.³⁸

Özenle seçildiğinde kum, ciddi kafa yaralanmalarını ve kimi kol bacak kırıklarını dikkate alan, çocukların üstünde oynayabileceği hesaplı bir yüzey teşkil eder. Peyzaj mimarı ve oyun alanı güvenliği uzmanı David Spease, kumun sanıldığından daha etkili bir yastıklama maddesi olduğunu gösteren deneyler yapmıştır. CPSC yönetmeliğinde kabul edilen kuma düşme yüksekliği 150 santimden 120'ye indirilince, özel bir karışım olan lapis kumunu güvenlik açısından denemeye karar veren Spease, malzemeyi şöyle anlatıyor: "İçinde kireçtaşıyla deniz kabukları vardır ve bunlar çoğunlukla akvaryumlarda kullanılır. Parçalanmış taşlarda tipik olarak görüldüğü üzere sivri köşeli değil, yumuşak kenarlıdır ve tanelerin çoğu neredeyse aynı boydadır. Aslında çok küçük bezelye taşına benzer." Denemeler sonunda Spease, lapis kumunun üç metrelik bir yükseklikten düşüşü yastıklayabildiğini, dolayısıyla daha yüksek yerlerde oynanabileceği ve üzerine inilebilecek farklı yüzeyler

yaratılabileceği sonucuna varmıştır.³⁹ Kum üzerine 3 metreden atlama sayesinde Amerikan oyun alanları, bu standardı koruduğu halde kötü sonuçlar almamış olan Alman oyun alanlarının gerçekçiliğini yakalamıştır.⁴⁰

Amerikan oyun alanlarında kum ve toprak olmaması bu ortamların sterilliğini artırır. Kullanılmış şırınga veya kedi dışkısı barındırabileceği için “sağlık riskleri” sayılan kum ve su, ABD’nin birçok şehrindeki oyun alanlarında yoktur. Burada da kararların korkuya göre alınmış olması mümkündür, çünkü (Amerikan kültüründen çok da farklı olmayan) Avusturya’da yapılan bir araştırma, kum havuzlarına iğne veya şırınga saklanması olasılığının “şehir efsanesi” denebilecek kadar az olduğunu göstermiştir.⁴¹ Belki kedi problemi o kadar az değildir, ancak, kumun sağlık riski haline gelmesini önleyecek basit çözümler bulunabilir. Japonlar hayvan dışkılarında endişe duymazlar; parktan çıkan son kişi kum havuzunun örtüsünü örter.⁴² Daha geniş kumlu zeminlerin korunması için de kuşkusuz kolay çözümler bulunabilir.

Kumsuz ve topraksız oyun alanları o kadar yaygındır ki, üstünü kirletme veya çamurda oynama fikri pek çok çocuğun tüylerini ürpertmektedir. 2012’de New York’un Bronx bölgesinde yetişkinler için yapılan bir çamurlu ve engelli yarışta, çocuklar için de bir bölüm ayrılmıştı. Organizatörler çocukları çamur havuzuna davet ettiklerinde, bazılarının katılmayı reddettiği görüldü. Sunuculardan biri “kirlenmekten korkmamalarını” söylediye de çocuklar çamura girmemekte diretti ve en sonunda birkaç kişi “balıkçıl kuşlar gibi zorla adım atarak” çamura girdiler.⁴³ Büyük olasılıkla, çocuklarını anaokulundan veya parktan almaya geldiklerinde onları üst başları temiz olarak bulmak isteyen ebeveynlerinin eğitiminden geçmişlerdi. Diğer taraftan, örneğin Norveç’te, yetişkinleri endişelendiren şey çocuklarının günün sonunda fazla temiz kalmış olmalarıdır. Japonya’da ise en az beş anaokulunda gündelik eğitim programının en önemli kısmını çamurda oynamak teşkil etmektedir.⁴⁴

Amerikalıların kire olan nefreti, rekreasyon dünyasının ötesinde, çok geniş yankılar yaratmaktadır. Kirin önemini *Why Dirt is Good?* [Kir Neden İyidir?] kitabında anlatan immünoparazitoloji doktoru Mary Ruebush, bir an için gözden kaybettiği emekleyen oğlunu at gübresi yerken bulduğunu anlatıyor. Küçük çocukların her şeyi ağızlarına koyduklarını, çünkü bünyelerinin bağışıklık sistemini kuvvetlendirmeye çalıştığını, bunun da defalarca “kir”e maruz kalarak gerçekleştiğini savunuyor. “Kir”i mikroplarla dolu olan her şey ve her yer olarak tanımlıyor. Çocuklar kiri küçük yaşta tadarlarsa, bu olay bağışıklık tepkilerini canlandırıyor. Genç bünye mikroplara saldırmakta “daha iyi, daha hızlı, daha odaklı” oluyor.⁴⁵ Ruebush’a göre, sağlıklı kalabilmek için çocuğun bünyesinin devamlı olarak mikroba maruz kalması ve yeniden eğitilmesi gerekiyor.⁴⁶

Dr. Joel V. Weinstock (Tufts Tıp Merkezi) ve Dr. David Elliott (Iowa Üniversitesi) helmint adı verilen kurda benzer yaratıkların faydaları hakkında çok ilginç bilgiler sunuyor ve bu “bağırsak kurtlarının gelişmiş ülkelerde artık neredeyse hiç görülmediğini” belirtiyorlar. Helmint çok ender olarak hastalığa sebep olur, öte yandan olumlu bağışıklık tepkilerini tetikleyebilir.⁴⁷ Weinstock çocukların “kirli yerlerde çıplak ayak dolaşmasını, kirlerin arasında oynamasını, yemek için eve girdiklerinde de ellerini yıkamak zorunda olmalarını”

savunuyor.⁴⁸ Weinstock ve Ruebush’un öne sürdüğü savlar karşısında, oyun alanlarında “çocukların ellediği bütün yüzeylerin” her gün temizlenmesi için dilekçe sunan Minnesota senatörünün gülünç duruma düştüğünü görüyoruz.⁴⁹

Ebeveynler

Eskiden ebeveynler çocuk alanlarının kenarında durur, bir şeye karışmazlardı. Şimdi ise onları oyun alanının tam ortasında, genellikle küçük (veya pek de o kadar küçük olmayan) çocuklarının tepesinde görüyoruz. Çocuklarının her hareketini izliyor ve çoğu zaman onları ekipman üzerinde de takip ediyorlar. Annette Lareau’nun *Unequal Childhoods* [Eşit Olmayan Çocukluklar] adlı kitabında bahsettiği ebeveynlikte sınıf farklılıkları, oyun alanlarındaki ebeveynlerin davranışlarında görülmemektedir. Ailelerin küçülmesi ve küçüklerin bakımında ebeveynlere yardımcı olabilecek ağabey veya ablaların azalması, durumu daha da zorlaştırmaktadır.⁵⁰ Ebeveynlerin şimdiye kadar hiç katılmadıkları oyunlara girmeleri dünyanın her yerine yayılan bir fenomen haline gelmiştir. Norveç ve Hollanda’da az sayıda da olsa, ebeveynler çocuklarına yapışmaya başlamış, Japonya’da ise “Canavar Ebeveynler” deyi mi ortaya çıkmıştır. Bu değişimler dikkat çekici bir şekilde yenidir ve henüz az sayıdadır.⁵¹

Çocuklarının tepesinden ayrılmayan ebeveynleri en çok ABD ve Birleşik Krallık’ta görürüz. İngiltere’de tam kadrolu çalışan ve sadece çocuklar için etkinlikler düzenleyen bir tesiste şöyle bir uç örnek yaşandı: Belediye başkanının anlattığına göre, “birkaç ebeveyn davetsiz olarak içeri girip görevlinin yaptığına münasebetsizce müdahale etmiş,” ve (saldırgan bir şekilde) “başkalarının çocuklarına disiplin vermeye yeltenmişler.”⁵² Bu noktada, oyun görevlileri ebeveynlere dışarı çıkmalarını söylemiş. Anlaşılan ebeveynler oyun alanının kural ve sınırlarına saygı göstermemiş, kendi çocuklarının ve de komşu çocuklarının oyun faaliyetlerine karışma hakkını kendilerinde görmüştür.

Çocukların oynadığı oyunları, okulda yapılmasını bekledikleri alıştırmaların seviyesine çıkarmak mecburiyetinde olduklarını düşünen bazı ebeveynler, oyun zamanının “kayıp zaman” olmaması için çocukların eğlencesini bir dizi emirler halinde organize etmektedirler. Üç yaşındaki çocuklarını “çalıştır ve öldür” derecesinde akademik hazırlık kurslarına yazdırarak onları çok küçük yaşta akademik başarı yarışına sokan ebeveynlerin, çocuklarının ileri yaşlarda motivasyon eksikliği çekebileceklerini veya disiplinsiz olabileceklerini bilmemeleri acıklıdır.⁵³

Ebeveynlerin çocuklarının oyunlarına bu denli müdahale etmelerinin başka nedenleri de vardır. Eğitimci Chris Mercogliano, John Bowlby’nin bir çalışmasına dayanan ve William ile Martha Sears tarafından savunulan doğal ebeveynliğin (attachment parenting) ters gittiğine inanmaktadır.⁵⁴ Sosyolog Barry Glassner, tarihçi Steven Mintz ve *Perfect Madness: Motherhood in the Age of Anxiety* [Kusursuz Delilik: Endişe Devrinde Annelik] kitabının yazarı Judith Warner çağdaş ebeveynlikten müşterek bir sesle bahsetmektedirler. Üçü de, etraflarında gelişen olayları kontrol edemediklerini hisseden ebeveynlerden oluşan bir toplum görmektedir; bu ebeveynler çocuklarını mükemmelleştirmeye ve kontrol etmeye odaklanmıştır. Gerçek otorite uygulayabilecekleri tek alan çocukları olduğu için, onları

fazlasıyla yönetmektedirler.⁵⁵ Kötüye gitmenin kaçınılmaz olduğu ekonomik kriz zamanlarında ise, çocuklarının gelecekteki başarısını garantiye almak için (buna inandıkları için) onlara çok yakın takip uygulamaktalar. Üç yazar da risk ve güvenlik konularında ebeveynlerin tutum değişikliğinin –belki de ekonominin durgunluğuna bağlı olarak– 1970’lerde gerçekleştiğine dair fikir birliğindedirler.⁵⁶

Ebeveynlerin çocuklarına aşırı müdahale etmesiyle yabancı korkusunun aynı zamanlarda ortaya çıkmış olması belki de tesadüf değildir. 1970 yılında başlatılan Ulusal Elektronik Yaralanma Gözetim Sistemi’nin (National Electronic Injury Surveillance System) (1978’de yeniden tasarlanmıştır) ebeveyn endişelerini arttırmış olması yüksek bir ihtimaldir. Başından beri, epidemiologlar (24 saat acil servisi olan yüz hastaneden alınan “olasılıklı örnekleme”ye dayanarak elde edilen) bu bilgilerin önemsiz ile ciddi olayları başarıyla ayırt etmiş olduğunu,⁵⁷ ancak, konunun kamuya iyi aksettirilemediğini savunmuşlardır. Ebeveynler kazaların gittikçe daha sık ve daha ciddi olmaya başladığını düşünmektedirler. Sonuç olarak, dengeleyici bilgi alamayan yetişkinler için kaza veya kaçırılma sonucu ölüm korkusu çok gerçek bir hale dönüşmüştür. Clark Üniversitesi’nde çocukluk gelişimi uzmanı olan Wendy Grolnick ebeveynlik konusunu derinlemesine incelemiş ve bir değerlendirme yapmıştır: Ebeveynler doğal ve içgüdüsel olarak çocuklarını korumaya gayret ederler. Son çalışmalarında, çocuklarının tehdit altında olduğunu algıladıklarında ebeveynlerin daha müdahaleci ve koruyucu olduklarını saptamıştır.⁵⁸

Yaralanmalar

Ebeveynler Amerika’daki oyun alanlarında yılda 200.000 yaralanma olduğunu beyan eden farklılaştırılmamış veriler karşısında, haklı olarak dehşete düşmektedir. Ancak, bu sayılar kırık bir kol veya çatlak bir kafatası gibi durumları ayırt etmez. Ayrıca, oyun alanlarındaki felaketler hakkındaki CPSC raporunda yaş aralığı on dört aylıktan yirmi bir yaşına kadardır. Yaş sınırının neden bu kadar yüksek olduğu merak konusudur, çünkü çocukların pek çoğu yeni yetme devresine girmeden oyun alanlarını terk ederler; hatta donanım imalatında üst yaş sınırı on ikidir. 200.000 yaralanma konusuna biraz anlam getirmek için bu sayının sadece yüzde dördünün hastanelik vaka olduğunu belirtmek gerekir. Konuya daha geniş açıdan bakacak olursak, merdivenden düşüp acil servise götürülen beş yaşından küçük çocuk sayısının da 100.000’i bulduğunu görürüz.⁵⁹ Merdiven kazalarındaki veri ayrıksı bir örnektir (sadece beş yaş altı), oyun alanlarındaki ise geniş kapsamlı olduğundan, merdivenlerdeki yaralanmaların yüzdesi çok daha yüksektir.

ABD ve Avrupa’daki kamusal oyun alanlarındaki ölüm vakaları sayıca (neyse ki) çok düşüktür.⁶⁰ Avrupa’daki sayı o kadar küçüktür ki nedenleri gruplamak mümkün olmamaktadır; bir araştırmacı bu feci olayların evlerde kullanılan ekipmanlardan kaynaklandığını düşünmektedir.⁶¹ ABD’de her yıl on iki bin çocuk (0-19 yaşlar arası) her türlü yaralanmadan dolayı hayatını kaybetmektedir.⁶² 2001-2009 yılları arasında oyun alanlarındaki donanım üzerinde gerçekleşen ölümleri kapsayan son CPSC verilerinde, bu sayının kırk, ortalama yaşın ise dört olduğunu görüyoruz.⁶³ Oyun alanlarında oluşan herhangi bir ölümün traje-

disini küçümsemeden, bu olaylara daha yakından bakalım. Yirmi yedisi ip, köpek kayışı, atlama ipi gibi “ikincil ürünler”den kaynaklanan istek dışı asılmalar veya boğulmalardı. İki vaka giysilerin rol oynadığı –CPSC tarafından çıkarılan bir kararla (16 CFR 1120) 2011’den beri vücudun üst kısmında giyilen kıyafetlerde kullanılması yasaklanan– ancak ikinci el giysilerle hala dolaşımda olan büzme iplerinin neden olduğu görülmüştür. Geri kalan on üç ölümden yedisi düşme sonucu baş veya boyun zedelenmesi, biri park malzemesinin kırılması, ikisi salıncakların devrilmesi, ikisi düşme (bir tanesinde travmatik hasar görülmemiştir), biri de yirmi bir yaşında bir gencin kullandığı arazi aracı kazası olarak gerçekleşmiştir.

Sanılanın aksine, fazla koruma tehlikeyi ortadan kaldırmamaktadır.⁶⁴ Ebeveynler çocuklarının başında dururken de, köşedeki kafede kahve içerken de küçükle orta arası yaralanmalar olacaktır. 2000 yılında Harvard Tıp Fakültesi tarafından yapılan oyun alanı yaralanmaları konulu bir araştırmada, yetişkin mevcudiyetinin sonuçları değiştirmedikleri görülmüştür.⁶⁵ Aslına bakılırsa, Amerikalı ebeveynler, çocukları onlara uymayan oyunlardan alıkoyacak tasarım ünitelerini istemeden de olsa bozmuşlardır. Peyzaj mimarı M. Paul Friedberg’in işaret ettiği gibi, eskiden zemine inen basamağın yüksek olması, küçük çocukların daha büyükler için tasarlanmış olan donanım tırmanmalarını engelleyen pratik bir çözümdü.⁶⁶ Ancak bugün, ebeveynlerin çocuklarını kaldırarak o basamağa çıkardıkları gibi, onları kucaklarına alarak döner kaydıraklara bindiklerini de görüyoruz. Çocuklar düşebiliyor veya ebeveynler bir dönemeçte sıkışıyor ve çocukların kolları bacakları kırılıyor.⁶⁷ Bu durumlarda büyük olasılıkla çocuğun ailesi şikayette bulunuyor ve/veya dava açıyor, donanım hemen “tehlikeli” olarak yaftalanıyor ve kaldırılıyor.

İkinci Dünya Savaşı sonrası İngiltere’de oyun alanı reformcusu Lady Allen of Hurtwood’un sözleri çok yerinde: “Kırık bir bacağı göze almak kırık bir şevki göze almaktan iyidir. Kırık bacak her zaman tamir edilebilir. Halbuki şevk kırılınca tamir edilemeyebilir.”⁶⁸ Yaralanmaları hafife almadan, ebeveynlerin hatırlaması gereken şey, oyun alanlarında gerçekleşen en kötü yaralanmaların kol kırıkları olduğudur. Çocukların kırılan kol ve bacakları çabucak iyileşir; kırıklar genelde yerlerine yerleştirilir ve ameliyata gerek kalmaz. Dolaşısıyla benzer zedelenmeler yetişkinlerde olduğundan çok daha önemsizdir.⁶⁹ ABD’deki sağlık hizmetlerinin sunduğu seçenekler birçok Amerikalı ebeveyni Lady Allen’in bakış açısından uzaklaştırabilir. Genel kanı, Medicaid [tıbbi destek almaya gücü yetmeyenler için tıbbi yardım sağlayan Amerikan sistemi] sınırı altında kalan çocukların ücretsiz tıbbi hizmet alamayacakları yönündedir, ama aslında onlar (ve fakirlik eşiği seviyesinin iki-üç misli üzerinde olanlar da) Medicaid veya Child Help Plus (İlave Çocuk Yardımı Artı, CHP) ile tedavi görmektedirler.⁷⁰ Hesaplı Bakım Yasası, sigortası yetersiz olan orta sınıf ailelere gereken desteği verebilir. Diğer taraftan, herkesin sağlık hizmetlerinden faydalanabildiği Avrupa ülkeleri, Birleşik Krallık veya Japonya’da bu sorunlar yaşanmaz.

Bu Berbat Duruma Nasıl Geldik?

Düzenlemelerinin yere özgü ve spesifik olduğu hissini veren bir “yer” yaratmak üzerine çok konuşuyor olmamıza rağmen oyun alanları basmakalıptır. İyi bir gözlemci olan Nicho-

las Day bu durumu şöyle özetliyor: “Bugün bir oyun alanında dolaşmak eyalet değiştirmeye benzer. Nerede olursanız olun, hep aynı şeyi görürsünüz.”²¹ Bu yeni bir gelişme midir, yoksa sadece daha görünür mü olmuştur? Belki de ikisinin karışımı demek doğru olur, çünkü oyun alanlarının geçmişine bakarsak, geç on dokuzuncu yüzyılın başında hepsinin aynı olduğunu, yirminci yüzyılın ortalarında yaratıcı olan ve sanatçılar tarafından tasarlanan parklar yapıldığını ve son otuz yılda da genel olarak inişe geçmiş olduklarını görürüz.

Oyun alanlarını kamusal dünyaya ilk yöneltenler, yirminci yüzyıl başlarında Amerikan sahillerine ayak basan göçmen dalgalarına yardım etmek ve hayatlarına çekidüzen vermek isteyen Reformcular olmuştur. Hükümetimizin en küçük vatandaşlarını nasıl koruyup iyi yetiştirdiğinin sembolü olan erken Reform devri oyun alanları geniş kapsamlı programlar sunmaktaydı. Yirminci yüzyılın başında, oyun alanlarının görevi çocukları sokağın tehlikelerinden korumak, onlara ileri kültürel imkanları sunmak, göçmenlere Amerikan kültürü vermek veya onlara John Dewey’nin dediği gibi, “kendi işlerini yapabilecekleri” belli bir yer sunmaktı. Reform devrinin oyun alanları oldukça iddialıydı ve bizim oyun mekanı tanımımızdan çok daha farklıydı. Çoğunlukla içinde duş ve banyolar olan bir soyunma odası, bir kütüphane ve/veya dış kliniği, oyun sahaları ve bir koşu parkuru bulunurdu. O devirde donanım diyebileceğimiz şey merdiven ve kaydırak “düzeneği”nden ibaretti.²² Bugünkü gözle bakınca, bu metal tırmanma ekipmanlarının bazıları epey entipüften görünmekte ve baş döndürücü bir yükseklikteymiş gibi gelmektedir. Bu egzersiz ekipmanları çocuklar kadar yetişkinlerin kullanımına da açıktı.²³ Bazı bulgular, cinsiyet ve ırk ayrımının uygulandığı Reform devri oyun alanlarının, yirminci yüzyılın başlarında “tehlike ve macera” aramaya atılan çocuklar tarafından terk edildiğini göstermiştir.²⁴

Merkezine çocukları alan kamusal oyun alanı, Reform devri zayıflayıp, göçmenler Amerika’nın usullerine alıştıktan sonra ortaya çıkmıştır. 1930’larda, bilhassa çocuklara yönelik oyun alanı donanımları önem kazanmıştır; bunlar, genellikle metalden yapılmış basit ve münferit salıncak, kaydırak ve tahterevallilerdi. Fantastik ve temalı parçalar da bulunurdu, ancak temel form genellikle salıncak, kaydırak ve bazen de çocuklar tarafından hareket ettirilen atıklarınca olurdu.

Genellikle mimarlar, peyzaj mimarları veya heykeltıraşlar tarafından tasarlanan yaratıcı oyun alanı örneklerini İkinci Dünya Savaşı’ndan sonraki yıllarda görüyoruz. Personel ve programlar hala çocukları eğlendirmeye yönelikti. Devrin olumluluğu, ekonomik gelişme, çoğalan boş zaman ve bebek sayısındaki patlama, Amerikan toplumunu değiştirmiş, kamusal rekreasyona yatırım yapılmasını körüklemişti. Bu devirde eğitimciler “özgün düşünmeyi tetikleyecek açık uçlu nesnelere” peşindeydi.²⁵ Artık ilkokul öğrencisi olan bu dönem çocuklarının yaratıcılıklarını kullanabilecekleri fırsatlar geliştirme gereğini fark etmişlerdi. 1950’lerde ve 1960’larda, soyut bir dil kullanarak dünyaya öncülük eden Amerikalı sanatçılar, kendi bakış açılarının Amerika’nın Soğuk Savaş’ta yaratıcılığın bir demokratik ideal olduğu anlayışına ne kadar iyi uyduğunu algıladılar.²⁶

1953 yılında New York’taki Modern Sanat Müzesi (MoMA), *Parents Magazine* (dergi, çocuk büyütme konusuyla ilgilenen bazı psikologlar tarafından 1926’da yayımlanmaya başlamıştır)²⁷ ile oyuncak ve çocuk oyun alanı donanımı imalatçısı Creative Playthings ufuk

açıcı bir oyun alanı yarışmasını finanse ettiler. Creative Playthings, derece alan projeleri üretme sözü vermişti. Kazanan projeler, sanatçıların ilginç ve estetik değeri olan oyun donanımı yaratabileceklerini göstermişti. Ödüllü tasarımların birinde çocuklar, kumdan tabanı olan ve çıplak nervürlü çelik çubukların tavanı oluşturduğu somut bir oyun evinde oynamaktadırlar. Diğer bir ödüllü projede ise koşma, zıplama veya küçük tünellerden emekleyerek geçme gibi faaliyetlerin gerçekleştirildiği alçak rampalar vardır. Asır ortasındaki yaratıcı oyun dürtüsünün en büyük ve en fazla reklamı yapılan eylemi, MoMA, *Parents Magazine* ve Creative Playthings’in bu ortak projesi olmuştur. O kadar ki, aynı zamanlarda alışılmadık oyun ortamları yaratan mimar ve heykeltıraşlar bu projenin gölgesinde kalmışlardır. Onların çalışmaları sayesinde çocukların maddi dünyasının değeri artmış, çocukların kendi güvenlikleri konusunda bilinçli kararlar verebilecekleri varsayılmaya başlanmıştır. Yetişkinler çocukların karşılaştıkları zorlukların üstesinden gelebileceklerini kabul etmiş, ebeveynler belirli miktarlarda risk alınmasına onay vermiştir.

MoMA sergisi, kamunun dikkatini sanatçılarla oyun alanı tasarımcılarının ittifakına çekmişti. 1961 yılı başında mimar Louis Kahn ve heykeltıraş Isamu Noguchi tarafından tasarlanan bir oyun alanı, bu konuda işbirliği kavramını perçinlemiştir.²⁸ Bu ikili, New York için daha önce hiç görülmemiş bir bütünsel oyun ortamı yaratmışlardı. Onları bir araya getiren kişi, Noguchi’yi daha önce Birleşmiş Milletler binasının yanında yapılması planlanan ancak uygulanmayan bir oyun alanı için seçen sanat hamisi Audrey Hess olmuştur. Bu oyun alanının, meşhur bir sanat hamisi olan teyzesi Adele R. Levy anısına yapılmasını istiyordu. Hess, bir mimarı alıştığı ölçekten daha küçük, bir heykeltıraşı ise alıştığından daha büyük ölçekte çalışmak üzere görevlendirmekle, Riverside Park’taki alanda çok özgün bir projenin yaratılacağını garantiye almış oluyordu.

İki sanatçının ağırlıklı olarak beton kullanarak geliştirdikleri tasarım, parkın üç farklı kotunu kapsıyor, fakat Riverside Drive’dan geçenler tarafından görülmüyordu. Mekan farklı rampalarla düzenlenmişti. Dolgu zemin üstündeki kaydırakları, tepesi kesik piramitleri, soyut beton şekilleri ve amfi tiyatrosuyla bu oyun alanı planı, aktivite alanlarının beton yüzeylerle iç içe geçişiyle ünlenmiş; yeryüzü şekilleri, kalıcı sert peyzaj haline gelmişti. Diğer taraftan, başka yerlerden birçok insan çekeceğini düşünen mahalle sakinlerinde tetiklediği olumsuz tepkiler projenin kötü bir şöhret edinmesine neden olmuştu. Hiçbir zaman uygulanmayan proje (büyük ölçüde mahalle baskısından dolayı), çevre tasarımıyla genç tasarımcıların akıllarına kazınmış oldu.

1960’ların sonuna doğru, mimar Richard Dattner ve peyzaj mimarı M. Paul Friedberg, birbirlerinden ayrı olarak, Kahn-Noguchi’nin bütünsel çevre kavramını ele aldılar. Her ikisi de, New York City’nin parklarında bulunan ve çoğu Parklar Müdürü Robert Moses zamanından (1934-1960) kalma, münferit ve genellikle metalden yapılmış salıncak, kaydırak ve tahterevallilerin çocukların oyunlarını kısıtladığını düşünüyordu. Çocukların faaliyetlerini yatay ve düşey olarak birbirine bağlayan, böylelikle alanın her tarafını yapılacak işlerle dolduran projeler çizdiler. Onların duyarlı ve sanatsal çıkarımları, çocukların fiziksel zorluklara göğüs gerebilecekleri ve uygun koşullar sağlandığında karışık ve zor oyunları başarabilecekleri yönündeydi.

Karmaşık montajlardan oluşan tasarımları, çocukların doğru karar verme becerisine, yahut hiç olmazsa sınırlı riskler alıp yanlışlarından öğreneceklerine olan güveni göstermektedir. Gerek Friedberg, gerekse Dattner'in yarattığı parklar nötr ve renksizdir. Tasarımlarının çoğunda taş tümsekler ile ahşap çerçeveleri birleştirdiler. Metal donanımlarla büyüyen genç halk için, ahşap ve taşla karşılaşmak herhalde önemli bir keşif gibi gelmiş olmalıdır. Bu oyun alanları, hem pahalı olmayan ve güvenli bir yüzey teşkil eden hem de dinamik bir oyun alanı oluşturan kum üzerine oturuyordu.

New York'un Central Park'ında bulunan Macera Oyun Alanı (1966), Dattner'in işlerinden zamanımıza kadar gelen mükemmel bir örnektir. Çalışmasının kaynağı olarak Kahn-Noguchi oyun alanını verir (Amsterdam'dan Carve da Lahey'deki Billie Holiday Park'taki oyun tepesi için aynı kaynaktan esinlendiklerini belirtmiştir). Başlangıcından itibaren bazı değişimlere uğrayan Dattner'in macera oyun alanı, çocukların nasıl taş piramitlere çıkabileceğini, bir ağaç eve tırmanabileceğini, bir dizi tünelin içinde saklanabileceğini veya bir su kanalında oynayabileceğini göstermeye bugün de devam etmektedir. Parktaki betondan yapılmış alçak, yılankavi duvar bilhassa cana yakın bir unsurdur; oyun alanını sempatik bir şekilde kucaklarken, aynı zamanda tırmanma, koşma veya dengede durma gibi faaliyetler için ilginç bir yapı oluşturmaktadır.⁷⁹

Dattner ve Friedberg sadece Kahn ve Noguchi'den esinlenmemişlerdi. Genç insanların ikisi de Lady Allen of Hurtwood'la tanışmış ve ona hayran olmuşlardı. O da 1968'de çıkan kitabı *Planning for Play*'de [Oyun için Planlama] projelerini anlatarak hayranlıklarına karşılık vermişti. Lady Allen, Almanların ağır hava saldırıları sonrası harabeye dönüşen Londra sokaklarındaki yıkıntılar arasında çocukların oynayabildiğini görmüştü. Ayrıca savaş sırasında Danimarka'da C. Th. Sørensen'in ev aletleri kalıntılarından ve inşaat artığı malzemelerden yarattığı oyun alanları hakkında bilgisi vardı. Bunun üzerine, macera oyunlarını Britanya'ya sokmaya karar verdi ve sonuçta ülkesinde birçok macera oyun alanının kurulmasına tanık oldu. Bu alanlarda çocuklar, denetleyen fakat karışmayan bir oyun kurucu nezaretinde, alet ve "hurda" kullanarak kendi ortamlarını yaratabiliyordu. 1960'taki açılışından kısa bir süre sonra Londra'nın Notting Hill Macera Oyun Alanı'nda çalışmaya başlayan Yeni Zelandalı Donna Buck, bu parkların etkisini şöyle dile getiriyor: "Yaş, sakatlık, din, etnik kimlik, fakirlik, sosyal ihtilaf vb. nedenlerden dolayı yaşamları sınırlanmış çocuklar, okul öncesinden itibaren macera oyun alanlarında bir araya gelebilir ve oradaki karışık gruplar içinde kendi seviyelerini bulabilirler. Bunun başka hiçbir ortamda gerçekleşmesi mümkün değildir."⁸⁰ Oyun kurucular bazen mekan kullanımını azamiye çıkartmak ve en büyük ve taşkın çocukların en küçüklerden uzakta oynamalarını temin etmek için yarı sabit kuleler inşa ederdi. Bunlar da erken devir park teçhizatı sayılırdı. Donna Buck, 4,5 metre yükseklikte üçgen şeklinde bir kule inşa ettiklerini hatırlıyor. Bu kuleler, bazı asi ergenlerin enerjilerini yeniden odaklamak için bir strateji olarak geliştirilmişti.⁸¹ Buck'ın verdiği mesajın önemi, büyük çocukların parktan çıkarılmayıp onlara hakim olabilecekleri daha da ilginç mekanlar veriliyor olmasıydı.

Oyun alanlarında işlenebilen "bağımsız parçalar" (*loose parts*) kullanılması fikri, eldeki artmış kereste, ev aletleri malzemesi veya her tür hurdayı değerlendirme niyetiy-

le başlamış, sonuçta bunlar macera oyun alanlarının donanımı haline gelmiştir.⁸² Tahmin edileceği gibi, Dattner ve Friedberg dönüştürülebilir parçaları da tasarımlarına katmanın yollarını bulmuşlardı. Bilhassa Dattner, New York Central Park'ta yaptığı (ismi Avrupalı benzerlerini çağrıştıran) macera oyun alanında birbirine kenetlenen yatay inşaat parçaları tasarlayıp, bunları taş piramitlerin içinde depoladı. Dattner enerjik serbest oyun için sağlam temeller yaratıyordu. Friedberg ise, kentsel oyun alanlarının kuşaklararası bir düzenlemenin parçası olması gerektiğini düşündüğünden, çocukların kırsal alanlarda karşılaşılabilecekleri beklenmeyen sonuçların benzerlerini yaratma yolunu aramıştı. New York City Toplu Konut İdaresi'nin (New York City Housing Authority) Riis Evleri (Pomerance ve Breines, 1949) için 1960'larda yaptığı öncü iş, bugün tanınmayacak ölçüde değiştirilmiştir. Dattner'in burada yaptığı, daha önceki bir geleneğin –yani kentsel kitle için doğanın yeniden kurgulanmasının– biraz farklı ve güncellenmiş soyutlamasıdır. Bu anlayışın erken örnekleri ise, New York'taki Central Park ve San Francisco'daki Golden Gate Park'tır.⁸³

Britanya ve İskandinavya'ya ait sert ve dağınık macera oyun alanlarından çok daha rafine görünen Dattner ve Friedberg örnekleri, yine de diğerlerinin ruhunu yakalamıştır. Friedberg ve Dattner'in kendi kendine yeten oyun alanları, çocukların bağımsız olmasını mümkün kılmıştır. Yalnız da olsalar, bakım verenleriyle gelmiş de olsalar, oyun alanına çocuklar egemen olmuş, yetişkinler arka planda kalmıştır. Çocuklar da yetişkinler gibi kendi sosyal ağlarını kurmuştur. Dattner ve Friedberg'in macera oyunları konusunda fazla romantik olduklarını düşünenler, Michael Apted'in *Seven Up* serisinin ilk bölümünü seyretmeliler. Apted, farklı ortamlardan gelen yedi yaşındaki çocuklarla ilk olarak 1964 yılında röportaj yapmaya başlamıştı.⁸⁴ Her yedi yılda bir aynı kişilere geri dönmüş ve her buluşmadan sonra bir güncelleştirme filmi yapmıştı. Seçkin ve eğitilmiş ortamlardan gelen çocuklarla çok daha mütevazı çevrelerin çocuklarını bir araya getirdiği açılış bölümü, çocukların birbiriyle tanışacağı bir Londra seyahatiyle bitiyordu. Çocuklar bir partide kaynaştılar, ayrıca bir macera oyun alanında da beraberce vakit geçirdiler. Yapımcılar oyun alanını, bu kadar farklılık gösteren bir toplumun paylaşacak faaliyetler bulabileceği bir yer olarak görüyordu. Macera parkı kavramı Birleşik Krallık'ta ortaya çıktıktan neredeyse yirmi yıl sonra çocuklar, bu mekanların fiziksel faaliyet, taşıma, obje yapma ve çevreyi değiştirme özgürlüğünü desteklediğini göstermiş oldular.

Amerikan oyun alanı tasarımının inişte olduğu 1980'lerden beri gözlemlenmektedir. 1980'de bile geleneksel donanımın fazla güvenli olduğu ve çocukların bunları kullanmak istemediği raporlarda yer almaktaydı.⁸⁵ Günümüzde her yerde var olan –bağlantıların muhafaza edilip geri kalan her şeyin basitleştirildiği, direk ve platform olarak şekillenen- standart donanımın, Dattner ve Friedberg'in kazanımlarının kötü versiyonları olduğunu görmek cesaret kırıcıdır. Günümüzde Amerikan malı oyun alanı donanımı imal eden şirket sayısı çok azdır ve ürettikleri malzemenin çoğu birbirinin aynısıdır. Farklılık çoğu zaman sadece renklerde; 1980'lerden itibaren metal üzerine ucuz toz kaplama yapılabilmesi, bir sürü garip ve çirkin renk olanağı yaratmış, bu da direk ve platform tasarımlarının daha da ucuz görünmesine sebep olmuştur. Toplum olarak güvenlik konusundaki endişemiz, ulusal güvenlik yönetmeliklerimizin gelişimi ve halen devam etmekte olan okul ve belediye-

lere karşı açılacak dava tehditleri, donanım imalatının başarısına katkıda bulunmuş ve Amerikan oyun alanlarının belirleyici unsuru olarak öne çıkmasına destek olmuştur.

Çocuk Oyun Alanları Kültürleri Yansıtır

Oyun alanları bir toplumun değer ve yaklaşımlarını yansıtır. Avrupa’da çıkan bir derginin editörlerine göre, dünya görüşü birbirine destek olup yardım etmek olan “kolektivist” İskandinavya ile herkesin kendi çıkarlarını (ve dava edilme olasılığını) kolladığı “bireyci” anlayışı ayırt etmek gerekir. Kolektivist ve bireyci toplumlar arasındaki çatallanmayı saptamak, en iyi oyun alanlarının çoğunun neden İskandinav ülkelerinde veya Kuzey Avrupa’da bulunduğunu anlamaya yardımcı olacaktır. Daha geniş açıdan bakacak olursak, derinlikli toplumsal desteği olan bir “kolektivist tepki”, herkesin iyiliğini dikkate alma lüksüne sahiptir. Diğer taraftan “bireyci tepki”, kendini korur, riske meydan bırakmaz ve gerekenin ötesinde “ihtiyaç fazlası” güven barındırır.⁸⁶ Kuzeyliler ve Kuzey Avrupalılar, oyun alanlarında edinilen hayat becerilerini ve sosyalleşmeyi önemserler. Kolektif bakış açısı için bu araçlar hayati önem taşır; kamu alanı sosyal etkileşim için bir antrenman sahasına dönüşür. Kamusal tecrübeye yatırım yapılan Kuzey ülkelerinde akademik eğitim, ancak çocuk yedi yaşına geldiğinde başlar.⁸⁷ Diğer taraftan, İngilizce konuşulan ülkelerde (özellikle ABD ve Avustralya’da) bireyci odağın korunduğunu ve bu ülkelerin, içerik ve sinamanın, sosyalleşme veya toplumsal anlayıştan daha değerli olduğu eski bir eğitim modeline yenik düşmüş olduğunu görürüz. Bütünleşik deneyimin parçası olarak oyun ve oyun alanlarına gösterilen ilgi sınırlıdır.

Kolektivist düşünceyle bireysel düşüncenin karşıtlığı, eğitim sorunlarının çok ötesine, müşterek mesuliyet kavramına kadar uzanır. Örneğin İsveç’te, bütün vatandaşlar bütün çocuklardan sorumludur.⁸⁸ Bu kolektif bakış açısı, çocuklarına her an göz kulak olan bir yetişkin bulunduğu dair ebeveynleri telkin eder. Diğer taraftan da çocuklara, başlarına çok aykırı bir şey gelmemesi için sürekli denetlendiklerini hissettirerek, içlerini rahatlatır. Bu kadar güvenli bir atmosferde, ebeveynler de çocuklarını özgüvenli olmaları konusunda cesaretlendirmekten çekinmezler. Bir derginin editörleri konuyu şöyle özetlemiştir: “Çocuğun öne çıkan imgesi savunmasızlık mı, yoksa beceriklilik mi olmalıdır?”⁸⁹ Çocuğun ihtiyacı olan şey korunmak mıdır, yoksa bağımsızlık mı?

ABD, kolektivist düşünceye bariz bir tezat teşkil etmektedir. Ne gariptir ki bireyciliğimiz bağımlılığı beslemiş olabilir. Sosyolog Claude S. Fischer, “gönüllülük” (*voluntarism*) ifadesini, “Amerikan kültür ve karakterinin merkezi özelliği” olarak nitelendirir. Gönüllülüğü, “her ferdi eşsiz, bağımsız, kendine güvenen, kendini yöneten ve sonuç olarak kendinden sorumlu, egemen birer birey olarak kabul eden” inanç ve davranış olarak tanımlar.⁹⁰ Amerikan bireyciliğinin “yoğun, serbestçe verilmiş dostluk – gönüllü kontrat veya anlaşmayla bir gruba ait olmak” ile el ele olduğunu, ancak grubun yararına adanmışlık ile bireyciliğin iyi bir dengede olması gerektiğini belirtir.⁹¹ Fischer’in değerlendirmesinde, kendine güven ve kendinden sorumlu olmak koruyucu öğelerdir; ulusal kurumlarımıza derin –ancak gerektiğinde göz ardı edilebilen– bir sadakatle bağlıyız; tanımlayıcı içgüdülerimiz

kendi kendimize yetmemizi sağlar. Tarihçi Paula Fass bunu “sorumluluğun özelleştirilmesi”⁹² olarak tarif eder. Amerikalıların kendilerini korumaya olan bağlılıkları, Avrupalıların çoktandır uygulamakta olduğu genel sağlık sigortasının neden Amerika’da yıllardır tartışıldığını açıklamaya yardımcı olabilir. Bizim için sağlık sigortası verilen bir hak, bir armağandır; Avrupalılar için ise, kamusal sağlık sorunlarını azaltarak, toplumun işlevini sürdürmesini sağlayan bir araçtır.

Bu farklılıklar, her ülkede uygulanan oyun alanı yönetmeliklerinde öne çıkan konuları belirler. 2008 yılının zorunlu tutulmayan Avrupa Oyun Alanı Donanım Standartları (European Playground Equipment Standards) belgesini, aynı yılın CPSC yönetmeliği ile karşılaştırdığımızda, Avrupalıların risk almayı onayladığını ve yaralanma olasılığını kabul ettiklerini görüyoruz; Amerikalıların ise tüm riskli olayları kontrol etmeye çalıştıklarını söyleyebiliriz. Onlar çocuklarına serbestlik sunarken, biz çocuklarımıza tek tek ve hepsine yönelik koruma öneriyoruz. Her iki durumda da, yönetmelikler ülkenin politik sınırları içindeki geniş bölgesel ve kültürel farklılıklara cevap vermek zorundadır. Avrupa standartlarında şöyle denmektedir:

*Çocukların oyun oynama özellikleri ve gelişme konusunda oyun alanlarında elde edebilecekleri faydalar göz önünde tutulduğunda, bazı şişlik ve çürükler oluşsa, hatta arada sırada bir kol veya bacak kırılabilir, çocukların risklerin üstesinden gelmeyi öğrenmeleri gerekir. Bu standardın ilk ve en önemli amacı, sakatlayıcı veya öldürücü sonuçları olabilecek kazaların önlenmesi, ikincil olarak da çocukların sosyal, entelektüel ve fiziksel yeterliliklerini artırma yollarını ararken, ister istemez bazen başlarına gelebilecek ufak tefek kazaların ciddi sonuçlar verme olasılığını azaltmaktır.*⁹³

Diğer taraftan CSPC yönetmeliğinin, baştan itibaren olabilecek tüm olumsuzlukların bir arada sunulduğu, onları azaltmaya kararlı bir el kitabı olduğu şu ifadelerle belirtilmiştir: “Son yıllarda, ABD’deki oyun alanlarının toplamında yılda 200.000’den fazla ilkyardım gerektiren kaza olduğu saptanmıştır. Bu el kitabında önerilen talimatı izleyerek, siz ve mahallenizin diğer sakinleri bütün çocuklar için daha güvenli bir çocuk oyun alanı ortamı yaratarak, oyun alanı bağlantılı ölüm ve yaralanmaların azalmasına yardımcı olabilirsiniz.”⁹⁴

Bazı muhteşem oyun alanlarına sahip Japonya da kendine has bir “kolektif” ruha sahiptir.⁹⁵ Japonya’nın *Uchi* (içerde) kavramı çekirdek ailede başlar, okula yayılır, oradan da bütün Japonya’ya (veya tüm Japon halkını) kapsamak üzere genişler. Çocuklar okula başladıklarında, yeni bir *Uchi*’nin parçası olurlar; birbirleriyle işbirliği yapmaları beklenir. Ardından okul, ev veya klanın “koza”sını daha geniş, daha farklı bir destek sistemi haline getirir. Sorumlulukları paylaşmak, karşılıklı yardımlaşma ve birbirine güven sistemini oluşturur ve çocukları kendilerinden küçükleri düşünmeye iter. Bu tutum, toplumda ahenk ve denge yaratma amacına uyum sağlar. Bu şartlar altında, üç yaşındaki çocukların bile (işlek yollara yakın sokaklarda yaşamadıkları sürece) kendi başlarına evlerinin dışında oynamaları tuhaf kaçmaz. Anaokulu çocuklarının bile diğer çocuklarla belirli bir yerde buluşup okula yürümeleri beklenmektedir. Tokyo’da (son derece güvenli bir şehirdir) birinci sınıf

müfredatının bir kısmı okula nasıl yalnız gidileceğini içerir; bu yolculuğa karşıdan karşıya geçmek, otobüs veya metroya binmek de dahildir.²⁶ Şehrin daha az kalabalık kısımlarında, kaldırım olmayan semtlerde, Japonların toplumu idare etme şeklinin bir başka örneğini görürüz: Çocuklar arabalara, arabalar yayalara dikkat ederler. Böylelikle her iki taraf da birbirine saygı gösterir ve müşterek alanın nasıl kullanılacağını öğrenir.²⁷

Kültürümüzü değiştiremeyiz. Ancak, ulusal karakterimizi kabul etmemiz, hiçbir özelliği olmayan kamusal alanlara veya sadece çocuklara ayrılmış son derece sıkıcı ve maddi açıdan savurgan yerlere katlanmaya mecbur olduğumuz anlamına gelmez. Eğer olanakların neler olduğunu bilirsek ve diğer ülkelerin açık alanları, çocuklarının büyümesine sağlayabileceği yarar açısından nasıl kullandıklarını görürsek, belki biz de, özellikle kent- sel bölgelerde, daha başarılı sonuçlar talep edebiliriz. Başka toplumlarda nelerin mevcut olduğunu bilmek bizler için bir katalizör olmalıdır. Belki de böylelikle içimize işlemiş olan içgüdülerimizden kurtulup, faydalı tutumlara ve onların yarattığı tasarımlara heves etmeyi öğreniriz.

NOTLAR

1____Ogata, Amy. “Creative Playthings: Educational Toys and Postwar American Culture.” [Yaratıcı Oyun Eşyaları: Eğitici Oyuncaklar ve Savaş Sonrası Amerikan Kültürü] *Winterthur Portfolio*, cilt 39, sayı 2/3 (2004): 141.

2____Bu konuya dikkatimi çektiği için Tim Gill’e teşekkür ederim (www.rethinkingchildhood.com).

3____Warner, Judith. *Perfect Madness: Motherhood in the Age of Anxiety* [Kusursuz Çılgınlık: Endişe Devrinde Annelik], 91-98. New York: Riverhead Books, 2005.

4____Wyver, Shirley ve diğerleri. “Ten Ways to Restrict Children’s Freedom to Play: The Problem of Surplus Safety.” [Çocukların Oynama Özgürlüğünü Kısıtlamanın On Yolu: İhtiyaç Fazlası Güvenlik Problemi] *Contemporary Issues in Early Childhood*, cilt 11, sayı 3 (2010): 270; Staempfli, Marianne B. “Reintroducing Adventure into Children’s Outdoor Play Environments.” [Çocukların Açık hava Oyun Alanlarına Maceranın Yeniden Getirilmesi] *Environment and Behavior*, cilt 41 (2009): 275.

5____Mimar Richard Dattner, çocukların –veya ebeveynlerinin– avukatlara başvurmaları konusunda sıkça alıntılanan bir isimdir. Yakın zamandan bir örnek: Carol Kino’nun yazısı “The Work behind Child’s Play.” [Çocuk

Oyununun Ardındaki Çaba] *New York Times*, 3 Temmuz 2013.

6____Önerilen ilkeler sadece birkaç eyalet tarafından kanunlarına eklenmiştir. Teri Hendy, yazarla telefon konuşması, 8 Mayıs, 2013.

7____A.g.e.

8____Sandseter, Ellen Beate Hansen ve Leif Edward Ottesen Kennair. “Children’s Risky Play from an Evolutionary Perspective: The Anti-Phobic Effects of Thrilling Experiences.” [Evrimsel Bakış Açısından Çocukların Riskli Oyunları: Heyecan Verici Deneyimlerin Korku Karşısı Etkileri] *Evolutionary Psychology*, cilt 9, sayı 2 (2011): 260-61.

9____Helle Nebelong, yazarla röportaj, 14 Aralık, 2011, Kopenhag.

10____Aamodt, Sandra ve Sam Wang. *Welcome to Your Child’s Brain: How the Mind Grows from Conception to College* (Çocuğunuzun Beynine Hoş Geldiniz), 129. New York: Bloomsbury, 2011.

11____Zigler, Edward F. ve Sandra J. Bishop-Josef. “The Cognitive Child versus the Whole Child: Lessons from 40 Years of Head Start.” [Bilişsel Çocuk Tüm Çocuğa Karşı: 40 Yıllık Avantajdan Alınan Dersler] *Play=Learning: How Play Motivates and Enhances Children’s Cognitive and Social-*

Emotional Growth [Oyun=Öğrenme: Oyunun Çocuktaki Bilişsel ve Sosyo-Duygusal Gelişimi Harekete Geçirmesi ve Arttırması] içinde, haz. Dorothy G. Singer, Roberta Michnick Golinkoff ve Kathy Hirsh-Pasek, 23. New York: Oxford University Press, 2006.

12____Bodrova, Elena ve Deborah J. Leong. *Tools of the Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Education* [Akılın Araçları: Erken Çocukluk Eğitimine Vygotskici Yaklaşım], 2. baskı, 6-8. NJ: Pearson/Merrill Prentice Hall, 2007.

13____Ogata. “Creative Playthings.” 135. 1950’lerde Playskool ve Holgate gibi üreticiler kataloglarını yaşa göre bölümlere ayırmıştı.

14____Medina, John. *Brain Rules for Baby: How to Raise a Smart and Happy Child from Zero to Five* (Bebekler için Beynin Kuralları: Sıfırdan Beş Yaşa Kadar Akıllı ve Mutlu Bir Çocuk Nasıl Yetiştirilir), 154. Seattle: Pear, 2010.

15____Cardon, Greet ve diğerleri. “The Contribution of Preschool Playground Factors in Explaining Children’s Physical Activity during Recess.” [Okul Öncesi Oyun Alanı Unsurlarının, Çocukların Teneffüs Sırasındaki Fiziksel Aktivitelerini Açıklamaya Olan Katkısı] *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, cilt 5, sayı 11 (2008).

16____Jay Beckwith, yazarla röportaj, 7 Mayıs 2012, Novato, CA.

17____“2008 Physical Activity Guidelines for Americans.” [2008 Amerikalılar için Fiziksel Aktivite Yönetmeliği] Bkz. health.gov/PAGuidelines/pdf/PAGuide.pdf. Adil olmak gerekirse, yönetmelikte kas geliştirme aktiviteleri arasında “oyun alanı donanımı” da yer almaktadır. Muhtemelen tırmanma çubukları kastediliyor. Ağaca tırmanma ve halat çekme oyunu da önerilmektedir.

18____Jackie Safier (Helen Diller Oyun Alanı’nın başışçısı), yazarla röportaj, 25 Şubat 2013, San Francisco.

19____Tanya Byron’ın Kuzey İngiltere Eğitim Konferansı’ndaki “Mind, Brain, Community: Inspiring Learners, Strengthening Resilience.” [Zihin, Beyin, Topluluk: Öğrenenlere İlham Vermek, Dayanıklılığı Kuvvetlendirmek] (16-18 Ocak 2013, Sheffield Hallam Üniversitesi) konuşmasına atfen Richard Garner yazıyor, “Children Brought up ‘In Captivity’ by Risk Adverse Parents, Says Leading Child Psychologist.” [Ünlü Çocuk Psikoloğu, Risk Karşısı Ebeveynlerin Çocuklarını ‘Esarette’ Büyüttüklerini Söylüyor] *Independent*, 18 Ocak 2013.

20____Linda Pollak, yazarla röportaj, 22 Nisan 2013, New York City. Pollak ve ortağı Sandro Marpillero, yıkımı masraflı olacak bir çiti kullanarak, bitki ve bahçe kafesiyle bir

oturma köşesi yarattılar. Bulunduğu yer, Queens (NY) Halk Kütüphanesi’nin (2010) Whitestone Bölümü’ndeki eğitim bahçesidir.

21____Mintz, Steven. *Huck’s Raft: A History of American Childhood* [Huck’ın Salı: Amerikan Çocukluk Tarihi], 337-340. Cambridge: Belknap Press of Harvard University Press, 2004.

22____A.g.e., 339.

23____Knight, Sarah. “Forest School: Playing on the Wild Side.” [Orman Okulu: Vahşi Tarafıta Oynamak] *The Excellence of Play* içinde, 3. baskı, haz. Janet Moyles, 190. Berkshire, Birleşik Krallık: Open University Press, 2010.

24____Kayıp ve Sömürülmüş Çocuklar Ulusal Merkezi’ne göre (bkz. missingkids.com), kaçırılma olaylarına ait istatistiki veriler en son 1999 yılında toplanmıştır. 1982 yılında yürürlüğe giren Kayıp Çocuklar Yasası, kayıp çocuklarla ilgili verilerin Federal Araştırma Bürosu’nun (FBI) Ulusal Suç Bilgileri Merkezi’ne kaydedilmesine imkan tanımıştır.

25____Taylor, Justine. “An Examination of Media Accounts of Child Abductions in the United States.” [ABD’deki Çocuk Kaçırma Olaylarının Medya Anlatımları Üzerine bir İnceleme] Yüksek Lisans Tezi, Pennsylvania Devlet Üniversitesi, 2010.

26____Gardner, Daniel. *The Science of Fear: How the Culture of Fear Manipulates Your Brain* [Korku Bilimi: Korku Kültürü Beyninizi Nasıl İşletiyor] içinde, 185-86. New York: Plume Books, 2009.

27____Durodié, Bill. “Fear of Adults Has Devastating Effects for Kids; Efforts to Keep Children Safe Often End Up with Negative Repercussions.” [Yetişkinlerin Korkusu Çocuklarda Yıkıcı Etkiler Bırakıyor; Çocukların Güvenliği için Verilen Çabaların Çoğu Olumsuz Etkiler Bırakıyor] *Times-Colonist* (Victoria, British Columbia), 15 Ağustos 2012.

28____Wyver ve diğerleri. “Ten Ways.” [On Yol] 264.

29____Robert C. Whitaker, yazarla telefon görüşmesi, 26 Şubat 2013.

30____Bu rakamlar, oyun bilincini geliştirmek için yapılan büyük Playday 2010 etkinliği tarafından ısımarlanan bir kamu araştırmasında elde edilmiştir. Playday [Oyungünü], Play Scotland [Oyna İskoçya], Play Wales [Oyna Galler] ve Playboard Northern Ireland [Kuzey İrlanda Oyunkurulu] ile birlikte Play England [Oyna İngiltere] tarafından koordine ediliyor.

31____Çevre bilimi profesörü ve peyzaj mimarı Isami Kinoshita, Chiba Üniversitesi, yazarla röportaj, 24 Mayıs 2013, Tokyo.

32____Jablow, Martha M. ve Kenneth R. Ginsburg. *Building Resilience in Children and Teens: Giving Kids Roots and Wings*

[Çocuklarda ve Ergenlerde Direnç Geliştirme: Çocuklara Kök ve Kanat Vermek] içinde, 2. baskı, 131. Elk Grove Village IL: American Academy of Pediatrics, 2011.

33_____Oldenburg, Ray. *The Great Good Place* [Büyük İyi Yer]. Cambridge: Da Capo, 1989.

34_____Klinenberg, Eric. “Adaptation: How Can Cities Be ‘Climate Proof?’” [Adaptasyon: Şehirler Nasıl İklimden Etkilenmez? Hale Gelir?] *New Yorker*, (7 Ocak 2013): 32-37.

35_____Oyun Endüstrileri Birliği’nin (Association of Play Industries) tahminine göre, zemin kaplamasının fiyatı bütçeyi yüzde kırk oranında arttırabilmektedir. Oyun alanı danışmanı Teri Hendy, yerinde dökülen asfalt kaplama masrafiyla donanım masrafının aynı olduğunu birçok kez gördüğünü söylüyor, telefon konuşması, 8 Mayıs 2013.

36_____Ball, David J. “Policy Issues and Risk-Benefit Trade Offs of ‘Safer Surfacing’ for Children’s Playgrounds.” [Çocuk Oyun Alanlarında ‘Daha Güvenli Kaplama’ Konusunun Politika Sorunları ve Risk-Fayda Karşılaştırmaları] *Accident Analysis and Prevention*, cilt 36, sayı 4 (Temmuz 2004): 661-670, 668.

37_____Ball, David J. “Trends in Fall Injuries Associated with Children’s Outdoor Climbing Frames.” [Çocukların Açık hava Tırmanma Çerçevesiyle İlişkili Düşüp Yaralanma Trendleri] *International Journal of Injury Control and Safety Promotion*, cilt 14, sayı 1 (2007): 49-53.

38_____CPSC, *Public Playground Safety Handbook* [Kamusal Oyun Alanı Güvenliği El Kitabı], (Ağustos 2012): 8-10.

39_____David Spease, araştırma özeti. Teri Hendy tarafından yazara iletilen e-posta, 8 Mayıs 2013.

40_____Bu konuya dikkatimi çeken Peter Heuken ve Sharon Gamson Danks’a teşekkür ederim.

41_____Wyver ve diğerleri. “Ten Ways.” [On Yol] 269.

42_____Bu konuya dikkatimi çeken Nicky Washida’ya teşekkür ederim.

43_____Frazier, Ian. “Talk of the Town” içindeki “Muddy” [Çamurlu] bölümü, *New Yorker* (10 Aralık, 2012): 31-32. Frazier, Merrell Down & Dirty Ulusal Çamur ve Engel Serisi’ni anlatıyor. Bu 5k ve 10k koşu yarışlarında yaklaşık 5600 kişi, bir çamur havuzunun içinden geçmeyi de kapsayan engellerle mücadele etti.

44_____Ellen Beate Hansen Sandseter, yazarla röportaj, 8 Kasım 2012, Trondheim, Norveç.

45_____Ruebush, Mary. *Why Dirt is Good: 5 Ways to Make Germs Our Friends* [Kir Neden İyidir: Mikropları Dost Edinmenin Beş Yolu], 36-37. New York: Kaplan, 2009.

46_____A.g.e., 103. Ruebush, genelde “hijyen hipotezi” olarak bilinen ve 1980’lerde başkaları tarafından da geliştirilen savındaki, kire maruz kalmamanın alerjileri çoğaltacağını ve

hatta depresyona sebep olabileceği düşüncesinin tamamen doğru olup olmadığı hala belirsizdir. Ancak –bazı kültürel adetlerden dolayı– kızların erkek çocuklardan daha az kirlendiğini biliyoruz; bu da bağışıklık sistemi hastalıklarının daha çok kızlarda görülme sebebi olabilir. Bkz. Clough, Sharyn, “Gender and the Hygiene Hypothesis.” [Cinsiyet ve Hijyen Hipotezi] *Social Science and Medicine*, cilt 30 (2010): 1-8.

47_____Brody, Jane E. “Babies Know: A Little Dirt Is Good for You.” [Bebekler Bilir: Biraz Kir Size Yarar] *New York Times*, 26 Ocak 2009.

48_____A.g.e., Dr. Joel V. Weinstock’ten alıntı.

49_____Anderson, Craig. “Comment.” [Yorum] *Brainerd Dispatch*, 10 Mart 2013. Aynı gazetede başka bir yorumcu sadece kapalı oyun alanları için gündelik temizlik talep ettiğini belirtmişti.

50_____Fass, Paula S. “The Child-Centered Family? New Rules in Postwar America.” [Çocuk-Merkezli Aile? Savaş Sonrası Amerika’da Yeni Kurallar] *Reinventing Childhood After World War II* [İkinci Dünya Savaşı sonrasında Çocukluğu Yeniden Keşfetmek] içinde, haz. Paula Fass ve Michael Grossberg, 16-17. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2011.

51_____Hendry, Joy. *Understanding Japanese Society* [Japon Toplumunu Anlamak], 4. baskı, 45-50. New York: Routledge, 2013; Ellen Beate Hansen Sandseter, yazarla röportaj, Trondheim, Norveç, 12 Kasım 2012; Elger Blitz, yazarla röportaj, 14 Kasım 2012, Amsterdam, Hollanda.

52_____Watford, Herfordshire Belediye Başkanı Dorothy Thornhill’in yazara ilettiği e-posta, 6 Haziran 2012.

53_____Healy, Jane M. *Your Child’s Growing Mind* [Çocuğunuzun Büyüyen Zihni], 3. baskı, 31. New York: Broadway Books, 2004.

54_____Mercogliano, Chris. *In Defense of Childhood: Protecting Kids’ Inner Wildness* [Çocukluğun Savunması: Çocukların İçsel Azgınlığının Korunması], 14-15. Boston: Beacon Press, 2007.

55_____Mintz. *Huck’s Raft* [Huck’in Salı], 340.

56_____A.g.e., 342.

57_____Alexander Filip (CPSC, İletişim Bürosu müdür yardımcısı), yazarla telefon konuşması, 15 Ağustos 2013.

58_____Grolnick, Wendy S. *The Psychology of Parental Control: How Well-Meant Parenting Backfires* [Ebeveyn Denetiminin Psikolojisi: İyi Niyetli Ebeveynlik Nasıl Ters Teper], 113-117. NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 2003. Grolnick, 1980’lerde Alice Miller ve Margaret Mahler tarafından ileri sürülen ilişkiler kuramına göre, ebeveynlerin

kendi eksiklerini tamamlamak amacıyla çocuklarına yönelmelerine atıfta bulunur. Salvador Minuchin’in 1970’lerde yaptığı çalışmada, tüm aile fertlerinin herhangi bir hiyerarşi gözetmeden birbirine dolaşmış olduğunu saptadığına da değinir. Stephen Sales’in 1970’lerdeki çalışmalarında, ebeveynlerin çevrelerinde bir tehdit hissettiklerinde daha otoriter olduklarının tespit edildiğini not eder; 1997 yılında Stanley ve Karen Stenner tarafından Sales’in bazı iddialarının aksinin ispat edildiğini de ekler.

59_____Zielinsky, Ashley E., Lynne M. Rochette ve Gary A. Smith. “Stair-Related Injuries to Young Children Treated in US Emergency Departments, 1999-2008.” [ABD’deki Acil Servislerde Merdiven Kaynaklı Kazalarda Tedavi Gören Küçük Çocuklar 1999-2008] *Pediatrics*, cilt 129, sayı 3 (Mart 2012). Yazarlar, inceleme kapsamındaki dokuz yıl içinde yaklaşık 932.000 yaralanma olduğunu belirtiyorlar.

60_____Wyver ve diğerleri. “Ten Ways.” [On Yol] 269.

61_____Karl-Christian Thies tarafından yazara iletilen e-posta, 24 Temmuz 2012.

62_____Hastalık Denetleme ve Önleme Merkezleri (CDC, Centers for Disease Control and Prevention), “CDC Childhood Injury Report: Patterns of Unintentional Injuries among 0-19 Year Olds in the United States, 2000-2006 (2008)” [CDC Çocukluk Çağındaki Yaralanmalar Raporu: ABD’de 0-19 Yaş Aralığındakilerde Kasıtlı Olmayan Yaralanma Örüntüleri, 2000-2006 (2008)]. Alıntıldığı yayın: Brussoni, Mariana, Lise L. Olsen, Ian Pike ve David A. Sleet, “Risky Play and Children’s Safety: Balancing Priorities for Optimal Child Development.” [Riskli Oyun ve Çocuk Güvenliği: Optimal Çocuk Gelişiminde Önceliklerin Dengelenmesi] *International Journal of Environmental Research and Public Health*, cilt 9, sayı 9 (Eylül 2012): 3134-3148.

63_____O’Brien, Craig W. “Injuries and Investigated Death Associated with Play Equipment, 2001-2009.” [Oyun Donanımlarıyla İlişkili Yaralanmalar ve Araştırılmış Ölümler, 2001-2009] CPSC raporu. O’Brien’a göre, CPSC’ye bildirilen olay sayısı sadece 1574 idi; bu miktar, hesaplanan hastane ziyaretleri sayısından çok farklıdır. ABD Tüketici Ürünü Güvenlik Komisyonu’nun 2001 yılında yaptığı bir açıklamada, 1990-2001 arasında gerçekleşen ve çoğu boğulmadan kaynaklanan ölümlü kazaların nedeni, evlerdeki oyun alanları olarak belirtilmiştir. 2001 araştırması “Playground Equipment” [Oyun Alanı Donanımı] www.cpsc.gov adresinden bulunabilir. Bu on yıl içinde kamusal oyun alanlarında altmış ölüm gerçekleşmiş, 2001-2008 arasında ise bu sayı kırka inmiştir. Giysilerde kordon kullanımına dikkat gösterilmesi yavaş olmuş ama sonunda etkisini göstermiştir. 1996 yılının Şubat

ayında CPSC çocukların üst beden dış giyimlerinde kordon kullanımı hakkında yönetmelik yayımladı. Bu yönetmelik 1997 yılında ihtiyari standartlara katıldı (F-1816). Mayıs 2006’da başka bir mektupla, konuya daha fazla eğilmek gerektiği, 1985-1997 arasında kordon kaynaklı yirmi bir ölüm olduğu, ancak alınan tedbirlerle bu sayının azaldığı belirtildi. Mektup, ABD CPSC Uyum Dairesi Yöneticisi John Gibson Mullan tarafından “Çocukların Üst Beden Dış Giyim İmalatçıları, İthalatçıları ve Perakendecileri”ne yazılmıştı. Sonra da, 2011’in Temmuz ayında, yönetmeliğe ve ihtiyari standarda dayandırılarak CPSC tarafından çıkarılan federal bir kararla, çocukların üst beden dış giyim eşyalarında kordon kullanımı yasaklandı.

64_____Sandsetter ve Kennair. “Children’s Risky Play.” [Çocukların Riskli Oyunları] 275.

65_____Waltzman, M. L. ve diğerleri. “Monkeybar Injuries: Complications of Play.” [Tırmanma Çubuğu Kazaları: Oyunun Zorlukları] *Pediatrics*, cilt 105, sayı 5 (2000): 1174-1175.

66_____M. Paul Friedberg, yazarla röportaj, 14 Şubat 2013, New York City.

67_____Gaffney, John T. “Tibia Fractures in Children Sustained on a Playground Slide.” [Çocuklarda Oyun Alanı Kaydıraklarında Meydana Gelen Kaval kemiği kırıkları] *Journal of Pediatric Orthopedics*, cilt 29 (Eylül 2009): 606-608. Ortopedist Dr. Gaffney, on bir ayda elli sekiz kaval kemiği kırığı vakası tedavi ettiğini saptadı. Bunlardan sadece sekiz tanesi oyun alanlarında olmuştur. Ancak, kırıkların hepsi de ebeveynler on dört aylıkla otuz iki aylık arasındaki çocuklarıyla birlikte kaydıraklarında gerçekleşmişti. Dr. Gaffney’nin ebeveynlere tavsiyesi, “Eğer çocuğunuz kaydırağa tek başına binemiyorsa, başka bir şeyle oynaması daha uygun olacaktır.”

68_____Lady Allen of Hurtwood’dan alıntı, “Junkyard Playgrounds.” [Çöplük Oyun Alanları] *Time Magazine* (25 Haziran 1965): 71.

69_____Clinton, Jeremiah. “Playgrounds Home to Bumps, Bruises and Broken Bones.” [Oyun Alanları Şişliklere, Çürüklere, Kırık Kemiklere Sahne Olur] *Ravelli Republic*, 2 Nisan 2013. Montanalı bir hekim olan Clinton’a göre, oyun alanlarının faydaları herhangi bir yaralanmadan çok daha önemlidir. Çocuklar büyürken kemiklerini kırmaları doğaldır. Erkek çocukların yüzde yetmiş beşi, kızların da yüzde ellisi yetişkin olana kadar mutlaka bir uzuvlarını kıracaklardır.

70_____Bu konuya dikkatimi çeken Robert Whitaker’a teşekkür ederim.

71_____Day, Nicholas. “Tear Down the Swing Sets.” [Salıncak Gruplarını Sökün] *Slate*, 28 Ocak 2013.

72 _____Reform devri oyun alanlarının tanımı için bkz. Cranz, Galen. *The Politics of Park Design: A History of Urban Parks in America* [Park Tasarımı Politikaları: Amerika'daki Kentsel Parkların Tarihi], 62-87. Cambridge, MIT, 1982; karton kapaklı 1985. Ayrıca bkz. Iannacone, Rachel. "Neighborhood Playgrounds and Parks." [Mahalle Oyun Alanları ve Parkları] *Robert Moses and the Modern City: The Transformation of New York* [Robert Moses ve Modern Şehir: New York'un dönüşümü] içinde, haz. Hilary Ballon ve Kenneth T. Jackson, 174. New York: W. W. Norton, 2007.

73 _____Jannacone. "Neighborhood Playgrounds and Parks." [Mahalle Oyun Alanları ve Parkları] 174.

74 _____Perez, Cecilia ve Roger A. Hart. "Beyond Playgrounds: Planning for Children's Access to the Environment." [Oyun Alanlarından Öte: Çocukların Çevreye Erişimini Planlamak] *Innovation in Play Environments* [Oyun Ortamlarında İnovasyon] içinde, haz. Paul F. Wilkinson, 253. New York: St. Martin's, 1980. Perez ve Hart 1914 Russell Vakfı Raporu'na atıfta bulunarak, oyun alanları boş dururken, çocukların daha ilginç mekanlar arayışına girdiğini belirtiyorlar.

75 _____A.g.e., 144.

76 _____A.g.e., 140.

77 _____Cross, Gary. *Kids' Stuff: Toys and the Changing World of American Childhood* [Çocuk İş: Oyuncaklar ve Amerikan Çocukluğunun Değişen Dünyası], 123. Cambridge: Harvard University Press, 1997.

78 _____Bu konuda daha fazla bilgi için bkz. Solomon, Susan G. *American Playgrounds: Revitalizing Community Space* [Amerika'nın Oyun Alanları: Toplumsal Mekanların Canlandırılması], Hanover, NH: University Press of New England, 2005.

79 _____Daha ayrıntılı inceleme ve görseller için aynı yere bakınız.

80 _____Donne Buck tarafından yazara iletilen e-posta, 4 Eylül 2013.

81 _____Buck tarafından yazara iletilen e-posta, 15 Eylül 2013. Buck'a göre, yüksek kule yabancı misafirleri yanıltarak, "Maceracı Oyun Alanlarını büyük ve ürkütücü tırmanma" olarak algılamalarına yol açmış ve "bu yanlış varsayım" başka ülkelerdeki "fiziksel gelişimi zedelemiştir".

82 _____Nicholson, Simon. "How Not to Cheat Children: The Theory of Loose Parts." [Çocukları Nasıl kandırmayız: Bağımsız Parçalar Kuramı] *Landscape Architecture*, cilt 62 (Ekim 1971): 30-34.

83 _____A.g.e.

84 _____İlk filmin çekiminde Apted ufak bir yapımcıydı,

serinin ikincisi olan *14 Up*'ta asıl söz sahibi oldu.

85 _____Wilkinson, Paul F. ve Robert S. Lockhart. "Safety in Children's Formal Play Environments." [Çocukların Resmi Oyun Alanlarında Güvenlik] *Innovation in Play Environments* [Oyun Ortamlarında İnovasyon] içinde, haz. Wilkinson, 85-96. St. Martins Press, 1980.

86 _____Wyver ve diğerleri. "Ten Ways." [On Yol] 263. "İhtiyaç fazlası güvenlik" terimi Tom Jambor tarafından geliştirilmişti. Bu yazarlara göre, adı geçen fenomen daha çok Avusturya, Birleşik Krallık ve ABD'de görülmektedir.

87 _____Waller, Tim ve diğerleri. "The Dynamics of Early Childhood Spaces." [Erken Çocukluk Mekanlarının Dinamikleri] *European Early Childhood Research Journal*, cilt 8 (2010): 440.

88 _____A.g.e., 439.

89 _____A.g.e., 438, 439-41.

90 _____Fischer, Clause S. *Made in America: A Social History of American Culture and Character* [ABD'de Üretilmiştir: Amerikan Kültür ve Karakterinin Sosyal Tarihi], 10. Şikago: University of Chicago Press, 2010.

91 _____A.g.e., 242.

92 _____Fass. "The Child-Centered Family." [Çocuk-Merkezi Aile] 16-17.

93 _____European Committee for Standardization (EN1176:2008) [Avrupa Standardizasyon Komitesi] "Playground Equipment and Surfacing – Part 1: General Safety Requirements and Test Method." [Oyun Alanı Donanım ve Kaplaması – Bölüm 1: Genel Güvenlik Gereksinimleri ve Test Yöntemi] Alıntıldığı yer: Little, Helen ve David Eager. "Risk, Challenge, and Safety: Implications for Play Quality and Playground Design." [Risk, Zorluk ve Güvenlik: Oyun Kalitesi ve Oyun Alanı Tasarımına Getirdikleri] *European Early Childhood Education Research Journal*, cilt 18, sayı 4 (2010): 502.

94 _____CPSC, *Public Playground Safety Handbook* [Kamusal Oyun Alanları Güvenliği El Kitabı], Introduction [Giriş], Kasım 2010.

95 _____Richard E. Nisbett, bu tartışmada çok faydalı olabilecek etkileyici araştırmasında, Asyalı ve Batılı düşüncelerin birbirinden ne kadar farklı olduğunu irdelemektedir. Bkz. Nisbett, Richard E. "The Geography of Thought: How Westerners and Asians Think Differently... and Why [Düşüncenin Coğrafyası: Batılılar ve Asyalılar Nasıl Değişik Düşünürler... ve Neden], New York: Free Press, 2003. Nisbett, kolektivist ve bireyci toplumlar arasında ayırım yapan 19. yüzyıl Alman sosyal bilimcilerine de değiniyor. Ancak, Hazel Markus ve Shinobu Kitayama tarafından türetilen

"birbirine bağımlı" ve "bağımsız" terimlerini tercih ediyor (55-57). Nesbitt, Amerikalıların bir seferde sadece tek bir bakış açısını kabul ettiklerini, gelişmelerden kaçındıklarını ve yaptıkları seçimlerin doğruluğunu ispat edecek kural arayışı içine girdiklerini belirtiyor. Diğer taraftan, ahenk kavramına alışık olan Asya toplumlarında, uzlaşmayı kolaylaştırmak amacıyla bireyin aynı anda iki tezat fikre sahip olabileceğine işaret ediyor. Nisbett'in incelemesi, gündelik hayatın ince ayrıntılarını anlamakta Amerikalıların neden güçlük çektiklerinin çok yerinde bir değerlendirmesini içeriyor.

96 _____Hendry. *Understanding Japanese Society* [Japon Toplumunu Anlamak], 45-50, 57, 223. Evli çiftlerin yüzde otuzundan azının çocuk sahibi olduğu Japonya'da (2005), bireyin rolü 1980'lerden beri vurgulanmaktadır. Bkz. Cave, Peter. *Primary School in Japan: Self, Individuality and Learning in Elementary Education* [Japonya'da İlkokul: İlköğretimde Benlik, Bireysellik ve Temel Eğitim], New York: Routledge, 2007. Japonya okul müfredatını 1998'de değiştirmiş, 2002'de de yürürlüğe koymuştur. Yeni müfredatta vurgulananlar, sorun çözme, öğrenmeyi öğrenme, yaratıcılık ve konuların bütünleştirilmesi olmuştur. Büyük bir değişiklik olmadığı konusunda fikir birliğine varılmıştır. Japon çocukların şehirlerde yollarını nasıl buldukları konusunda beni aydınlatan, yıllardır Tokyo'da yaşayan Amerikalı mimar ve mimarlık eleştirmeni Naomi Pollak'a teşekkür borçluyum. Yardıma ihtiyaçları olduğunda yakındaki birine işaret vermek için çocukların sırt çantalarında sesli ikaz cihazı bulunduğunu kendisinden öğrendim. Naomi Pollak, yazarla röportaj, 27 Mayıs 2013, Tokyo. Şüphesiz Amerikalılar bunun kendi toplumlarının anlayışıyla tezat teşkil ettiğini düşüneceklerdir. 2008 yılında, gazeteci Lenore Skenazy dokuz yaşındaki oğluyla bir plan yaparak, çocuğun şehirdeki bir alışveriş merkezinden Manhattan'daki evine kadar olan altı kilometrelik yolu metroda tek başına gelmesini sağlamıştı. Bu başarılı yolculuk hakkında yazdıktan sonra davet edildiği haber programlarında katılımcılar tarafından kendisine "Amerika'nın En Kötü Annesi" unvanı verilmişti. Skenazy'nin daha sonraları söylediğine göre, kanallardan birinde yapılan anket sonunda, katılımcıların üçte birinden daha azının yaptığı işi desteklediği ortaya çıkmıştı. Skenazy, Lenore. "More from America's Worst Mom." [Amerika'nın En Kötü Annesinden Yeni Haberler] *Huffington Post.com*, 4 Nisan 2008 (bkz. huffpost.com/entry/more-from-americas-worst_n_96175).

97 _____On yıldan fazla zamandır Tokyo'da yaşamakta olan Yeni Zelandalı Chris Berthelsen (www.a-small-lab.com) şehri ve çocukların oradaki rolünü araştırmıştır. Berthelsen, yazarla telefonda röportaj, 9 Haziran 2013.

Çocukluk: Dün ve Bugün

1993-2019

MİNE GÖĞÜŞ TAN

Eğitim sosyolojisi, toplumsal cinsiyet ve eğitim, eleştirel ve feminist pedagojiler, sözlü tarih ve toplumsal tarihte çocuk alanlarında çalışmaları, yayın ve bildirileri bulunan Prof. Dr. Mine Göğüş Tan'ın Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı ile İstanbul Büyükşehir Belediyesi tarafından 23-24 Nisan 1993'te düzenlenen Toplumsal Tarihte Çocuk Sempozyumu'nda sunduğu ve ardından Vakıf tarafından yayımlanan kitapta yer alan makalesi* elinizdeki kitap için Şubat 2019'da yazar tarafından gözden geçirilerek güncellenmiştir. Makalede, çocukluk kavramının tarihsel perspektif içindeki gelişiminden kritik kesitler sunuluyor.

* Tan, Mine. "Çocukluk: Dün ve Bugün." *Toplumsal Tarihte Çocuk, Sempozyum 23-24 Nisan 1983* içinde, haz. Bekir Onur, 11-30. İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları, 1994.

John Holt, “kendimize sürekli olarak çocuklar için neyin iyi olduğunu, neyin doğru olduğunu, onlar için ne yapabileceğimizi sorup duruyoruz” diyor. Holt’a göre bu soru ve ona ilişik kaygılarımızla sıkıntılarımız çağdaş çocukluğun hem nedenlerinden hem de sonuçlarından birini oluşturur. Çünkü çocukluk diye bir kurum icat edilene kadar böylesi sorular sormak kimsenin aklına gelmemiştir, akla geldiyse bile kimse çocuklar için iyi olan şeyin başkaları için iyi olandan bir farkı bulunabileceğini düşünmemiştir (Holt, 1974: 39).

Çocukluğun icat edilmiş bir kurum olması, onun yaşam zincirinin doğal ve değişmez halkalarından biri olduğunu düşünenler için hayli tuhaf bir iddia gibi görünebilir. Oysa değişik toplumlara ve tarih evrelerine, hatta aynı toplumun değişik kesimlerine baktığımızda çocukluğa değişik anlamlar verilebildiğini görüyoruz. Öyleyse çocukluk da mevcut toplumsal, siyasal, ekonomik gereksinimlerden kaynaklanan bilgilere, normlara ve değerlere göre değişen buluş ya da kavramlardan biridir.

Çocukluk kavramı ya da çocukluk konusundaki düşüncüler doğru ya da yanlış, her toplumda çocuğa tanınan ya da tanınmayan haklardan, beklenen davranışlara, yükümlülüklerle, uygulanan ceza ve yaptırımlara ve de eğitim modellerine kadar çok çeşitli konularda belirleyicilik niteliği taşır (Tan, 1989). Bu konularda çocuğun doğal yapısına uygunluk ölçütüne dayandığı savunulan toplumsal siyasalar da çok kez o yapıyla ilgili toplumsal imgeleri yansıtmaktan öteye gidemez.

Modernitenin Çocukluk Anlayışı

Modernitenin Jean Piaget, Karen Horney, Jerome Bruner, Harry Stack Sullivan, Lawrence Kohlberg gibi psikologlarını da; Friedrich Fröbel, Johann Heinrich Pestalozzi, Maria Montessori, Arnold Gesell ve Alexander S. Neill gibi pedagoglarını da etkileyen çocuk paradigması (Postman, 1982) üç temel varsayıma dayanır:

- Çocuklar, yetişkinlerden farklıdır; ya da çocuklar özel bir biyolojik kategori oluştururlar.
- Çocukların yetişkinliğe hazırlanması –yetiştirilmesi– gerekir; ya da yetişkinlik bir kazanımdır.
- Çocukların yetiştirilmesi sorumluluğu yetişkinlere aittir.

Bu paradigma temelde, 18. yüzyıl Aydınlanması’ndan ve onu izleyen Romantizm’den esinlenir. Jean-Jacque Rousseau’nun *Emile*’de (1792) yansıyan ve “Romantik Çocuk Anlayışı” diye nitelenen görüşleri iki önemli vurgu taşır: Çocuğun yalnız şu ya da bu amaç için değil, kendi başına önemli olduğu, yetişkinden farklı, özgün ve değerli psikolojik özellikler taşıdığı; ve çocukluğun doğaya –tabiat haline– en yakın yaşam evresi olduğu.

Rousseau’ya göre, çocuk vahşi bir çiçektir. Çocuğun kendiliğindenliği, doğallığı, sevinci ve saflığı yüceltilmesi gereken özelliklerdir. Rousseau’ya göre aslında eğitim bir tür eksiltme sürecidir, yetişkindeki kusurların nedeni hatalı eğitimden kaynaklanır. Dolayısıyla eğitim, çocuğun organik ve doğal gelişimini bozmayacak biçimde verilmelidir.

John Locke’un “Protestan çocuk anlayışı” diye bilinen görüşü ise çocuğu geleceğin yurttaş–büyük olasılıkla iş insanı– olarak imgeler. *Eğitim Üzerine Düşünceler* (*Some Thoughts Concerning Education*, 1693) kitabında Locke, çocuğun düşünsel gelişimini ve özdenetimini

bu modele göre gerçekleştirecek bir yetiştirme biçimi önerir. Zihni doğuştan boş levha (*tabula rasa*) olarak gördüğü için de, üstüne yazılacak olanlardan sırasıyla anne-babaları, öğretmenleri ve devleti sorumlu tutar. Dolayısıyla, çocuğun bilgisizliği, kabalığı, suçu kendisinin değil, büyüklerinin sorumluluğuna girecektir. Locke eğitimi bir ekleme süreci olarak algılar, buna göre uygar yetişkini biçimlendirecek, yetiştirecek olan süreçtir eğitim (A.g.e.).

19. yüzyıl sonunda John Dewey’nin *The School and Society* ile felsefe, Sigmund Freud’un *The Interpretation of Dreams* ile psikoloji alanında aynı soruna yöneldikleri görülmektedir. İkisi de 1899 yılında yayımlanan bu çalışmaların Batı’da, 16. yüzyıldan 20. yüzyıla uzanan çocukluk anlayışlarının sentezini oluşturduğu ve 20. yüzyılın çocuklukla ilgili tartışmalarını biçimlediği kabul edilir.

Freud, bilimsel çerçevede, çocuk zihninin bir yapısı ve içeriği olduğunu, çocuğun cinselliğinin, karmaşalar ve içgüdüsel psişik dürtülerle yüklü bulunduğunu göstermiştir; yetişkinliğe geçiş sürecinde çocuk, bunları yenme, aşma, bastırma çabasıdadır. Dolayısıyla Freud, Locke’a karşıt ve Rousseau’ya benzer olarak zihnin doğuştan boş bir levha olmadığını düşünmektedir. Doğal gerçekler göz önüne alınmadığı takdirde kişilik bozukluklarının ortaya çıkması beklenebilecektir. Fakat Freud, çocukla anne-babası arasındaki ilk etkileşimlerin yetişkin kişiliğini belirlemedeki önemini göstererek Rousseau’ya karşı ve Locke’a benzer tavır almaktadır.

Dewey de felsefi çerçevede, çocuğun ruhsal gereksinimlerinin, gelecek açısından değil, “şimdi ne olduğu” açısından ele alınması gerektiğini vurgulamıştır. Dewey’e göre (A.g.e.), çocukluğun gerçek içgüdüleriyle gereksinimlerini benimser ve yalnızca bunların ortaya çıkarılıp geliştirilmesine çalışırsak, yetişkin yaşamının disiplini ve kültürü de kendiliğinden gerçekleşecektir.

19. yüzyıldan 20. yüzyıla ve Atlantik’i aşarak Amerika’ya yayılan bu görüşler Batı’da çocuklara yönelik siyasaların ve eğitim anlayışlarının biçimlenişinde önemli rol oynamıştır. Çocuğun doğal yapısını bozmadan, toplumsal değişme ve gelişmeden kaynaklanan istemlerle uzlaştırarak yetiştirilmesi, bu bağlamda ele alınan öncül sorunlardan biri olmuştur.

Modern çocukluk anlayışı, geleneksel modellerin çözülmeye başladığı modernleşme ve ulus inşası sürecini yaşayan Batılı ülkeler dışındaki toplumlarda da keşfedilmiş ve kopyalanmıştır. Hindistan, Çin, Japonya ya da Osmanlı İmparatorluğu gibi Batı ile yoğun temas dönemlerine giren toplumların her birinde 19. yüzyıl sonu ve 20. yüzyıl başında gözlemlenen ve hem aile kurumunda hem de daha geniş ölçekteki toplumsal ilişkiler ağı içerisinde ortaya çıkan çözümler ve dönüşümler çocukluk kavramına ilişkin bir tür bilinç yükselmesini gündeme getirmiştir (Çiçek, 2015, 2016).

Geç dönem Osmanlı ve erken dönem Cumhuriyet’in modernleşmeci seçkinlerinin Batı dünyasını kendilerine yegane referans noktası aldıklarını belirten Çiçek, onların bu ithal edilmiş “doğru çocukluk” vizyonunu hevesle benimsemelerine şaşmamak gerektiğini düşünür. Bu kadrolar, çocuğu ulus inşası ve yurttaş yetiştirme projelerinin merkezine yerleştirmenin yanında, en azından söylem olarak, çocukların toplum tarafından yetiştirilmesini, modernleşme ve uygarlık sürecinin nirengi noktası olarak görme eğilimindedir (2016: 24). Batı’da kurgulanan ve modernleşmenin bir parçası olarak özümsemesi gereken bu ço-

cuk ve çocukluk modeli Cumhuriyet Türkiye'sinde ilerlemeci, modernist değerlerin taşıyıcısı olarak görülen çocukları, yetişkinler tarafından korunması, geliştirilmesi ve eğitilmesi gereken masum ve kırılgan varlıklar olarak tasavvur etmektedir (Ertem, 2005, Çiçek, 2015).

Batı dünyası içinde de aslında hiçbir zaman tekbiçim uygulanmamış olan modern çocukluk kavramı geç dönem Osmanlı elitlerinde mevcut pratiklerin toptan reddedilmesini sonuçlamadığı gibi, kendilerine özgü toplumsal dinamikler, geleneğin eleştirisi ve modernleşme sancıları içinde son derece melez formlar gösteren bir çocukluk kavrayışının oluşumuna yol açmıştır (Çiçek, 2016). Bu kavramsallaştırma karmaşası Cumhuriyet modernleşmesinde gerçek çocukluk yaşamlarına çok çeşitli farklarla yansımıştır. Cumhuriyet'in kuruluş döneminde yaşanmış çocukluğu, yaşayanların ağzından kaydederek anlamaya yönelen ve erken Cumhuriyet yıllarında ilkokul yaşlarında olan kişilerle bir sözlü tarih çalışması olan *Cumhuriyet'te Çocuktular* (Tan, vd., 2007) toplumsal cinsiyet, sınıf, kır-kent, coğrafya ve etnisite boyutlarında karmaşıklaşan bu farkları sergilemektedir.

Erken dönem Cumhuriyet'in çocuk dergilerini inceleyen Ertem (A.g.e.) de hem kamusal siyasal hem de aile ve ev yaşantısına odaklanan söylemde çocuğa yüklenen imaj ve değerlerde kız ve oğlan çocuklarla orta sınıf ve yoksul çocuklara yönelik ikilemin, dergilerde hangi yollarla temsil edildiğine, resmedildiğine ve tanımlandığına dikkat çekmektedir.

Araz'ın Osmanlı İstanbul'unda çocukluk, çocuk evlilikleri ve cinsellik yaşı konusundaki çalışması (2016) ise hem İslamiyet'in çocukluk kavramsallaştırması hem de 19. yüzyıl modernleşme sürecinin bu kavramsallaştırmayla ilgili içermeleri açısından ilginç bir örnek oluşturmaktadır: İslam-Osmanlı hukukunda çocukluğun bitişini belirleyen buluğa erişmek kızlar için ilk adet kanının görülmesiyle mümkün olduğu ve dokuz yaşında bir kız çocuğu buluğa ermiş sayıldığı halde erkek çocukları için buluğa erişmenin alt sınırı on ikiydi.¹ Hukuk dilinde ve toplumsal pratiklerde buluğa erişmiş dokuz-on beş yaşları arasındaki kızların evlilikleri “çocuk evliliği” olarak tanımlanmıyordu. Aynı yaşlarda olup evlendirilen ancak buluğa erişmemiş kız çocuklarının evlilikleri ise, “çocuk evliliği”ydi. Henüz buluğa erişmemiş kız çocuklarının yetişkin erkeklerle evlendirilmesi toplumun sosyal ve ekonomik katmanlarının tümü için kabul edilebilir bir pratikti. Araz'a göre, 19. yüzyılın sonlarına gelindiğinde, kız çocuklarının evlendirilmesiyle ilgili daha önceleri var olan toplumsal mutabakatın kaybolmaya yüz tuttuğu görülmüyordu. Kız çocuklarının evlendirilmesi “sıradan” olmaktan çıkacak, yadırganan bir pratiğe dönüşecekti. “Bu dönemde kız çocuklarının evlenmek için sahip olması gerektiği düşünülen fiziksel olgunluk algısı buluğ sonrasına ötelenecektir. Fiziksel olgunluk, evlenecek kızların hamile kalması ve çocuğun sağlıklı bir şekilde doğmasıyla birlikte düşünölmeye başlanacaktır. Buna toplumsal olgunluğun tamamlanması ve sorumluluk duygusunun gelişmesi eklenecek; evlilik, ailelerin “basit” bir meselesi olmaktan çıkıp üzerinde ihtimamla durulması gereken toplumsal bir meseleye dönüşecektir” (A.g.e.: 49).

Philippe Ariès ve Çocukluğun Tarihi

Çocukluğun biyolojik bir olgu olmakla kalmayıp, toplumsal bir kategori olduğunu ve do-

layısıyla tarihsel sürece tabi bulunduğunu ortaya koyan ilk çalışma ünlü Fransız nüfus bilimci ve sosyal tarihçi P. Ariès'in 1960'ta yayınlanan *L'Enfant et la vie familiale sous l'ancien régime* adındaki öncü kitabıdır. Ariès, bununla da kalmamış, çocukluk kavramının 15. hatta 16. yüzyıllardan önce bilinmediğini kanıtlamaya koyulmuştu.

Aslında Ariès çağdaş aileyi inceliyordu. Ancak bu aile tipinin özgün niteliklerini değerlendirebilmek için uzak geçmişe bakma gereksinimini duymuştu. Öte yandan aile gerçekliğiyle –davranışların betimlenmesiyle ya da düzenlemeye egemen olan yasalarla– değil, aile düşüncesinin evrimiyle ilgileniyordu. Çocukluk düşüncesiyle aile düşüncesi arasında bir bağlantı kurmuştu. Böylece birinin yardımıyla ötekini kavrayabileceğini düşünüyor ve bu nedenle de ikisini birlikte ele alıyordu. Eski uygarlıkların hemen tümünde sanatın çocuk morfolojisini yadsıdığını saptamıştı. Bir tek Eski Yunan'da çocukluk –Eros tasvirlerindeki gibi– gerçekçi biçimde resimleniyor, Roma dönemine geçişle birlikte çocukluk da öteki Helenistik temalarla birlikte ikonografiden tümüyle siliniyordu (Ariès, 1970).

Ariès, 10. yüzyılda sanatçıların çocuğu ancak minyatür bir yetişkin olarak görüntüleyebildiklerini belirlemişti. Çocukluk konusundaki bu bilgisizlikten 19. yüzyıldaki çocuk merkezli aileye nasıl gelindiğini izleyebilmek için de yalnız sanatta değil, dilde, edebiyatta, giysilerde, oyunlarda, okulda çocuk kavramının nasıl yansıtıldığına ilişkin geniş, ayrıntılı, tarihsel örnekler sunuyordu.

Örneğin, uzun geçmişte çocukları tanımlayacak özel sözcüklerin bulunmadığını saptamıştı. 18. yüzyıla kadar Fransızcada *puer* (oğlan) ve *adolescent* (genç, ergen) sözcüklerinin birbiri yerine kullanıldığını belirliyor, *enfant* (çocuk) sözcüğünün de her ikisi yerine geçebildiğini söylüyordu. İngilizcede de bebek anlamına gelen *baby* sözcüğü büyük çocuklara da uygulanabiliyordu. 16. ve 17. yüzyıllar İngiltere'sinde okul çağındaki çocukları tanımlamada kullanılan *baby* sözcüğü 19. yüzyılda Fransızlar tarafından *bébé*'ye dönüştürülerek benimsendiğinde çok küçük çocuklara özel bir ad bulunmuş oluyordu. Ariès, 18. yüzyıl başlarında Furetière sözlüğünün “çocuk” terimini bir dostluk, içtenlik, özendirme terimi olarak da tanımladığını görmüştü.

17. yüzyıla kadar, hatta alt gelir katmanlarındakiler için daha sonraları da çocukluk kavramı, bağımlılık kavramına sarmalanmıştı. Onun için de bir kimsenin çocukluktan çıkması için ekonomik bağımlılıktan kurtulması gerekiyordu. Çocuklukla ilintili oğul, oğlan, küçük vb. sözcükler gündelik dilde feodal hiyerarşinin alt katmanındakilerle, sürekli emir altında yaşayan uşakları, erleri, hizmetkarları belirlemekte de kullanılıyordu. Savaşta en ön saflarda çarpışan askerlere de yitik çocuklar deniyordu (A.g.e.: 26). Bir anlamda çocuklar, geçici uşaklar sınıfı olarak görülmüyordu, çocukluk onları yetişkinliğe hazırlayan bir çıraklık evresiydi. Örneğin, Fransada sofraya hizmetçi alçaltıcı bir iş sayılmıyordu. Genç soylular, başka birçok iş gibi bunu da bir sanat olarak öğreniyorlardı.

Sonuç olarak Ariès, ortaçağ Fransız toplumunun çocuk imgesiyle pek ilgilenmediği, çocukluğun estetikte olduğu gibi gerçek yaşamda da çabucak biten ve çabucak unutulmuş bir geçiş dönemi olduğu görüşüne varmıştı. Bu kayıtsızlığın, ortaçağ demografisinin dolaysız, kaçınılmaz sonucu olduğunu düşünüyor (A.g.e.: 39). Çocuk ölümlülüğü ve buna koşut olarak doğurganlık oranlarının yüksek olduğu bu toplumda insanların “olası bir kayıp” diye

gördükleri bir şeyle çok fazla duygu bağı geliştirebileceklerini düşünemiyordu.

Ariès'e göre, çocukluğun keşfi süreci 13. yüzyılda başlamış, bunun izdüşümleri 15. ve 16. yüzyılların sanat tarihinde görülebilmisti. 14. yüzyıldan başlayarak, çocukların sahip olduğu düşünülen ve bugünkü anlayışımızla örtüşen kişilik ve yapı özelliklerinin sanatta, ikonografide ve dinde dışavurumu yolunda bir eğilim belirmişti (A.g.e.: 129). 15. ve 16. yüzyıllara gelindiğinde, örneğin, Meryem'in kollarındaki küçük İsa gibi anne-çocuk ilişkisini yücelten resimlerde modern çocuk kavramına benzer yansımalar yer alıyordu.

Resimde çocuğa yönelen yoğun ilgi, çocukları ve çocukluğu tanımlayan özel bir dilin geliştirilmesi, çocuklar için özel oyuncakların yapılması, büyüklerle çocukların oyunlarının ayrılması, ilk çocuk giysilerinin ortaya çıkması Ariès'e göre hep 17. yüzyıla rastlıyordu. Modern çocukluk kavramı temelde burjuvazi ve aristokrasiye özgü bir fenomendi ve öncelikle erkek çocukları kapsıyordu (A.g.e.: 61). Alt sınıfların, köylü ve esnafın çocukları için, yetişkinlerden giysi, çalışma ya da oyun açısından hiçbir farkı olmayan eski yaşam biçimi geçerliliğini sürdürüyordu.

Ariès, ortaçağ toplumunda çocukluk kavramının bulunmadığını söylerken, bunun çocukların terk ve ihmal edildiği, sevilmediği anlamına gelmediğini özellikle vurguluyordu. Ona göre bu kavram, çocukluğun kendine has özellikleri –doğası– bulunduğuna, bu özelliklerin çocuğu yetişkinden, hatta genç insandan ayırdığına ilişkin bilinçlilikle örtüşüyordu. Ve “Ortaçağ toplumunda olmayan bu bilinçlilikti. Onun için de çocuk annesinin, dadısının ya da beşiğini sallayan kişinin sürekli gözetimi olmaksızın yaşayabilir hale gelir gelmez yetişkin toplumuna katılıyordu.” Üstelik ortaçağ yetişkin topluluğunun bize şimdi hayli çocuksu görüldüğünü düşünüyor ve bunun, topluluğun “zeka yaşıyla ilgili olsa bile biraz da fizik yaşından, yani kısmen çocuklarla gençlerden oluşmasından” (A.g.e.: 128) kaynaklandığını savunuyordu.

Ortaçağ topluluk resimlerinin bir köşesinde, kadınların boyunlarına sarılmış, geleneksel bir festivalde şövalyelerin uşağı olarak kendi görevlerini yapan, ya da çırak kıyafetinde çocuklara mutlaka rastlanılıyordu. Büyüklerle çocukların oynadıkları oyunlar da farklı değildi. Çocukların kağıt ve talih oyunları oynamaları hoş karşılandığı gibi sedef kakmalardan gravürlere, duvar halılarından takvimlere kadar körebe, saklambaç, kartopu, koşmaca oynayan yetişkinlere rastlanabiliyordu.

Ariès, çocukluk kavramının iki değişik boyutta geliştiğini gözlemlemişti. Kavramın özellikle burjuva ailesi çerçevesindeki gelişiminde çocukların sevilip okşanacak yaratıklar olduğu anlayışı ağır basıyordu. Ancak, gene Ariès'e göre, çocukluk kavramı aile dışındaki çevrelerde ve daha değişik bir biçimlenme de göstermişti. Bu çevreler ise 16. yüzyıl öncesine uzanan ama sayıları pek fazla olmayan bazı din adamlarıyla 17. yüzyılda bunlara katılan hukukçu ve ahlakçılardı. Amaçları disiplinli ve akılcı davranışı geliştirmek olan bu sonrakiler (Moralistler) çocukluk olgusuna ilgi duyuyorlardı ama çocukları soylu çevrelerdeki gibi sevimli oyuncaklar olarak görmüyorlardı. Çocuğu Tanrı'nın korunması ve düzeltilmesi gereken kırılğan bir yaratığı olarak imgeleyen bu anlayış zamanla aile yaşamına da yansıyor (A.g.e.: 133). 18. yüzyılda, ailenin çocukluk anlayışlarına bedensel sağlık ve hijyeni vurgulayan üçüncü ve yeni bir öge daha eklenmişti. Artık çocuğun yalnız geleceği

değil, varlığıyla ilgili her şey ilgi konusu olmaya başlıyordu. Çocuk ailenin merkezindeki yerini almıştı.

Çocukluk kavramsallaştırmasının eğitimle ilişkisini de inceleyen Ariès'e göre, Neolitik dönemdeki yaş grupları da, Helenistik çağın *paidea* (eğitim, öğretim, gençlik, çocukluk) kavramı da çocuk dünyasıyla yetişkininki arasında bir fark ve geçiş bulunduğunu, bu geçişin eğitim ya da yetiştirmeye gerçekleştirildiğini kabul ediyordu.² Ortaçağ uygarlığı bu farkı anlayamamış, dolayısıyla bu geçiş kavramından yoksun kalmıştı (A.g.e.: 412). Bu nedenle de Ariès, modern çağın başında eğitim konusundaki ilginin yeniden canlanmasını çocuk tarihindeki dönüşümün esas nedeni olarak görüyordu. Ona göre bu gelişme, kökleri Gerson'a, Paris Üniversitesi'nin 15. yüzyıldaki reformcularına, ortaçağ sonundaki *collège*'lerin (dinsel okul) kurucularına uzanan 17. yüzyıl Moralistlerinin eseri idi. Yaşamın tümüne yayılan bir genel kültür anlayışını benimseyen ve çocuklara özgü eğitimle pek ilgilenmeyen Hümanistlerin aksine Moralistler, toplumu ahlakileştirme çabaları içinde çocukların eğitimini öne çıkarmışlardı. Çocuk basit bir *poupart* (kuklacık), *bambino* (bebek) ya da insanların sevecenlikle ama dilediklerince oynayabilecekleri sevimli, komik bir yaratık değildi artık. Ariès'e göre Moralistler çocukluğun saflık ve zayıflıklarını vurgulayarak yetişkinlere bu özelliklerden ilkinin koruyup gözetme, ikincisini güçlendirme görevini yüklüyorlardı.

Ahlak disiplininin sağlanması, çocuğun yetişkinlerin kokuşmuş dünyasından korunmasını, bu dünyaya katılabilmek için özel bir işlemden –bir tür karantinadan– geçirilmesini gerektiriyordu. Bu konuda anne-babalara önemli görevler yükleniyor, Tanrı katında, çocukların ruh ve bedenlerinden sorumlu oldukları öğretiliyordu. Aile artık, salt isim ve emlak intikalini sağlayan bir kurum olmaktan çıkmış, ahlaksal ve ruhsal işlevler kazanmıştı. Çocukların yaşama hazırlanması da gelişigüzel bir yetiştirmeden, özel bilgi konusu bir süreç olmaya dönüştürülmüştü. Ortaçağdaki gibi, çocukların yetişkinlere çıraklık ederek ve yedi yaşından itibaren başkalarının evlerinde yaşayarak eğitilmesi bu anlayışa uygun değildi. Yeni eğitim anlayışı, Tanrı korkusuna dayalı bir kültür donanımı sağlamayı amaçlayan dinsel okulların (*collèges*) klasik öğretim modeline dayanıyordu. Ortaçağda –genç ya da yaşlı– rahiplere özgü bir yer olan okul, böylece çocukluktan yetişkinliğe geçişin, topluma takdimin platformu haline geliyordu. Çocuğun, doğasındaki zayıflıklara yenik düşmesinden kaygılanan anne-babalar da bunu coşkuyla kabulleniyorlardı. Ariès'e göre, aileyle okul el ele vererek çocuğu yetişkin toplumundan çıkarmayı başarmışlardı.

Ortaçağ okullarıyla modern okullar arasındaki en önemli farkı Ariès, sonrakilerin getirdiği disiplin anlayışında bulmuştur (A.g.e.: 333). Disiplin, yalnız okul içinde daha sıkı bir denetim ve gözetimi değil, giderek daha uzun süre okula gitme gereksinimini de anne-babalara kabul ettirdi. Böylece çocukluğun süresini uzattı, hapishane benzeri okullarda soyutladı, uygulamalı eğitimin yerine kurumsal eğitimi geçirdi. Yetişkinliğe geçiş için gereken alıştırma süreçleri niteliğindeki eğitim aşamaları çocuğun yeteneklerine daha az güven duyulmasına yol açtı. Sınıfların ayrılması, çocukların kendilerinden daha büyük ve akıllı çocuklardan bir şeyler öğrenmelerini engelledi, her çocuğun kendi hızını tutturmasını önledi. Eğitimin, çocukların takvim yaşına göre hiyerarşik olarak düzenlenmesiyle çocukluk ya da gençlik içinde de çeşitli ayrımlar olduğu anlayışına varıldı. Okuma öğretilecek

bir insan kategorisi anlamında kullanılan çocukluk kavramı, sonuç olarak başka açılardan da farklı, özel, biricik bir kategori gibi algılanmaya başlamıştı.³

Ariès'in İzdüşümleri

Ariès'in çalışması, çocukların tarih içindeki görünmezlikten kurtulmalarını sağlayarak çocukluk tarihi çalışmalarının miladı sayıldı ve çocukluğun geçmişi konusunda verimli tartışmalara esin kaynağı oldu. Tarihçiler arasında, geleneksel tarihin önemsemediği güçsüz, sessiz, edilgin kitle ve kesimlere yönelen ilgi, çocuklara da yansımaya başladı. Tarihin, seçkinlerin öyküsünü anlatmaktan öte bir şey olması gerektiğini düşünen yeni sosyal tarihçiler sınıf, ırk, cinsiyet, din, kültür ve yaşına bakılmaksızın tüm insan kümelerinin yaşantılarını kuşatan bir tarih yazma çabasına çocukları da dahil ettiler (Hiner ve Hawes, 1985). Bu açıdan bakıldığında çocukların sanıldığı kadar güçsüz ve etkisiz bir kategori olmadığı, salt sayısal olarak bile göz ardı edilemeyecekleri ortaya çıkmıştı. Çocuk tarihi çalışmalarının ortaya çıktığı ilk ülkelerden ABD'de bu ilginin en önemli nedenlerinden biri, savaş sonrası dönemin "bebek patlaması" idi.

Bu gelişmeler, çocuk ve çocukluk konusundaki yetişkin tavırlarının nasıl değiştiğini; çocukların yaşam alanlarındaki –ev, okul, sokak– örüntüleri; çocukluğun süresini, etkilerini belirleyen toplumsal göstergeleri; çocuk olmanın nasıl bir öznel yaşantı ve anlam taşıdığını; çocukların toplumsal, ekonomik ve psikolojik işlevlerini, örneğin, çocuk işgücünün ekonomiye katkısını, bir tüketici kategorisi olarak çocukları; çocukların sanatsal, folklorik, kültürel ürünlerdeki yansımalarını dikkat odağına getirdi. Aile tarihi, eğitim tarihi, emek tarihi, kadın tarihi araştırmalarının gelişmesi çocukların geçmişine ilişkin bilgileri zenginleştirdi.⁴ Geçmişteki insan yaşantısının psikolojik boyutuna yönelen ilgi ya da psikotarihçilik, akılcı, faydacı ya da maddeci modeller yerine tarihe biricik, tekil, öznel yaşantılar, mikro ölçekler çerçevesinde yöneliş, bu yaşantıların daima bir parçası olan çocukluğun değişik boyutlarıyla odağa gelmesini sağladı. Ünlü çocuk gelişimcisi ve psikotarihçi Erik Erikson, çocuğu kültürel temaları yansıtan "bir ayna gibi, bir yaratık gibi değil, aynı zamanda kültürün bir yaratıcısı ve bu anlamda başlı başına dinamik bir güç olarak" incelemekten yanaydı (Demos, 1971).

Çocukluk-okul-orta sınıf ilişkisi çeşitli yazarlar tarafından, tarihsel bağlamda tekrar tekrar ele alındı. Ortaçağın, çocukları yaşam gerçeklerini çok erken yaşlarda paylaşmaya zorlayan ekonomisi; ikametgah biçimleri; çıraklık, hizmetkarlık, sanat ve beceri öğretimi gelenekleri incelendi. Ortaçağ portrelerindeki yaşlı görünüşlü, yetişkin kılıklı çocuklara bakan tarihçiler, "o günlerde hiç çocuk yok muydu?" sorusuna yanıt aradı.⁵

Ariès'in modernist, ilerlemeci görüşünü paylaşanlardan L. DeMauss'a göre çocukluğun tarihi yeni yeni kurtulmaya başladığımız karabasanlarla doluydu; tarihte geriye doğru gittikçe çocuk bakımı gerilemekte; öldürme, terk etme, dövme, işkence ve istismar örnekleri artmaktaydı (1974). DeMauss, tarihsel değişimin birincil kaynağını "birbiri ardına gelen anne-baba kuşaklarından her birinin, çocuklarının psişik yaşına geri dönerek bu yaşın kaygılarını kendi çocukluklarında olduğundan çok daha iyi çözümleyebilmelerinde bulu-

yordu. Her ana-baba kuşağının çocuk sevgisi ve çocuk bakımına ilişkin bilgi ve becerilerinin önceki kuşağa kıyasla daha ileri; dolayısıyla toplumsal gelişmeye katkısının daha fazla olduğu kanısındaydı. Ne var ki, DeMauss'un anne-baba-çocuk ilişkilerinin, tarihsel değişimin bağımsız bir kaynağını oluşturduğu yolundaki iyimser psikolojik kuramı toplumsal bilimciler arasında pek az rağbet buldu (Hiner ve Hawes, 1985).

Ariès'i izleyenlerden örneğin, J. Gélis 15. yüzyıl sonlarına doğru anne-babalarla çocuklar arasındaki ilişkilerin yeniden biçimlenişini, eski dayanışmaların çözülüşüne ve karı koca çıkarlarının soy sop çıkarlarından, bireyin çıkarlarının grubunkinden ayrılmasına bağlıyordu (1986). Gélis'e göre, aslında Avrupa'da 19. yüzyıla kadar yer yer egemenliğini sürdüren ortaçağ natüralist yaşam felsefesinde aile, yaşayanlarla ölümlerden oluşan bir bütün, çocuk da bu bütünün sürekliliğini sağlayan halkaydı. Kırsal yaşam biçiminin egemen olduğu bu toplumsal bağlamda tüm bereketin ve özellikle de insan türünün yenilenmesinin kaynağı Toprak Ana'ydı. Toprağın altındaki ecdat ruhları, torunlarından birinde yenden doğma umudu içinde bekleyiyordu. Üreme çağındaki yetişkinler de geçmiş ve gelecek arasındaki bağlantıyı oluşturuyorlardı.

Bu tür bir yaşam ve kuşak sürekliliği içinde çocuk, komünal stokun bir uzantısı, zamanı aşan kolektif bedenin bir parçası olarak anne-babası kadar soyuna sopuna da ait sayılıyordu. Çocuğun doğumu anne-babasının yaşadığı odada, ama akraba ve komşuların gözleri önünde olurdu. Mezarlıkta ya da kilise avlusundaki ilk adımları, çocukla ataları arasındaki bağlantıları vurgulayan ritüeller çerçevesinde gerçekleşirdi. Çocuğun yetişmesi; oyunları, yaşitlarla ve büyüklerle ilişkileri, kuralları, çift çubuk, nakış, yemek, hayvan bakımını öğrenmesi anne-babası kadar cemaatin de katkısıyla gerçekleşirdi.

Rönesans'la birlikte bu kültürel ve düşünsel ortamda yavaş da olsa bir değişim başladı. Gélis'e göre, değişimin en önemli belirtisi çocuğun yaşamını koruma yönünde giderek açığa vuran kararlılıktı. 16. yüzyılın ikinci yarısında şehirlerde yaygınlaşan bu tutum, anne-babaların çocuk sağlığıyla daha çok ilgilenmesinde ve onu küçük yaşta ölümden koruma çabalarında yansiyordu.

Gélis, insanın yaşamını uzatma ve uzmanların yardımıyla acılarını dindirme çabasının yeni olmadığını, ancak 17. yüzyılda benlik ve beden algısıyla ilgili değişimin göstergesi olacak biçimde artış gösterdiğini düşünüyordu (A.g.e.: 695). Buna göre, modern çağda eski bağımlılıklarından kurtulmaya başlayan bireyin giderek artan bağımsızlığı, bedenin giderek artan bağımsızlığı aracılığıyla duyumsandı. Daha önce başkalarına bağımlı olan beden şimdi bireyin kendisine ait sayılıyordu. Ölümlü olduğu bilindiğine göre de hastalık ve acılardan kurtarılması, yaşamın armağanı olan çocuklar aracılığıyla uzatılması gerekiyordu. Anne-baba, çocuğu artık yaşayan ve ölümlerden oluşan cemaatin bir parçası olarak değil, salt kendilerine ait bir yaşamın, bu küçük, sık dokulu ailenin bütünleyicisi olarak görüyor ve seviyorlardı. Çembersel yaşam döngüsü anlayışı yerini, zaman içinde art arda gelen düz çizgisel var oluşlara bırakmıştı.

Gélis'e göre değişim ne hep aynı seyri izledi ne de hızı her yerde aynı oldu. Yeni aile modeli; kentli seçkinlerle başladı, küçük şehirlerden önce büyük ticaret merkezlerinde benimsendi. İtalyan şehirlerinde, 14. yüzyıl gibi erken bir dönemde yayılmasına karşılık

İngiltere ve Fransa gibi ülkelerde 16. yüzyılı bekledi. Çocuğa soy-sop değerlerini benimseterek cemaatle bütünleştiren komünal, açık, genel eğitimden, bu bütünleşmeyi çocuğun yeteneklerinin geliştirilmesiyle birlikte ele alan skolastik genel eğitime geçiş ailedeki dönüşümle eşzamanlı oldu. Anne-babalar, çocuğa bir zamanlar cemaatin verdiği eğitime seçenek oluşturamadığı için bu işi özel olarak yetiştirilmiş üçüncü kişilere, öğretmen ve eğitimcilere bırakmayı yeğ tutuyorlardı (A.g.e.: 694-697). Çocuğun çekirdek aile içinde özelleştirilmesiyle eğitimin aile dışında sağlanması arasındaki çelişki bundan ibaretti!

Modernist Çocukluk Paradigmasının Çözülüşü

Thomas Kuhn'un 70'lerin başındaki görüşleriyle (Kuhn, 1962) büyüü bozulmaya başlayan bütün büyük kuramlar gibi çocukluk konusundaki en sarsılmaz ve kalıcı bilgilerden oluştuğu sanılan modernist çocukluk paradigması da disiplinlerarası yaklaşımlarla sorgulanmaya konu oldu. Psikoloji, ekonomi, toplumbilim, sosyal siyaset, tıp ve hukuk gibi alanlardaki araştırmalarla antropolojik ve etnolojik çalışmalar, romanlar, anılar, öz yaşam öyküleri ve dinsel kaynaklar bu tartışmalara hem içgörü hem de malzeme sağladı. Çocukluğun geçmişini incelemek yalnız çocukların değil, hatta anne-baba-çocuk ilişkilerinin de değil, bir anlamda tüm toplumsal-ekonomik-kültürel gerçekliğin göz önüne alınmasını gerektirdi (Tan, 1989).

Bazı yazarlar Yüzyıllar Boyu Çocukluk'u "üstün bir retorik örneği olarak" niteleyerek Ariès'i rastgele ve eleştirisizce veri kullanmakla suçladılar (Spagnoli, 1981). Örneğin, L. Pollack (1983), Ariès'in incelediği döneme ait güncelerden, çocuk-yetişkin farkının ve çocuğa farklı davranılması gerektiğinin daha o zamandan bilindiğini saptadı. R. W. Beales Jr. (1985) Ariès paradigmasının, kısmen Amerikan tarihinin kısalığından dolayı Amerikan deneyimine uygulanamayacağını, İngiliz, hatta Fransız deneyimleri açısından bile tümüyle geçerli olmadığını savunmaktaydı.

Bazı yazarlar da Ariès'in, modern çocukluk anlayışını, 17. yüzyıl pedagog ve ahlakçıların oluşturduğu küçük bir azınlığın görüşlerine dayandıran idealizmine karşı çıktılar. Buna göre, düşüncelerle kavramların belli toplumsal-ekonomik gereksinim ve çıkarlardan bağımsız olarak anlaşılması mümkün değildi. Modern çocukluk gibi okul da sınıfsal temellere dayanıyordu ve feodalizmden kapitalizme geçişin işbölümü, sanayileşme ve kentleşmeye yönelik gereksinimlerini yanıtlama amacına yarıyordu.

Orta sınıflarda paranın fazlası, çocukların gösteriş tüketimi için kullanılmasına olanak sağlıyordu. Büyük evlere, mahremiyeti sağlayacak biçimde oda sayısını arttırmaya, aile portreleri yaptırmaya ayrılan paranın bir kısmı artık çocukların eğitim ve giysilerine harcanıyordu (Du Boulay, 1970). Madenlerde, fabrikalarda, imalathanelerde çalışan işçi sınıfına çocukluk düşüncesinin ulaşması için bir yüzyıl daha beklemek gerekiyordu. Victoria dönemi Londra ya da Paris'inde çekilen fotoğraflarda, anne-babalarının yıpranmış giysileri içinde görülen işçi sınıfı çocukları için "bunların içki içtiklerini, kumar oynadıklarını, cinsel ilişkilere girdiklerini ve aslında yetişkin yaşamının her biçimine katıldıklarını biliyoruz; fiziksel olarak bu yaşamdan kaçmalarına olanak yoktu" (Plumb, 1972) gözlemi yapıyordu.

Shulamith Firestone, feminist klasiklerden olan çalışması *Cinselliğin Diyalektiği*'nde (1970) sınıf analizlerine toplumsal cinsiyet boyutunu ekleyerek çocukluk kategorisine ilk dahil edilenlerin, orta sınıfların oğlan çocukları olduğunu yazıyordu. Serveti erkekler aracılığıyla aktarmak isteyen yeni zenginlerde ilk olarak oğlan çocuklar, çocuk giysileri giydikleri gibi yetişkin yaşamı için uzun ve yalıtılmış öğrenimden geçen ilk kişiler de onlar oldular. Hiçbir zaman gerçek yetişkin kavramına dahil edilmeyen kızlarla işçi sınıfının oğlan çocukları ancak çok sonraları özel giysilere kavuştukları gibi yüzyıllarca okula gitmediler.

Firestone, Ariès'in modernitede çocukluğun keşfi ve ayrı bir kategori olarak kabulü görüşünü paylaşmakla birlikte, modern toplumda çocukların böylece müthiş bir baskı ve gözaltı dönemine düştüğünü düşünüyordu. Ona göre, ampirik bilimin ve burjuvazinin gelişmesiyle çocukluk "aile" kavramına bitiştirilerek kendi adına bir mevki sağlamış, bu yeni anlayış çocukluğa abartılı bir masumiyet ve bağımlılık halesi eklemekle birlikte ayrımcılık ve ezilmeyi beraberinde getirmişti. Bu şekildeki ayrıştırmanın sonucu çocukları kreşlerde, okullarda, parklarda ve benzer alanlarda özgürlüklerden soyutlayarak hakimiyet ve baskı altında tutmayı sağlamaktı.

Çocukluk denilen dönemin bir mit ve alabildiğine aşağılayıcı bir döneme karşılık geldiğine inanan Firestone, çocukların mutluluğu ve tüm gizlerini geliştirebilmeleri için çocukluk anlayışının kökünün kazılması gerektiğini savunuyordu. Dahası, modern toplumun söyleminde çocukların giderek bir fetiş objesine dönüştürülmesi, kadınların tam da ev dışındaki haklarının kazanıldığı bir zamanda annelerin sırtına görülmemiş ağırlıkta yük bindirilmesine neden olmuştu. Dolayısıyla Firestone, yalnız çocukluğun değil anneliğin de feshedilmesinden yanaydı.

Kimileri ise çocukluğun yetişkinlikten kopuşunun, yalnız ekonomik ilerleme için değil, insancıl ilerleme için de savaşım veren çocuk-gençlerin yeni bir sosyopolitik sınıf olarak gelişmesine yol açabileceğini düşünmekteydi (Mendel, 1971). Buna göre, çocuk-gençler ile yetişkinlerin yaşam ve etkinlik alanlarının ayrılması, zorunlu okullaşma, okul çağının uzaması, teknolojik devrime özgü uzmanlaşma gibi nedenlerle, aynı yaştakilerin oluşturduğu kitlesel grup giderek böyle bir sınıfa dönüşme için gereken koşulları tamamlayacaktı. Yetişkinlerin içinde yetiştikleri dünya, gözlerinin önünde çözülürken, verimlilik/performans ilkesi karşısında, otorite/yaş önceliği ilkesi üzerine kurulmuş olan toplumsal-kültürel kurumlar ve kavramlar da dağılmaktaydı. Kendi çıkarlarını ve güçlerini bilen işçilerin bir fabrikada toplanarak sınıf bilincini geliştirmeleri gibi, okulda bir araya gelen gençliğin de yetişkinler karşısında kendi ideolojisini ve yaşa bağlı sınıf bilincini geliştirmesi, çocuk-gençler ile yetişkinler arasında yeni, özgün bir karşılıklı etkileşimi ortaya çıkarması beklenebilirdi (A.g.e.). Kuşak çatışmalarının yayılması, ağırlaşması, anne-baba eğitimlerinin, anne-babaya yönelik yayınların ve programların artması, buna kanıt sayılabilirdi.

Ve nihayet, 80'li yıllarda Neil Postman "kaybolan çocukluk" kavramını getirdi. Postman, çocukluğun keşfinin, Rönesans'ın en önemli buluşlarından biri, belki de en insancıl buluşu olduğunu savunanlardandı (A.g.e.). Çocukluğun gerek bir toplumsal yapıt, gerekse psikolojik durum olarak bilim, ulus-devlet ve dinsel özgürlükle birlikte 16. yüzyılda ortaya çıktığı ve günümüze dek gelişip ilerleyerek sürdüğü görüşündeydi. Ona göre, çocukluğu

yaratan matbaa olmuştu. Çünkü matbaa yeni, simgesel bir dünya yaratarak yetişkini çocuktan ayıran sınırı koymuştu: Soyut bilgiler alanına giriş okuryazarlığa bağlanmış, yetişkinlik, böylece biyolojik değil, simgesel bir kazanım olmuş, eğitim de modern okul kavramıyla eşleştirilmişti. Matbaa ve okul sayesinde çocuğun simgesel çevresinin denetimi artmış, bu denetimin ve çocuğun yetişkinliğe geçişinin koşulları yetişkinlerin eline geçmişti. Postman'a göre okuryazarlığa en fazla önem verilen yerlerde (örneğin, İngiltere) okulların açılması da çocukluk kavramının gelişmesi de öteki toplumlardan daha büyük bir hızla gerçekleşmişti (A.g.e.). Dahası, geleneksel çıraklık sisteminde 'çocukluk' yedi yaşında etkin biçimde sona erdiği halde örgütlenmiş biçimsel eğitim çocukların yetişkin dünyasının istemleriyle sorumluluklarından geri tutulduğu dönemi uzatmaya yardım etmişti (Pinchbeck ve Hewitt, 1969).

Ne var ki Postman, en iyi tarih yazımının olayların bitiminden, ateşin soğumasından sonra yazılan tarih olduğu varsayımından yola çıkarak 1960'lardan itibaren çocuk tarihi araştırmalarının öylesine önem kazanmasını çocukluğun yitip gitmekte oluşuyla açıklıyordu. Buna göre, tüm toplumsal kurgular gibi çocukluk düşüncesinin de varlığını sürdürmesi kaçınılmaz değildi. Çocuklarla yetişkinler arasındaki farklar, giysilerden dil, tavır, tutum, davranış ve beklentilere varıncaya kadar ciddi biçimde azalmıştı. Postman, bu gelişimin ironik bir biçimde 19. yüzyıl ortalarına ve tam da icat edilmiş çocukluk anlayışlarının yaygınlaştığı döneme rastladığını savunmaktaydı. 1850'de telgrafın icadıyla başlayan elektronik kitle iletişimine –özellikle de televizyona– geçiş, iletişimi kişiselden ve yerelden gayri şahsiye ve küresele çevirerek bilginin nitelik, miktar, akış ve alınışını değiştirmiş, simgesel çevrenin denetimini evden ve okuldan koparmıştı. Analitik becerilerin yerine ilkel algılamaları geçiren medya, düşünsel toplumsal hiyerarşilerin çöküşünü, çocuk ve yetişkin kategorileri arasındaki farkları kaldırarak bir anlamda 14. ve 15. yüzyıl iletişim ortamına dönüşü simgeliyordu. Postman'a göre, bu ortam, gizlerin ortadan kalktığı, yetişkin dünyasındaki şiddetin, sıkıntı, çürümüşlük, yolsuzluk ve güvensizliklerin alabildiğine sergilenip paylaşıldığı, yetişkinlerin cinsel fantezilerinde çocukların kullanıldığı, tüketim çılgınlığının çocuklara etkinlikle aktarıldığı bir ortamdı (A.g.e.). Yetişkin bilgisinin saklı meyvesine ulaşan çocuk, çocukluğun bahçesinden kovulurken yetişkin de çocuklaşmaktaydı.

Yetişkin zevklerinin çocuksulaşması giysilerde, ayaküstü beslenme biçimlerinde, bir zamanlar çocuklar için tasarlanan çizgi roman ve animasyonlara, bilim kurgu ve fantastik filmlere gösterilen ilgide açıkça görülmekteydi. Yetişkinlerin çocuklar için tasarlanmış elektronik oyunlara –sega, nintendo, gameboy, vb.– ilgisi artarken çocukların da giderek denetlenmemiş oyunlardan uzaklaştıkları, yarışmacı, örgütlü oyunlara kaydıkları izlenmekteydi (İnal, 1993).⁵ Aynı televizyon kanalında yetişkinden çocuk, çocuktan yetişkin performansı bekleyen yarışma programlarının art arda yayınlanması; genç ve çocukların ağır suç oranlarındaki; hamilelik, fuhuş vb. cinsel etkinliklerindeki; madde ve alkol bağımlılıklarındaki artışlar da bu açıdan önemli içermeler taşımaktaydı.

Sonsöz Yerine: Postmodern Çocukluk

1990'larda çocukluğun toplumsal inşasında artık çocukların fail/aktör olarak önemi odak-

taydı. Toplumsal bilimlerde karşılıklı etkileşim konusundaki bilgi artışı çocuklarla yetişkinler arasındaki ilişkilerin tek yönlü otorite ilişkilerinden ibaret olmadığını, çocukların bireysel ve kümesel tepkileriyle yetişkin davranış ve yaşantılarını etkilediklerini ortaya çıkarmıştı.

Çocukların kendi dünya görüşlerini belirlemedeki rolünü/seslerini fark ve kabul etme yönündeki gelişmeler, tek ve ortak bir çocukluk kavramsallaştırmasını sorgulayan ve küreselleşmenin tüm etkilerine rağmen, kültürler arasında ve aynı kültür içinde çoğul çocukluk anlayışları ve deneyimleri olduğunu benimseyen kuramlara alan açtı. Eğitim ve öğrenme, çocukların yetişkinlerle ve öteki çocuklarla birlikte bilgiyi inşa ettikleri bir işbirliği ve iletişim etkinliği olarak görülmeye başlandı. Çocuklar yetişkinlere edilgin bir bağımlılıktan kurtularak toplumsal aktörler ve partnerler statüsüne yükseldi. Kişisel ilişkilerin giderek kırılmağa geçtiği, açlık, şiddet, yoksulluk, savaş ve yurtsuzluk tehditlerinin arttığı bir dünyada bu anlayışlar, çocukların savunmasızlığını, korunma gereksinimlerini ve güçlenme haklarını savunan söylemlerle bir arada varlığını sürdürür oldu. Bu yeni dönemde çocukların, kimi ortak biyolojik özelliklere sahip oldukları kabul edilmekle birlikte, çocukluğun benzerliklerine odaklanmak yerine farklılıklarına yoğunlaşmanın daha anlamlı ve açıklayıcı sonuçlara yol açacağı benimsendi.

Aynı yıllarda multimedya ve web temelli bilgi akışıyla iletişim olanaklarını katlayarak arttıran teknoloji, çocukları anne-babalarını bertaraf eden küresel yönsemelerin baskıları altına almaya başlamıştı. Sosyal medya aracılığı ile daha geniş bir toplumsal iletişim ağına girmeleri çocukların yaşamında önemli değişimler yarattı, anne-babalarda ise güç ve denetimin kaybı, çözülme, radikalleşme korkularıyla karşılandı (Long, 2017).

Çocukların bilgisayar ve denetimsiz bilgi akışına erişimi, postmodernizmin eğitimde de en önemli sonuçlarından biriydi. Bilimin daha iyi bir geleceğe giden ilerlemeyi sağlayacağını düşünen modernistler, teknolojinin eğitime sağladığı olanakları önce büyük bir iyimserlikle karşıladılar. Ne var ki zaman içinde bu iyimserlik, "vahşi kapitalizm" in önlenemez gidişatı, kitle tüketim kültürünün küreselleşmesi, modernizmin baskılarının ve dışlamalarının sorgulanması, değerlerin özel alana çekilmesi, kamusal alanın ve eğitimin dijital kodlama ve ölçmelere özgülmesiyle endişeleri ve gelecek konusundaki güvenin sarsılmasını (Örneğin, Lather, 1991; Lankshear ve diğerleri, 2000; Dreyfus, 2008; Livingstone, 2009, 2012; Turkle, 2011; Meynert, 2015) beraberinde getirdi.

Yeni medya teknolojilerinin çocukları yakaladığı ve geleneksel aile ve otoriter okul gibi yerleşik kurumların sarsıldığı postmodern ortamda, modernitenin bu yazımın başında sözü edilen varsayımlarının sürekliliğini koruması güçleşti. Bu bağlamda ne çocukların masumiyetiyle yetişkinlerden farklılığı ve yetişkinlere bağımlılığı ne de çocuğun yetiştirilmesinde yetişkinlerin rehberliği eski anlamlarını koruyabilirdi. "Yetişkinliğe hazırlık için çıraklık devresi", çocukların pop kültürüne ve ekonomik istismara alabildiğine açık olduğu bir *kinderculture* / çocuk kültürü (Kincheloe ve Steinberg, 2004) kavramına yerini bıraktı.

Sonuç olarak 2000'lerin çoğul çocukluk, daha dinamik çocuk, daha esnek pedagoji ve daha duyarlı araştırma yaklaşımlarını içeren çocukluk paradigmasını (Dahlberg ve diğerleri, 2007; James ve Proust, 2007) şöyle özetleyebiliriz:

- Çocukluk bir toplumsal kavramdır. Biyolojik olgunlaşmamışlıktan farklı olarak insanların doğal ve evrensel bir özelliği değil çeşitli toplumların belli yapısal, kültürel ve değişken bir bileşeni olarak ortaya çıkar.
- Çocukluk sınıf, etnisite, toplumsal cinsiyet gibi değişkenlerden bağımsız olarak incelenemez. Karşılaştırmalı ve kültürler arası analizler tek ve evrensel bir çocukluk olgusundan ziyade çeşitli çocuklukların varlığını göstermektedir. Aynı zaman diliminde, giderek aynı toplumda bile değişik ve çelişik çocuk anlayışlarının birlikte yer alabildiğini görüyoruz.¹
- Çocuklar toplumsal yapıların ve süreçlerin pasif özneleri değildir, kendilerinin, çevrelerindeki ve toplumlarının yaşamının inşasında ve kaderinde etkin bir role sahiptir.
- Çocuklarla ilgili araştırmalarda etnografi önemli bir yöntemdir. Toplumbilimsel verilerin üretilmesine çocukların katılımını ve seslerini duyurmalarını sağlar.
- Çocuklukla ilgili yeni bir paradigmanın ortaya atılması toplumda çocukluğun yeniden inşa sürecine katkıda bulunmak ve bu süreçlerden etkilenmek anlamına gelir

NOTLAR

¹_____Kuran ve Sünnet'te, buluş yaşına kadar çocuğun mükellef sayılmamış olması nedeniyle, İslam düşünürlerinin başlangıçtan beri çocukla ilgili konuları bağımsız, geniş ve ayrıntılı bir inceleme alanı haline getirdikleri gözlemlenmiştir. Çocukluktan (tufuliyet) yetişkinliğe geçiş bazı biyolojik koşulların gerçekleşmesine bağlanmıştır. Bu bağlamda "buluşa erinceye kadar çocuktan... kalem kaldırılmıştır" (yaptıklarından sorumlu değildir) hadisi önemli görünmektedir. "Normal bir çocuğun himayeye muhtaç olduğu devre doğum-buluş arası" olarak belirlenmekle birlikte bu devrenin her aşaması bir sayılmamıştır. Çocuğa götürülecek hizmet ve korumanın özelliğine göre süt devresi ile temyiz yaşına kadar olan devre ve temyizden buluşa kadar olan devreler ayrı ayrı ele alınmaktadır. Doğumundan süttan kesilinceye kadar, süttan kesilme ile yedi yaş arası, yedi ile on yaş arası (yâfi'i) ve on ile on beş yaş arası çocuğa ayrı adlar verilmektedir. Yedi yaşına kadar olan çocukların "gayri baliğ ve gayri mümeyyiz" sayılarak ceza sorumluluğu dışında bırakılmalarına karşılık, yedi-on beş yaş arasındakiler ta'zir denilen bir ceza ve eğitim uygulamasına uğrarlar. Yetişkinliğe geçişte özellikle dil ya da sözlü ifade yeteneğinin kazanılması önem taşımaktadır. Çünkü "temyiz" aşaması, genelde "söylenenleri doğru olarak anlayıp, doğru olarak cevap verme halinin çocukta istikrar bulduğu safha" olarak tanımlanmakta ve başlangıcı ortalama olarak yedi yaş kabul edilmektedir (Bkz. Canan, 1980; Giladi, 1989; Bilgin, 1992). Dolayısıyla, yetişkinlik tümüyle kendinden gerçekleşen bir durum değil, bir hazırlık ve yetiştirme sonucunda gerçekleşen kazanım niteliğindedir. Ve bu kazanımda esas sorumluluk tüm ayrıntılarıyla belirlenerek yetişkinlere verilmiştir.

Hadislerde genel olarak kız çocuklardan söz edilmeysi

dolayısıyla bu düzenlemelerin onlara ne ölçüde uygulanabildiği özel bir ilgi konusudur. Öte yandan, çocukları kapsayan dinsel yaklaşımların uygulamalara nasıl yansıdığı ve bu uygulamanın zamana ve yere göre nasıl değiştiği de bilinmemektedir. Ünder ve Güven'in Ankara Karşıyaka ve Cebeci mezarlıklarındaki araştırmalarında, Karşıyaka Mezarlığı'nın çocuklara ayrılan bölümünde altı-yedi yaşa kadar olan çocukların defnedilmiş olduğu saptanmıştır. (Ünder, Hasan ve İsmail Güven. "Defin işlemlerinde ve Mezar Kültürümüzde Yansıyan Çocukluk Anlayışı," Sosyal Tarih Açısından Çocukluk, Doktora Dersi Ödevi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitimin Kültürel Temelleri Anabilim Dalı, 1992). Buna karşılık aynı çalışma, yedi yaşından küçük bile olsa çocukların da büyüklerin gömüldüğü alanlara defnedilebildiğini belirlemektedir. Sonuç olarak çocuk mezarlığı da, daha çok "yoksul çocuklar mezarlığı" niteliğini kazanmaktadır. Çocuk mezarlığındaki mezarların çoğunun yapılmamış ya da basit taşlarla çevrili oluşu, buradaki mezar fiyatlarının öteki bölümlerinin yaklaşık onda biri dolayında bulunuşu bu yargıyı pekiştirmektedir. Oysa, yetişkinlerle aynı alana defnedilen çocukların mezarlarının gerek mimari, gerekse yazıları, değişik kesimlerin çocuk kavramları ve bunların dışavurumu konusunda ne denli farklılaşabildiklerinin göstergesidir.

²_____Giladi, İslam uygarlığının çocuğun fiziksel gelişimi, psikolojisi, hastalıklarının tanı ve sağaltımı konusunda da zengin ve ayrıntılı bilgilere sahip olmasını büyük çapta Helenistik kökenli oluşuyla açıklamakta, ancak pediatrik, pedagojik ve etik çalışmaları çevirmek ve kendi bilgi dokularına özümsemek suretiyle, Müslümanların bunları kendi kültürlerinin bir parçası haline getirdiklerini ileri sürmektedir (A.g.e.). İbn Sîde sözlüğünün Arapçada

bebek, çocuk ve bunların gelişimiyle ilgili olayları betimleyen kırk kadar terim içermesi ise çocukların ve gelişimlerinin özelliği konusundaki bilinçliliğin kökenlerinin yerli Arap kültüründe saklı olabileceğini düşündürmektedir (Tan, 1994).

³_____Çocuklara verilen isimler bile çocuğun yeni statüsünü yansıtmak biçimde değişmişti. Ortaçağda tüm kardeşlere aynı adın verilmesi geleneğinin yerine her çocuğa, çok kez anne-babanın beklentileriyle ilişkili, ayrı bir ad verilmesine başlandı.

⁴_____Burada, kadın tarihiyle ilgilenenlerin uzun geçmişte çocuk tarihine özel bir ilgi duymamış olduklarını vurgulamak gerek. Kadınlık çocuğun tarihsel birliğine rağmen, kadın tarihçilerinin çocukla ilgilenmeleri hayli yeni bir gelişme niteliği taşıyor. ⁵_____Buna karşılık, Monica Kiefer'e göre 18. yüzyıl koloni dönemi çocukları hala yetişkin ortamına gömülüydü. Bu çocukların yetişkin gibi davranmaları beklendiğinden o role uygun giysiler giymeleri mantıksaldı. Hiner ve Hawes aktarıyor (A.g.e.: 7). ⁶_____İnal, Kemal. (1993). "Oyun ve Eğitim, Geleneksel Türk Çocuk Oyunları ve Türkiye'de Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında Oynatılan Oyunlar Üzerine Karşılaştırmalı Bir İnceleme", Sosyal Tarih Açısından Çocukluk, Doktora Dersi Ödevi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitimin Kültürel Temelleri Anabilim Dalı.

⁷_____16. yüzyılda bir yandan anne-babaların çocuk sağlığı konusundaki ilgileri artarken, bir yandan da sütanneye bırakma ve terk oranlarının yükseldiği saptanmıştı. Ahlakçılarla doktorlar,

anne-babanın tümüyle geçici bir ayrılık olarak gördükleri, ama genelde bebeğin ölümüyle sonuçlanan bu uygulamaya karşı çıkıyordu. Varsıl kentliler ise feodal seçkinlerden değişik nedenlerle de olsa bu geleneği sürdürüyorlardı (Gêlis, A.g.e.: 87). Çocukluk anlayışlarının farklılaşması, değişik kesim ya da zamanlarda çocuk sevgisi konusundaki farklılaşmanın göstergesi sayılmamalı. Doğum ve çocuk ölümü oranlarının çok yüksek olduğu tarih dönemleriyle toplum kesimlerinde çocuk sevgisinin de modernlere kıyasla daha az olup olmadığını bilmiyoruz. Çocuğa yönelik duyguların dışavurumu da çocukla ilgili tüm uygulamalarda olduğu gibi çevresel, kültürel, tarihsel etmenlere göre değişebiliyor. Geleneksel Kültürümüzde Çocuk konulu araştırmasında Sedat V. Örnek bu değişik tutumların ölüm sonrası tepkilere nasıl yansıdığını gösteriyor. Örnek, çocuğunu yitiren ananın acısını dile getiren ağıtların yanında, "ölen çocuğun ardından ağıt yakarak ağlayıp sızlamayı ayıp sayan bir karşı koyuşa da rastlanıldığını" yazıyor. "Bizim buralarda çocuğu ölen gelinler ağlayıp haykırmazlar ki, bir de ağıt söylesinler. Onlar büyüklerinden ar edinir, gözyaşlarını içlerine dökerler"; ya da "Çocuklara ağlamak ayıp sayılır. Bilhassa kayınpederi ve kayınvalesi olan gelin çocuğunun ardından katiyen ağlamaz, eğer ağlarsa mahşerde çocuklarını göremezler, çocukları su içinde kalır" ya da "Ağıt yakılmaz, çok günahdır. Ağlamayacağın bile... Öte dünyada sana şefaati olur ölen çocuğun..." örneklerinde görüldüğü gibi (1979).

KAYNAKLAR

Araz, Yahya. "Osmanlı İstanbul'unda Çocukluk, Çocuk Evlilikleri ve Cinsellik Yaşı Üzerine Bir Değerlendirme (19. yüzyılın başlarından imparatorluğun sonuna) Cinsel İlişkiye Uygundur Lakin Kendi Adına Konuşamaz!" *Toplumsal Tarih*, sayı 274 (Ekim 2016): 42-49.

Beales, Ross W., Jr. "In search of the historical child: Miniature adulthood and youth in Colonial New England." *Growing Up in America: Children in Historical Perspective* içinde, haz. N. Ray Hiner ve Joseph M. Hawes, 7-24. Şikago: University of Illinois Press, 1985.

Bilgin, Beyza. *İslam ve Çocuk*. Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları, 1992.

Canan, İbrahim. *İslamda Çocuk Hakları*. İstanbul: Yeni Asya Yayınları, 1980.

Çiçek, Nazan. "The Interplay between Modernization and the Reconstruction of Childhood: Romantic Interpretations of the Child in Early Republican Era Popular Magazines: 1924-1950." *Childhood in the Late Ottoman Empire and After / The Ottoman Empire and its Heritage* serisi, cilt. 59, haz. Benjamin C. Fortna, 28-47. Leiden/Boston: Brill, 2015.

Çiçek, Nazan. "Geç Dönem Osmanlı Düşünce İkliminin Aile, Terbiye ve Devlet Kavşığında Çocukluğu Yeniden Keşfi ve Cumhuriyete Devreden Miras." *Toplumsal Tarih*, sayı 274 (Ekim 2016): 50-55.

Dahlberg, Gunilla, Peter Moss ve Alan Pence. *Beyond Quality in Early Childhood Education and Care – Languages of Evaluation*. Londra: Routledge – Falmer Press, 2007.

DeMause, Lloyd. *The History Of Childhood*. New York: Harper and Row, 1974.

Dewey, John. *The School and Society: Being Three Lectures*. Şikago: University of Chicago Press. 1907.

Dreyfus, Hubert. *On the Internet*. New York: Routledge, 2008.

Du Boulay, Francis Robin Houssemayne. *An Age of Ambition: English Society in the Late Middle Ages*. New York: Viking Press, 1970.

Ertem, Özge. "1930'lar ve 40'ların Türkiye'sinde Cumhuriyet Çocukları ve Yükleri: Çocuk Dergilerinde Ulusun Geleceği Olarak İdealleştirilen Orta Sınıf Çocukları ve Yoksul Çocuk İmgesi." Yüksek Lisans Tezi, Boğaziçi Üniversitesi, 2005.

Firestone, Shulamith. *The Dialectic of Sex: The Case for Feminist Revolution*. William Morrow and Company, 1970.

Freud, Sigmund. *The interpretation of dreams*. çev. ve haz. James Strachey. New York: Basic Books, 2010.

Gêlis, Jean. "The Evolution of the Status of the Child in Western Europe: Form the Collective Body to the Private Body." *Social Research*, 53/4 (Kış 1986): 689-704.

Giladi, Avner. "Concepts of Childhood and Attitudes Towards Children in Medieval Islam: A Preliminary Study with Special Reference to Reaction to Infant and Child Mortality." *Journal of the Economic and Social History of the Orient*, sayı 32/2 (Haziran 1989): 121-152.

Hiner, N. Ray ve Joseph M. Hawes (haz.). *Growing Up in America, Children in Historical Perspective*. Şikago: University of Illinois Press, 1985.

Holt, John. *Escape From Childhood*. New York: E.P. Dutton and Co., Inc., 1974.

James, Allison ve Alan Prout. *Constructing and Reconstructing Childhood – Contemporary Issues in the Sociological Study of Childhood*. Cambridge: Polity Press Publication, 2007.

Kuhn, Thomas S. *The Structure of Scientific Revolutions*. Şikago: University of Chicago Press, 1962.

Lankshear, Colin, Michael Peters ve Michele Knobel. "Information, Knowledge and Learning: Some Issues Facing Epistemology and Education in a Digital Age." *Journal of Philosophy of Education*, sayı 34/1 (Şubat 2000): 17-39.

Lather, Patti. *Getting Smart: Feminist Research and Pedagogy with/in the Postmodern*. Londra: Routledge Publication, 1991.

Livingstone, Sonia. *Children and the Internet: Great Expectations, Challenging Realities*. Cambridge: Polity Press, 2009.

Livingstone, Sonia. "Critical Reflections on the Benefits of ICT in Education." *Oxford Review of Education*, sayı 38/1 (2012): 9-24.

Locke, John. *Some thoughts concerning education* (15. baskı). Londra: Printed for A. and J. Churchill, 1693.

Long, Fiachra. "Post-Modernism." *Oxford Bibliographies* içinde, 2017: DOI: 10.1093/OBO/9780199791231-0187.

Mendel, Gérard. *Pour décoloniser l'enfant: Sociopsychanalyse de l'autorité*. Payot, 1971.

Mendel, Gérard. *Son Sömürge Çocuk* (çev. Hüseyin Portakal). İstanbul: Kabalıcı Yayınları, 1992.

Meynert, Mariam. J. *Conceptualizations of Childhood, Pedagogy and Educational Research in the Postmodern: A Critical Interpretation*. Newcastle upon Tyne. İngiltere: Cambridge Scholars Publishing, 2015.

Örnek, Sedat V. *Geleneksel Kültürümüzde Çocuk*. Ankara: T. İş Bankası Kültür Yayınları, 1979.

Pinchbeck, Ivy ve Margaret Hewitt. *Children in English Society: From Tudor Times to the Eighteenth Century / Study in Social History* serisi, cilt 1, Toronto: University of Toronto Press, 1969.

Plumb, John Harold. *In the Light of the History*. Londra: Penguin, 1972.

Pollack, Linda. *Forgotten Children*. Cambridge Universal Press: Cambridge, 1983.

Postman, Neil. *The Disappearance of Childhood*. New York: Delacorte Press, 1982

Rousseau, Jean-Jacques. *Emile, or Education* (çev. Barbara Foxley). Londra & Toronto: J.M. Dent and Sons, 1921; New York: E.P. Dutton, 1921.

Spagnoli, P. G. "Phillippe Ariès, Historian of the Family." *Journal of Family History*, sayı 6 (Kış 1981): 434-441.

Steinberg, Shirley R., Joe Kincheloe. *Kinderculture: The Corporate Construction of Childhood*. New York: Avalon Publishing, 2004.

Tan, Mine. "Çağlar Boyunca Çocukluk." *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, sayı 22/1 (1989): 71-88.

Tan, Mine. "Çocukluk: Dün ve Bugün." *Toplumsal Tarihte Çocuk, Sempozyum 23-24 Nisan 1983* içinde, haz. Bekir Onur, 11-30. İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları, 1994.

Tan, Mine G., Özlem Şahin, Mustafa Sever ve Aksu Bora. *Cumhuriyet'te Çocuktular*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2007.

Turkle, Sherry. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books, 2011.

Şehirlerdeki Gençlik 1909

JANE ADDAMS

Toplumsal reformcu, barış yanlısı ve kadın hakları savunucusu Jane Addams 1889'da, Şikago'da, şehrin yoksul semtlerindeki koşulları düzeltmek için çalışmalar yaptıkları bir kurum olan ve ABD'deki diğer toplumsal yardım merkezleri için model oluşturan Hull-House'u kurdu. Hull-House, yeni mültecilerin Amerikalılaşma sürecinde çocukların oynadığı rolün önemini vurgulamaktaydı. Oyun Hareketi'ni (Playground Movement) teşvik ettiği gibi, dinlenme, gençlik ve beşeri hizmetler konularındaki araştırma ve hizmet alanlarını da destekleyen bu felsefeye uygun olarak yayımladığı *The Spirit of Youth and the City Streets* (1909) adlı kitabında Addams, şehirlerin gençlik ruhunu yok ettiği gerekçesiyle oyun ve rekreasyon programlarının gerekli olduğunu ileri sürmektedir. Burada, söz konusu kitaptan bir bölüme yer veriyoruz.

* Çeviri için yararlanılan kaynak: Addams, Jane. "Youth and the City." [Şehirlerdeki Gençlik] *The Spirit of Youth and the City Streets* [Gençliğin Ruhunu ve Şehrin Sokakları] içinde, 3-21. New York: The Macmillan Company, 1915; ilk baskı 1909.

Şüphe yok ki her nesil yaşamın değerine ve güzelliğine dair güvence ister ve dünya gençliğinden kopacağına dair gizli korkular taşır. Yaşamın devamlı olarak kendini yenileme kaynaklarını keşfedip, başkalarına da gösterebilenler şair ve ressamlardır. Toplumların onları bu kadar heyecanla bağrına basmasının bir nedeni de kuşkusuz budur.

Diğer taraftan, sıradan insan aradığı bu güvenceyi ne edebiyatta bulabilir ne de ona, yere veya göğe attığı bir bakışla ulaşabilir. Sevinç ve gençliğin tesadüfen somutlaşmış halini ancak hayat önüne atarsa bulur. Kuşkusuz, çoğu insan için en karşı konulamayan ve kolayca kabul gören mesaj gençlik tarafından sunulandır. İnsanlar aradıkları neşe ve coşkuyu nesiller boyunca gençlikten beklemiş, yaşamının bir zevk olduğuna gençlik tarafından ikna edilmek istemişlerdir. Bu yüzden, bu yaşam şarabının akıtılıp, onlara zevk vermek üzere korunmasını sağlayacak kanalları büyük bir hevesle her yerde yaratmışlardır. Klasik şehirler, oyunu ihtimamla teşvik etmiş, pazar yerini ve tapınağı inşa ederken, tiyatro ve stadyumu da inşa etmişlerdir. Antik Yunanlılarda oyun, dinlerinin ve vatanseverliklerinin bölünmez bir parçasıydı. O kadar ki şairlerin, sevinç anlarında meydana gelen milli hislerle en güzel sözleri söylemeleri beklenirdi. Bir ortaçağ şehrinde şövalyeler turnuvalarını, loncalar geçit törenlerini yapar, hemşeriler beraberce dans ederdi. Kilise ise, en sevilen azizlerin neşeyle sokaklarda gezdirildiği festivaller düzenler, sahnelenen yaratılış tarihi gibi ağır bir konunun heyecan içinde izlenmesini sağlardı. Oyun için duyulan sonsuz isteğin artık belediyelerce karşılanmasına gerek kalmadığı kanısına modern şehirlerde varılmıştır. Bu kanı doğrultusunda hareket ettiklerinden, fazlaca sanayileşen ve gündelik çalışmanın giderek daha monotonlaşıp kendi içinde bölündüğü şehirlerimizde, çok zor ve tehlikeli bir döneme girilmiştir. Modern şehrin ne kadar yeni olduğunu ve ne kadar kısa bir zaman dilimi içinde rekreasyon için kamusal destekten vazgeçilebileceğini düşündüğümüzü unutmuyoruz.

Yaşanan sanayileşme sebebiyle, günümüz sanayi şehirlerinin temeli olan sayısız fabrika ve atölyelere büyük sayılarda iş gücü gerekmektedir. Diğer bir zorluk da, bu talebi karşılamak üzere dünyanın her köşesinden gelen hevesli gençlerin büyük kalabalıklar halinde bu şehirlerde toplanmasından doğmaktadır. Medeniyet tarihinde hiçbir

zaman bu kadar çok sayıda genç kız birdenbire aile ocağının korumasından çıkıp şehrin sokaklarında tek başına yürümemiş, yabancı çatılar altında çalışmamıştır. Tarihte ilk olarak masumiyetleri, tatlı güzellikleri, uçucu neşeleri için değil, daha çok iş güçleri için değer verilir duruma gelmişlerdir. Toplum onların ezelden beri sahip oldukları, var olmanın hoşluğunu hatırlatma kabiliyetleri yerine, ürettikleri ürünlerle ilgilenmektedir. Önceden hiçbir zaman bu kadar çok sayıda genç erkek, aile hayatından bağımsız olarak para kazanmamış, kazandıklarını eğlence kılıfına sokulmuş ortamlarda istedikleri gibi harcayabileceklerini düşünmemiştir.

Aptal bir deney olan, çalışmayı örgütleyip, oyunu örgütlememe hali tabii ki intikamını almıştır. Eğlence aşkı yadsınamaz; ancak bu, habis ve kötü bir iştah halini aldığında, biz orta yaşlılar endişeleniriz ve birçok kısıtlayıcı önleme başvururuz. O tatlı çeşmeyi bile tıkamaya kalkarız, çünkü bakımsız kalmış ırmaklar bizi korkutur. Ancak, kısıtlamalardan daha kötü olan bir şey varsa, o da şehir kamu idaresinin hiç mesuliyeti yokmuş gibi davranmamızdır. Böyle bir varsayım karşısında, modern şehir idaresi de kamusal rekreasyona ayrılmış fonların neredeyse hepsini ticari faaliyetlere devretmektedir.

Genç insanların gayretinden istifade etmek amacıyla onları sanayi kuruluşlarına örgütleyen birtakım adamlar olduğu gibi, bazı başka adamlar ve, üzülerek söylüyorum, kadınlar da ihmal edilmiş olan rekreasyon sahasına girmiş ve bu yenilmez eğlence tutkusundan kar sağlayacak işletmeler kurmuşlardır.

Her şehirde birtakım “yerler” doğuyor; bunlara özentili bir şekilde “cin sarayları” denmektedir. Şikago’da biz bu mekanlara kibarca “yerler” diyoruz. Buralarda, “susuzluğu gidermek” için değil de, güya insanları neşelendirmek için –ama aslında cepleri boşaltmak maksadıyla– alkol verilmektedir. Yüzlerce gencin ilgi odağı olan kocaman dans salonları açılmakta, ancak gençlerin pek çoğu, kordonlanmış bir çemberin dışında mahzun bir halde durmaktadırlar. Çünkü çemberin içinde masum bir zevk yerine satılmakta olan çekiciliği ve sarhoşluğu beş dakikalığına hissedebilmek için beş sent ödemeleri gerekmektedir. Restorasyon devri Londra’sının aşırı şenliklerini anımsatan bu kaba ve kanunsuz eğlenceler, gerçekten de doğrudan aynı soydan gelen, tamamen ticarileşmiş, hala şehveti sevinç sanan, sefahati neşeyle karıştıran cümbüşlerdir. Cromwell’in askerleri halkın gittiği tiyatro salonlarını kapatıp onların keyif alanlarını yok ettikten sonra, Anglosakson şehir, kamuya rekreasyon sunma görevini toplumun en kötü niyetli, en ahlaksız fertlerine devretmiştir. Güzel bir akşam vaktinde sokaklarda bir aşağı bir yukarı yürüdüğünüz gördüğünüz binlerce genç kızın, o berbat yerler dışında, ışık yanan bir pencerede dahi keyifli bir görüntüye rastlama şansları yoktur. Anlaşılan odur ki modern şehrin bu kızlardan beklediği iki şey vardır ve her ikisi de ticaridir. Birincisi, yeni ve hassas iş güçlerini gündüzleri fabrikalarda ve mağazalarda kullanmak, ikincisi ise akşamları eğlenme arzularını körükleyerek, kazandıkları üç-beş senti onlardan sızdırmaktır.

İşten bunalmış olan bu kızlar sokaklarda sel gibi aktıkça, geri kalan bizler sadece onların sıkılğan yürüyüşlerini, kıkırdayarak konuşmalarını, saçma sapan kılıkklarını

görürüz. Gelgelelim orman gibi darmadağın tüylerin süslediği kocaman şapkasıyla o kız, burada olduğunu dünyaya ilan etmektedir. Var olduğunu dikkate almamızı talep etmekte; yaşamaya, dünyadaki yerini almaya hazır olduğunu bildirmektedir. İnsan gelişimindeki en kıymetli an, genç kişinin bütün diğer insanlardan farklı olduğunu ve dünyaya özel bir katkıda bulunabileceğini beyan ettiği andır. Tüm değişimin kökünde, yerleşik olanda yaratılan farklılık yatar. Bu, ilerlemenin tek temeli, hayatın faydasızca bayat ve tekdüze olmasını önleyen şeydir.

Bu genç yaratıkları gerçekte oldukları gibi gören sadece sanatçılar mıdır –sonsuz gençlikle donatılmış sanatçılar? Bizi bu kadar kör ve aptal yapan acaba sanatçının beyanını yok saymamız mıdır? Yoksa kendi Zeitgeist’imizin etkisi altında kaldığımız için gençlerde ve yaşlılarda sadece ticari değerlerin mi farkına varıyoruz? Bu genç kalabalıkların kasvetli şehirlerimize sunabilecekleri mistik güzelliklerini, kurtarıcı neşelerini, yaşadığımız yere getirebilecekleri gururu gözlerimiz görmüyor sanki.

Genç yaratıklar acıklı bir şekilde çevrelerine bakınarak, en kıymetli mesajlarını ifade etmenin yolunu arıyorlar: Bir gün, ciddi bir delikanlı güzel kız kardeşiyle beraber Hull-House’a geldi. Kız kardeşinin her akşam bir yere gitmek istediğini, “ancak evlerinin çok küçük ve havasız olduğu gibi sudan bir bahane söyleyebildiğini” anlattı. O da ağabeyliğin zor görevlerini yapmış, kız kardeşini “mahalledeki tüm dini merkezlere götürmüştü. Bazı çok iyi vaazlar ve hoş ilahiler dinleme fırsatı olmuştu, ama en iyi Hıristiyanların bulunduğu topluluklar pek ilgisini çekmiyor gibiydi”. Bu üzücü suçlama karşısında kız kardeş fena halde kızarır ve bir özür kelimesi bile söyleyemezdi. Bu arada bana tuhaf bir şey oldu. Belki “en iyi Hıristiyanlar” lafı, belki de kızın kızaran yanakları ve sulanan gözleri bana dokundu, ama bir anda ve gayet berrak bir şekilde aklımda bir sahne belirdi. Roma’daki bir yeraltı mezarlığının tatlı bir renkle boyalı duvarına erken Hıristiyanlarca yazılmış olan ve bahar çiçekleri, sıçrayan kuzular ve gençlere yol gösteren çoban figürü ile süslenmiş bir yazı aklıma gelmişti. Yazıda, Hıristiyanlık mesajının tarif edilemez neşelerden olduğu ifade ediliyordu. İki bin yıl öncesinin “en iyi Hıristiyanlar”ı tarafından yazılmış olan bu mesajın unutulmasının sorumlusu kimdi? Küçücük dişi ve erkek kuzuların dikenli çalılara bu kadar çok takılmaları kimin suçuydu?

Modern şehir, kızların yaşamlarındaki bu en kıymetli anı ziyan edip, onun kaderi olduğunu düşündüğü dünyaya olan sevgisini ve özlemine her türlü saçma ve anlamsız davranışlara yönlendirdiği gibi, macera arayan delikanlıları da genelde kumar ve içkiye itmektedir.

Lincoln’ün orduya sevk ettiği iki buçuk milyon gönüllü askerinin büyük bir kısmı yirmi bir yaşından küçük, bazıları on sekizinin altında, bir kısmı da on beş yaşın altındaki çocuklardı. Vatanperverlik ve kararlılığın had safhada olduğu o coşkulu zamanda bile, kimse onun çağrısına “çocuklar” kadar tepki vermemişti. Ve o çocukların üstüne titreyen, nöbetçiyken çocukluk uykusuna dalan nöbetçileri vurmayı reddeden o büyük adam, ordusunun ne kıymetli ve parlak askerlerden meydana geldiğini herkesten iyi biliyordu. Gelgelelim şimdi aynı yüksek idealleri yerine getirmenin hasretiyle ma-

ceralı bir hareketlilik arayan milyonlarca gencin hali ne olacak?

Şikago'nun halka açık dans salonlarında görülebilecek en acıklı sahnelerden biri, "iyi kızlar" ile tanışmak umuduyla ayakta dikilip bekleyen temiz taşra çocuklarının oluşturduğu kalabalık gruplardır. Orada sıra sıra duran ve delikanlıların bir aşağı bir yukarı heyecanla süzdükleri kızların da birçoğu, tıpkı yalnızlık çeken delikanlılar gibi, o salonlara eğlence ve sosyal ilişki arzusuyla gelmektedir.

Bir pazar gecesi saat on ikide büyük bir dans salonuna gitmemi gerektirecek bir durum oldu. Parmaklıkların yanında durup bulmaya geldiğim kızı ararken, yanıma bir delikanlı yaklaştı ve orada kimseyi tanımadığını söyleyerek, kendisini "iyi bir kız" ile tanıştırmamı istedi. Ben ona dans salonunun iyi bir kız bulmak için uygun bir mekan olmadığını söyleyince, "Ama ben herhangi bir kızla tanışabileceğim başka yer bilmiyorum ki. Şikago'ya geldiğimden beri çok yalnızım," dedi. Sonra da biraz kafa tutarcasına ekledi, "Buraya bazen iyi kızlar da geliyor. Şehrin en esaslı dans salonlarından biri burası." Şehirde yaşayan pek çok erkeğin "şehre gelişi"nin ilk yıllarından hatırladıkları "acı yalnızlığı" dile getirmekteydi. Arada sırada bu dans salonlarında doğru dürüst bir delikanlı ile bir genç kız tanışabilmekte ve bu kadar pespaye bir başlangıç yapan aşk macerası mutlu ve saygıdeğer bir şekilde son bulabilmektedir. Ancak, kendilerine açık olan tek yoldan genç kızlarla tanışmak isteyen saygın gençlerin arasına birçok kötü niyetli adam da karışmış bulunmaktadır. Aynı şekilde, kasvetli pansiyonlarından veya katı kuralları olan evlerinden "ufak bir kaçamak" yaşamak için çıkan kızların arasında da tanıştıkları delikanlılardan açıkça para sızdırmak niyetinde olan kadınlar vardır. Bütün bunların ardında da, alkollü ve sahte içkiler satarak kar etmek arzusu yatmaktadır.

Belki de şimdiye kadar hiçbir devirde gençlerin ve olgunların eğlenceleri modern şehirde olduğu kadar ayrılmamıştır. Hummalı bir eğlence arayışındaki uçarı ve mesuliyetsiz gençlerin doldurduğu dans salonları, eski zamanlarda tüm köy büyüklerinin de katılımıyla köy çayırında yapılan dansların yerini kesinlikle alamaz. O zamanlarda gençlere refakat sosyal bir görev değil, doğal ve kaçınılmaz bir olguydu. Kur yapma evresinin tamamı da doğal kabul edilen ve yıllar içinden gelen görgü ve adap kurallarının oluşturduğu gelenek ve sınırlamalar tarafından korunurdu.

En şaşılacak şey ise, olgun bir şarap gibi olan geleneksel köy hayatını modern şehrin yeni şişelerine doldurma girişimlerinin giderek artan sıklıkta felaketlere sebep olmaması ve o şarabın o kadar zaman saf ve köpüklü kalmasıdır.

İçinde yaşadığımız şehrin hakkını yerseniz, adil olmayan bir yorumun ister istemez yol açacağı cezayı hak etmiş oluruz. Modern şehri zayıflıkları ve kötülükleriyle tanımalı, ondan sonra düzeltip temizlemeliyiz; bugün şehrin bakımsız binalarında yaşayan ve fabrikalarında çalışan gençleri baştan çıkarmasına mani olmalıyız. Bu gençlerin büyük bir kısmı iyi niyetli ve şehir hayatı hakkında bilgili insanlardır. Bu da, masum rekreasyonlar ve daha iyi sosyal örgütlenmeler yaratmak için çok değerli bir sosyal unsurdur. Şehri baştan başa saran ve gerçek bir sosyal ihtiyaca cevap veren dayanışma dernekleri, "eğlence kulüpleri", veya kilise ve fabrikalarla ilgili kurumlardaki katılımlarıyla, gençler zaten şehirlerine hizmet etmekte. Diğer taraftan, eğlence ihtiyacı için oluşturulan

mekanizma tümüyle yetersiz ve yaklaşan herkes için tehlikelerle doludur. Bu yetersizlik ve tehlikelerden kimler sorumludur? Çiftliklerden şehirlere taşınan veya başka ülkelerden göçüp gelen ebeveynlerin bu tehlikeleri görüp düzeltmelerini bekleyemeyiz. Gençlerin ise modern şehir yaşamına hiç uymayan geleneklere yapışıp kalmalarını isteyemeyeceğimiz gibi, onların daha yoğun bir sosyal yaşamın gereksinimlerini karşılayacak yeni gelenekler yaratmalarını da bekleyemeyiz. Her şeyden önemlisi, onları esir alan duygusal enerjiyi anlamalarını umamamız; o enerji ki, geleneksel aile kurma yolunu bulamazsa toplumun dokusunda bir kansere dönüşür ve en sağlam sosyal bağları yok edebilir. Bu temel dürtünün belirtilerini onurla karşılamak veya sosyal bir fayda sağlamak için herhangi bir girişim yoktur. Halbuki o içten gelen neşe, eğlenmek için yapılan şamata, olduklarından daha kibar, daha iyi ve genelde daha güzel görünme arzusu, sadece birbirlerini kusursuz bulmak değil, asil kahramanlıklarını, fantastik ihtiraslarını, romantik ümitlerini gerçekleştirecekleri bir tiyatro sahnesi gibi gördükleri gezegeni, içinde yaşadıkları hayali dünyayı idealleştirmeyi doğru şekilde kullanabilselerdi, kim bilir şu berbat şehirlerimizi daha güzel, daha cana yakın kılmakta ne büyük katkıları olurdu. Ancak, şu anda tüm şehirleri dolduran şaşkına dönmüş gençler, mutlaka yaşayacakları, farklı, uzak ve dolaylı etkileri olan kaçınılmaz temel tecrübe konusunda tamamen eğitimsiz durumdadırlar.

Konunun uzmanları, en derin anlam ve güzelliğiyle dünyayı sarmalayan ve tüm sanat dallarına doğru bir ivme yaratan şeyin bu temel cinsel hassasiyet olduğunu ifade etmekte. Bu savla aynı fikirde olmayanların bile, bu bakış açısının klasik anlatımı olan ve Sokrates ile akıl kadın Diotima arasında geçen o harika konuşmayı burada aktarmama izin vereceklerini umuyorum. Sokrates sorar: "Aşk denen şu şevk ve sıcaklık emarelerini gösterenler ne yapıyor? Akıllarındaki nedir? Cevap ver." Diotima cevaplar: "Sana öğreteyim. Akıllarındaki, ister bedensel ister ruhsal olsun, güzelliğin içinden gelen doğumdur... Aşk, Sokrates, senin sandığın gibi sadece güzellik aşkı değildir... güzellik içinde doğum aşkıdır. Çünkü ölümlü yaratıklar için nesil bir çeşit sonsuzluk ve ölümsüzlüktür."

Her cömert aşığın kalbinin sunduğu ipucunu takip etsek bile, aşkın ölümsüz yanlarını vurgulamak tabii ki kolay iş değildir. Bazı anlarda, onun birine karşı hissettiği arzunun yerini, kelimelerin anlatmaya yetmediği o en ulvi güzellik ve mükemmelliğe karşı duyduğu coşku alır. Bunu hafifçe bile olsa, en kaba saba genç bile hisseder ve ender de olsa, konuşma arasında "kız"ına bahseder. En beklenmedik zamanda, hafızası bilincinin yüzeyine gizli hazineler çıkarır ve ona çocukluğunun ve erken gençliğinin daha hassas ve nazik tecrübelerini hatırlatır. "Kız kardeşimin öldüğü zamanı hatırlıyorum. Mezarlığa giderken, sanki o çocuğun cenazesine yol açmak için herkes Şikago'yu terk etmiş gibi hissetmişim. Her şey o kadar yalnızdı ki; ama hem de huzurlu gibiydi..." Veya "Çocukken hiç kırsala gitme fırsatım olmadı; ama hatırlıyorum, bir gün Batı Yakası'nın ötelinde bir yere bir paket götürüyordum, Douglas Parkı'nda kuzular gördüm. Resimlerden başka bir yerde kuzu olabileceği hiç aklıma gelmemişti. O yeşil çayırdaki kocaman beyaz lekeler hareket etmeye başlayıp kuzulara dönüşünce,

sanki Azize Cecilia, orgun üstündeki çerçevesinden çıkmış da parkta yürüyormuş gibi şaşırdım.” Böyle anlar şehirlerin en kalabalık köşelerinde yaşayan en alelade gençlerin hayatına girer. Bu anları teşvik etmek ve dondurup saklamak için, kasvetli şehirlerimizde de gerçekleşsinler, sanat türlerinde yaşasınlar diye ne yapıyoruz?

Biz sadece bu girişimde başarısız olmuyoruz, mevcut sanat türlerini de aşağılıyoruz. Gençlerin çevrelerindeki hiçbir şeye, müziğe olduğu kadar hevesli tepki vermediklerini uzmanlardan öğrenmiş bulunuyoruz. Yine de sokaklar, vodvil temsilleri, beş sentlik tiyatrolar, en yakışsız ve müstehcen şarkılarla dolup taşmakta. Fabrikalarda monoton işlerinin başındaki yüzlerce gencin kafasından saatler boyunca saçma sapan ve edepsiz sözler, anlamsız ve yılışık melodiler geçip duruyor. O kadar zamandır şairler tarafından olduğu kadar filozoflar tarafından da vurgulandığı üzere, müzik ile ahlak arasındaki kadim ilişkiyi tamamen hiçe saymış durumdayız. Sokaktaki müzik, gerek eğitimcinin gerekse vatanseverin tüm kontrolünden çıkmış bulunuyor. Genç insanlar üzerindeki etkisi konusunda ise büyük bir aldırılmazlık içindeyiz. Tehlikeli etkileri yüzünden içkili salonlarda yasaklamamıza rağmen, sokaklardaki müziğin, kontrol edilmesi gerekeni kışkırtmasına, yüceltilmesi gerekeni aşağılamasına, ulvi konuları tenselleştirmesine devamlı olarak göz yummaktayız.

Müzik konusundaki tutumumuz, sokakta ortak neşe yaratan olaylar ve ileri bir uygarlık düzeyinin gerektirdiği sınırlamalar konusundaki kayıtsızlığımızın tipik bir örneğidir. Şehirlerimiz sanki sokaktaki yaşamla ilgili sorumluluk duygusunu henüz geliştirmemiştir gibidir. Ayrıca, rekreasyonun ahlak bozukluğundan daha kudretli olduğu, ahlaksızlık arzusunu ancak rekreasyonun bastırabileceği de devamlı olarak unutulmaktadır.

Belki de Yunan felsefesine bir göz atmalıyız. Onlar için, gerçeğin dünyası aynı zamanda idealin de dünyasıydı. Olması gerekenin gerçekleştirilmesi için, var olanın yok edilmesi değil, sadece kendi hatları içinde mükemmelleştirilmesi gerekiyordu. Yunanlılar için erdem, doğal olana ters düşen bir kurala körü körüne uymak değil, iç yaşamın serbest bir dışavurumuydu. Günümüzde sokak hayatını bu kadar allak bullak eden ve gençleri her türlü zora sokan temel cinsel hassasiyeti bizler de bu şekilde algılayabilseydik, onu tenselden ayırıp hayal gücüne ekleyebilirdik. Böylelikle, bu ağır ve kaba şeye aklın kanatlarını takarak, üzerine “yapışmış olan bayağılık ve müstehcenlik çamuru”nu silkeleyip candan kahkahalar, lirik şarkılar, eski dansların yeniden keşfedilmiş adımları ve eğlenceli oyunların geleneksel sözleri arasında, onu şehrimizin sokaklarında gezdirebilirdik. Böylelikle, o da yavan şehre hoşluk ve güzellik getirir, geçmişin sanatlarıyla ve geleceğin canlılığı ve tazelenmiş yaşamıyla zarif bir şekilde bağlantı kurmasını sağlamış olurdu.

Şehirlere Kar Yağdığında

1957

ALDO VAN EYCK

Oyun Donanımı Tasarımı ve Oyun Alanlarının Düzenlenmesi Hakkında

1962

İkinci Dünya Savaşı'nı takip eden yıllarda Amsterdam Kentel Gelişim Departmanı, savaşta harap olan şehrin ve toplumun, hem fiziksel mekanlarında hem de şehir yaşamında açılan yaraları örtmek için her mahallede en az bir çocuk oyun alanı üretmeye karar vermişti. Bu projenin başına getirilen mimar Aldo van Eyck, 1947 ile 1978 yılları arasında yedi yüzün üstünde çocuk oyun alanı ile şehri donattı. Bu konuda çok sayıda eleştirel metnin de yazarı olan Eyck'in bazı makaleleri ve çeşitli konferanslarda verdiği konuşmalardan bir seçki İngilizce olarak 2008 yılında *Collected Articles and Other Writings 1947-1998* adını taşıyan kitapta yayımlandı. Takip eden her iki yazı da söz konusu yayından* alınarak Türkçeye çevrilmiştir.

* van Eyck, Aldo. "When Snow Falls on Cities." [Şehirlere Kar Yağdığında] *Collected Articles and Other Writings 1947-1998* [Makale Derlemeleri ve Diğer Yazılar 1947-1998] içinde, haz. Vincent Ligtelijn ve Francis Strauven, 108. Amsterdam: SUN, 2008. "Şehirlere Kar Yağdığında" ilk olarak *Goed Wonen* isimli derginin Ekim 1957 sayısında yayımlandı.

van Eyck, Aldo. "On the design of play equipment and the arrangement of playgrounds." [Oyun Donanımı Tasarımı ve Oyun Alanlarının Düzenlenmesi Hakkında] *Collected Articles and Other Writings 1947-1998* içinde, 112-119. Bu metin, Aldo van Eyck'in 1962 yılında Amsterdam, Marcanti'de yaptığı bir konuşmaya aittir.

ŞEHIRLERE KAR YAĞDIĞINDA

Vatandaş kimliğini terk etmiş.
Katılımcı olmaktansa seyirci olmuş,
milyonlarca yalnız ruhun arasında yalnız bir ruh.

Fakat çocuk bu çelişkiden kendini çekmekte.
Her şeye rağmen kimliğini keşfediyor,
hasarlı ve zararlı, şaşırtılmış ve kandıran,
sonsuz tehlikede ve biraz güneşte.
Toplu ilginin kenarlarına doğru ilerleyen çocuk hayatta kalıyor, o duygusal
ve "kısır" bir pay.

Bakın, kar! Göklerin mucizevi bir oyunu – kısa süreli bir tashih.

Birdenbire çocuk kentin şehrin olur. Çocuk her yerdedir, o şehri yeniden keşfederken, şehir de çocuklarını yeniden keşfetmektedir, kısa bir zaman için bile olsa.

Aslında ona gereken kardan daha kalıcı bir şeydir.
Şehrin kalan kimliğini de yitirmeden kavrayabileceği, çocuğun kendi hayal gücüne ve hayatıyetine uyarladığı önemsiz şeylerden çok da farklı olmayan bir şey. Yol mühendisinden veya yıkım işçisinden arta kalan sayısız şekilsiz adada, boş arsalarda, umumi hela olarak değil de çocuklar tarafından kullanılması daha uygun olan yerler gibi, hala boş kalmış alanlarda dikkatlice şekillendirilmiş ve akıllıca yerleştirilmiş bir şey.

Amsterdam'da böyle yerlerden 150 tane düzenlenmiş. Oyun belirtisi, hayal gücü araçları olmuşlar. Onlar çocuğun hareketlerine şehrin imgesinde görsel bir anlam vermek için yapılmış bilinçli bir çabanın sonuçları. Enerjinin yoğunlaşıp dağıldığı yerler, daha fazla toplumsallık belirtileri.

Eğer çocukluk çağı bir yolculuk ise, çocuğun gece yolculuğuna çıkmamasını sağlayalım.

Çocuğun başlıca dostu olan sanatçı, anlaşmazlığı azaltmak için oradadır. O da kolektif ilginin çepelerine itilmiştir. İşî hala fazla dekoratiftir (taciz edilir ve kendini kötü kullanır). Amacı estetik bir düzen getirmektir. Onun yeri merkezdir.

Başka gruplarla işbirliği halinde neredeyse dört yüz oyun alanı tasarlarken neyin uygun olup olmadığı hakkında bildiklerimi sözlere dökmek kolay değil. “Kamusal oyun alanları” ve “kapalı oyun bahçeleri”nin faydaları hakkında bir fikir ayrılığı olduğunun farkındayım. Oyun donanımı ve oyun tesislerinin mimarisi sorunu bu konuyla ilişkilidir.

Amsterdam gibi büyük bir şehirde, kapalı oyun alanı yapılabilecek kadar büyük olan alanlar sınırlıdır. Bu yerlerin hepsi kullanılmış, ama çocukların oyun oynayabilecekleri yerlere olan ihtiyaç hala giderilmemiştir. Bu nedenle yıllar önce, şehre özgü bu eksikliği düzeltmek için çocuklara oynayabilecekleri –henüz boş olan ve fazla ticari değeri bulunmayan– yerler bulmamız gerektiğini düşünüyorduk. Birtakım unutulmuş noktalar, yol belirli bir yöne gittiği için arta kalmış, cansız yatan üçgen meydanlar. Biz oralara birkaç şehir mobilyası koyarak biraz hayat vermeyi düşündük; bu yerleri şehrin birleştirici öğelerinden biri haline getirip özel bir işlev verdik. Sonuç uzun bir dizi oldu ve bu oyun alanları oyun bahçelerinin önemli tamamlayıcıları haline geldi. Bence açık oyun alanları ile kapalı oyun bahçeleri arasında ihtilafa gerek yoktur, çünkü birincisi ikinciyi tamamlar.

Ancak, bugün Amsterdam’da on beş yıl önce olduğumuz durumdayız. Şehir içinde oyun alanı olarak kullanılacak tüm yerleri doldurmuşuz. Oyun alanları arasında daha sık dokunmuş bir ağ yarattık. Belki de artık bundan başka bir şey yapılamaz denebilir. Ama olabilecek muhalefete rağmen, ben biraz daha da ileri gitmek istiyorum: Şehri bir kere daha tarayarak, ancak tek bir oyun ekipmanı alacak boyuttaki yerleri saptamak ve ağı daha da yoğunlaştırmayı denemek istiyorum. Bu büyüklükte 500 yer bulabilirsem, her iki oyun bahçesi arasında beş veya altı kamusal oyun alanı ve onların arasında da, bir veya iki oyun ekipmanının sığıdığı daha da çok sayıda oyun noktası olacak. Çocuğa kendi hareketlerini keşfetme fırsatını vermek, şehrin doğasında vardır; şehir de bir oyun alanıdır. Çocuk oradaki her şeyi kullanır; yapılmış olan her şeyi, emekleyerek içinden geçebildiği, üstünden tırmanabildiği her şeyi. Aslında oynama izinleri olmayan, fakat gayet iyi oynayabildikleri şeyleri. Bu fırsatı tümüyle kaldırmak istemem, zaten mümkün de değildir. Çocuk kendi aksini şehirde görür. Bu kaçınılmazdır, ancak doğal olarak çatışma yaratır. Ayrıca her yerde ve her zaman tehlike mevcuttur. Çocuk bir şeyler keşfeder ve onlara

sahip çıkar. Bir aydınlatma direğine, onu oyun aletine dönüştürmek üzere el konur. Bazı şeylerle baş edilemez. Tüm şehirde sık dokunmuş bir ağ üzerinde, çocukların “bu benim” diyebilecekleri bir şeyler yaratabilirsek, tehlikenin yerini sınırlamış oluruz. Oyun alanları trafiğe çok yakın, kamyonlardan sadece birkaç metre ötede bile olsa, onları yapmak yapmaktan daha güvenlidir. Böylelikle çöp de belirli yerlerde yoğunlaşır ve idaresi daha kolaylaşır. Çocuk belirli yerlerde oynadığında, çöpün nerede olduğunu bilir ve temizleyebiliriz.

Dolayısıyla düşünce, şehrin bünyesine alabileceği tekil oyun ekipmanlarından meydana gelen daha sık bir ağ yaratmaktır. Birinin oturmak istediği için bir bank konması, sokağı aydınlatmak istediği için bir direk dikmesi, gazete satın almak istediği için bir gazete tezgahı yerleştirilmesi gibi, ben de çocuklar oynamak istediği için oraya bir oyun kubbesi koyuyorum.

Bu oyun alanlarının özelliği, sadece çocuklara ait olmamalarıdır. Tüm tehlike ve dezavantajlarıyla şehir buralarda devam eder; kapalı değillerdir. Buluşma mekanlarıdır, bu çocuklar için de geçerlidir, fakat çocuk yatağa gittiğinde, orası tekrar normal bir sokak olur. Park yerleri yetmediğinden, o iş için de kullanılır. Bu bir dezavantaj olmakla beraber önüne geçilemez, çünkü her ne kadar mimarlar ve planacılar bir düzen getirmeye çalışsalar da, şehir mecburen kaotiktir. İşlevler birbiriyle çakışır. Örneğin, çocukların perende atması mümkün değildir. Burada çocuğun aydınlatma direğine el koyması değil, yetişkinlerin çocukların oyun alanına haksız yere el koyması durumu oluşur. Şehir bir cennet değil, bir zorbalık yeridir ve çarpışmalarla doludur. Bütün bunlar insanların kanında vardır.

Oyun alanı herkes içindir. Geceleri oradaki oyun donanımları başka şeyler halini alır. Bir perende atma çerçevesi üzerinde halı dövülüyorsa, o bir perende atma çerçevesi olmaktan çıkar. Bir kız okulundaki öğle tatilinde, tırmanma kemerinin üzerinde 15-17 yaşları arasında 30 kız oturup sandviçlerini yiyorsa, orası artık bir alüminyum tepedir. Üzerine branda bezi atarsanız, bir çadır olur. Bazen kullanım, kötü kullanıma yol açabilir ve tatsız durumlar yaşanabilir. Büyükler küçükleri kovabilir veya donanım tümüyle parçalanır.

Varlığını kabul ettirmek gerekirse, kamusal oyun alanı, yetişkinler dahil herkes için çekici bir buluşma noktası olmalı. Çocukların hareketi olmadan da şehir tarafından kabul edilebilmeli. Şehir oradaki formları benimsemeli. Kentsel anlam açısından, oyun aletlerinin birbirleri ve çevreleriyle uyumlu şekilde yerleştirilmelerine çok dikkat edilmelidir. Oyun alanı yapılmak istenen yerin iyice incelenmesi gerekir; pencereler nerede, insanlar nereden yürüyor, ön kapılar nerede, bir esintide dışardaki kum havuzundan içeri kum girer mi, vb. Birkaç yıl sonra insan bu konuda epey tecrübe kazanıyor. Halen var olan bir şeyin üzerine başka bir şey aşıyorsunuz. Eğer şırınganıza yanlış bir şey koyarsanız, mevcut olan kısım hemen tepki verecektir. Bu kural kapalı oyun bahçeleri için de geçerlidir, ancak buradaki hatalar geri dönüşü olmayan sonuçlar içermez. Şehirde yabancı durmayan, uzun vadede kabul edilebilecek görünümde bir oyun donanımı yapmak zordur. Ayrıca şehirdeki şiddet, yapılan hataları hemen ortaya çıkarır. Diğer taraftan şehir, anlamlı alanı –düşünülmüş olsun, olmasın– ödüllendirir. Kızlarla dolu bir tepe gibi beklenmedik ve hoş sonuçlar meydana çıkabilir. Çocuk bu olanağı kendi başına keşfetmiştir; bu bir ödüldür, tasarımcıya ikramiyedir.

Oyun ekipmanlarının, çocukların zaten keşfedecekleri hareketlere uyacak basit şekillerde tasarlanması gerektiğini düşünüyorum. Zorlama fikirler geçici bir panayırda hoş olabilir, ama şehirde takla atma, tırmanma, atlama gibi, çocuğun zaten yapmakta olduğu şeyler için fırsat yaratmalıyız. Çocuk birdirbir oynamayı sever, onun için kısa sütunlar yaparız. Çocuğu yenemeyiz, sadece öyleymiş gibi yapabiliriz. On beş yıl önce hala çocuğun oynaması için karışık şeyler yaratmak gerektiğine inanıyorduk. Şimdi ise basit bir takla çerçevesi kuruyoruz ve üstünde pervane gibi dönerlerken, çocukların bir yandan da neşe içinde sohbet ettiklerini görüyoruz! Hemen orada, sokağın ortasında pervane çocuklar. Balık arabası gibi, takla atan çocuk da şehir manzarasının parçasıdır.

Bence kataloglardaki oyun alanı ekipmanlarının birçoğu, hem estetik olarak hem de yeterince gerçek olmadığından, kamusal alanlara uygun değildir. Kamusal oyun alanlarındaki ekipmanlar sahici olmalı, tıpkı içine girip telefon edebildiğiniz telefon kabini veya üstüne oturabildiğiniz bank gibi. Bir alüminyum fil gerçek değildir, çünkü filin hareket edebilmesi gerekir, ayrıca sokak ortasındaki bir nesne olarak da hiç doğal değildir. Çocuk basit bir formdan herhangi bir şey üretebilir. Bir oyun ekipmanı, daha işin başında bir hayvan şeklindeyse, bu şekil onunla yapılabilecek işleri o kadar kısıtlar ki, oyunun keyfi kaçır. Üstüne çıkılamayan çubuklar, elinizin içinde kaybolduğu sert köşeler vardır. Alüminyumdan bir zürafa, bir oyun bahçesinde bile garip kaçan sıkıntılı bir halde orada durmaktadır. Kubbe, Eskimo kulübesi veya kemer gibi temel arketipler yeterlidir, çünkü çocuk bunların üstünde veya altında oturabilir ve içinde birçok şey keşfedebilir.

Kataloglarda bazen çok karmaşık şeyler bulunur. Bir masada oturup çeşitli konstrüksiyonlar çizmenin pek manası yoktur. Yine de bu on beş yıl boyunca işe yarar otuz kadar oyun ekipmanı üretmiş olabiliriz.

Kamusal oyun alanlarının olumlu ve olumsuz taraflarına baktığımızda, bu tür mekanların pek çok olasılığı dışladığını görürüz. Buralarda denetim yoktur. Aslında olması da gerekmemelidir, çünkü zaten birçok göz etrafı kollamaktadır ve çoğu insan oradaki sorumluluğu kendisinin de paylaştığını düşünür. Birçok ülkede bu böyledir ama



Hasebroekstraat, Amsterdam



Laurierstraat, Amsterdam

Aldo van Eyck tasarımı
donanımlarla oyun alanları
KAYNAK ↘
Gemeente Amsterdam Stadsarchief
(beeldbank.amsterdam.nl)



Zandstraat, Amsterdam

Aldo van Eyck tasarımı
tırmanma düzeneği,
Nico Snijdersstraat,
Amsterdam

KAYNAK ↙
Gemeente Amsterdam
Stadsarchief
(beeldbank.amsterdam.nl)





Mendes da Costahof,
Amsterdam, 1960



Dijkstraat, Amsterdam



Jacob Thijssplein,
Amsterdam, 1950

Aldo van Eyck tasarımı
donanımlarla oyun alanları

KAYNAK ↵

Gemeente Amsterdam Stadsarchief
(beeldbank.amsterdam.nl)

bizimkinde değil. Mahalle ahalisinin bir kum havuzunu veya bir kamusal oyun alanını temiz tuttuğunu çok ender görürsünüz. Hatta kürklü hanımlar oralarda köpeklerini bile gezdirir! Diğer taraftan, mahalle nüfusunun çok homojen olduğu Jordaand'a, mahalle sakinleri Palmgracht'taki oyun alanını ortak mülkiyetleri gibi görür ve temiz tutmak için beraberce çalışırlar.

Şimdi kapalı oyun bahçelerinden bahsetmeye başlarken, bazılarınız neden bir parmaklığa ihtiyaç duyulduğunu anlamadığımı söyleyeceğimi düşünebilir. Ama söylemek istediğim pek de bu değil. Oyun bahçesinin esasında olumlu bir şey olduğuna veya olabileceğine ikna oldum. İçeride amaçlanan tenhalık, güven, mahremiyet ve korunmayı sağlamak için kapalı olabilir. Bu durumlarda yaratılmak istenen, bir "iç mekandır" ve tepesi açık da olsa bu mümkündür. Ancak böyle bir iç mekanı bir parmaklık sayesinde yaratmak zordur. Parmaklığın görevi insanları uzak tutmaktır. Oyun alanının kendine ait bir mekana dönüşmesi için bitki veya duvar daha uygundur. Bir kamusal oyun alanından bir "dış mekan odası" yaratamazsınız, ama kapalı bir oyun bahçesinden yaratabilirsiniz. Bu kapatılma, birilerini dışarıda tutmak için değil, mekansallık amaçlarıyla ve doğru denetim fırsatlarını çoğaltmak içindir. Denetimin gerçekten iyi olup olmadığı, ondan sorumlu kişiye bağlıdır. Devamlı olarak kulübesinde mi oturur, yoksa yetişkin bir çalışan olarak aktif önderlik yaparak çocukları harekete mi geçirir?

Benim merak ettiğim şu: Acaba bahçenin kapatılması, içindeki oyun olanaklarını çoğaltacağı için mi tercih edilmektedir? Diğer bir deyimle, büyük dünyanın içinde bir küçük dünya haline getireceğiniz oyun bahçenizden daha çok faydalanmayı başarabilecek misiniz? Bu yerin kapatılması, onun oyun potansiyelinin genişlemesini, yoğunlaşmasını ve zenginleştirilmesini sağlamalıdır. Örneğin, kapalı bir bahçeye yapı malzemeleri getirip, bir yetişkin olarak bir grup çocukla rahatsız edilmeden meşgul olabilirsiniz. Bu durumu başkalarının kötüye kullanması mümkün değildir. Ancak, taşınabilir oyun aletleriyle bazı yerleştirmeler yapabilmek için parmaklığa gerek olduğunu düşünmüyorum. Bence oyun yerinin kapatılması, sokakta yapılabilecek şeyleri oyun bahçesinde yapmaya davet etmelidir. Orada yapılabilecekler, artık az çok tükenmiştir. Halbuki bir oyun alanında neredeyse sınırsızdır ve bence bu olanaklardan her yerde yeteri miktarda faydalanılmamıştır.

Mekansal sınırlara engel olan günümüz şehir planlamasına şiddetle karşıyım. Her şey açık olarak yapılıyor; plancılar hastalık derecesinde açıklık merakındalar. Mekan o kadar kesintisiz olmuş ki, artık onu şekillendirmek mümkün değil; büyük ve sürekli bir dış mekan var. Bu büyük mekanda, iyi düzenlenmiş veya düzenlenmemiş bloklar var. Biz de bu boşlukta dolaşıp, eski şehirden hatırladığımız kuytulugu aramaktayız. Blokların kendilerinde bir

erişilemezlik var, şehrin meydanları da artık bizleri “karşılıyor”. Birdenbire kendimizi ön kapıda, o itici boşluk ile girilemeyen bloklar arasındaki ayrımında buluyoruz. Onların arasında bir kapalı mekan yaratmak; bir duvar veya ona benzer bir şey yapmak zordur. Şehir plancıları başka bir anlayışla konuya yaklaşıyorlardı, yığınlar etrafında sağa sola savuran boşluklar yerine, oturma odası, sokak, meydan, iç ve dış mekanlar gibi bir dizi kapalı, ayırt edilebilir, büyük ve küçük mekanlar yaratsalardı, daha kolay olurdu. O zaman kapalı alan zaten var olacak, bize de sadece onu ayırmak düşecekti. Ancak, bu mekanları kendimiz yaratmak zorundayız. Parmaklık soğuk ve çıplaktır, çocuklar da bir kafesin içinde oynarlar. Bu sizin kabahatiniz değildir; toplum böyle çalışmaktadır. Alan bölünmüştür: Oyun alanı için bir dikdörtgen, şuraya bir sokak, buraya bir bina. Şehir planlaması açısından yöntem zayıftır. Bu boşlukta bir kapalı kentsel mekan yaratmak zordur, sadece bir şeylerin durduğu bir yer olmayan, çocuğun kendini evinde gibi hissedeceği, büyük dünyanın içindeki küçük dünya olarak algılayabileceği bir yer. Doğru çevreyi yaratmaya yardımcı olacak iyi bir tasarımcı bulmak bu sebeple çok önemlidir. Bir oyun bahçesinin başarısı, atmosferine bağlıdır. Tasarımcı bu atmosferi tek başına yaratamaz, oyun alanındaki liderlerin de yardımcı olmaları gerekir. Ama tasarımcının yapabileceği şey, ekipmanın engel teşkil etmemesini sağlamaktır.

Umarım size hep duyduklarınızdan farklı bir şeyler söyleyebilmişimdir.

Şimdi çok önemli bir noktaya değinmek istiyorum. Bugün yaptığımız şekliyle, kamusal oyun alanı yönetimlerin mahalle veya bölge halkına verdiği bir armağandır. Bu bir taraftan iyi bir şey olmakla beraber, diğer taraftan kaçan bir fırsattır, çünkü özel girişime hiç başvurulmamıştır. Aslında Hollanda’da kendi girişimiyle bir şeyler yapma fırsatı pek yoktur; yapabilecekleriniz pencere denizlikleriyle sınırlıdır.

İsviçre’de, sokaklardaki insanlar oturma odalarındaki gibi davranırlar. Bu da şehir plancısı ve mimarlar için bir mutluluk kaynağıdır, çünkü her şeyin bakımı halkın kendisi tarafından yapılır ve her taraf muntazam kalır. Gerçi bu da hayatı biraz sıkıcı yapar.

Londra’da halk şehri kendisi süsler, örneğin sokağa büyük bir çiçekli saksı koyarlar. İnsanlar saksının yanından yürür, çocuklar da onu devirmez.

Bir oyun bahçesinde, insanların kendi yaptıkları şeyin etrafını çevirip, onu kapatarak korumayı istemeleri çok anlaşılır bir şey. Aslında kendi yaptığınızın, hediye gelen kadar güzel ve sağlam olması gerekmez. Ama sanırım genelde iyi bir şeyler ortaya çıkar. Kendi girişimciliğini geliştirip kendi kurulumunu kendileri yapanlar, sonuç olarak kendi görüşlerine uyan bir oyun alanına kavuşurlar. Kendi hatalarınızı yapar, onları kendiniz yargılırsınız.

Şehirde her şeyin her zaman gittikçe daha düzgün yollardan ilerlemesini isteriz. Şehir plancıları bir boşluk veya delikten çok korkarlar. Ama mesela Weesperstraat yıkıldıktan sonra, en güzel oyun alanından bile daha başarılı, çok büyük bir oyun alanı halini aldı. Buradaki koca duvara çocuklar istedikleri gibi yazıp çiziyorlar. Mimar her şeyi yıkıp düzlemeye meyillidir. İnsanlar tahmin edilemeyenden, köşede saklanan tehlikeden, içlerinden geldiği gibi hareket etmekten çok korkarlar. Şehrin kaotik bir yer olduğunu ve öyle olması gerektiğini kabul etmek istemezler.

Bir yerde şu cümleyi okumuştum: “Hava güzelken dışarıda, kötüyken içeride oynama.” Pratik bir fikir ama psikolojik olarak dar bir bakış açısı. Hava kötüyken içeride kalmak istemediği halde mecbur edilen çocuk için hava kötü olmaya devam eder. Ama yağmur yağarken bile oyun alanında eğlenebiliyorsa, hava artık kötü değildir. Ülkemizde yağmura kötü hava diyoruz, çünkü çok yağıyor; başka ülkelerde ise yağmur iyi hava sayılıyor. Bizim şehirlerimiz yağmura uygun değil. Halbuki sıra kemerlerin olduğu yerlerde, alışveriş zevkle yapılıyor. Aynı şekilde, bir oyun alanının üstü örtülü bir bölümü varsa, yağmurlu havada da çekici olmaya devam edebilir. Tabii ki bunun için para gerekecektir, ancak üstü kapalı oyun alanı bir duvarla birleştirilebilirse hafif bir konstrüksiyon yeterli olacaktır. Diğer taraftan, kulüp binası hava “iyi” iken de çekici olmalıdır. Bunun için de binanın gereken oranda açık olması, dışarıdan içeriye ahenkli bir şekilde (teraslarla) geçişlerin temin edilmesi mümkündür. Çocukların hava güzelken oynayıp, hava kötüyken elişi yapmaya mecbur edilmelerinin gereksiz bir kısıtlama olduğunu düşünüyorum. Bir de kar var; göklerden çocuklara verilmiş bir armağan olduğu için birdenbire iyi olarak kabul edilir.

Burada da yine sizin çevreleme fikrinizi sorgulatan başka bir nokta görüyorum. Ben parmaklık içine bir bina koymaya karşıyım. Birilerini uzak tutmak için önce bir parmaklık, sonra da zaten kapalı olan bir blok. Binayı herkesin kullandığı yola yapmak daha iyidir.

Hollanda düz bir ülkedir. Ancak bu, iki boyutlu hareket etmeyi gerektirmez. Neden tamamıyla düz olan bir şey yapmak için yirmi bin gulden sarf edelim? Bu dümdüz alanlardan birine birkaç tepe koymak istemiştik ama ona da para gerekiyordu. Bentler ve köprüler yapmak için toprağa meyil verilebiliyorsa, çocuklar için de yapılabilmesi gerekmez mi? Yükseklikte elde edilecek 1-1,5 metre gibi küçük farklılıklar, büyük bir mekanı daha küçük mekanlara bölmeye yetecektir. 1,5 metre yüksekliğinde bir tümsek üzerinde durduğunuzda dünya çok farklı görünür. Böyle bir oyun alanında denetimin biraz daha zor olacağını farkındayım. Ancak, bir yokuş, bir vadi, bir tepe gibi mucizeler yaratmaktayız. Böylelikle, oyun alanımızı zemine bir “yer” olarak bağlıyoruz. Neresinden baksanız, bir bent parmaklıktan daha heykelsidir.

Bunlar gibi düşünülebilecek düzinelerce fikir var. Bir oyun alanını iyi yaratırsak, bireyin en gerekli olanı, şehrin de çocuğu yeni baştan keşfettiği bir dünya yaratırız. Şehrin çocuğu yeniden keşfetmesini istemeden, çocuktan şehri tanımasını talep etmemeliyiz.

Bu sözlerle niyetim, çocuğu şehrin ayrılmaz bir parçası olarak yeniden tanıtmak, bu konuya bir katkıda bulunmaktır.

Kaldırımın Kullanımları: Çocukların Asimilasyonu

1961

JANE JACOBS

Gazeteci, yazar ve şehir aktivisti olarak yaptığı kentsel inceleme ve eylemlerle tanınan Jane Jacobs, 1952 yılında yeniden inşa projeleri üzerine yazı yazmak üzere *Architectural Forum* dergisinde çalışmaya başladı; bu da şehir planlaması konusuna şüpheyle bakacağı bir sürecin başlangıcını teşkil etti. Aktif eylemciliğiyle halkı da organize ederek, New York'un kültürel ve tarihsel dokusunun yok edilmesinin karşısında durdu, gösteriler düzenledi. Benzer protestoları hayatının geri kalanını geçirdiği Toronto'da da sürdürdü. *The Death and Life of Great American Cities* kitabında (1961), kentsel yenilemenin birçok şehirlinin gereksinimlerini karşılayacak nitelikte olmadığını söylemiş; *eyes on the street* [sokaktaki hareketi izleyen gözler], sosyal sermaye gibi sosyolojik kavramların tanınmasını sağlamıştır.

* Orijinal metin "The uses of sidewalks: assimilating children." başlığıyla 1961 yılında yayımlanan *The Death and Life of Great American Cities* isimli kitapta yer almaktaydı. Elinizdeki kitapta yer alan Türkçe metin ise Metis Yayınları'nın izniyle şu kaynaktan alındı: Jacobs, Jane. "Kaldırımın Kullanımları: Çocukların Asimilasyonu." *Büyük Amerikan Şehirlerinin Ölümü ve Yaşamı* içinde, çev. Bülent Doğan, 94-108. İstanbul: Metis Yayınları, 2017.

Planlama ve iskan hurafeleri arasında çocukların dönüşümüyle ilgili bir fantezi vardır. Çocuk nüfusunun belli bir kısmı şehir sokaklarında oynamaya mahkumdur. Bu uçuk tenli sıska çocuklar ahlaken fenalıklarla dolu bir çevrede yaşarken birbirlerine uydurma cinsel bilgiler verir, edepsizce gülüşür ve tıpkı ıslahevlerindeki çocuklar gibi türlü şekillerde yozlaşmaya maruz kalırlar. Bu duruma "sokakların gençlerimiz üstündeki ahlaki ve fiziksel etkisi" denir, kimi zaman da "sefillik" denip geçilir.

Bu çocuklar sokaklardan kurtarılıp mahrum kaldıkları parklara ve oyun alanlarına, egzersiz yapacak aletlere koşacak yere, ruhlarını hafifletecek çimenlere kavuşabilselerdi keşke! Sıhhatli bir çevrede kahkahalar atan çocuklarla dolu temiz ve neşeli yerler. Ama bu kadar fantezi yeter.

Şimdi gerçek hayattan bir hikayeyi ele almak için St. Louis'ten bir belgeselci olan Charles Guggenheim'a kulak verelim. Guggenheim St. Louis çocuk bakım merkezindeki faaliyetleri anlatan bir film üzerinde çalışmaktadır. Akşama doğru çocuklardan aşağı yukarı yarısının müthiş bir isteksizlikle merkezden ayrıldığını gözlemler.

Bu durum onu meraklandırıp araştırmaya sevk edecek kadar dikkat çekicidir. Merkezden gönülsüz ayrılan çocukların hepsi istisnasız yakınlardaki bir toplu konutta oturmaktadır. Merkezden gönüllü ayrılan çocuklar ise istisnasız civardaki eski "gecekondu" sokaklarında oturmaktadır. Guggenheim bunun ardındaki sırrın son derece basit olduğunu keşfeder. Kocaman oyun alanları ve yeşil alanları olan toplu konuta giden çocuklar zorbalardan eline düşmekte, ya ceplerindeki tüm parayı vermekte, ya da dayak yemektir ve kimi zaman başlarına ikisi de gelmektedir. Bu küçük çocuklar korkuyla andıkları bu çileyi çekmeden eve dönememektedir. Guggenheim eski sokaklara dönen çocukların zorbalardan eline düşmediğini keşfeder. Kullanabilecekleri pek çok sokak vardır ve onlar da akıllıca davranıp emniyetli sokakları seçerler. "Üstlerine gelen olursa dükkanlardan birine kaçabilirler ya da birisi yardımlarına koşar," diyor Guggenheim. "Ayrıca birisi peşlerine düşerse kaçmak için kullanabilecekleri bir sürü farklı yol vardır. Bu küçük çocuklar kendilerini emniyette ve rahat hissettiklerinden dönüş yolundan keyif de alırlar." Guggenheim sitenin peyzaj manzaralarının ve oyun alanlarının ne kadar yavan ve ıssız görüldüğünü

belirttikten sonra, civardaki eski sokakların hem fotoğraf makinesi hem de hayal gücü için ne çok ilgi çekici şey, çeşitlilik ve malzeme içerdiğine dikkat çeker.

Gerçek yaşamdan bir başka hikayeye, 1959 yazında New York'ta yaşanan, ergenlik çağındaki çocukların karıştığı bir çete savaşına bakalım. Bu savaşın sonunda, on beş yaşında, olaylarla ilgisiz bir kız oturduğu sitenin bahçesinde öylece dikilirken ölmüştür. Bu nihai trajediye yol açan olaylar zincirini ve olayların geçtiği yerleri daha sonra duruşmanın haberini yapan *New York Post*'tan okuyoruz.

İlk kavgalar öğle vakti, Forsyth Sokağı Çocukları'nın bölgesinde kalan Sara Delano Roosevelt Parkı'na Sporcular girince çıktı...¹ Öğleden sonra Forsyth Sokağı Çocukları en güçlü silahları olan tüfekleri ve molotofkokteyllerini kullanmaya karar verdiler... Yine Sara Delano Roosevelt'te devam eden çatışmalar sırasında... Forsyth Sokağı'ndan 14 yaşındaki bir çocuk bıçakla ağır yaralandı, ayrıca biri 11 yaşında olan iki çocuk daha ciddi yaralar aldı... Akşam 9 gibi [yedi ya da sekiz Forsyth Sokağı Çocukları mensubu] Lillian Wald toplu konutlarının yanındaki Sporcular'ın yerine ani bir baskın yapıp [site bölgesinin sınırı olan] tampon bölge sayılan D Caddesi'nden molotofkokteyllerini fırlattılar, bu arada Cruz da diz çöküp tüfeğini ateşledi.

Bu üç çatışma nerede meydana geliyor? Bir parkta ve toplu konutların park benzeri alanlarında. Bu tür olayların ardından çare olarak ortaya sürülen şey daima yeni parklar ve oyun alanları inşa etmek olmuştur. Her seferinde simgelerin büyümesine kapılıp gidiyoruz.

“Sokak çeteleri” şu “sokak savaşlarını” esasen parklarda ve oyun alanlarında yapmaktadır. Eylül 1959'da *New York Times* son on yıldaki ergen çetesi olaylarının listesini yaptığında, bunların hepsinin parklarda gerçekleştiği ortaya çıktı. Üstelik bu korkunç olaylara karışan çocukların giderek daha büyük bir kısmı, hem sadece New York'ta değil başka şehirlerde de, süper-bloklu toplu konutlardandı; bu çocukların günlük oyunları için sokaklara ihtiyaç duymaması sağlanmıştı (zaten sokaklar da büyük ölçüde kaldırılmıştı). New York, Aşağı Doğu Yakası'nda, yukarıda bahsedilen çete savaşının meydana geldiği en yüksek suç oranına sahip kuşak, sosyal konutların park benzeri alanlarından oluşan kuşakla birebir örtüşmektedir. Brooklyn'deki en korkunç çetelerden iki tanesi oranın en eski toplu konutlarında doğmuştur. New York City Gençlik Kurulu başkanı Ralph Whelan'ın *New York Times*'a yaptığı açıklamaya göre, nereye yeni bir toplu konut yapılırsa orada “suç oranlarında muhakkak yükselme oluyor”. Philadelphia'daki en tehlikeli kız çetesi şehrin en eski ikinci toplu konutunda doğmuş; şehrin suç oranı yüksek olan kuşağı da bu büyük toplu konut kuşağıyla örtüşüyor. Guggenheim'in St. Louis'te haraç alındığını tespit ettiği siteler, şehrin en büyük konut projesiyle karşılaştırılınca emniyetli kalıyor. Çoğunluğu yeşil alandan oluşan, şurasına burasına oyun alanları serpiştirilmiş ve sokaklardan yoksun bırakılmış bu 230 dönümlük bölge o şehirde suçun en çok görüldüğü yer.² Bu tip projeler, başka niteliklerinin yanı sıra, çocukları sokaklardan kurtarma niyetinin de parçasıdır. Kısmen bu amaç için tasarlanmıştır.

Sonuçların hayal kırıklığı yaratması hiç de şaşırtıcı değil. Yetişkinler için geçerli

olan şehir asayışı ve kamusal şehir hayatı kuralları çocuklar için de geçerlidir, tek fark çocukların tehlikeler ve barbarlık karşısında yetişkinlere nazaran daha savunmasız olmasıdır.

Gerçek hayatta, çocuklar canlı bir şehir sokağından alınıp bildiğimiz parklara ya da bildiğimiz umumi ya da özel oyun alanlarına götürüldüğünde nasıl bir önemli değişim yaşanır?

Çoğu durumda (neyse ki hepsinde değil) en önemli değişim şudur: Çocuklar çok sayıda yetişkinin gözetiminden uzaklaştırılıp, yetişkin oranının düşük olduğu ya da sıfıra indiği bir yere aktarılmış olur. Bunun şehirde çocuk yetiştirme bakımından bir gelişme olduğunu düşünmek ise güpegündüz rüya görmektir.

Şehirde yaşayan çocukların kendileri de bunu bilir, hatta kuşaklardır bu durumun farkındadır. “Toplum içinde yapamayacağımız şeyleri yapmak için daima Lindy Park'a girdik, çünkü orada bizi görececek büyükler olmazdı,” diyor Brooklyn'de büyümüş bir sanatçı olan Jesse Reichek. “Başka zamanlar sokaklarda oynardık, burada azıtacak olursak büyüklerin yaptıklarımızı yanımıza bırakmayacağını bilirdik.”

Hayat bugün de aynı. Peşine takılan dört çocuktan nasıl kaçtığımı anlatan oğlum şöyle diyordu: “Oyun alanından geçsem beni yakalamalarından korktum. Beni orada yakalasalardı işim bitmişti!”

Manhattan, Batı Yakası'nın orta kesimindeki bir oyun alanında on altı yaşında iki çocuğun öldürülmesinden birkaç gün sonra bölgeyi görmeye gittim. Çevredeki sokaklarda işler normale dönmüş görünüyordu. Kaldırımları kullanan veya pencerelerden bakan sayısız yetişkinin doğrudan gözetimi altındaki yüzlerce çocuk bin bir çeşit kaldırım oyunu oynuyor, çığlıklar atarak birbirini kovalıyordu. Kaldırımlar pisti, üzerinde oynamaya yetmeyecek kadar dardı ve yeterince gölge yoktu. Ama ne yangın çıkaran vardı, ne cinayet işleyen, ne de ölümcül silahlarla çevresini tehdit eden. Gece cinayet işlenen oyun alanında da her şey normale dönmüş görünüyordu. Üç küçük çocuk ahşap bir bankın altında ateş yakıyordu. Başka bir yerde de bir çocuğun kafasını betona vuruyorlardı. Tesis görevlisi ise ciddiyetle ve yavaş yavaş Amerikan bayrağını indiriyordu.

Eve dönüş yolunda, yakın bir yerlerdeki nispeten nezih oyun alanının yanından geçtim. Annelerin ve görevlinin gittiği akşam saatinde sahada bulunanlar, küçük bir kıza yetişip çarpmaya çalışan iki küçük oğlan ve yattığı yerden doğrulup başını sallayarak onlara uslu durmalarını söyleyen bir alkolikten ibaretti. Sokağın biraz aşağısında, pek çok Porto Rikolu göçmenin oturduğu blokta tam tersi bir manzara vardı. Çeşitli yaşlardan yirmi sekiz çocuk kaldırımda oynuyordu ve ortalıkta ne cinayet, ne kundakçılık, ne de bir şeker paketi için çekişmekten daha ciddi bir kavga vardı. Etrafta birbiriyle karşılaşmış görüşen yetişkinlerin gelişigüzel gözetimi altındaydılar. Gözetimin gelişigüzelliği de sadece görünüşteydi, çünkü şeker çekişmesi başlar başlamaz müdahale geldi, barış ve adalet yeniden tesis edildi. Yetişkinlerin kimliği sürekli değişiyordu, çünkü pencerelerden sürekli farklı başlar çıkıyordu ve etrafta dolaşan, işine gücüne giden ya da oyalananlar hep farklı farklı kimselerdi. Ama benim izlediğim sürede –akşam sekiz ile on bir arasında– yetişkinlerin sayısı aşağı yukarı aynı kaldı. Eve vardığımda da bizim bloğun sonunda, apartmanın, terzinin, bizim evin, çamaşırhanenin, pizzacının ve manavın önünde on iki

çocuğun kaldırımında, on dört yetişkinin gözünün önünde oynamakta olduğunu gördüm.

Şehrin tüm kaldırımları bu şekilde gözetim altında değildir elbette ve planlama sorununda düzeltilmesi gereken asıl sorunlardan biri budur işte. Az kullanılan kaldırımlar çocuk yetiştirmeye yeterli gözetim sağlayamaz. Ayrıca oturanların sürekli ve hızlı değiştiği yerlere bakan sokakların kaldırımları da gözetim için yeterli insan olsa bile emniyetli olmaz – bu da acil bir planlama sorunudur. Ama bu tip sokaklara bakan oyun alanları ve parklar daha da sağlıksızdır.

Ayrıca, her oyun alanında ve parkta asayiş veya gözetim yetersizliği sorunu yoktur. Ama sağlıklı olanları da canlı ve emniyetli sokakların bulunduğu, medeni bir kamusal kaldırım hayatının hüküm sürdüğü mahallelerdedir. Belli bir yerdeki oyun alanları ile kaldırımlar arasında asayiş ve sıhhat bakımından farklar ne olursa olsun, benim görebildiğim kadarıyla, şu hep kötülünen sokakların daha avantajlı olduğu açıktır.

Şehirde çocuk yetiştirme konusunda teorik değil gerçek sorumluluk hissedener genellikle şunu iyi bilir: “Dışarı çıkabilirsin,” der şehirdeki anneler, “ama kaldırımdan ayrılma”. Ben de bunu kendi çocuklarıma söylüyorum. Bununla kastettiğimiz şey “Sokağa inme çünkü araba geçiyor”un ötesindedir.

Kim olduğu bulunamayan bir saldırgan tarafından kanalizasyona itilen –elbette bir parkta– dokuz yaşında bir çocuğun mucizevi kurtuluşunu anlatan *New York Times* şöyle yazıyordu: “Anne günün daha erken saatlerinde çocuklarına High Bridge Park’ta oynamalarını söylemiş... En sonunda oynamalarına razı olmuş.” Çocuğun korku içindeki arkadaşları da akıllıca bir hareketle parktan koşarak çıkmış ve kötülük yuvası sokaklara yetişerek çabucak yardım bulmuşlardı.

Boston, North End’den yardım kuruluşu müdürü Frank Havey, ebeveynlerin zaman zaman kendisine şu soruyla geldiğini söylüyor: “Çocuklarıma akşam yemeğinden sonra kaldırımında oynamalarını söylüyorum. Ama çocukların sokakta oynamaması gerektiğini duydum. Acaba hata mı yapıyorum?” Havey onlara hata yapmadıklarını söylüyor. North End’deki düşük suç oranlarını da büyük ölçüde çocukların mahallenin en güçlü olduğu yerde, yani kaldırımlarda, mahallenin eksiksiz gözetiminde oynamalarına bağlıyor.

Sokaklardan nefret eden bahçeşehir plancıları, çocukları sokaklardan uzaklaştırmak ve sağlıklı bir gözetim altında tutmak için, çözümü süper-blokların ortasında çocuklara özel çevresi kapalı alanlar yaratmakta buldular. Bu uygulama ışığı bahçeşehir tasarımcılarından miras alınmıştı. Günümüzde pek çok büyük yenileme alanı blokların ortasına kapalı park alanları inşa etme prensibine göre planlanıyor.

Pittsburgh’deki Chatham Village, Los Angeles’taki Baldwin Hills Village, ayrıca New York ve Baltimore’daki daha küçük avlu yığınları gibi mevcut örneklerde de görülebileceği üzere, bu tasarımın sorunu altı yaşını geçmiş hiçbir girişken ya da dinç çocuğun bu kadar yavan bir yerde gönüllü olarak kalmamasıdır. Hatta pek çoğu daha erken yaşlarda dışarı kaçmak ister. Bu korunaklı “biraradalık” dünyaları üç ya da dört yaşındaki çocukları tutmaya uygundur, yani çocuğun pek çok açıdan en kolay idare edildiği ilk dört yılda işe yarar ve zaten gerçek hayatta da bu amaçla kullanılır. Hatta bu tip yerlerde yaşayan yetişkinler daha büyük çocukların bu korunaklı avlularda oynamasını istemez. Chatham

Village ve Baldwin Hills Village’de büyük çocukların bu avlularda oynaması kesinlikle yasaktır. Minik yavrular göze hoş görünür ve görece uysaldır, ama daha büyük çocuklar hem gürültücüdür hem de enerjiktir ve çevrelerindeki faktörler karşısında edilgen davranmaz, etkin bir şekilde onlar üzerinde eylemde bulunurlar. Ama çevreleri halihazırda “mükemmel” olduğundan bu istenmeyen bir şeydir. Üstelik, yine mevcut örneklerde ve inşaat planlarında görülebileceği gibi, bu tür bir planlama binaların ortadaki iç alana dönük olmasını gerektirir. Aksi takdirde ortadaki avlunun sevimliliği gözlerden uzak kalır ve kolay gözetim ve erişim mümkün olmaz. Dolayısıyla binaların görece kör sınırları, ya da daha kötüsü hiç penceresi olmayan dış duvarları sokağa dönük olur. Böylece sıradan kaldırımların emniyetinden vazgeçilerek, onun yerine toplumun özel bir kesimine birkaç yıllığına özel emniyet sağlanmış olur. Çocuklar daha ileri adım atmak istediklerinde, ki buna mecburdurlar ve bunu isterler, diğer herkes gibi onların da başına çorap örülür.

Şehirlerde çocuk yetiştirmenin olumsuz yönlerinden birini vurgulamak istiyorum: koruma faktörü – çocukları kendi zaaflarından, kötü niyetli yetişkinlerden ve birbirlerinden korumak. Bu faktörün üzerinde durmanın amacı, oyun alanlarının ve parkların çocuklar için otomatikman uygun yerler olduğu ve sokakların çocuklar için otomatikman uygun olmadığı fantezisinin ne kadar akıldışı olduğunu en kolay anlaşılabilir problem aracılığıyla göstermek.

Ama canlı kaldırımların şehirdeki çocukların oyunları için olumlu yönleri vardır ve bu yönler de asayiş ve koruma kadar önemlidir.

Şehirlerdeki çocukların oyun oynamak ve öğrenmek için farklı farklı yerlere ihtiyacı vardır. İhtiyaç duydukları şeylerden biri de her türden spor ve egzersiz yapma, ayrıca fiziksel becerilerini geliştirme fırsatı bulmaktır – yani şu andakinden daha kolay yollardan daha fazla fırsat yaratılmalıdır. Ama aynı zamanda oyun oynamak, vakit geçirmek ve dünyaya dair nosyonlarını biçimlendirmek için de dışarıda özelleşmemiş bir alana ihtiyaç duyarlar.

Kaldırımlar işte bu özelleşmemiş oyunlar içindir, üstelik canlı şehir kaldırımları bu konuda olağanüstü başarılıdır. Bu eve yakın oyunlar parklara ve oyun alanlarına aktarıldığında sadece asayıştan taviz verilmiş olmaz, aynı zamanda boş yere ücretli personel, malzeme ve alan çarçur edilmiş olur; oysa bunlar daha çok buz pisti, yüzme havuzu, gölet ve başka özelleşmiş ev dışı kullanımlar için ayrılabilirdi. Zayıf ve genelleştirilmiş oyunlar için harcanan emek ve para yüzünden, sağlıklı özelleşmiş oyunlar için kullanılacak kaynaklar da kurutulmuş olur.

Canlı kaldırımlarda yetişkinlerin normaldeki varlığını boşa harcayıp onların yerine (ne kadar idealistçe olursa olsun) ücretli çalışanlar tutmak, en alasından saçmalaktır. Sadece toplumsal açıdan değil, ekonomik açıdan da saçmalaktır, çünkü şehirlerin ev dışındaki çok daha ilgi çekici kullanım alanları için paraya ve personele ihtiyacı vardır – ayrıca çocukların hayatlarının başka yönleri için de paraya ve personele ihtiyacı vardır. Örneğin günümüzde şehir okullarında genellikle sınıf başına otuz-kırk öğrenci düşmektedir –hatta bu sayı yer yer artmaktadır– ve bu çocukların arasında İngilizce bilmeyenlerden tutun da duygusal bozukluklardan musdarip olanlara kadar her türden problemlilikli çocuk

da bulunmaktadır. Şehirlerdeki okulların ciddi sorunlarıyla başa çıkmak için öğretmen sayısının yaklaşık yüzde 50 oranında artırılması ve normal sınıf büyüklüğünün de daha iyi eğitime müsait rakamlara indirilmesi gerekiyor. New York'taki hastanelerin 1959'daki hemşire kadrolarının yüzde 58'i boştu; pek çok diğer şehirde de hemşire kıtlığı endişe verici boyutlara ulaşmış bulunuyor. Kütüphaneler ve çoğu müze hizmet saatlerini kısaltıyor, özellikle de çocuklara yönelik hizmetleri azaltıyor. Yeni gecekondu bölgelerinde ve şehrin yeni projelerinde ciddi bir ihtiyaç haline gelen yardım kuruluşlarının sayısındaki artışı kaldıracak mali kaynak yok. Mevcut yardım kuruluşları bile programlarını genişletmek ve değiştirmek için, kısacası daha fazla personel için kaynak bulamıyor. Kamu fonlarında ve yardım için ayrılan mali kaynaklarda böyle ihtiyaçlara öncelik verilmelidir – yardım kuruluşları şimdiki son derece yetersiz kaynakla değil, çok daha fazla kaynakla işleyebilir ancak.

Şehir halkının başka işleri ve görevleri olan, üstelik gerekli eğitimden yoksun kesimleri de gönüllü olarak öğretmenlik, hemşirelik, kütüphanecilik, müze bekçiliği yapamaz, sosyal hizmet görevlisi olamaz. Ama hiç değilse oyun oynayan çocukları gözetim altında tutabilir ve çocukları şehir toplumunun parçası haline getirebilirler, aslında canlı ve çeşitlilik içeren kaldırımlarda zaten bunu yapmaktadırlar. *Tam da başka işlerin peşinden koşarken yaparlar bu işi.*

Plancılar, gelişigüzel oyunlar oynayan çocukları yetiştirmek için ne kadar yüksek oranda yetişkin gerektiğini anlayamamış görünüyorlar. Keza çocukları oyun alanlarının ve donatıların yetiştirmedeğini de göremiyor gibiler. Bunlar faydalı katkılar yapabilir, ama sadece insanlar çocukları yetiştirebilir ve onları medeni toplumun parçası haline getirebilir.

Çocuk yetiştirme alanındaki bu normal, gündelik insan gücünü israf edecek, bu önemli işi büyük ölçüde eksik bırakacak –ve korkunç sonuçlar yaratacak– ya da bu insan gücünü parayla tutmak zorunda kalacak şekilde şehir inşa etmek budalalıktan başka bir şey değildir. Oyun alanlarının, yeşil alanların ve ücretli bekçilerin ya da denetçilerin doğası icabı çocuklar için sağlıklı olduğu ve sıradan insanlarla dolu şehir sokaklarının doğası icabı çocuklar için kötü olduğu yolundaki efsane, sıradan insanlara yönelik derin bir horgörünün ifadesidir.

Gerçek hayatta çocuklar, başarılı bir şehir hayatının ilk kuralını ancak şehrin kaldırımlarında sıradan yetişkinlerden öğrenebilirler, tabii böyle bir şansı bulabilirlerse. Bu kural şöyledir: İnsanlar birbirleriyle hiçbir bağları olmasa bile bir nebze kamusal sorumluluk almak zorundadır. Bu kural ancak yaşayarak öğrenilir. Öğrenmeniz için, *sizinle akrabalık, yakın dostluk ya da resmi sorumluluk ilişkisi bulunmayan başkalarının* sizin için bir nebze kamusal sorumluluk alması gerekir. Çilingir Bay Lacey araba yoluna fırlayan oğlum azarladıktan, ardından anahtarcının önünden geçen kocama bu olayı bildirdikten sonra oğlum emniyet ve itaat konusunda açık bir ders almış oldu. Ama bununla da kalmadı: Ayrıca dolaylı olarak, sokakta karşılaşma dışında bir ilişkimiz olmayan Bay Lacey'nin kendisini ondan bir nebze sorumlu hissettiği dersini de almış oldu. Ya "biraradalık" ya sıfır temas projesinde asansörde kalıp kurtarılmayan çocuk ise yaşadığı deneyimden tam tersi dersler çıkarır. Açık pencerelere ve gelip geçenlere su sıkkan toplu konut çocukları

da, anonim alandaki anonim çocuklar oldukları için, azarlanmadıklarında bundan benzer dersler çıkaracaklardır.

Çocuklar, şehirde oturanların sokakta olup bitenler konusunda sorumluluk alması gerektiği dersini yerel kamusal hayatın bulunduğu kaldırımlarda tekrar tekrar görürler. Üstelik bu dersi hayret verecek kadar çabuk öğrenirler. Kendilerini de idare işinin bir parçası olarak görmeye başlamaları bu dersi ne kadar iyi kavradıklarını gösterir. Kaybolan insanlara gönüllü olarak (daha onlardan yardım istenmeden) yol anlatırlar, park etmek üzere olan adama oraya park ederse ceza kesileceğini söylerler, buzdan kurtulmak için kürek kullanan apartman kapıcısına kaya tuzu kullanmasını önerirler. Şehir çocuklarının bu türden sokak görevlerini yapıp yapamadığına bakarak, yetişkinlerin kaldırımlara ve kaldırımlardaki çocuklara karşı sorumlu davranıp davranmadığını anlayabilirsiniz. Çocuklar genellikle yetişkinlerin davranışlarını taklit eder. Bunun gelire filan ilgisi yoktur. Şehirlerin en yoksul kesimlerinden bazıları bu açıdan çocuklarını en iyi şekilde yetiştiren yerlerdir. Ama bazıları da en kötü şekilde yetiştirenlerdir elbette.

Şehir hayatının kurallarından biri, çocuklara bakması için tutulan kişilerin şehir hayatı sorumluluğunu öğretemeyeceğidir, çünkü bu sorumluluğun özünde ücretsiz olarak yapılması vardır. Keza ebeveynler de kendi başlarına bunu öğretemezler. Ebeveynler başka kimsenin sorumluluk hissetmediği bir ortamda yabancılar ya da komşular için ufak tefek kamusal sorumluluklar alırlarsa, çocukların gözünde bunun anlamı onların davranışının doğru olduğu değil, utanç verici ölçüde farklı ve işgüzarca olduğudur. Bu konudaki eğitimi toplumun kendisi vermelidir ve şehirlerde çocuklar sorumluluk eğitiminin tamamını kaldırımlarda gelişigüzel oyunlar oynarken alırlar, bu fırsatı bulabilecekleri bir yerdeyseler elbette.

Canlı, çeşitlilik arz eden kaldırımlarda oynamak günümüzde Amerikan çocuklarına sunulan hemen tüm diğer gelişigüzel oyun imkanlarından farklıdır: Her şeyden önce, anaerkil olmayan bir ortamda oynanır.

Şehir mimarlarının ve plancıların büyük bir kısmı erkektir. Tuhaf bir şekilde, tasarım ve planları insanların yaşadığı yerlerde normal hayattan, gündüz hayatından erkekleri dışlar. Konut alanlarındaki hayatı planlarken, inanılmaz ölçüde boş vakti olan ev hanımlarının ve okul öncesi çocukların varsayılan günlük ihtiyaçlarını karşılamaya yönelirler. Kısacası, tam manasıyla anaerkil toplumlar için plan yaparlar.

Anaerkillik ideali kaçınılmaz olarak konutları hayatın tüm diğer alanlarından tecrit eden planlama anlayışıyla el ele gider. Ayrıca çocuklar için yapılan tüm planlama da gelişigüzel oyunların etraftan ayrılmış, korunaklı alanlarda oynanmasını öngörür. Yetişkinlerin toplumu nasıl olursa olsun, bu tip bir planlamanın etkisinde kalan çocukların günlük hayatı anaerkil düzende olacaktır. Bahçeşehir hayatının Pittsburgh'deki örneği Chatham Village, hem konsept hem de işleyiş bakımından en yeni uyku banliyöleri kadar anaerkindir. Tüm toplu konutlar öyledir.

Bahçeşehir teorisinin geleneğine uyarak işyerlerini ve ticareti konutların yanına koyup araya tampon yerleştirmek, konutları erkeklerden ve işyerlerinden kilometrelerce uzak tutmak kadar anaerkindir. Erkekler bir soyutlama değildir. Ya şahsen etrafta olurlar,

ya da olmazlar. Hudson Sokağı'nda ya da civarında çalışan erkekler örneğinde olduğu gibi erkeklerin günlük hayatta şehir çocuklarının çevresinde (yani, kadınların yerini aldıkları veya kadınların işlerini taklit ettiklerinde zaman zaman oyun alanlarında boy gösteren erkeklerin tersine normal günlük hayatın parçası olan erkekler) olmaları isteniyorsa, işyerleri ve dükkanlar konutlarla iç içe geçmelidir.

Hem erkeklerin hem de kadınların bulunduğu bir gündelik dünyada oyun oynama ve büyüme fırsatını bulmak (modern hayatta bu bir ayrıcalık olmuştur) ancak canlı, çeşitlilik arz eden şehrin kaldırımlarında oynayan çocuklar için mümkün ve alışıldaktır. Planlama ve bölgelemede bu tür bir düzenlemenin neden teşvik edilmediğini anlayamıyorum. İşyerlerinin ve dükkanların konutlarla iç içe geçmesi yönünde baskı yapan şartlar incelendikten sonra özendirilmesi gerekirdi.

Rekreasyon uzmanları sokak hayatının şehir çocuklarına büyüleyici gelmesine olumsuz gözle bakar. 1928'de New York Bölge Planlama Birliği, Amerika'nın en kapsamlı büyük şehir rekreasyon araştırması olma niteliğini bugüne kadar koruyan bir raporda şunları söylüyordu:

Pek çok şehirdeki, çok farklı şartlar altında bulunan, toplam yarım kilometrekarelik oyun alanlarında yapılan titiz araştırmalar neticesinde, beş ile on beş yaşlarındaki çocuk nüfusunun 1/7'sinin bu alanlarda bulunduğu anlaşılmıştır... Sokakların çekiciliği güçlü bir rakiptir... Hayat ve macerayla dolup taşan şehir sokaklarıyla rekabette başarılı olmak için bu oyun alanlarının iyi idare edilmesi gerekir. Çocukları sokaklardan çekecek ve ilgilerini her gün canlı tutacak kadar çekici bir oyun alanı faaliyeti yaratmak, kişilik ve yüksek düzeyde teknik beceriyi birleştiren nadir bir oyun liderliği yeteneği gerektirir.

Aynı raporda daha sonra çocukların "kabul edilen oyunları" oynamak yerine "budalaca oyalanmak" yönündeki inatçı eğiliminin fenalığı anlatılıyor. (Peki burada "kabul eden" kim?) Gelişigüzel oyunları mahkum edenlerin bu Tertipli Çocuk merakı ve çocukların hayat ve macerayla dolup taşan şehir sokaklarında budalaca oyalanma yönündeki inatçı tercihleri en az 1928'de olduğu kadar günümüzde de tipiktir.

"Greenwich Village'i avucumun içi gibi biliyorum," diyen küçük oğlum beni bir sokağın altında keşfettiği "gizli geçidi" görmeye götürüyor. Bir metro merdiveninden inip bir başkasından çıkarak geçtiğimiz gizli geçidin ardından iki binanın arasındaki yirmi-otuz santimlik boşluktaki gizli saklama yerine varıyoruz. İnsanların çöp kamyonu alsın diye dışarı bıraktığı hazineleri sabah giderken alıp buraya saklıyor ve okuldan dönerken çıkarıp eve getiriyor. (Benim de onun yaşındayken aynı amaca hizmet eden bir saklama yerim vardı; ama benimki okul yolundaki kayaların arasındaydı, iki bina arasında değil; üstelik o benimkilerden daha ilginç ve değerli hazineler buluyor.)

Çocuklar genellikle neden arka bahçeler ya da oyun alanlarından ziyade canlı şehir kaldırımlarında dolaşmayı ilginç bulur? Çünkü kaldırımlar daha ilginçtir. Şöyle bir soru da aynı derecede mantıklı olacaktır: Yetişkinler neden canlı sokakları oyun alanlarından daha ilginç bulur?

Şehir kaldırımlarının şahane kullanım rahatlığı çocuklar için de bulunmaz bir nimettir. Çocuklar kullanım rahatlığına ve kolaylığına (yaşlılar hariç) diğer herkesten daha çok ihtiyaç duyarlar. Çocukların, özellikle de okula başladıktan sonra bir dizi başka organize faaliyete (spor, sanat, el sanatı ya da ilgilerini çeken veya yerel imkanların sunduğu ne varsa) katılma olanağı bulan çocukların büyük bir kısmı gelişigüzel saatlerde dışarıda oynar ve bu oyunlarını diğer meşgalelerinin arasına sıkıştırır. Çocukların dışarıdaki hayatı büyük ölçüde parçaların toplamından oluşan bir şeydir. Öğle yemeğinden sonraki kısa boş zamanda oyun oynanır. Çocukların ne yapacaklarını düşündüğü ve kimlerin dışarı çıkacağını merak ettiği okul sonrası saatlerde oyun oynanır. Akşam yemeği için çağrılmayı beklerken oyun oynanır. Akşam yemeği ile ev ödevi ya da ev ödevi ile yatma saati arasındaki kısa aralıklarda oyun oynanır.

Çocuklar bu tür zamanlarda hareket etmek ve oyalanmak için türlü türlü yollar bulurlar. Çamurlarda gezerler, tebeşirle duvarları çizerler, ip atarlar, paten kayarlar, misket oynarlar, birbirlerine eşyalarını gösterirler, sohbet ederler, kartlarını değiş tokuş ederler, top oynarlar, cambaz ayaklığıyla yürürler, sabun sandığından yapılmış tekerlekli kızaklarını süslerler, hurdaya çıkmış çocuk arabalarını sökerler, parmaklıklardan tırmanır, aşağı yukarı koşturup dururlar. Bu tip faaliyetleri büyük bir mesele haline getirmek eşyanın doğasına aykırıdır. Bunları bir plan uyarınca, resmi olarak yapmak için merasimle bir yere gitmek eşyanın doğasına aykırıdır. Bu oyunların çekiciliği kısmen kaldırımlarda aşağı yukarı koşturma özgürlüğünden kaynaklanır ve korunaklı bir alana kapatılmaktan çok farklıdır. Böyle şeyleri gelişigüzel ve kolayca yapamıyorsanız, hemen hiç yapmazsınız. Çocuklar büyüdükçe –mesela yemeğe çağrılmayı beklerken– dışarıda oynanan gelişigüzel oyunların fiziksel gösterişi azalır; onun yerine diğerleriyle dolaşmak, birbirine değer biçmek, flört etmek, konuşmak, sataşmak, itişip kakışmak ve eşek şakaları yapmak ağırlık kazanır. Ergenlerin bu tip hareketleri hep eleştirilir, ama bunlar olmadan da büyüyemezler. Asıl tehlike bunların toplum içinde değil de bir tür kaçak hayatı tarzında yaşanmasındadır.

Çeşit çeşit gelişigüzel oyunun oynanması için gereken şey gösterişli malzemeler değil, hemen yakındaki ilgi çekici bir boş alandır. Kaldırımlar toplam talebi karşılayamayacak kadar dar olduğunda oyuna pek yer kalmaz. Özellikle de bina hattının ufak tefek düzensizlikleri yoksa kaldırımda oynamak güçleşir. Hem oyalanma hem de oyun oynamanın büyük bir kısmı yayaların hareket ettiği hattın dışında kalan kaldırım girintilerinde gerçekleştirilecektir.

Kaldırımlar çok çeşitli işler için çok çeşitli insanlar tarafından kullanılmadığı müddetçe üzerinde oyun oynanmasını sağlayacak planlar yapmanın bir anlamı yoktur. Yeterli gözetim, canlı bir kamusal hayat arz etmesi ve genelin çıkarları için bu iki kullanım şekli birbirine ihtiyaç duyar. Canlı bir sokaktaki kaldırımlar yeterince genişse, başka kullanım biçimlerinin yanı sıra oyunlar da serpilip çoğalacaktır. Kaldırım genişliği yetersiz olduğunda ilk vazgeçilen oyun ip atlamaktır. Paten kaymak, üç tekerli ya da iki tekerli bisiklete binmek de bir sonraki kurbanlardır. Kaldırımlar iyice daralınca gelişigüzel oyunlar da oturarak oynanmaya başlar. Aynı zamanda çocukların araç yoluna fırlama ihtimali de artar.

Dokuz-on metre genişliğinde kaldırımlar her türlü gelişigüzel oyun talebini kar-

şileyebilir; üstelik bu kaldırımlara etkinlikler sırasında gölge edecek ağaçlar bile dikilse, yayaların geçmesi için, yetişkinlerin kamusal kaldırım hayatı ve gezinti ihtiyacını karşılamak için yeterince boş yer kalır. Bu denli geniş kaldırımlar pek azdır. Hemen her yerde araç yolunu genişletmek için kaldırım genişliğinden fedakarlık yapılır; bunun sebebi kısmen şehir kaldırımlarının öteden beri sadece yayaların geçmesi ve binalara ulaşmak için kullanılacak alanlar sayılmasıdır. Kaldırımların asayiş, kamusal hayat ve çocuk yetiştirme için eşsiz ölçüde hayati ve yeri doldurulamaz organlar olduğu anlaşılmasında, kaldırımlar gereken saygıyı görmemektedir.

Genellikle ip atlamaya uygun olmayan ama patenle kaymaya ve başka tekerlekli oyuncakları kullanmaya yeten altı metrelik kaldırımlar görmek hala mümkündür; gerçi sokakları genişletenler bunları her yıl biraz daha daraltmaktadır (çoğunlukla da kapalı alışveriş merkezlerinin ve “mesire yerlerinin” yapıcı bir telafi olduğu kanaatiyle bunu yaparlar). Bir kaldırım ne kadar canlı ve popülerse, ayrıca kullanıcıları ne kadar çok ve çeşitliyse, herkesi memnun edecek ölçüde hizmet vermesi için gereken genişlik o kadar fazla olacaktır.

Ama yeterli boş alanın olmadığı yerlerde bile, konumun uygunluğu ve sokakların ilginçliği çocuklar için o kadar önemlidir ki –ve iyi gözetim ebeveynler için o kadar önemlidir ki– çocuklar dar kaldırımlara da uyum sağlamaya çalışır ve başarılı olurlar. Ama bunun anlamı onların uyum sağlama yeteneğinden vicdansızca faydalanmanın doğru bir şey olduğu değildir. Aslında hem onlara hem de şehirlere haksızlık yapmış oluyoruz.

Bazı kaldırımlar çocuk yetiştirmek için kötü yerlerdir şüphesiz. Bu kaldırımlar herkes için kötüdür. Bu tip yerlerde, şehrin sokaklarında asayiş, canlılık ve istikrar sağlayacak özellikleri ve tesisleri teşvik etmemiz gerekir. Bu karmaşık bir sorundur, aslında şehir planlamasının merkezi sorunlarından biridir. Bozulan mahallelerde çocukları parklara ve oyun alanlarına kovalamak sokağın sorunlarını çözmez, dertlerine derman olmak şöyle dursun çocuklara zarar bile verir.

Sokakları mümkün mertebe ortadan kaldırma, şehir hayatındaki toplumsal ve ekonomik rollerini önemsizleştirip asgariye indirme fikri ortodoks şehir planlaması anlayışının en zararlı ve yıkıcı fikridir. Bunun sıklıkla şehirde çocuk büyütmeyle ilgili boş hayaller adına yapılması da acı bir ironidir.

NOTLAR

1____Forsyth Sokağı, pek çok blok boyunca uzanan Sara Delano Roosevelt Parkı'na açılır. Park sınırındaki bir kilisenin papazı olan Jerry Oniki'nin parkın çocuklar üzerindeki etkisiyle ilgili sözleri *New York Times*'da yayımlanmıştır: “Bu parkta aklınıza gelebilecek her türlü kötülük yaşanmaktadır.” Ama bu park, uzmanlar tarafından bir hayli övülmüştü; Paris'in yenilenmesinin mimarı olan Baron Haussmann üzerine yazılan 1942 tarihli bir makalenin resimleri arasındaydı. Makaleyi yazan da New York'un yenilenmesinin ardındaki isim olan Robert Moses'di. Bu makalede, henüz yapılmış olan Sara Delano Roosevelt Park'ı Paris'in Rue de Rivoli'siyle ciddi ciddi kıyaslanıyordu!

2____Burası da uzmanlar tarafından övüle övüle bitirilememiştir; 1954-1956'da inşa edildiğinde konut yerleşimi ve mimarlık çevrelerinde hayranlık uyandırmış, muazzam bir toplu konut örneği olarak epeyce ünlenmişti.

Macera Oyun Alanları

1968

LADY ALLEN OF HURTWOOD

1920-1930 yılları arasında peyzaj mimarı olarak çalışan Lady Allen of Hurtwood, 1930 yılında Peyzaj Mimarları Enstitüsü'ne (Büyük Britanya) ilk üye olarak kabul edildi. Kendini çocuk sağlığı ve hakları konusuna adan Lady Allen'in mücadelesi, 1948 yılında Çocuk Yasası'nın kabul edilmesiyle meyvesini verdi. Çocuk yuvası, erken çocukluk eğitimi, çocuk filmleri konularında faaliyet gösteren kurumlarda aktif rol aldı. İkinci Dünya Savaşı sırasında bombalanan alanlardaki hurdaların çocukların oynayabileceği şekilde dönüştürülmesi konusunda çalıştı. Savaşın ardından Avrupa ve Orta Doğu'da UNICEF'in irtibat yetkilisi olarak çalıştı. Oyun alanları üzerine yazılar yazdı. Macera oyun alanları üzerine yazdığı kitabı *Planning for Play* (1968), düşüncenin dünyaya yayılmasını sağladı.

* Çeviri için yararlanılan kaynak: Lady Allen of Hurtwood. "Adventure playgrounds." [Macera Oyun Alanları] *Planning for Play* [Oyun için Planlama] içinde, 54-83. Londra: Thames and Hudson, 1969; ilk baskı 1968.

** Bu bölümde, "İşlenmemiş toprak, hayvanlar ve bahçeler" başlığıyla yer alan son metnin yazarı Lady Cox'tur.

*** Bu bölümde yer alan görseller Thames and Hudson'un izniyle özgün kitaptan alınmıştır.

Başarılı bir macera oyun alanının sırrı,
devamlı gelişim içinde olmasındadır,
hiçbir zaman tamamlanmaz, gelişmesi hiç bitmez.
Birçok çocuk için birçok şey olabilen
bir tür "boş arazi"dir.

— JACK LAMBERT, Lider

Macera oyun alanları, her yaştaki çocuğun kendi oyun fikirlerini geliştirebileceği yerlerdir. Gençlerin çoğu, arada sırada yersiz eleştiri veya kınamaya maruz kalmadan, gerçek araç gereçlerle çalışarak toprak, ateş, su veya tahtayla bir şeyler denemek için derin bir ihtiyaç hisseder. Bu oyun alanlarında, onların serbestçe hesaplanmış bir risk alma tutkuları kabul görür, hoşgörülü ve müşfik bir rehberlik denetiminde tadı çıkarılır.

Asfalt denizi üzerine çakılmış sabit ekipmanla donatılan eski usul oyun alanlarının pek yakında geçmişin kalıntıları arasına katılacağı ümit edilmektedir. Artık onların ömürleri dolmuştur, çünkü çocuklar esnekliği olmayan demir eşyadan kısa sürede sıkılmaktadır. Genel oyun tanımlaması içinde hareketsiz nesnelere de yeri vardır, ancak tek başlarına yeterli değildir. Oyun alanı tasarımcıları demir eşyalardan vazgeçip, aynı hareketsizlikte kütükler, tırmanma çerçeveleri ve soyut şekilli pahalı oyun heykellerini tercih etmeye başladıklarında, doğru yönde ufak bir adım atmışlardı. Fakat bunlar da çocukların ilgisini devam ettirmeyi başaramadığından, beton tekneler, çekme motorları, kamyonlar ve bozuk arabalar gibi unsurlardan medet umuldu. Fakat çocuklar kısa zamanda bu yeniliklerden de bıkip ilgilileri çileden çıkararak, sokaklardaki daha heyecanlı oyunlarına döndüler veya boş alanlarda daha yaratıcı eğlenceler keşfetmeye koyuldular. Buralarda buldukları nesnelere istedikleri gibi sağa sola götürüyor, eski tuğla ve tahtalarla evler yapıyor, (polisler bakmadığında) ateş yakabiliyor, hendeklerdeki çamurlu sulara akacak yollar, havuzlar yapıp oynuyorlardı. Bugünlerde böyle kıymetli boş arsalar giderek azalıyor, dereler lağımınların içine saklanıyor, tepecikler ve tümsekler düzlenip betonun altına gömülüyor, ağaçlar ise artık tırmanmak için değil.

Macera oyun alanıyla ilgili ilham, 1943 yılında Alman işgali sırasında açılan Emdrup oyun alanıyla Danimarka'dan gelmişti. Ünlü peyzaj mimarı Profesör C.Th. Sørensen Kopenhag'da birçok güzel oyun alanı tasarlamış olmasına rağmen, çocukların hurda alanlarında ve şantiyelerde oynamayı tercih ettiğine dikkat etmiş, sağı solu karıştırıp buldukları atıklarla kendi oyunlarını geliştirmelerinden etkilenmişti. Büyük bir anlayış ve cesaretle, Kopenhag dışındaki yeni bir toplu konut projesinde Emdrup hurda oyun alanını kurdu. Anlayışlı bir lider bulma konusunda ilk andan itibaren hem kendisi hem de çocuklar çok şanslıydı. Eğitimli bir anaokulu öğretmeni olan John Bertelsen aynı zamanda eski bir denizciydi, dolayısıyla bu denemeyi başarıya götürecekti insandı. Bu başlangıçla Emdrup, bütün dünyaya ilham verdi.

1947 yılındaki bir yazısında Profesör Sørensen fikirlerini şöyle vurguluyordu:

Bir macera oyun alanı kurulması düşünülüyorsa, çocukların fazlaca denetim ve organizasyona tabi tutulmasına karşı bir uyarıda bulunmak yerine olacaktır. Bence çocuklar mümkün olduğu kadar serbest ve kendi başarılarına bırakılmalıdırlar. Tabii ki bir miktar denetim ve yönlendirme gerekecektir. Ancak, çocukların hayatlarına ve faaliyetlerine müdahale ederken çok dikkatli olmak gerektiğine kalpten inanıyorum. Macera oyun alanının amacı, kentteki çocuklara, kırsalda yaşayan çocukların sahip olduğu oyun olanaklarının zengin bir alternatifini sunmak olmalıdır.¹

Danimarka'daki Skrammellegepladsen ile İsveç'teki Robinson oyun alanları ve Birleşik Krallık ve başka ülkelerdeki macera oyun alanlarının hepsi Emdrup'tan türemiştir. Buna rağmen, hurda oyun alanlarının hepsi buldukları ülkeye, yerlerinin doğasına, çocukların isteklerine, liderin hayal gücüne ve eldeki paranın miktarına bağlı olarak birbirinden çok farklıdır. Gelgelelim hepsinin paylaştığı amaç, çocukların özgür ve serbest bir atmosferde, şekillendirebilecek malzemelerle istedikleri gibi oynamalarını sağlamaktır.

Birleşik Krallık'taki macera oyun alanlarının neredeyse hepsi müstakil ebeveyn grupları ve en yakın çevreden gelen diğer katılımcılar tarafından başlatılmış ve onlar tarafından yürütülmektedir. Bu oyun alanların çoğu geliştirilmeyi bekleyen boş arsalarda olduğundan, beş ile on yıl arasında kısa devrelerle kiralanırlar. Hepsi başarılı olamamış, çoğu zaman finansal destek yetmediğinden, bazıları kira devresinin sonuna kadar bile yaşayamamıştır.

Lider

Başarılı bir macera oyun alanının sırrı, liderin nitelik ve tecrübesinde yatmaktadır. Bu işi üstlenen kimsenin, çocukların kendi girişimleri için gereken ortamı yaratan ve onlarla bir liderden çok, daha büyük bir arkadaş veya rehber öğretmen gibi ilişki kurabilen olgun bir kişiliğe sahip olması gerekir. Bu görev için kullanılacak unvan ya da kelimeyi tam olarak bulmuş sayılmayız. Müfettiş sıfatı akla disiplini getirir, gençlik lideri başka işler için eğitilmiştir, muhafız fazlasıyla otoriteyi çağırıştırır. Doğru kişi için tek tanım olmadığı gibi, İngiltere'de bu işin henüz tam zamanlı eğitimi de yoktur. Ancak, farklı ve beklenmedik çevrelerden gelen bazı kimselerin, titizlik isteyen bu işe duyarlılıkla sarılabildikleri görülmüştür. Daha başarılı olanlar arasında aktörleri, marangozları, sıhhi tesisatçıları, bir gece bekçisini, ve de engelli ve ruhsal bozukluğu olan çocuklar konusunda tecrübeli bir emekçiyi sayabiliriz. Macera oyun alanının alışılmamış durumuna eğitimli gençlik liderleri veya okul öğretmenlerinin ender uyum sağlayabildiğini görüyoruz. Belki de onların başlamadan önce akıllarından çıkarmaları gereken çok fazla şey vardır.

Bu işi yapacak kişi sıcak tabiatlı ve anlayışlı olmalı. Bilhassa pek sevilmeyen, okulda başarılı olamayan, şu veya bu sebepten sosyal grubundan kopuk çocuklara gösterilecek anlayış çok önemlidir, çünkü yaşamlarında özlediklerini macera oyun alanında bulacak olanlar bu gruptaki çocuklardır. Arada sırada keskin bir azarla kendisinin de insan olduğunu hatırlatsa bile bir lider, sonsuz sabır gösteren, ve her şeyden önemlisi, dostça ve kınamayan bir tutum içinde olmalı. Çocuklar güvendikleri kimselerin her türlü insani niteliğine şahit olmaktan hoşlanırlar; değişen ruh halleri onları perişan etmez. Çocukların, tıpkı iyi bir ebeveyn gibi, liderin de onları hiçbir zaman hayal kırıklığına uğratmama çağını, ne tür bir belaya bulaşmış olurlarsa olsunlar, onlara arka çıkacağını şüpheye yer bırakmayacak şekilde ve kesin olarak bilmeleri gerekir.

Bir macera oyun alanının başarılı lideri, çocukların kendilerine has yöntemlerle bir şeyler yapıp yaratacaklarına dair olumlu yaklaşım içinde olduklarına güvenir ve birbirleriyle iyi ilişkiler kurabilecek yeteneğe sahip olduklarını düşünür. Oyun veya topluca yapılan eylemler için "takım" kurma, "nasıl oyun oynanacağını" gösterme veya onların fiziksel gelişimi gibi konularla daha az ilgilenir. Diğer taraftan, kontrolden çıkmakta olan bir durum karşısında veya çocuklar geçici anlaşmazlıklarını kendi aralarında çözemediklerinde hakem vazifesini üstlenir. Olayların ilerisinde olup, gelişmekte olan projeler için ne gibi malzeme ve araçların gerekeceğini önceden kestirebilmeli, ve o an ne gibi bir eyleme ihtiyaç olduğunu, tartışıp desteklemeye hazır olmalıdır. Her şeyden önemlisi, bir grubu veya tek bir çocuğu bile gerçekten sevindirmiş olan herhangi bir çabayı övmeye hazır olduğu gibi, yapılan iş terk edilip, hiçbir zaman tamamlanmadığında da hayal kırıklığını göstermemelidir.

Lider oyun alanına gönüllü çalışacak insan çekmeyi iş edinmelidir. Onlar, müzik, tiyatro, resim, maket yapımı veya marangozluk gibi özel becerileri buraya taşıyabilirler. Lider, ebeveynler ve sosyal hizmetlerin farklı bölümleriyle olumlu ilişkiler kurma fırsatlarını değerlendirerek, zor durumlarda çocuklara bu şekilde de yardımcı olabilir.

Genelde liderlerin tecrübeden başka bir özelliği yoktur. En iyileri paha biçilmez insanlardır.

İnsanların en önemli iki ihtiyacı, deneyim ve o deneyimin kontrolüne sahip olmaktır.
—R. D. LAING
Politics of Experience
[Deneyim Politikaları
kitabı, 1967]



Komite

Lider, idari işlerin çoğunu yüklenen anlayışlı bir komite tarafından desteklenmelidir. Yeterli fon bulmak, yerel ilgiyi geliştirmek, tanıtımı organize etmek komitenin görevlerinden bazılarıdır. Ana amaçları, ihtiyacı olduğunda lidere destek olmaktır, ancak işine lüzumundan fazla karışmamaları gerekir. Bir lider komite tarafından iş başına getirildikten sonra, bir gazetenin editörü gibi, görevini kendi başına yürütebileceğine güvenilmelidir. Birçok macera oyun alanının başarısızlığı, bazen komitenin fazla denetimci olup lideri "yönlendirmeleri"nden, bazen de öncülük hevesiyle başlayıp, sonradan kaçınılmaz bir kriz sırasında lideri destekleyememiş olmalarından kaynaklanır. Komite ile lider arasındaki ilişki, zamanla gelişip kuvvetlenen karşılıklı güvene dayanır. İlk başlarda iki tarafta da sabır gerekir; komitenin işi de liderinki kadar zor, ancak farklıdır.

Çeşitli fırsatlar

Bir macera oyun alanının esnek atmosferinde, geliştirilip keyfine varılacak faaliyetlerin çeşidi sonsuzdur. Kimi geçici olabileceği gibi, diğerleri de kalıcı unsurlar halini alabilir. Bazı oyun alanlarında mahalledeki yaşlılar için haftada veya ayda bir partiler yapılır. Kekler alanda pişirilip eğlenceler düzenlenirken, bir yandan da sivil bilincin gelişmesine önayak olunur.

Lider – ilgili, yardımcı ama müdahaleci değil



Basit operalar hazırlanıp temsil edilmiş, dergiler derlenip basılmıştır. Atık kütük ve odunlar kullanıma hazır boyda kesilip emekli yaşlıların evlerine ücretsiz olarak dağıtılmıştır. Bahçeler ekilip alınan ürün ve çiçekler hasta dostlara veya komşulara verilmiştir. Bazen daha büyük çocuklar gruplar oluşturarak yaşlıların odalarını süslemeye veya temizlemeye gitmiş, onlar da dış dünyadan gördükleri bu ilgiden çok mutlu olmuşlardır. Bazen resim sergileri de düzenlenmiştir. Bütün bu etkinlikler ve daha başkaları, gençlere içinde yaşadıkları topluma ait olduklarını hissettirir ve başkaları için değerli bir şeyler yapmanın mutluluğunu yaşatır. Birçok macera oyun alanı kamp tatilleri veya kırsala hafta sonu gezileri düzenler; bazıları da yurtdışına seyahatler yapar.

Daha büyük çocuklardan biri kendi macera oyun alanının filmini yapmış, ancak sonuçtan tatmin olmamıştı. "Bir şeyler kaçırdım", demişti. "Galiba buradaki bölge halkını kaçırdım." Önemli bir noktaya değinmişti,



çünkü oyun alanı ruhu olan bir varlıktır; ve bu ruh farklı yaşların, kişiliklerin, uğraşların meydana getirdiği olağanüstü karışımın içindedir.

Mükemmel bir günün sonu

Macera oyun alanındaki çocuklar burada sağlıklı bir özgüvene kavuşabilirler, çünkü her birinin başarılı olabildiği bir konu her zaman bulunur. Zengin oyun olanakları sayesinde giderek gelişirler, oyun alanını sahiplenirler, kendilerinden küçük çocuklara ve oyun alanı dışındaki insanlara karşı sorumluluk duyguları artar. Belki de başkalarına yardım etmek için gösterilen samimi çaba, gerçek olgunluğun belirtisidir. Gençlerle ve gençler için çalışan herkesin amacı da budur.

Alan ve kullanımı

Macera oyun alanları çocukların kendileri tarafından ihtiyaçlarına göre şekillenir. Ancak bazı temel unsurların ya komite, ya yerel yönetimler veya her ikisi tarafından karşılanması gerekmektedir. Muhtemelen oyun alanının şekli ve büyüklüğü konusunda pek bir seçenek bulunmaz. Arazinin şekli önem taşımamakla beraber, bir dönümden küçük olan yerler fazla küçük olduğu gibi, altı dönümden büyük olanlar da denetim ve bakım açısından sorun çıkarabilmektedir. Müsait alanların çoğu düzlüktür, ancak tepelikler yapılarak bu değiştirilebilir. Karanlık akşamlarda veya kötü havalarda bütün çocukları alabilecek büyüklükte bir oyun evi veya çadır bulunması gerekir. Kapalı alan faaliyetleri için mümkün olduğu kadar geniş bir oyun sahasından başka burada, kız ve erkek çocuklar ile çalışanlar için tuvaletler, lider için bir ofis ve malzemelerin depolanabileceği geniş bir oda daha gerekir ve bu mekanlar aydınlık ve iyi ısıtılmış olmalıdır. Kapalı bir veranda kullanım olanaklarına epey katkıda bulunacaktır.

Oyun alanının kapatılması konusunda farklı görüşler var; parmaklık, tuğla duvar veya tel örgülerle kapatılmalı mı, yoksa yoldan geçenlerin meraklı bakışlarına açık mı bırakılmalı? Çocuklar ve gençler, herkesin gözü önünde değil, kendi dünyalarında çalışıp oynamayı tercih ederler. Alanı tümüyle kapatan bir duvar, çocukların neden böyle bir



St. John's Wood Macera Oyun Alanı, Londra

Sessizce okumak



karmaşayı sevdiğini anlamakta zorlanan ve bu dağınıklığı gözden uzak tutmayı tercih eden yetişkinlerin de rahatsızlığını azaltır. Oyun alanı çevrelenirse, yetişkinler sadece yakılan ateşlerin kıvrılarak yükselen dumanlarını görecek, kızartılan sosislerin ve patateslerin nefis kokusunu alacaklardır. Böyle bir bariyer aynı zamanda oradan yükselen gürültüyü de engelleyecektir. Emdrup'ta oyun alanı, çevresinden 2 metre kadar çukurda yapılmış, etrafı da dikenli çalılarla kaplı bir tümsekle çevrelenmiştir. Macera oyun alanının yoldan geçen yetişkinlerin (ve polislerin) bakışlarına açık olmasını tercih edenler, böylelikle geceleri oyun alanında istenmeyen durumların da önlenmesine inanmaktadır.

Macera oyun alanlarındaki çocuklar yaptıkları işlere o kadar dalıp, öyle meşgul ve mutlu olurlar ki, sigorta şirketleri beklenmedik bir anlayış göstererek, tüm olayı sağlıklı olarak kabul etmektedir. Bir liderin bulunmasından da memnun olduklarından, çok makul şartlar uygularlar.²

1966-1967 yıllarında Büyük Britanya'da yoldan çıkmış bir çocuğu ıslah evinde barındırma masrafının haftada 20 pound olduğunu hatırlamak iyi olacak.³ Oyun alanlarımızdaki olanakları zengin ve ilginç hale getirerek, yılda bir çocuğu suç batağından kurtarır, liderin de maaşını çıkarmış oluruz. Sokak kazalarının halka verdiği zarar da küçümsenemez. Yılda sadece bir çocuğu böyle acıklı bir kazadan kurtarabilirsek yine bir liderin maaşı karşılanmış olur.

Lider ve yardımcılarının yılın her gününde oyun alanında bulunmalarını bekleyemeyiz. Bu nedenle alanın belirli bölümlerini her zaman açık bırakmak akıllıca olacaktır, böylece liderin yokluğunda çocuklar kendilerini dışlanmış hissetmezler. Örneğin, sert zeminli top oynama bölümünü çocuklar istedikleri zaman kullanabilmelidir. Aynı şey küçükler ve annelerine ayrılmış olan bölüm için de geçerlidir. Bu ikinci bölüm, ağaç ve çimeni, oturma yerleri ve masaları olan rahat bir bahçe olarak düşünülmelidir. Hoş ve bakımlı bir oturma alanı yaratmak için özen gösterildiği açıkça belirgin olduğunda, buralarda kırıp dökme veya kötüye kullanma yaşanmadığı tecrübeyle sabittir. Her zaman derli toplu ve bakımlı olduğu sürece, böyle bir bahçeye çocuklar da mahalle sakinleri gibi saygı gösterecektir. Herhangi bir ihmal belirtisi, tahribata davetiye çıkaracaktır.

Macera oyun alanlarının serbest, müsamahakar atmosferi ve çocuklara kendilerini ifade etmek için sunduğu zengin seçeneklerin başka bir olumlu yönü de, mekan ve tesislerinin yoğun olarak kullanılabilmesidir. Örneğin, okul çocukları gündüz okullarındayken, okulöncesi oyun grupları için sabahları ve öğleden sonraları refakatçi denetiminde programlar düzenlenmektedir. Bu da, genelde çocuklarına güvenli bir şekilde oynayabilecekleri yer bulmakta zorlanan ebeveynleri mutlu etmektedir.

Oyun alanları bayramlarda ve cumartesi günleri sabah 9'dan akşam 8'e kadar açıktır. Okul zamanında ise, öğle tatillerinde ve saat 4 ile 8 arasında okullu çocuklar tarafından yaz kış kullanılmaktadır.

Macera oyun alanlarındaki gençlerin –özellikle yaşları ilerledikçe– kendi topluluklarına duydukları tipik bağlılık henüz tamamen çözülememiş bir sorundur. On beş yaşını geçen çocukların bazıları, zevk ve eğlencelerini başka yerlerde denemek üzere ayrılmak gerektiğini kabul etmekte zorlanmaktadır. Bağları o kadar kuvvetli olabiliyor ki, bir keresinde bu gençlerin müşterek faaliyetlerini kendi başlarına devam ettirebilmeleri amacıyla, oyun alanında onlar için özel bir bölüm inşa etmek gerekmişti. Bir başka oyun alanındaki hoş bir kapalı tesis ise, bir orkestra kurup müzik yapmak veya judo gibi yeteneklerini geliştirmek isteyen gençlere 20.00-22.00 saatleri arasında ufak bir ücret karşılığında kiralanmaktadır. Tesise iyi bakacaklarına ve düzgün davranacaklarına güvenildiğini görünce, onlar da şaşırtıcı derecede sorumluluk sahibi olabilmektedir.



Çocuklar kargaşanın içinden kendi düzenlerini yaratır



Bandley Hill Macera Oyun Alanı,
Stevenage, İngiltere

Çocuklar kendi sınırlarını bilir



Liderle birlikte
sosıs ve patates püresi



Ampton Sokağı
Macera Oyun
Alanı, Londra

Görüldüğü gibi, macera oyun alanları iki yaşından yirmi ve hatta üstündeki çocuklara hizmet verebilmekte, sabah dokuzdan akşam ona kadar kullanılmaktadır. Macera oyun alanları, geniş yaş skalası ve yaz kış tüm yıl boyunca, uzun saatler hizmet vermeleri bakımından tüm diğer oyun alanlarından çok farklıdır.

Macera oyun alanlarına karşı duyulan başlıca önyargı, daha önce de bahsettiğimiz gibi, dağınık olmalarıdır; ancak bu durum dış dünyadan saklanabilmektedir. Bir diğer olumsuz yaklaşım da, kazalara yol açacakları kanısındır ki, bu iddia dikkatle irdelenmelidir. Oyun alanları genellikle engebeli, kullanılan aletler güçlü ve ölümcül olmaya müsaittir. Çocukların inşa ettiği tırmanma strüktürleri lider tarafından denenmiş olsa bile, derme çatma ve tehlikeli görünürler; yakılan ateşler tehlike olarak algılanabilir; her yaşta birçok çocuk beraberce veya tek başına bir şeyler yaparken veya oynarken, bazen kontrolden çıktıkları düşünülebilir. Ancak, Birleşik Krallık'taki on yıllık varlıkları süresince, macera oyun alanlarında ufak tefek yara bereler dışında hiçbir ciddi olay yaşanmamış, hiçbir ebeveyn şikayette bulunmamıştır. Aslında çocukların yaptığı her şey tehlikeye açıktır. Onlar trafiğin geçtiği sokaklarda oynarken, birçok ölümcül kaza gerçekleşmektedir. Bazen de geleneksel oyun alanlarından, sabit malzemenin üzerinde yaptıkları tehlikeli işlerle çok ciddi kazalar meydana gelir.

Notting Hill Macera
Oyun Alanı, Londra

Gönüllü kuruluşlar ve yerel yönetimler

Macera oyun alanlarını kurmak kimin sorumluluğu olmalı? Onların bakım ve denetimini kim yapmalı, fon bulmak kimin görevi olmalı?

Eğer herhangi bir hizmet alanında yeterli macera oyun alanı olacaksa, mutlaka yerel yönetimlerin finansman ve yer bulma konularında büyük sorumluluk alması gerekecektir. Diğer taraftan, kurallar, anlaşmazlık kaygıları vb. konularla uğraşma mecburiyeti olduğundan, denetimi bizzat üstlenmekten doğacak sorunlarla baş edebilecek esnekliği gösteremeyebilirler. Gönüllü kuruluşların öncülük ederek, bir ihtiyacı ortaya çıkarmaları, ve mümkünse o ihtiyacın nasıl karşılanabileceğine işaret etmeleri gerekli olacak gibi görünmektedir.

Bir macera oyun alanını yaratmanın en büyük zorluklarından biri, kuruluş maliyetini (inşaat, parmaklık, ısıtma, drenaj vb.) karşılayacak miktarı ve ondan sonra da alanın bakımı için gereken parayı bulmaktır. Danimarkada 1 Nisan 1965 tarihinde yürürlüğe giren Çocuklara ve Gençlere Yar-





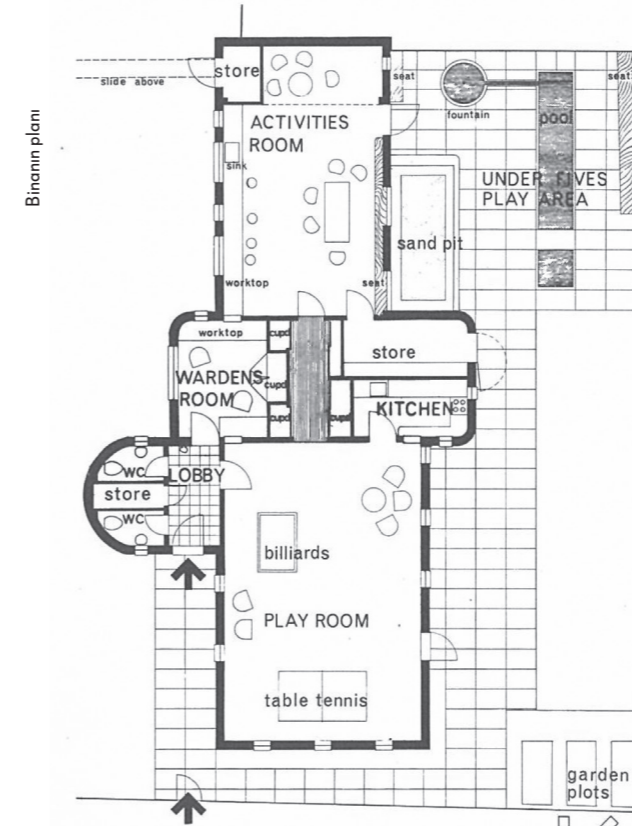
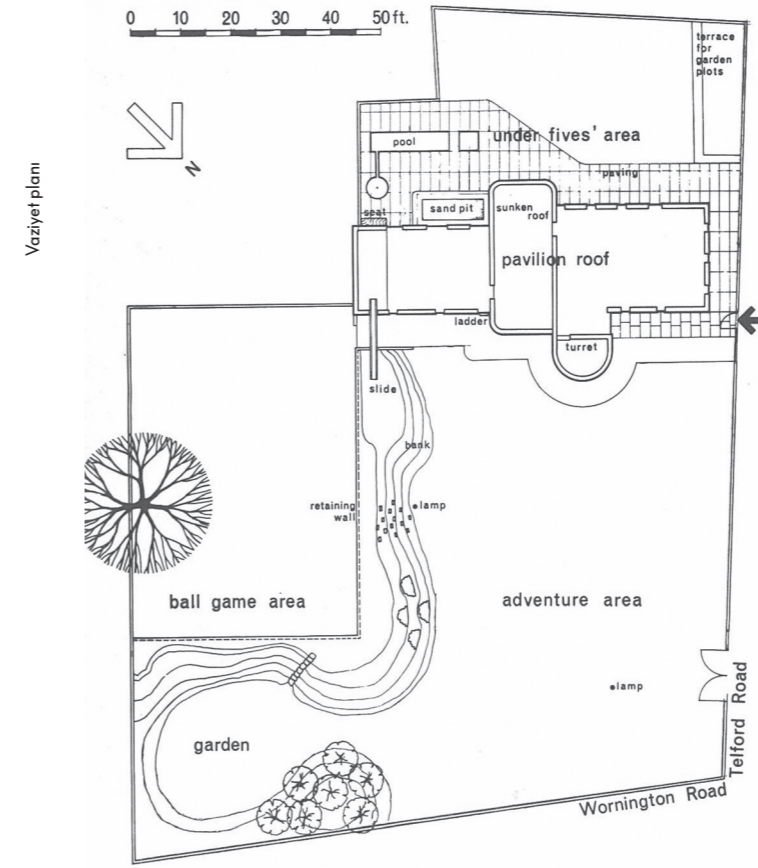
Notting Hill
Macera Oyun Alanı
Macera alanı ve binanın
kuzey görünüşü, solda
çatıdan inen kaydırak.
Çocuklar kendi oyun
alanlarını yaratmadan
önce çekilmiş bir fotoğraf.

dım Kanunu ile soruna bir çözüm getirilmiştir. Buna göre, çocuklar, okul çağındaki gençler ve daha büyükler için olan kurumlara verilen yıllık bağışların %45'i devletten, %35'i yerel yönetimlerden gelmektedir. Geri kalan %20'nin de gönüllü kuruluşlar tarafından karşılanması çok zor olmamaktadır. Bakım giderlerinden başka, kira ve ipotekli kredilerin faiz ödemeleri de karşılanmakta, 4/7'si devlet, 3/7'si yerel yönetimlerce üstlenilmektedir.⁴

Macera oyun alanlarının doğası gereği, belki de idari işlerin ve oyun alanı bakımının gönüllü kuruluşun⁵ sorumluluğunda olduğu, yerel yönetimin de sermaye maliyetiyle işletme giderlerinin en az %85'ini karşıladığı bir ortaklık en iyi çözüm olacaktır. Böyle bir işbirliği için, hem gerektiğinde yerel yönetime danışmanlık yapacak hem de oyun alanlarının iyi yönetilmesini sağlayacak bilgi ve tecrübeye sahip, ulusal veya hiç olmazsa bölgesel bir gönüllü kuruluş gerekmektedir. Böyle bir organizasyonun olağanüstü örneği İsviçre'deki Pro Juventute'tur.⁶

NOTHING HILL MACERA OYUN ALANI, LONDRA

Burası, yoğun nüfuslu, imkanları kısıtlı bir bölgede, şehrin verdiği ve etrafını çevirdiği bir buçuk dönüm büyüklüğünde bir oyun alanıdır. Burada, okul çağındaki çocuklar için bir oyun alanı, beş yaşın altındakiler için başka bir alan, bir de bu iki bölümü ayıran bir oyun alanı binası vardır. Binada, her iki grup tarafından kullanılan iki büyük rekreasyon odası mevcuttur.



- activities room → etkinlik odası
- adventure area → macera alanı
- ball game area → top sahası
- bank → tümsek
- billiards → bilardo
- cupboard → dolap
- fountain → çeşme
- garden plots → bahçe tarhları
- garden → bahçe
- kitchen → mutfak
- ladder → merdiven
- lamp → aydınlatma elemanı
- lobby → hol
- pavilion roof → binanın çatısı
- paving → döşeme
- play room → oyun odası
- pool → havuz
- retaining wall → taşıyıcı duvar
- sand pit → kum havuzu
- seat → oturma yeri
- sink → lavabo
- slide (above) → (üstte) kaydırak
- store → depo
- sunken roof → zemini düşük kotta olan çatı
- table tennis → masa tenisi
- terrace for garden plots → bahçe tarhları için set
- turret → küçük kule
- under fives' (play) area → beş yaş altı (oyun) alanı
- warden's room → liderin odası
- worktop: tezgah



Oyun alanı girişi

Okul Çağı Çocuklarının Oyun Alanı

Ana oyun alanı üç kısma bölünmüştür: Macera alanı, top sahası ve bahçe. Bunların arasında en büyük ve önemlisi, projenin kalbi olan ve başlangıç noktasını teşkil eden macera oyun alanıdır. Burada evvelden beri mevcut olan eski asfalt ve toprak zemine dokunulmamış, sadece 7,5 metre yükseklikte iki sokak lambası yerleştirilmiştir.

Top sahasını (20 × 13 metre) oyun alanının diğer kısımlarından ayıran 1,20 metre yüksekliğindeki istinat duvarı, beton bloklardan yapılmıştır. Bina inşaatından çıkan moloz malzeme ise duvarın yanına yığılarak, kademeli olarak şekillendirilmiştir. Sonra üzerine bir çelik ağ konup, püskürtme betonla kaplanmıştır. Kademelerin üzerine granit kaldırım taşları yerleştirilerek, basamaklar, tırmanma taşları ve platformlar elde edilmiştir. Tırmanmak, koşmak, oturmak ve etrafı seyretmek için devamlı kullanılmaktadır. Kaplanmamış veya çim kaplanmış olsaydı tamamen kullanışsız olurdu.

En uzak köşeye güzel bir bahçe yapılması düşünülmüş, sonra vazgeçilmiştir. Bunun nedeni kısmen maliyeti, kısmen de çocuklara kendi bahçelerini yapma fırsatı tanımak olmuştur. Bahçe onu saran setlerle çevrelenmiş, bir küçük tümsek üzerine de çınar ağaçları dikilmiştir. Faaliyetlerin çocuklara bağlı olarak serbestçe gelişmesi, oyun alanının en önemli özelliklerinden biridir.



Çatıya çıkış

Beş Yaş Altı Oyun Alanı

Binanın güney-batı tarafında olduğu için oyun alanının en güneşli ve korunaklı yeri olan bu kısımda, bir kum havuzu ve etrafı kaplanmış bir çocuk havuzu bulunur. Orta bölüm pürüzsüz asfaltla kaplıdır ve yeni yürümeye başlayan çocuklar tarafından tekerlekli oyuncaklarını gezdirmek veya oyun oynamak için kullanılır.

Alanın daha büyük çocuklar tarafından da, ancak daha sakin faaliyetler için kullanılması öngörülmüştür. Yaz akşamlarında masa tenisi veya benzeri oyunlar da buraya çıkarılabilir. Alanın bir tarafına üstüne oturulabilecek yükseklikte bir teras yapılmıştır. Burası iyi bir bitkisel toprakla kaplanmış, çocukların kendi tohumlarını ve bitkilerini yetiştirebilecekleri bir yer haline getirilmesi amaçlanmıştır.

Çatı

Burası da oyun alanının bir bölümüdür ve aralarında küçük bir kule de olan, farklı kotalarda oyun alanlarıyla birlikte planlanmıştır. Çatı daha büyük çocuklar için düşünülmüş, dolayısıyla buraya tek çıkış yolu olan dik merdivenin alt basamak çubukları kesilerek, küçüklerin buraya tırmanması engellenmiştir. Çatıdan aşağı inen kaydırak eğlenceli olmanın dışında, tehlike anında çabuk kaçış sağladığından resmi makamlarca da memnuniyetle karşılanmıştır. Ortadaki daha alçak kısım, büyük çocukların gruplaşarak müzik dinledikleri ve sohbet ettikleri bir açık hava odası gibi kullanılmaktadır.

Oyun Odası

Bu en büyük oda (6 × 9 metre), bina girişinin hemen içindedir ve diğer taraftaki zemini döşenmiş bölüme de bir kapısı vardır. Burası oyun, toplantı, dans, masa tenisi ve bilardo için ayrılmıştır. İnce uzun pencereler, her yaşta çocuğun dışarıyı görmesini sağladığı gibi, binanın camlı kısmını (ve tabii cam kırılmalarını) minimuma indirmektedir. Havalandırma içeride veya dışarıda duvar hizasını aşmayan panjurlu pencereler tarafından sağlanır. Tavan karoları ısı yalıtımı ve ses emilimi sağlar. Tavana kısmen gömülü flüoresan ışıklıklar sürekli çizgiler halinde ve plastik yayıcılarla birlikte kullanılmaktadır. Duvarlar tebeşir kullanılan veya mantar panolarla kaplıdır, perdeler çocuklar tarafından temin edilmektedir.

Kızların bir şeyler pişirmesine elverişli olan mutfak, küçük ama iyi donanımlıdır; servis penceresinden de ara öğünler verilmektedir. Burası yoğun olarak kullanılmakta, daha fazla alan ve daha büyük bir servis penceresini hak etmektedir.

Etkinlik Odası

Bu oda, dolapların sıralandığı bir geçitle oyun odasına bağlanır. Resim yapmak, kilden heykel yapmak ve diğer el işleri gibi daha sessiz ve sakin etkinlikler için tasarlanmıştır. Oda boyunca uzanan formika kaplı sağlam tezgaha bir de lavabo gömülmüştür.



Beş yaş altı oyun alanı

Macera alanına bakan pencereler sayesinde tezgah bütün gün ışık almakta, böylece minimum camlı alandan maksimum ışık temin edilmektedir.

Odanın diğer tarafındaki pencereler, beş yaş altı çocukların güneşli ve korunaklı oyun alanına baktığı için daha büyüktür. Çıkıntı olmaması için kullanılan giyotin pencerelerin alt bölümlerine sertleştirilmiş cam takılmıştır. En küçüklerin oturabilecekleri veya oyuncaklarını dizebilecekleri yükseklikte bir pencere önü sekisi oda boyunca uzanmaktadır.

Bu oda, gündüzleri bir araya gelen beş yaş altı gruplarının oynaması için çok uygundur; ayrıca burada dışarıdaki beş yaş altı oyun alanına da kapısı olan geniş bir depo bulunmaktadır.

Liderin Odası

Lider odasında olduğunda, bina planına göre kilit noktada bulunmaktadır. Oda kapısı ana girişin tam karşısındadır ve her iki kapı da açık olduğunda, oyun alanının giriş kapısı görülür. Odadaki geniş pencere macera oyun alanına bakar, yan pencereden ise kaydırak, çatıya çıkan merdiven ve top sahası izlenebilir. Odada iki tezgah vardır, her ikisinin üstünde yer alan birer servis penceresi, liderin odası ile iki ana oda arasında bağlantı sağlar. Liderin odasında, oda yüksekliğinde bir kilitli dolap ve telefon da vardır.

Tuvaletler ve Depolar

Binada, içinde bir de çeşmenin bulunduğu ana holden ulaşılan ve birer tuvalet ve lavabo ihtiva eden iki bölüm vardır. Ayrıca bir ayak yıkama yeri ve mümkünse bir duş bulunan ufak bir yıkanma odası yararlı olabilirdi. Başta iki tuvalet için öngörülen çocuk sayısı

70'ti. Oysa 250 çocuk aynı anda oyun alanını kullanabilmektedir. Bu sebeple, kızlar ve erkekler için ayrı, ikişer tuvalet olması çok daha iyi olacaktı. Girişte ve oyun odasında palto çengelleri mevcuttur.

Bahsedilen depolama alanları dışında, holde kilitli bir kapıdan girilen ve temizlik malzemeleriyle elektrik donanımı için kullanılan bir mekan vardır. Buradan aynı zamanda su depolarına ve tavan arasındaki küçük bir depoya ulaşılmaktadır.

Bu iki tuvalet ve üzerinde su deposuyla birlikte tavan arası deposu, çatıdaki küçük kulenin temelini oluşturmaktadır.

Isıtma

İki ana odayı ısıtan yüksek kapasiteli vantilatörlü ısıtıcılardan başka, etkinlik odasının sonunda bir de radyatör vardır. Tuvaletlerde birer küçük elektrikli kalorifer, liderin odasında da radyatör kullanılmaktadır. Sistem esnek fakat pahalıdır. Ekonomik kullanım için çok yakın takip gerekmekte, ancak bu da her zaman mümkün olmamaktadır. İdeal olarak, ısıtma liderin odasından idare edilebilmelidir.

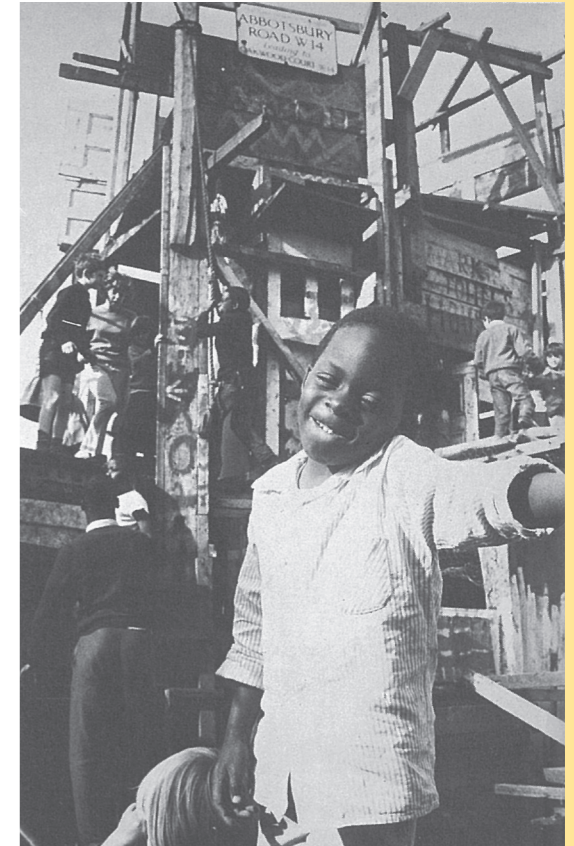
Malzeme

Kalıcı yapı tuğla, blok ve betondan yapılmıştır. Mümkün olduğunca sağlam malzeme kullanılmış, özenle boyanmıştır. Kolayca dökülebilecek sıva yoktur, zedelenebilecek köşeler yuvarlatılmıştır. Değişen dekoratif öğeler çocuklar tarafından üretilir; bunlar genelde el baskısı perdeler ve duvarları kaplayan mantar ve tebeşir kullanılan panolar üzerine konan malzemedir.

Bakım masraflarından kaçınmak için, her şeyin paranın izin verdiği ölçüde dayanıklı yapılması gerekmektedir. Kapı kasaları ve menteşeleri, tüm iç ve dış duvar yüzeyleri, parmaklıklar ve bağlantıları gibi sarsılabilen, çizilebilen, üstünde sallanılabilen, tepesine tırmanılabilen, ağır darbeler alabilen veya dalgınlıkla kuralanabilen ne varsa çok sağlam olmalıdır.

Duvarların sıvanmamış olması iyi sonuç vermiş, sağlam yüzey aşınmamıştır. Duvarların pürüzlü olması üstlerine yazı yazmayı engellemektedir. Son tabaka olarak büyük miktarda "blok doldurucu" türünde bir boya ve hassas yerlerde iyi cins parlak boya kullanılmıştır.

Tuvaletlere tatbik edilen çok kaliteli parlak beton bitişler, fayans kadar başarılı olmuştur. Ana odadaki yer kaplaması iki tonlu ve alacalı olmakla be-





raber aşırı soluktur. Oyun alanından gelen toprak ve siyah lastik topuk izleri, okullarda veya çocuklara ait başka binalarda olduğundan daha büyük sorun teşkil etmektedir. Makul bir günlük görünüm isteniyorsa, yerden yansıyan ışıktan biraz vazgeçme gereği görülmektedir.

Cam, binanın en hassas kısmıdır. Diğer taraftan, dışarı taşmayan ince uzun pencerelerdeki camın kırılması en alt düzeyde kalmıştır.

Alanı Çevrelemek

Alanın, tahrip edici faaliyetler ve çöp dökme olaylarında kötü bir geçmişi vardı. Bu yüzden

tümünün çepeçevre korunması, oyun alanı çalışmalarından önce ve plandan bağımsız olarak ele alınmıştır. 3,60 metre yüksekliğindeki duvar, 2,40 metre boyundaki beton plaklar ve üstünde 1,20 metre yüksekliğinde bir tel örgüden meydana gelmiştir. Topların dışarı kaçmasını önleyecek kadar yüksek, ve oyun alanının kendi başına bir dünya oluşturmasını sağlayacak kadar da yoğun olması bakımından duvar beklenmedik ölçüde başarılı olmuştur. Macera oyun alanının kaçınılmaz kargaşası mahallenin güzelliğine olumlu katkıda bulunmayacağından bu önemlidir. Ayrıca, oyun alanındaki çocuklar da dışarıdakiler tarafından seyredilmek istemezler. Ancak, oyun alanının içinin hiçbir yerden görünmemesi de kullanışlı değildir; kararsız çocuklar alana girip oynamaya karar vermeden önce, geçerken içeri bakmak isteyebilirler. Ayrıca oyun alanı kapalıyken içeriye göz kulak olmak da gerekmektedir. Bunun için iki küçük boşluk bırakılmış ve düşey çelik parmaklıklarla donatılmıştır.

Maliyetler

Ücretler, çevre duvarı ve aynı hediyeler dışında, 1966 yılında nihai toplam masraf 11.635 pound olmuştur. Bunun içinden 9370'i armatürler ve su tesisatıyla birlikte binaya harcanmış, geri kalanı ise, macera bölümü ve bahçenin yer kaplaması dahil, oyun alanının farklı ihtiyaçlarını karşılamıştır.

Duvarların içinde kalan yapı alanı 460 metrekaredir. Bu hesaba göre, drenaj ve hizmetler dahil olmak üzere, metrekare maliyeti 25,30 pound tutmaktadır.

Mimarlar: Michell ve Ortakları

Kendisi de İsveç'in ünlü bir oyun alanı tasarımcısı olan Arvid Bengtsson, Notting Hill Macera Oyun Alanı'nı ziyareti sonrasında şöyle demiştir:

1946 yılında Emdrup'a yaptığım ilk ziyaretimden beri beni bu kadar heyecanlan-

dıran bir şey görmemiştim. Kendi oyun alanlarımda arayıp da nasıl yapılması gerektiğini bulamadığım ruh ve atmosfer tam anlamıyla burada var. Notting Hill'i bu kadar sıra dışı yapan nedir? Buradaki samimiyet mi, sıcak bir sığınak gibi gelmesi mi? Belki de oyun alanları genellikle fazla açık oluyor. Notting Hill'in açık hava kısmıyla çok iyi bağlantısı olan mükemmel bir binası da var. Bu pek sık rastlanmayan bir özellik.

Notting Hill Oyun Alanı'nın lideri Pat Smythe fikirlerini ifade ediyor:

Buradaki atmosfer ev gibidir. Borstal ıslahevindeki nöbetinden gelen çocuğa evi gibi gelir, yaşlı emekliler için kendi kulüpleri gibidir, bir süre önce kendisinin katıldığı yuva grubuna yeni doğmuş bebeğini getiren bekar anne için eve dönüşür, gemiden yeni inmiş Karayipli genç için yeni evidir. Ayrıca, sıkıntılı sokaklardan gelen binlerce çocuk için de evdir.

(...) Eğitimciler buraya bakmaya, dinlemeye, öğrenmeye gelir. Çocuklar eski tahalardan rüya evlerini yapmak, sularda zıplayıp oynamak, toprağı kazmak, kendi yetiştirdikleri bitkilerin çiçekleriyle mutlu olmak veya elışı davullarıyla müzik yapmak gibi doğal şeylerle meşgulken onları seyrederek.

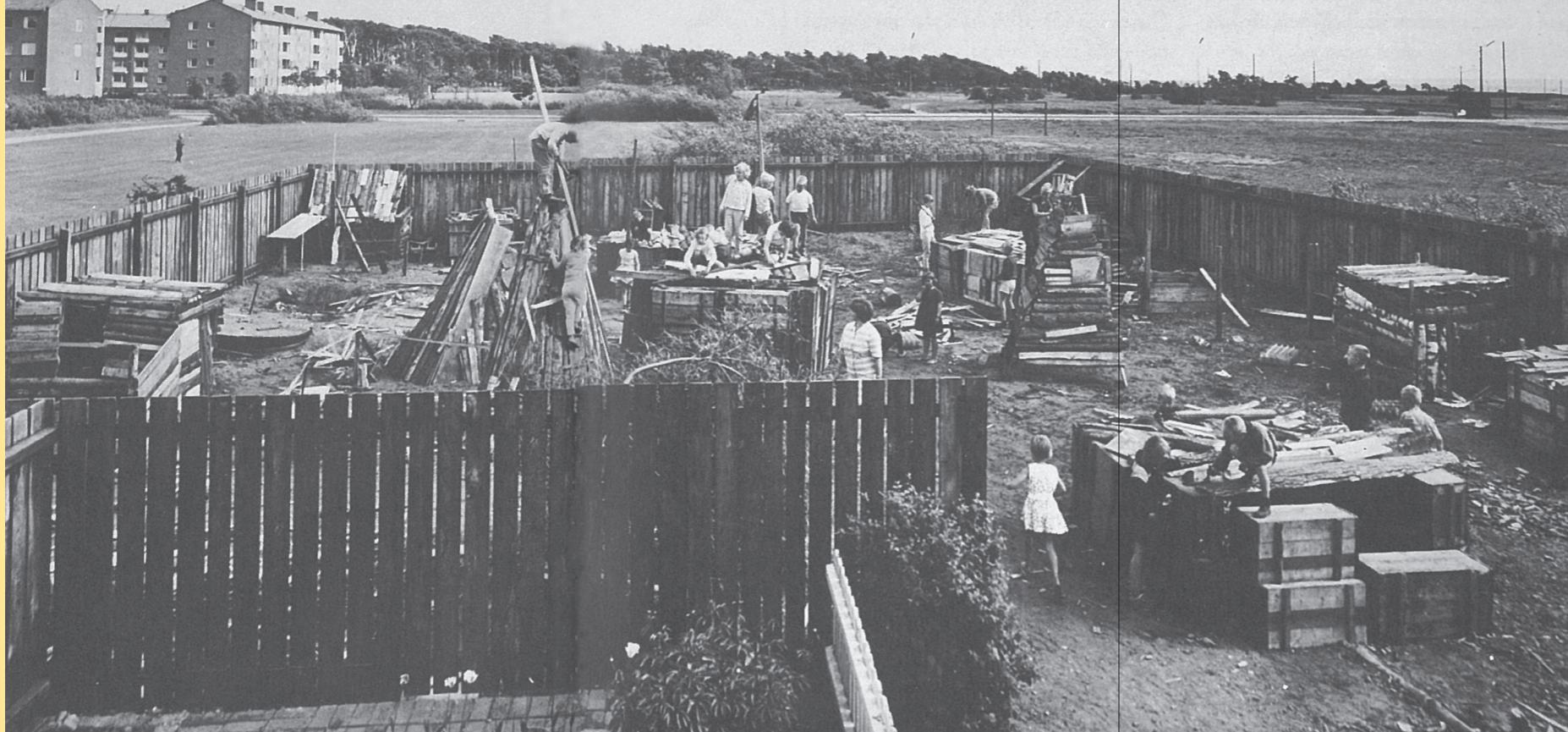
(...) Sosyologlar sorar, kanal ile tren yolu arasındaki hayatın –televizyon ve buzdolabı gibi bazı yüzeysel hoşluklara rağmen– acımasız olduğunu bildiği için henüz topluluk yaşamının ilminin öğrenilmediği bir bölgede nasıl olur da kendini yetiştirmiş bir topluluk yaratılabilir?



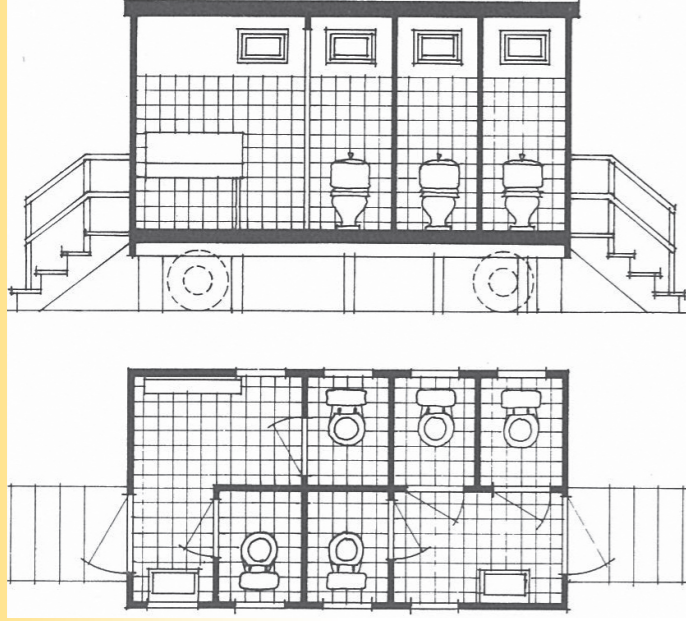
Mahalle kulüpleri tarafından
denetlenen Çocuklar
Adası'na giden yüzer
köprü, Batı Amsterdam



Çocuklar Adası'nda
ev yapımı



İsveç, Odensgatan'da bir macera oyun alanı. İçinde salıncaklar, bahçeler ve çimen oyun alanlarının da bulunduğu kapsamlı bir oyun alanının içindedir. 1212 metrekare büyüğündeki bu macera oyun alanı 1960 yılında açılmıştır. Alanı çevreleyen yüksek ahşap parmaklık çocuklara mahremiyet sağlarken, faaliyetlerini de yoldan geçenlerden saklıyor.



Seyyar tuvalet vagonu

Şantiye Oyun Alanları

Çocuklar şantiyelerde buldukları heyecan ve tehlike atmosferine bayılırlar. Buralarda müteahhitlerin bıraktığı malzemeyle oynar, yarım kalmış evleri keşfederler. Genellikle çok zarar meydana geldiğinden, bu iş tabii ki inşaatçıların hoşuna gitmez. Çocukların bu doğal içgüdülerine anlayışla yaklaşan Rødovre [Danimarka] şehir mimarı Børge T. Lorentzen, şantiyelerin küçük bir kısmının oyun alanı olarak ayrılması fikrini geliştirmiş, ve buraları inşaatçılardan

temin ettiği araçlar ve hurda malzemeyle donatmıştır.

Tuvalet ihtiyacı seyyar tuvalet kabini ile giderilmektedir. Bölgenin sağlık memuru da bu çözümün geçici bir oyun alanında tatbik edilmesine onay vermiştir. Liderin kullanabileceği ve araç gerecin depolanabileceği bir baraka kurulmuş ve inşaatçıların da istekli işbirliğiyle, altıdan on altı yaşına kadar kız ve erkek çocuklar bu doğaçlama oyun alanlarında memnuniyetle oynamaya devam etmişlerdir.⁷

LENOX-CAMDEN OYUN ALANI, MASSACHUSETTS, ABD

Lower Roxbury, Boston, Massachusetts'te bir deneysel oyun alanı yapılmış ve yedi ay boyunca (Nisan-Ekim 1966) kullanım ve gelişimi dikkatle takip edilmiştir. Aşağıdaki tanım, deneyin Robin C. Moore tarafından yazılan değerlendirmeden alıntılanmıştır.⁸

Alanın (87 × 17 metre) iki tarafında, durumu giderek kötüleşen bir mahallenin konutları bulunuyordu, yakınlarında ise yıkılmış binalar vardı. Oyun alanının birlikte anıldığı toplu konut projesindeki ahalinin tümü, değişik sosyal karakterdeki siyahilerden oluşuyordu.

Mart ayında yapılan ve Lenox-Camden Kiracılar Derneği'nin yaklaşık doksan üyesinin (çoğunlukla anneler) katıldığı toplantıya sunulan ilk tasarım olumlu karşılandı, bütün proje süresince de genel destek devam etti. Hatta bir grup, projede çalışan ekip için her cumartesi günü öğle yemeği hazırladı.

Nisan'da başlayan inşaat, Ekim ortalarında neredeyse bitmişti. Para çok kıt olduğu için tasarım, eldeki hibe edilmiş, yerel veya hurda malzemeye göre yapılmış, gönüllü işgücünde devamlılık sağlanamadığı için, yapısal işlerin çok basit olmasına dikkat edilmişti.

Oyun alanı, toplam olarak 2800 dolara çıktı. Aynı tasarım bir müteahhit tarafından uygulanmış olsaydı, yapılan masraf tahminen 15.000 dolar civarında olacak, aynı yerde çok sıradan bir "standart" oyun alanı ise, 7500 dolar gibi bir paraya mal olacaktı.



Çalışmaya başlamadan önce alanın durumu

DENEYİN AMAÇLARI

Genel olarak bireysel gelişime destek olma amacı taşıyan tasarım hedefleri şunlardır:

- Yaratıcılığı ve hayal gücünü besleyen oyunlar oynamaya, motor aktivitesini ve el becerilerini geliştirmeye, bilişsel gelişime, bilgi ve duyuşsal uyarım edinmeye, algılama gücünü arttırmaya ve son olarak, kendini tanıma, kişilik gelişimi ve sosyal beceri gibi, oyunun sosyal yönlerine teşvik eden bir ortam yaratmak.
- Daha genel topluluk etkinlikleri için belirgin şekilde tanımlanabilir bir yer sağlamak.

Oyun alanlarının çoğunda bulunan faaliyetler çok sınırlıdır, buralar itici, tehlikeli ve sıkıcıdır. Kaynak tahsisatında aşağı sıralarda bulunurlar ve yapıldıklarında da, sadece iki hedef gözetilmiş olur: ucuza mal olan kolay bir montaj ve bakım masrafı çıkarmaması.

Deneyin amacı, "bağımsız", farklı ve bol çeşitli bir oyun ortamı sunarak, oyun alanı tasarımına ait meselelerin irdelenmesiydi. Yaratıcı ve hayal gücüne dayalı oyunların çocuklar için en önemli faaliyet olduğu sık sık dile getirilse de, en ihmal edilen faaliyetler de onlardır.

Deneyin yaklaşımı, oyun alanının özgür ifade için bir yer olması gerektiği, başka yerlerde yasak olan faaliyetlere –örneğin ateşle oynamak, suyun içinde dolaşmak– burada izin verilebileceği idi. Ancak, birbirine taş atmak, şişe kırmak, çöpleri etrafta bırakmak ve sabit donanıma saldırıda bulunmak gibi kesinlikle onaylanmayan birkaç belirli konu vardı. Deney sırasında hemen alınan bir ders de, "sabit" malzemenin maruz kaldığı ağır ve taşkın "normal" davranışa dayanabilmesi için, mümkün olduğu kadar sağlam olması gerektiği idi.

Bölge sakinlerinden oyun alanıyla ilgili –pislik, tehlike, malzemenin ikinci el kalitesi gibi– birçok eleştiri geleceği düşünülüyordu. Pislik konusunda fazla tenkit olmadı; başka yerlerden daha temiz veya kirli değildi. Tehlike konusundaki görüşler daha büyük ergenlerle genç yetişkinlerden geldi, hemen hepsinin çocuğu yoktu. Birçoğu, özellikle basketbol sahası yapılmadan önce, oyun alanını "yerin dibine sokmak" niyetindeydi. Bu grup, alanın "ikinci el doğası" nı da eleştirdiler. Akran grubu standartlarına uyan tek yak-

laşım, bu grubun üstlendiği yerme ve alay etme rolleriydi. Eleştiri, oyun alanının ve deneysel özelliğinin arkasında yatan düşünceleri açıklamak için bir fırsat olarak kullanıldı; ergenlik sonrası yaştaki çocukları da çekebilmek için alanın heyecan verici, hatta tehlikeli olması gerekiyordu.

Bölge sakinlerinden gelen eleştirilerin çoğu tehlike meselesi etrafında toplanıyordu. Ancak, oyun alanının tehlikeli olduğunu savunanlar, konuşma devam ettikçe konunun diğer tarafını, çocukların kendini ispat etme ihtiyacını teslim ediyordu. Onların fikirlerini değiştirmeye yarayan bir faktör de, oyun alanında sadece bir tane kötü kazanın gerçekleşmiş olmasıydı; o da herhangi bir "standart" oyun alanında yaşanabilirdi.

ETKİNLİK VE KULLANIM ÖRÜNTÜLERİ

Çocuklar oyun alanını oyun oynanabilecek meşru bir yer olarak çok kısa zamanda kabul ettiklerinden, erken bir aşamada net bir kimlik kazanmıştı.

Oyun alanı kullanılabilir duruma geldiğinde, daha formel etkinlikler için de beklenmedik sayıda ilgi çekmeye başlamıştı. İki tane sanat ve el sanatları programı vardı. Bir yaz akşamı mahallenin sokak karnavalı oyun alanının yan tarafında yapılmıştı. Ergenler için bir spor akşamı düzenlenmiş; yaz boyunca her cumartesi akşamı film gösterimleri olmuş, bunlardan başka hangi olasılıkların olabileceği tartışılmıştı.

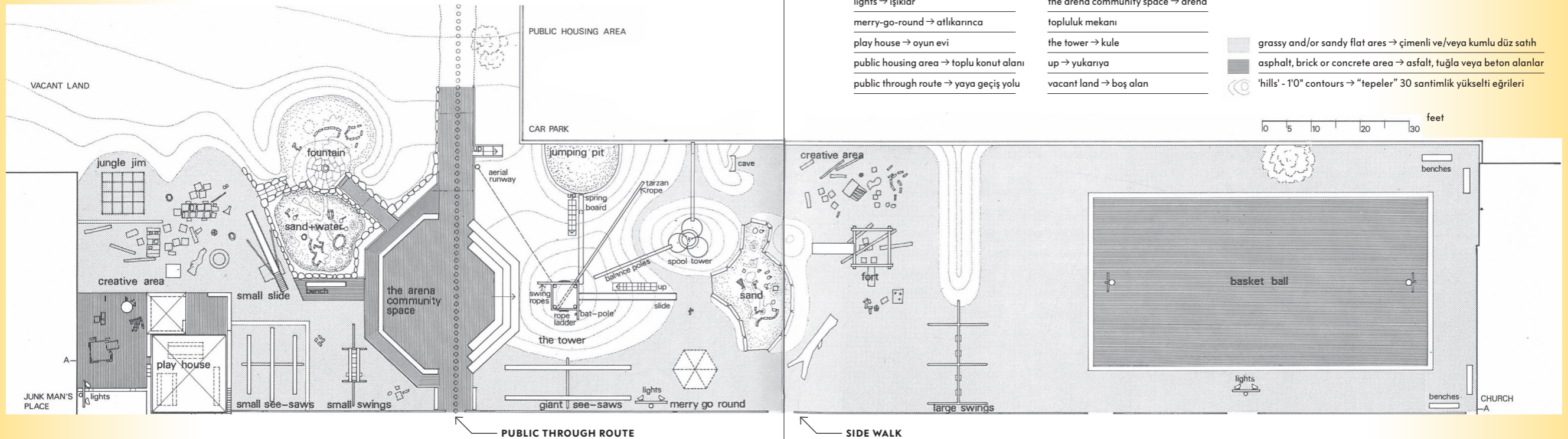
Oyun alanına gelmenin başlıca cazibesi ve bahanesi etkinliklerdi. Ancak düzenle-



aerial runway	→ hava kaydıracağı
balance poles	→ denge direkleri
basket ball	→ basketbol
bat pole	→ vuruş direği
bench	→ bank
car park	→ otopark
cave	→ mağara
church	→ kilise
creative area	→ yaratıcı alan
creative area	→ yaratıcı alan
fort	→ kale
fountain	→ çeşme
giant see-saws	→ dev tahterevalliler
jumping pit	→ atlama çukuru
jungle jim	→ orman jim
junk man's place	→ hurdacının yeri
large swings	→ büyük salıncaklar
lights	→ ışıklar
merry-go-round	→ atlıkarınca
play house	→ oyun evi
public housing area	→ toplu konut alanı
public through route	→ yaya geçiş yolu

rope ladder	→ halat merdiven
sand + water	→ kum ve su
sidewalk	→ yan giriş
small see-saws	→ küçük tahterevalliler
small slide	→ küçük kaydırak
small swings	→ küçük salıncaklar
spool tower	→ makara kule
spring board	→ trampelen
swing ropes	→ salıncak halatlar
tarzan rope	→ tarzan halatı
the arena community space	→ arena topluluk mekanı
the tower	→ kule
up	→ yukarıya
vacant land	→ boş alan

grassy and/or sandy flat areas	→ çimenli ve/veya kumlu düz sah
asphalt, brick or concrete area	→ asfalt, tuğla veya beton alanlar
'hills' - 1'0" contours	→ "tepelere" 30 santimlik yükselti eğrileri



me oturup etrafı seyretmeye uygun olduğunda, birçok kişi geliyor ve arka planda oyun evinde, kulede ve basketbol sahasındaki yoğun faaliyetler devam ederken, onlar konuşarak, şarkı söyleyerek, şakalaşarak, flört ederek hoşça vakit geçiriyorlardı.

Alana yapılan ziyaretler genelde uzun sürmüyor, ancak sık sık oluyor ve sanki çocuğun evinde ve evine yakın yerlerde gerçekleşen oyun zincirinin bir halkasını teşkil ediyordu. Oyun alanı, sokak, sosyal konut projesi yanındaki büyük kum "çölü", projenin içindeki çimen ve asfalt kısımlar, projenin püskürtme havuzu gibi oyun yerlerinden sadece biriydi. Örneğin, bir çocuk okul çıkışı oyun alanına gelip biraz oynuyor, sonra eve gidip üstünü değiştiriyor, belki bir şeyler atıştırıp geri dönüyor, karşıdaki konut projesinin merdivenlerinde oturup arkadaşlarıyla sohbet ediyor, sonra az ötedeki seyyar Slush-Truck'a gidiyor (yerel meşrubatçı; kırma buz üzerine meyve şurubu döküp porsiyonunu 10 sente satıyor), bir bisiklet ödünç alıp biraz gezdikten sonra tekrar oyun alanına dönüyor, eve gidip bebek, şeker, tabanca, arkadaşına göstermek için en yeni Batman numaralarını alıp oyun alanına geri geliyordu.

Anlaşıldığı kadarıyla, bu gidiş gelişlerin çoğu oyun alanı ile ev arasında yapılmaktaydı. Bu açıdan, oyun alanı neredeyse büyük bir açık hava oyun odası gibi işlemiş ve çocuğun evindeki yaşam mekanlarına bir ekleme gibi kullanılmıştır.

Oyun alanının, evlerin çoğuna bu kadar yakın olması, sağlıklı olduğu söylenen bu kullanım örüntüsünü net olarak kolaylaştırmıştır. Daha uzaktaki bir tesise gidiliyor olsaydı, ziyaretlerin en azından daha formelleştirilmiş olması gerekecekti. Bu şekliyle oyun alanı, arkadaş aramak veya bir şeyler yapmak istendiğinde, ilk bakılan yerdir. Bu da bizi, oyun mekanlarının meskun bölgelerin içlerine dahil edilmeleri gerektiği sonucuna götürür.

Yaş konusunda yapılan gözlemlerin en önemlisi, yaşın fiziksel kabiliyetlerle, bilhassa cesaretle ve de düşmelerle bağlantılı bulunmamış olmasıdır. Örneğin, altı yaşında bir kız hiç tereddüt etmeden kuleye tırmanırken, on bir yaşındaki bir erkek çocuk korkup, aynı işi yapamıyor olabilir. Bu gözlem, değişik yaş gruplarının birbirinden ayrılmasının faydalı olmayacağı gibi tasarıma etki edecek pek çok anlam içerir.

Çok dikkatle izlenen bir grup faaliyet de tamamen planlanmadan veya öngörülmeden ortaya çıkan oyunlar olmuştur. Tasarımcının durum, malzeme ve ortamlarda görmediği imkanları çocuklar görmüş ve yeni oyunlar yaratmışlardır. Örneğin, ahşap kablo makaralarından yapılmış kuleden kum havuzuna atlamak sevilen bir eğlenceye dönüşmüştür. Üstelik burası kademeli cesaret gösterisine de uygundur. Birkaç kişi en tepedeki sarı makaradan, çoğu ortadaki kırmızıdan, en ufaklar da en alttaki maviden atlamışlardır. Başlangıçta farkına varılmayan diğer bir konu da, "böcek toplama"nın ne kadar yaygın ve hayli iyi organize olunan bir faaliyet olduğudur. Böcek toplamanın zor olmadığı; birkaç tane büyük ama hareket ettirilebilen kayanın altına bakmanın yeterli olduğu anlaşılmıştır. (12 yaşındaki bir çocuk "böcek sergisi" düzenlemek istemişti.)

YARATICI VE HAYAL GÜCÜNÜ ARTTIRAN OYUNLAR

Yaratıcı oyun, çocukların kendi istedikleri sonuçlara varmak amacıyla ortamlarını yö-

netmeleri için bir fırsattır. Ayrıca, etraflarındaki dünyanın değiştirilebileceğini ve onu olduğu gibi kabul etmek zorunda olmadıkları gerçeğini hissetmelerini sağlar.

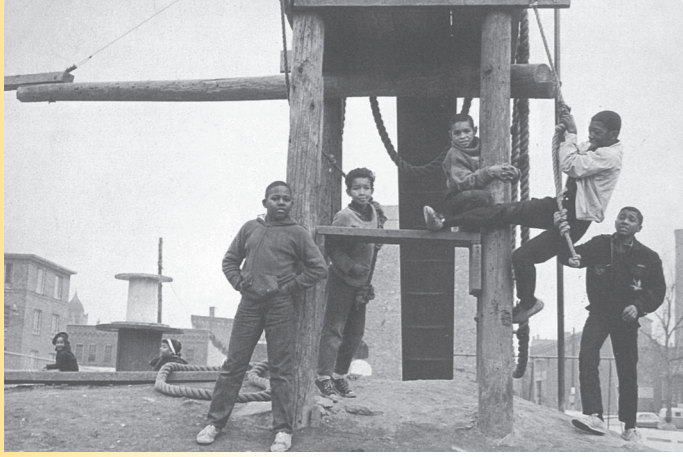
Başkalarının gözünde "hurda" olan malzeme, yaratıcı ve hayal gücünü arttıran oyunlarla yakından bağlantılıdır. Yapı malzemesi olarak kullanılabilir olan veya eskiden özel bir görevi olup halen kullanılabilir nesnelere kullanışlı hurdalardır. Örneğin, eski bir otomobil direksiyonu bir "itfaiye arabası"nın direksiyonu olabilir. Bu malzemeler çoğu zaman tek başlarına, hayal gücünü desteklemek için kullanılmış, birçok kere de çocuğun belirli bir yönde düşünmesini başlatan ilk uyarıcı olarak işlev görmüştür.

Sabit olmayan materyaller uygulamada bazı sorunlar yaratmıştır. Yeterince sağlam olmayan nesnelere parçalanıp işe yaramaz olmuş, ortalığın temizlenip kırıkların atılması gerekmiştir. Bir müddet sonra taşınabilir materyaller oyun alanının her tarafına dağılmış, oyun potansiyelleri azalmıştır. Bunlar yetişkinler tarafından sık sık toplandığında, ilgi yine çoğalmıştır. Daha çekici olan nesnelere bazıları oyun alanından yok olmuş, ve bu problem parmaklıklar yapıncaya kadar devam etmiştir.

İnşaat o kadar sevilen bir faaliyet haline gelmiştir ki, baştaki tasarımda yeri olan birkaç tepelik ve bir diğer kum havuzu iptal edilerek, "ana inşaat" için yer açılmıştır. Araştırmanın amaçlarından biri, taşınabilen nesnelere arasında en sevilenlerin hangileri olduğunu saptamaktır. Sonuçta, süt kasaları, kenarları 30 santim uzunluğundaki ahşap küpler, 6 santim kalınlığında, 36 santim eninde ve 150 santim boyunda kalaslar, sunta levhalar, 190 litrelik variller ve birçok başka türde sağlam hurda listeye girmeyi başarmıştır. Başta tuğla iyi bir fikir sayılmış, inşaat oyunlarında bol bol kullanılmıştır. Ancak kırılıp oyun alanının her tarafına dağılmış, çocuklar da onları birbirlerine atmaya başlamışlardır. Daha hassas nesnelere de ilgi büyüktü: ince uzun ahşap parçaları, karton kutular, saat ve televizyon gibi eski ev eşyaları vd.

Yaratıcı ve hayal gücünü arttıran oyunlar bağlamında, "grup hayal gücü" diyebileceğimiz şeyin nasıl işlediğini yakından gözlemlemek etkileyiciydi. Bu, oyunun önemli bir sosyal yönüydü ve en yüksek düzeyde işliyordu. Genellikle yaratıcı süreç yavaş yavaş ve ufak bir grupla başlıyor, zaman geçtikçe her yaşta başka çocuklar da gruba katılıyordu. Bazıları farklı tekliflerde bulunuyor, bir şeyler deniyor; fikirleri grup tarafından kabul görüyor veya görmüyordu. Bir fikir veya hareket diğerini akla getiriyor ve grubun başka üyeleri inisiyatifini ele alarak liderliği üstleniyordu.

Örneğin, bir gün 8-12 yaş aralığında erkek çocuklardan oluşan ufak bir grup bir saat uğraşıp iki kulübe yapmıştı. Sonra da iki saat boyunca orada oynamışlar; evlerine eklemeler yapmış, oturup sohbet etmiş, ormanın ortasında olmak gibi değişik durumlar hayal etmişlerdi. Sonunda da enerjik bir zevkle yaptıkları her şeyi parçalamışlardır. İkinci gün gittiğimde, aynı yerde tamamlanmış bir "Pepsi arabası" buldum. Yerde yatan 2,5 x 0,9 metre boyutlarında büyük bir yükleme paleti üzerindeydi. Araba ilhamının paletle başladığı belliydi. Etraftaki kasalara bakılırsa, bir "süt kamyonu" da imal edilmekteydi. Her iki aracın da detayları büyük bir incelikle işlenmiş, "kollar", "farlar", "tekerlekler", "koltuklar" özenle yapılmıştı. Bütün süreç boyunca grubun hayal gücü çalışıyor, daha çok erkek çocukların katılımıyla grup gittikçe kalabalıklaşıyor, büyüklerden "emirler" alan kü-



evinin içinde ve arkasında gerçekleşmekteydi. Bunun sebeplerinden birinin oradaki kapalı hissi olduğu söyleniyor; bu yerler yapıcı faaliyetler için kafi büyüklükteydi, ve hemen yanında başka etkinlikler devam etse bile, psikolojik olarak etraftan kopuk mekanlardı.

Dünyanın neresinde olursa olsun, çocuklar yakınlarıyla paylaştıkları sırları olmasını severler. Hayal güçlerinin öne çıktığı oyunlar sayesinde, buradaki çocuklar da oyun evinin uzak bir köşesini “gizli yer”e dönüştürmüşlerdi. Tabii ki oyun alanındaki herkes bu gizli yerin oyun evinin bir “uzak köşe”si olduğunu bilmekteydi. Çocukların ihtiyaç duydukları şey fiziksel yalıtılmışlık değil, gizlilik hissiydi. Yüksek konumlar çok seviliyordu (kendilerini diğerlerinden ayrı hissediyor ama görülebiliyorlardı); her iki kulenin ve kaydırığın tepeleri de sıklıkla bu şekilde kullanılıyordu.

Çalışmanın bir amacı da eğitsel etkinliklerle (böcek toplama gibi) ilgili durumların saptanması ve bilişsel sorun çözme anlarının irdelenmesiydi. Yaratıcı oyunlar oynanırken doğal olarak bunlar sıkça tekrarlıyordu. İnşaat sırasında güzel bir örnek gerçekleşti. Çeşmenin yakınındaki bir alanda oynarken suya ihtiyaç oluyordu; çocuklar buna bir çözüm bulabilmek için uzun zaman uğraşmışlardı. Günün birinde, çocuklara acilen su gerektiği ve problemi çabucak çözdüler: Eski bir bisiklet gidonu bulup bir ucunu çeşmenin üstüne geçirdiler, diğer ucundan fışkıran suyu da istedikleri tarafa yönlendirdiler.

EN GENÇ ÇOCUKLAR

Deneyin başlarında, beş yaş altı çocukların özel bir grup olduğuna ve özel çalışma gerektirdiğine karar verilmişti. Davranışları sıklıkla epey soyut, hareketleri de diğerlerine göre yavaş, araştırmacı ve genellikle lokalize idi. Bu grubun en sevdiği “gezinme mekan” oyun evinin içi ve etrafındaki alandı. İdeal olarak sadece onlara ait, çok samimi ölçekte özel bir alan olması gerektiği belliydi. Onlara ayrılmış bölümler, büyük ölçekli açık hava oyun odaları görünümünde olmalıydı. Çocukların ne kadar küçük ortamları kullandıklarını kavramak ciddi bir zorluktur. En küçük çocukların ölçeği yetişkinlerinden tamamen farklıdır.

Davranışların çoğu, hayal gücüyle oluşan oyunlar arasına serpiştirilmiş daha hareketli uğraşlarla (oyun evinin üzerinden tırmanıp geçmek gibi) şekilleniyordu. Beş yaş ve altı yaş grubunun oynadığı yaratıcı oyunlar büyük çocuklara kıyasla çok daha soyuttu. Yakın çevrelerinin duymasal ve diğer özelliklerini ilk defa keşfediyorlardı. Bu yaştaki

çocuklar arkadan geliyordu. Daha sonra uzun müddet çocuklar arabaları “sürüp” süt ve Pepsi satmış, “esnaf” ve “ev kadınları” ile sohbet etmiş, “otoyollar”daki tehlikelerden bahsetmişlerdi. Çocuklar yetişkinlerin her gün karşılaştıkları tecrübelerin bir kısmını yansıtmaktaydılar.

Gerek sıklık gerekse uzunluk bakımından, yaratıcı faaliyetlerin çoğu oyun

çocuklar oyun evi civarında, kumda oynuyor ve/veya birkaç ufak tahta parçasını etrafta dolaştırıyorlardı.

En küçüklerin oyun evine olan bağlılıkları şu örnekte bellidir: Beş yaşında kızılı erkekli bir grup, bir saate yakın oyun evinde oynayarak “çamur pastaları” yapmışlardı. Kum bir kesekağında kum havuzundan getirilmiş, su dışardaki çeşmeden, “meyveler” (talaş) kalasların kesildiği “arena”dan gelmiş, üstünün “şekerli kaplaması” ise eski bir deterjan kutusundan silkelenmişti. Sırası gelmişken not etmekte fayda var, hayal gücünün kullanıldığı oyunlarda değiştirilebilen ortamlardaki ufak parçaların ne kadar önemli olduğunu bu örnek açıkça göstermektedir.

İşlenmemiş toprak, hayvanlar ve bahçeler

Hayat sürekli akıp giden deneyimlerden oluşur. Bir evvel olan, bir sonraki deneyimin eşiğidir.

— EDMUND N. BACON (*Design of Cities* kitabından, 1967)

Bugünlerde birçok çocuk –belki muhabbet kuşu ve kanarya dışında– hayvan beslemenin yasak olduğu evlerde yaşamaktadır. Şehir çocuklarının başına gelen en büyük kayıp, herhalde doğayla yakın ve kişisel ilişkisinin kopması olmuştur. Her şehirde olabildiğince kırsal çevreye benzeyen ve herkese açık bir miktar işlenmemiş toprak parçası kalmış olmasına özen göstermeliyiz. Buradaki sorun, bu alanı lüzumundan fazla tertiplemeden kaçınırken, sefil görünümü olmamasına da dikkat etmek; dolayısıyla, göze batmayan bir yönetim uygulamaktır. Çalılarla kaplı işlenmemiş toprak, yabani çiçekler ve solucanlar, kelebekler ve kirpiller, oynamak ve öğrenmek için fırsat yaratır; gülmeyi, keşfetmeyi, şaşırmayı ve merakı besler.

Crawley New Town’da buna benzer bir alan ilginç bir şekilde kullanılmıştır. Büyük orman ağaçlarının bulunduğu ve doğal yaşamın sürdüğü 16 dönümlük bir çalılık arazi kabaca dört kısma bölünmüş ve kestane ağacından yapılmış alçak bir çitle sınırlar belirlenmiştir. Bir yıl boyunca yörenin çocuklarına bir bölümü tahsis edilmiş, istedikleri gibi gelip gitmelerine, ne isterlerse onu yapmalarına (çalıları kesip ev yapmak, çukur açmak vb.) izin verilmiştir. Ancak,



Lollard Macera Oyun Alanı
(şimdi yerinde bir okul yapılmıştır)



Lollard Macera Oyun Alanı

yaklaşık bir dönüm büyüklüğünde, uzun yıllar bakımsızlığa terk edilmiş ve otlarla kaplanmış bir bahçe düzenlemesi vardı. Her yeri yaban yasemini, kuzu kulağı, ayrık otu, çoban-değneği, çitsarmaşığı ve gündüzsefası sarmıştı. Oyun alanı açılmadan altı ay önce, yerel gençlik kulübünün katılımıyla, otlar sökülüş, toprak çapalanmış, tabanı düzlenmiş ve tohumlar ekilmişti. Orijinal planda bahçenin yaşlılar ve çocuklu anneler tarafından kullanılması öngörülmüştü. Gelgelelim o güzel Nisan sabahı oyun alanının kapıları açıldığında bahçeye gelen çocukların niyeti başkaydı. Kabaca kazılmış çiçek tarhları ve süs kayalarının birer bölümünü kazıklarla sınırlayarak, her biri kendi bahçesine sahip çıkmıştı. Daha büyük çocukların bazıları paylaşmaya razı olmalarına rağmen, bütün küçükler kendilerine ait birer bahçe istemişti.

Çocuğa ait bir bahçenin şekli çok önemlidir; özellikle kırk-elli çocuk dip dibe çalışıyorsa. Uzun kısımları arasında yollar olan ince uzun tarhlar, durup her tarafını işlemek kolay olduğundan idealdir. Çocuklar heves ve heyecanla ayaklarını kontrol etmeyi bazen unuttukları için, tarhlar geniş olursa, kendi yerine dönmek isteyen çocuk, komşusunun bahçesini ezebilir. Parkhill'deki geniş tarhlar enleri 75 santimden fazla olmayacak şekilde bölünmüştü. Toprağın bahçelerden dışarı taşmaması için bir de bariyer yapılmalıdır. Düz yüzeylere gereken sabit sınırlar, bir sıra tuğla, taş veya kenar taşı olabilir. Islak ve çamurlu bir günde, çimenle bahçe veya yolla bahçe, çocuğun ayakları altında kolaylıkla birbirine karışabilmektedir.



Amsterdam'da on iki okul bahçesinde, 5. sınıftaki yaklaşık 6300 çocuk kendi bahçelerini geliştirmeyi öğreniyorlar

Çocukların bahçelerinde ne büyütecekleri onların bileceği iştir. İstendiğinde öğüt verilebilir ama çocukların başarılarından olduğu kadar, hatalarından da öğrendikleri unutulmamalıdır. Bilhassa yeni başlayanlar için en tatmin edici üretim soğanlı bitkilerdir. Bunların bazıları satın alınır; çocuklar kendi bitkilerini getirmeye teşvik edilir; yerel dükkanlardan mevsim sonu indirimindeki envanter fazlası ürünler kolanır. Her çocuğun, açacağı kesin altı büyük soğanı olmalıdır. İkinci el soğanların çiçek açmayıp bol yaprak vermek gibi üzücü bir alışkanlıkları vardır.

İlkbaharla beraber vandallar da gelir. 1966 yılında, oyun alanının kapıları çalışanların girebilmesi için açık bırakılmış, bunun üzerine her çiçek açan lale koparılmıştı. Bununla birlikte, en ısrarlı vandallar hayvanlardır. Serçeler kardelenlerin kafasını keser, çiğdemleri parçalar, yıldız sümbülünü koparıp atarlar. Tahtalı güvercinler laleleri gagalar; bir seferinde de ağzında bir çiğdem soğanıyla çimende koşan bir gri sincap görülmüştür. Çocuklar bu tehlikelere karşı küçük ve hassas soğanlarını öbekler halinde dikerler. 5 Kasım'da

İsveç'te bir oyun alanındaki hoş çocuk bahçesi; hem güzel, hem rüzgardan korunmuş Mimar → ARVID BENGSSON





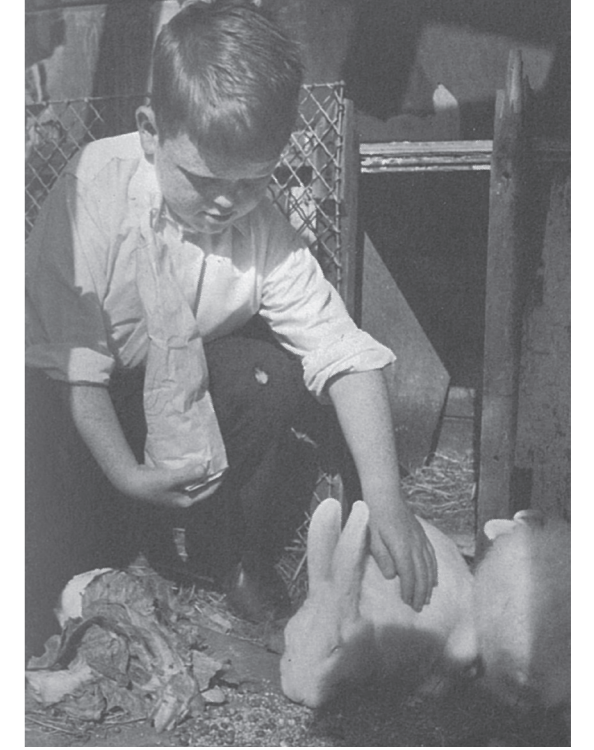
gerçekleşen büyük ateş akşamından sonra, bula bildikleri bütün havai fişek ateşleme çubuklarını toplayarak, bahçelerini siyah pamuklu ipliklerle süsledikleri çitlerle çevirmişlerdir.

Paskalya tatilinde yıllık çiçekler ekilir. O zaman da bazı temel malzemeler alınır, ama bu daha çok imkanları kısıtlı büyük ailelerin çocukları içindir. Diğerleri ise birkaç paket tohum alabilecek durumdadır ve zaten bolca takas da yapılır. Çocukların büyük bir kısmı ayçiçeklerine bayılır. Genelde zevklerinin romantik olduğunu söylenebilir. En sevdikleri, duman gibi ince yapraklı zarif çiçekler olan evren çiçeği, çörek otu çiçeği ve kireç otu çiçeğidir. Erkek çocuklar arasında en popüler olan ise Virjinya şebboyudur. Ancak başarısını güzel renklerine mi, çabuk büyümesine mi, yoksa az paraya çok tohum alınabilmesine mi borçlu olduğunu bilemeyiz.

Çocuklar için bahçe aletleri sorunlu bir konudur. En küçükler için küçük bahçe küreği ve tırmık alınır. Silah olarak kullanmak için hafif ve zararsızdırlar, ancak kolayca kaybolurlar. Dostların verdiği dayanıklı kürek ve tırmıklar daha büyük çocuklar tarafından tohumları ekmek ve otları ayıklamak için kullanılır. Kazmak için çok gerekli olan "kadın bedeni" tırmıklar epey endişe yaratır, çünkü uçları bir lastik çizmeyi veya spor pabucu kolaylıkla delebilecek kadar sivridir. Bunlar bilye taşında körleştirilir ve kullanımları dikkatle denetlenir. Süzgeçli sulama kovası, delinmiş veya sağlam, çok önemlidir. Kuraklık da olsa, sağanak da yağsa, çocuklar birbirleri dahil olmak üzere her şeyi sularlar.

Çimenlik bölüm yapılırken, "çocuğa dayanıklı" olduğu söylenen çim tohumu seçilmiş, ancak kesilmesi ağır işçilik gerektirmiştir. Çocukların yardımlarına rağmen, çim biçme makinası bazen bir "otobüs", bir "tank" veya bir "yarış arabası" olabildiğinden, sonuçlar pek muntazam görünmemektedir. Çocuklar yollardaki otları ayıklama konusunda da doğuştan yetenekli değildirler. "Senin için hallettim" denmesinin anlamı çakılın toprağın 15 santim altına gömüldüğü ama otların hala orda olduğudur. Giderek, oyun alanının kapalı olduğu pazar öğleden sonraları, alelacele dökülen ot öldürücü ilaçlarla bu sorunun halledilmesine bel bağlanır.

İki geniş bordür uzun süre çiçekli kalan çok yıllık bitkilere ayrılmıştır. Bunlar, çocukların istekleri doğrultusunda bölünebilmekte ve devamlı çiçek vermektedir. Çocuklar kendi bah-



Yaz aylarında Londra parklarını ziyaret eden bir seyyar hayvanat bahçesi



çelerinde ne büyütmüşlerse onu toplar, ve bütün çiçekler doğru yere gider: eve, annelerine.

Parkhill oyun alanının bahçe bölümünde, tesisin tenis kulübü olduğu günlerden kalma eski bir sera vardı. On metre uzunluğundaki binanın ortasında bir kapı boşluğu bulunuyordu ama kapı yoktu, cam çatı da tehlikeli durumdaydı. Böcekleri, özellikle de kelebek ve pervaneleri büyütüp beslemek için ideal yerd.

Seranın ortasına 60 santim yüksekliğinde bir duvar örülerek mekan ikiye bölündü, ortasına da bir kapı yapıldı. Bu iş kağıt üstünde kolay görünmekle beraber, bilgi eksikliği nedeniyle son derece zor olmuştu. 60 santimlik bir duvar için bile sağlam bir beton temel gerekir; tuğlalar ıslak olmazsa sıva onları bir arada tutamaz; şakul ve su terazisi olmadan olmaz, ve de genç işçiler evlerine gider gitmez küçük çocuklar tuğlaları taze duvardan sökme işine girişir.

Duvarın üst kısmına sağlam bir ahşap çerçeve yapıp, kapı dahil olmak üzere delikli çinko ile kaplandı. Bu malzeme bir bıçakla kolayca kesilebildiğinden üç kere zarar gördü. Sonunda her taraf tel örgüyle kaplandı.

Gölgesiz bir sera, yer yer güneş ve gölge isteyen kelebek ve pervanelerin beslenmesi için fazla sıcak olacaktı. Neyse ki toprak zeminde bol miktarda çobandeğneği büyümüşü. Öndeki cam duvarın dibindekiler muhafaza edilip bir miktar gölge yapmaları sağlandı. Uçtaki duvara yakın büyüyen büyük bir karadut ağacı da çatının yarısını güneşten koruyordu.

Bir tane bile böcek almadan önce, neler yiyebilecekleri gözden geçirildi, çünkü beslenemeyecek böceklerle ilgilenmek çok anlamsız olacaktı. Büyük bir şans eseri olarak, ipekböceklerini besleyecek dut yaprağı boldu. Sopa çekirgeleri için büyük bir yeşil çalı vardı. Kelebekler için bahçede "kelebek çalısı" dahil olmak üzere pek çok gıda vardı. Bahçe bölümünün dışında her tür dikenli çalı değişik kelebek türlerinin tırtılları için yiyecek içeriyordu. Ayrıca bir büyük misket limonu ağacı ve sayısız küçük alıç vardı ama ne yazık ki kavak bulunmuyordu.

Başlangıç stoku İngiltere'deki iki kelebek çiftliğinden alınmıştı.² Önceleri ipek böceği yumurtaları, sopa çekirgeleri, pervane larvalarıyla başlandı, sonraları da kelebek larvaları ve tırtıllar eklendi. Çocuklar devamlı olarak dışardan pervane ve tırtıl getiriyordu. Ancak bu tekil örneklerin türlerini belirlemek zor oluyordu. Verileni yemeyen tırtıllar bahçeye salınıyordu. Birkaç çift küçük pervane de garip bir şekilde kuşlara ayrılmış olan diğer bölümde bulunmuştu. Çobandeğneği kümelerinin üzerinde bol bol beslenip çoğaldılar, çocuklar da tüm değişimlerini büyülenerek takip ettiler. (Bu bölüm, Lady Cox tarafından yazılmıştır.)

NOTLAR

1____Yazara mektup, 1947.

2____*Insurance* [Sigorta]. Kitapçık no.1, Londra: National Playing Fields Association, 1967.

3____Home Office Report.

4____Sigsgaard, Jens. "The Playground in Modern Danish Housing." *Danish Foreign Office Journal*, sayı 54, (Ekim 1965): 4.

5____Bağışlar, liderlerin maaşları, çalışma saatleri, malzemeler, sigorta, yasalar ve adresleriyle birlikte macera oyun alanı kuruluşları hakkında her ikisi de Londra'da olan Ulusal Oyun Sahaları Birliği ve Londra Macera Oyun Alanı Birliği'nden daha detaylı bilgi alınabilir.

6____Pro Juventute Swiss Institute, Zürih, İsviçre.

7____Lorentzen, Børge T. *Children and Animals* [Çocuklar ve Hayvanlar].

8____Moore, Robin C. Dipl. Arch. University College, Londra, 1962. Massachusetts Teknoloji Enstitüsü, Şehir ve Bölge Planlaması Yüksek Lisans şartlarını kısmen yerine getirmek üzere sunulmuştur, Kasım 1966.

Proje, Boston Yeniden Geliştirme İdaresi, South End Mahallesi Faaliyet Programı (yerel fakirlik kurumu) ve Lenox-Camden Kiracılar Derneği tarafından başlatılmış ve desteklenmiştir. Projenin bitimine doğru, Boston Toplum Kalkınması İçin Faaliyet tarafından mali destek verilmiştir. 9____Worldwide Butterflies Ltd., Over Compton, Sherbourne, Dorset ve Butterfly Farm Ltd., Bilsington, Ashford, Kent.

Bağımsız Parçalar Kuramı. Tasarım Metodolojisi İçin Önemli Bir Prensiptir

1971

SIMON NICHOLSON

Yaşamı boyunca sanat ve tasarım alanlarında çalışmalar yapan İngiliz heykeltıraş Simon Nicholson, 1964-1971 yılları arasında Amerika'da yaşadı. 1966'da Design 12 adını taşıyan bir ders hazırladı (Kaliforniya Üniversitesi Çevre Tasarımı Okulu, Berkeley). Bu ders ile; açık, interaktif çevrelerde, sistem oluşturmada ve ekolojik düşüncede oyunun eğitime sağlayabileceği katkı üzerine bir öneri sunulmaktaydı. Bunu, 1971'de ortaya koyduğu *loose parts** [bağımsız parçalar] kuramı izledi; aynı yıl İngiltere'ye dönerek 1989 yılına kadar Açık Üniversite'de (Open University) ders verdi; 1976-1985 yılları arasında deneysel ve yenilikçi bir ders olan Sanat ve Çevre: İnteraktif Sanat ve Oyun'un** başkanlığını yaptı. Şehir planlaması ve tasarımdaki katılımcı yaklaşımlara olan ilgisini de yine kendisinin hazırladığı bir başka derste*** sürdürdü.

* Çeviri için yararlanılan kaynak: Nicholson, Simon. "Theory of Loose Parts, An important principle for design methodology." [Bağımsız Parçalar Kuramı. Tasarım Metodolojisi İçin Önemli Bir Prensiptir] *Studies in Design Education Craft & Technology*, [S.1.], cilt 4, sayı 2, Eylül 2009 [orijinal tarih: 1972]. <<https://ojs.lboro.ac.uk/SDEC/article/view/1204>> adresinden 31 Ocak 2019 tarihinde erişildi. Bu makale, daha evvel "How NOT to Cheat Children, The Theory of Loose Parts" [Çocuklar Nasıl kandırılmaz. Bağımsız Parçalar Kuramı] başlığı ile Ekim 1971 sayısında, *Landscape Architecture Quarterly* dergisinde yayımlanmıştı (s. 30-34).

** Art and Environment: Interactive Art and Play.

*** Urban Development: Community Participation in City Decision Making [Kentsel Gelişme: Şehir Kararlarında Halkın Katılımı].

Yaratıcılık bir avuç yetenekliye aittir: geri kalan bizler, bir avuç yetenekli tarafından inşa edilen çevrede yaşamaya, bir avuç yeteneklinin müziğini dinlemeye, bir avuç yeteneklinin buluşlarını ve sanatını kullanmaya, bir avuç yeteneklinin yazdığı şiirleri, fantezi ve piyesleri okumaya mecburuz.

Eğitimimiz ve kültürümüz bizi buna inanmaya şartlandırıyor. Ancak bu, kültür tarafından kabul ettirilen ve ebedileştirilen bir yalandır.

Bu yalana dayanarak, baskın kültürel elit tabakası bize, çevrenin *herhangi bir kısmını* planlama, tasarlama ve inşa etmenin çok zor ve özel bir iş olduğunu, dolayısıyla çevre sorunlarının ancak bir avuç yetenekli –planlama, mühendislik, mimarlık, sanat, eğitim, davranış psikolojisi vb. konularda derece ve diplomaya sahip kişiler– tarafından gerektiği gibi çözülebileceğini beyan eder.

Sonuç olarak, insanların çok büyük bir kısmı, inşaat ve yapının bileşenleriyle deney yapmaktan men edilmiştir (daha da kötüsü, onlar da kendilerini yetersiz hissetmektedir). İster çevre çalışmaları olsun, ister soyut sanatlar, edebiyat veya bilimde olsun, yaratıcılık –dünyanın bileşken ve değişkenlerini kurcalayarak deneyler yapmak, yeni şeyler keşfetmek ve yeni kavramlar geliştirmek– bir avuç yeteneklinin alanı olarak açıkça ilan edilmiş, toplumun geri kalanı da yaşamlarının ve yaşam biçimlerinin önemli bir bölümünden yoksun bırakılmıştır. Bu olgu özellikle küçük çocukları etkilemektedir ve onlar, bir şeyler inşa etmenin veya yapmanın, ateş, sıvılar veya canlı şeylerle oynamanın yasak olduğu, meraklarını giderecek ve bir şeyler keşfetmenin mutluluğunu hissettirecek şeylerden mahrum edildikleri dünyayı çok sınırlı bulmaktadırlar. Diğer taraftan, People's Park, Berkeley [Millet Parkı, Berkeley] gibi alternatif deneyler yerel yönetimler tarafından yıkılmış veya kaldırılmıştır.

Basit gerçekler şunlardır:

1 Özel zeka sorunu vakaları dışında, bazı bebeklerin yaratıcı ve keşfedici doğup, diğerlerinin böyle bir yeteneğe sahip olmadan dünyaya geldikleri konusunda hiçbir delil yoktur.

☒ Bütün çocukların değişkenlerle etkileşimde olmayı çok sevdiklerine dair deliller vardır. Bunların bazıları, malzeme ve şekiller; koku ve elektrik, manyetizma ve yerçekimi gibi başka fiziksel fenomenler; gaz ve sıvı ortamları; sesler, müzik, hareket; kimyasal etkileşimler, ateş ve yemek pişirmek gibi şeylerdir. Ayrıca diğer insanlarla, hayvanlarla, bitkilerle, kelimelerle, kavramlarla ve fikirlerle etkileşim de önemlidir. Çocuklar bütün bunlarla oynamayı, deneyler yapmayı, keşiflerde bulunmayı çok sever ve eğlenirler.

Bütün bunların tek bir ortak noktası vardır, o da değişkenler veya “bağımsız parçalar”dır. Bağımsız parçalar kuramı kısaca şudur:

Herhangi bir ortamda, keşfetme ve yaratıcılık seviyesi ve buluş yapma olasılığı, o ortamdaki değişkenlerin sayısı ve türleriyle doğrudan orantılıdır.

Okul, oyun alanı, hastane, kreş, uluslararası havalimanı, sanat galerisi ve müze gibi ortamlarda, yukarıda anlatılan şekilde etkileşim ve katılım gerçekleşmez. Bunun nedeni “bağımsız parçalar” şartını yerine getirmemiş olmalarıdır; temiz, durağan ve oynamaya uygun olmayan yerlerdir. Buralarda yetişkinler –profesyonel sanatçılar, mimarlar, peyzaj mimarları ve planlamacılar– kendi malzemeleri, görüşleri ve planlama alternatifleriyle oynayıp eğlenmiş, ondan sonra inşaatçılar gerçek malzemeleriyle çevreyi inşa edip eğlenmiş, böylelikle de tüm eğlence ve yaratıcılık çalınmıştır: Çocuklar, büyükler ve halk fena halde aldatılmıştır, ancak, eğitim-kültür sistemi bunun “doğru” olduğuna inanmalarını garantilemektedir. Oyun alanları zincirlerle çevrili ve kara zeminli kaç okulda kendiliğinden isyan çıkmış, çocuklar oyun alanlarının kazılıp, bir hapisane yerine insani bir çevre yapılmasını talep etmiştir?

Bağımsız parçalar kuramına baktığımızda, bazı ilginç çalışmalar tarafından desteklendiğini, ve sanat, mimarlık ve planlama gibi geleneksel alanlardan olmayan bazı kimseler tarafından son zamanlarda kayda değer araştırmalar yapılmış olduğunu görmekteyiz. Bunların büyük bölümü aşağıdaki beş kategoride toplanmaktadır:

Toplumsal Etkileşim ve Katılımla Tasarım

On yıl önce, *Anarchy* dergisinin bir özel sayısında, macera oyun alanlarındaki ortamının eğitim, rekreasyon ve topluluk açısından başlıca faydaları kapsamlı olarak ifade edilmiş, deney ve oyun arasındaki ilişki, toplumsal katılım, oyun liderlerinin katalizör olarak değeri, çevre ile ka-

zaların ilişkisi gibi konular ele alınmış ve “minyatür özgür toplum” kavramı anlatılmıştır. Daha sonra, 1967 yılında, *Interbuild/Arena'da*¹ çıkan bir yazıda, macera oyun alanları ve oyun parkları hakkındaki bilgiler, mimarlık ve planlama açılarından incelenmiştir. Bu araştırmalarda özetlenen bilgi ve kavramlar ancak son zamanlarda yayılmaya başlamış olsalar da, toplumsal katılım süreci gerek Avrupa’da gerekse ABD’de süratle gelişmiştir. Bunlardan bazıları Doğu New York’taki² belirli eğitim tesisleri için açılan *charette*’ler [yarışma] ve *RIBA JOURNAL*’da³ sıra dışı bir yazıda anlatılan Liverpool, Granby’daki Barnak Mahalle Hareketi Projesi’dir (SNAP: Shelter Neighborhood Action Project).

Toplumsal katılımın –özellikle rekreasyon alanında– artması ilginç bir gelişim göstermiş, gerçekten anlamlı programlar kısa zaman sonra oyunu, parkları ve rekreasyonu geride bırakıp, çevrenin tüm yönleriyle ilgili topluluk hareketlerini gerçekleştiren sosyal kurumlar haline almıştır. Örneğin bu konuda bir öncü olan Pat Smythe, dokuz yıl macera oyun alanlarında çalıştıktan sonra, Golborne’daki çığır açıcı Mahalle Konseyi projesine geçmiştir. Bağımsız parçalar açısından baktığımızda, ahşap, çekiç, ip, çivi ve ateşle oynanan oyunlardan yaratıcı oyunlara doğru doğal bir gelişim olduğunu ve şehirlerdeki bölgesel tasarım ve planlama sürecine katılım sağlandığı görürüz.

Davranışsal Planlama ve Tasarım

Toplumsal katılıma paralel olarak davranışsal planlamada da –yani çevrenin insan yapısı kısımlarının tasarımında beşeri talep ve ihtiyaçların temel teşkil etmesinde de– yükseliş yaşanmaktadır. Bu yeni tasarım yaklaşımının son zamanlarda yapılmış bir izahı, Constance Perin’in *With Man in Mind* [İnsanı Gözeterek] adlı kitabında vardır. Davranışsal verilerin tasarımın belirleyicisi olarak kullanıldığı bir diğer örnek, Berkeley’deki Çevresel Yapı Merkezi’nde (Center for Environmental Structure) geliştirilmekte olan örüntü dili (*pattern language*) çalışmalarıdır.

Bağımsız parçalar kuramı, davranışsal planlamaya bağlı olarak geliştiği için ikisi doğrudan bağlantılıdır. Öte yandan, bağımsız parçaların sıkıntılarının biri de şudur: insanların etkileşim alanı çok çeşitlidir; halbuki birçok davranışsal araştırma aşırı geniştir ve genel ihtiyaçları belirtmekle sınırlıdır. Örneğin, “çocuklar mağaraları sever” denmiş, ama “mağaraların içinde” ne olabileceği gibi onun içinde yatan davranış biçimleri tanımlanmamıştır. 1970’lerin davranışsal genellemeleri, sosyal antropoloji öncülerinin genellemelerine veya “kanunlarına” benzemekte ve zaten bildiklerimizi bir kere daha ifade etmekten öteye gidememektedir.

Halkın katılımı süreci ile beşeri etkileşim ve davranış araştırmaları birbirinden ayrılamaz. Bir önceki analogiden yola çıkarsak, çocuklar ve mağara benzeri çevreler üzerine anlamlı bir inceleme yapılabilmesi için, çocukları; onlara *verilmiş* bir mağarada değil, mekan oluşturan materyallerle oynayıp tasarladıkları, inşa ettikleri, değerlendirip değiştirebildikleri *kendi* mağaralarında irdelemek gereklidir. Bu gerçekleştiğinde, elimizde değişken ve bağımsız parçaların etkilerini izlemek için mükemmel örnekler olacağını; daha da önemlisi, bu örnek ele alındığında, ona bağlı olarak tasarımın davranışsal metodolojisinin

Bağımsız parçası az olan bir sergi. Ziyaretçiler sadece asgari düzeyde etkileşimde bulunabilmekteydi (görsel olarak bile), gelenlerin çoğu galerinin ortasından geçip, daha ilerideki bol etkileşimli işleri görmeye gittiler. Bekçinin işi bile, acil durumlar dışında, çevresiyle herhangi bir etkileşim gerektirmez.



yıllardır var olduğunu göreceğiz: Bu metodoloji, “keşif metodu” da kullanılarak, ilkokullar için müfredat yenilemesi üzerine çalışan bir araştırmacı grup tarafından geliştirilmiştir. Beklenileceği üzere, burada tanımlanabilecek davranış örüntüsü, kendi kendine öğrenme metodudur. Başka bir deyişle, çocukların en istekle ve kolaylıkla öğrendikleri ortam, kendi kendilerine deney yapabilecekleri, keyif alabilecekleri ve bir şeyler keşfedebilecekleri laboratuvar tipi ortamlardır.⁴

Müfredat Geliştirmenin Etkisi

Değişkenler ve bağımsız parçalar prensibi, 1960’lardan beri eğitimcilerin büyük bir kısmı tarafından kabul edilmiş bulunmaktadır. *Mathematics in Primary Schools* [İlkokullarda Matematik] H.M.S.O. tarafından ilk olarak 1966’da basıldığında, Eğitim Danışmanlık Merkezi’nin (Advisory Centre for Education) deyişimiyle, “bomba etkisi yaratmıştı”. Bu kitapta anlatılan keşif metodu, o zamandan beri Nuffield Vakfı, Temel Bilim Çalışması (Nuffield Foundation, Elementary Science Study) ve bazı başka kurumlar tarafından en iyi şekilde örneklenmiştir.⁵

Örneğin, Avrupa Sosyal Araştırması (ESS: European Social Survey), şimdiye kadar hazırlanmış en yaratıcı otuz müfredat ünitesini geliştirmiştir. Kullanılan format neredeyse tümüyle (Nuffield Matematik Programı gibi) disiplinler arası olup, matematik ve doğa bilimleri olduğu kadar, görsel sanat ve müzikle de ilgilidir. Bu programların diğer bir özelliği de, daha çok 1930’lardaki ilerici okullarda denendiği gibi, iç mekan ile açık hava arasındaki ayrımı yok etmesidir.

Öğrenimin dışarıda yapılıp, oyun ve eğlencenin içeride gerçekleşmesiyle, eğitim ile rekreasyon arasındaki ayrım ortadan kalkmaya başlamaktadır.

Keşif metodunun ortaya çıkması, beşeri etkileşim ve katılımların belgelenmesi konusunda yoğun araştırmaları da beraberinde getirmiştir. Çocuklar bağımsız parçalarla neler yaptı? Neyi keşfetti veya yeniden buldu? Hangi kavramlar kullanılmıştı? Fikirlerini çevreleri ve aileleriyle paylaştı mı? Temin edilebilen tüm materyaller arasında, hangileriyle oynamak daha keyifli oldu; bilişsel, sosyal ve fiziksel öğrenim süreçlerini hangileri en fazla harekete geçirebildi?

Eğitim değerlendirmesi; tasarım sürecindeki eksik unsuru tamamlamış, tasarımcılar için kusursuz bir sistem oluşturmuştur. Bu, şehir planlaması alanında davranış araştırmalarının kullanılmaya başlamasından önce gerçekleşmiştir. Genellikle dışarıda ve okul ortamından uzakta karşılaşılan gerçek hayat sorunlarına ağırlık verilmesi de, doğal bir gelişimle sınıf tedrisatından uzaklaşıp çevre eğitimine yaklaşmanın başlangıç noktası olmuştur.

Çevre Eğitimi

Eğitim kurumları bugünkü halleriyle günümüz ihtiyaçlarını karşılayamadıkları için, okulöncesinden üniversitenin sonuna kadar tüm eğitim sistemi değişmek üzeredir. Bu değişime değinmeden çevre eğitiminden bahsetmek zordur. Gelecekteki eğitim sistemi-

nin ilk örneğini oluşturacak olan tesislerin, çocukları ve yetişkinleri çevreye çıkartıp, çevredikilerin de tesislere girmesini sağlayanlar olacağına şüphe yoktur.

ABD’de bu işlemi kullanarak çocuklarla deney yapan kurumlar arasında, Minnesota’daki Çevre Bilimi Merkezi (Environmental Science Center)⁶ en kapsamlı olanıdır: son zamanlarda Davis’teki Kaliforniya Üniversitesi’nde verilecek yeni bir ders için yayın ve çevre müfredatı materyali içeren ayrıntılı bir bibliyografya hazırlanmıştır.⁷

Çevre eğitimi (koruyucu eğitim veya insan-yapısı-olmayan çevrenin korunması anlayışının karşıtı olarak), *ekosistemin tümüyle incelenmesini* içermektedir. Bu kavram, yapısal, kimyasal vb. katkılarıyla birlikte insanı ve onun kurumlarını da kapsamaktadır. İnsan ekolojisi konusu, değerlerimiz ve kavramlarımız, bize açık olan her türlü çevresel alternatif ve seçenek, günümüzdeki bazı eğitim programlarının baskın unsuru haline gelmiştir. Başka bir deyişle, en ilginç ve en önemli bağımsız parçaların her gün ve her yerde –vahşi doğada, kırsal kesimde, kentsel bölgede, taşrada– etrafımızdakiler olduğu konusunda gittikçe artan bir bilince varmaktayız.

Sanat ve Bilim Araştırmaları

Bir grup araştırmacı da, bağımsız parçalar kuramını sanat galerilerinde ve bilim müzelerinde incelemektedir. (Bu ilginin uyanmasına yardımcı olan basit bir örnek de, müzelerde en çok aşınan yer karolarının, en fazla değişkeni ve insanlarla etkileşimi olan parçaların önündekiler olduğudur.) Çok kapsamlı ilk etkileşim-işleri sergisi, 1970 yılında Londra’daki Çağdaş Sanatlar Enstitüsü’nde açılan *Play Orbit* [Oyun Yörüngesi] olmuştur. Daha sonra Robert Morris’in Tate Gallery’de açtığı sergide ise, bir eleştirmenin deyişimiyle, “Halk parti havasına girmişti; katılım biraz fazla taşkındı. Bilhassa orta yaşlılar zıplayıp çılgınlık atıyor, ağırlıkları tehlikeli bir şekilde sağı solu sallıyordu. En akli başında hareket edenler çocuklardı.”(!) Sanatla etkileşimin, derin düşüncelere dalmaktan başka yollarla da yapılabileceğini anlamaya başlamaktayız. Yani, görsel algıdaki daha fazla bağımsız parça ve “değişken” olması da mümkündür. Bilim insanları ve sanatçıların bir şeyler yaratmasına imkan verildiği gibi, onlar dışındaki herkesin de yaratıcı olmasına fırsat tanımak gerekir.

Yakın Gelecek

Bağımsız parçalar düşüncesinin tamamı, tasarım konusunda bazı temel sorular akla ge-



Londra’daki Çağdaş Sanatlar Enstitüsü

Birçok bağımsız parçanın bulunduğu, yüksek etkileşimli bir çevre örneği. Sihirli Üfleyici, içinde hareket halinde hava bulunan bir silindirden ibaret soyut bir heykel. Seyirci, heykeli istediği açıda yerleştirebilir ve bir aç-kapa düğmesini kullanabilir; en önemli özelliği de, hava sütunuyla kullanılacak tüm materyal ve şekillerin katılımcı tarafından icat edilmesidir. En yüksek hızda, sağlam saydam sert plastikten yapılmış silindirin tepesinde birçok şekil zıplayıp dönebilmektedir. Bir heykelin ne kadarını sanatçı, ne kadarını halk yaratır? *Play Orbit’e* [Oyun Yörüngesi] gelen küçük Joey Schlenhoff evine dönüp, kendisi düzeneğini icat etti. İlk resimdeki tablolar aynı ilgiyi yaratabilir miydi?

tirmektedir. Farz edelim siz bir mucit veya tasarımcıysanız, bir çevrenin –veya çevrenin bileşenlerinin– hangi parçalarını veya kaçta kaçını sizin, kaçta kaçını toplumdaki çocuk ve yetişkinlerin tasarlayıp yapması doğru olurdu? Değişkenler ve bağımsız parçalar yeni doğmuş çocukların dünyasına ne şekilde katılabilirler; kavrama ve algılamada değişkenler ne gibi rol oynamaktadırlar? Dikkatle izlemek beşeri etkileşimde mümkün olan birçok etkileşim yolundan sadece bir tanesiyse, çevremizle etkileşim kurabileceğimiz diğerleri nelerdir? Toplum, sadece birkaç üyesinin yaratıcılık potansiyelini gerçekleştirmesine olanak tanımaktan memnun mu? Bu yazının amacı, bu soruya verilecek cevabın “hayır” olduğunu teklif etmektir. Eğer yaratıcılığın sadece bir avuç yeteneklinin özelliği olmadığını kabul edersek, eğitim, rekreasyon ve çevre konularının iyileştirilmesi için derhal hızlandırılmış bir programın başlatılması gerekecektir. Bunu başarabilmek için, bağımsız parçaların kullanıldığı dört kısımdan oluşan aşağıdaki programı önermek istiyorum:

1 En yüksek önceliği çocukların bulunduğu yere vermek

Tüm çocuklar –bilhassa bir kentsel gettoda yaşayan veya ezilenler gibi en muhtaç durumdakiler– hayatlarının en önemli bölümünün büyük bir kısmını ilkokullarda, kreşlerde, okulöncesi tesislerde ve çocuk hastanelerinde geçirmektedir; dolayısıyla en acil olarak değişim gerektiren ortamlar bunlardır.^{8,9} Sınıf duvarlarını genişletmiş veya kaldırmış olan ilerici okul bölgelerinde bile bu geçerlidir. Yeni “sınıf” veya “oyun alanı” her ne ise, –seyyar bir ünite, bir keşif müzesi, ekolojik arazi, araştırma merkezi– veya çocuklar nerede bulunuyorsa, o çevreye en acil önceliğin verilmesi gerekmektedir. On yıldır mini parklar, beton meydanlar ve macera oyun alanları bu konuda başarısız olmuşlardır ve bu sorunun *mutlaka* çözülmesi gerekmektedir. Bir yerel topluluk mutlaka bir mini park veya macera oyun alanı yapmak istese bile, bunu ilkokul bahçesinin asfalt zeminine yapması daha iyidir, çünkü çocukların bulunduğu yer orasıdır.

2 Çocukların süreçte rol almalarına olanak tanımak

Çocuklar tasarım sürecine katılmayı çok sever; bu süreç, problemin yapısı üzerinde çalışma; talepleri ve ihtiyaçları hakkında kafa yorma; planlama alternatifleri üretme; ölçme, çizme, maket yapma ve matematik; inşaat ve bina; deney yapma, değerlendirme, değiştirme ve yıkım gibi faaliyeti kapsar. Halkın katılımı başladı mı hiç bitmez; çevre ve onun parçaları devamlı değişmektedir ve neye benzeyecekleri bilinmez. Neye benzedikleri evvelden bilinen geleneksel parklar veya macera oyun alanlarının tersine, keşif metodu ve bağımsız parçalar prensibiyle belirlenecek çevre türü sayısızdır. Bölgedeki çocuklar hemen bütün kardeşlerini ve ailelerini de dahil edecek, tasarım halkın katılımıyla yapılmış olacaktır. Ancak, halkın içindeki en önemli öge çocuklardır. Sadece bir tasarım metodolojisinden bahsetmek yeterli değildir; metodoloji üç boyutlu faaliyete dönüşmediği sürece hiçbir kıymeti yoktur.

3 Disiplinler arası bir yaklaşım kullanmak

Erken çocukluk evresinde, oyun ile iş arasında, sanat ile bilim arasında, rekreasyon ile eğitim arasında önemli farklar yoktur. Bunlar, çocuğun çevresi için yetişkinler tarafından kullanılan sınıflandırmalardır. Eğitim rekreasyondur, rekreasyon da eğitim.¹⁰ Profesyonel mimar ve peyzaj mimarları için bu, çocukların davranışları konusunda ilk elden edinilmiş bir deneyim ve onların fiziksel ve sosyal gereksinimleri ile bilişsel öğrenim süreçleri hakkında bir kavrayış anlamına gelir. Yukarıda kısaca bahsedilen yenilikçi müfredat devrimi, bir yandan davranış danışmanlarına iş veren araştırmacılar tarafından değil, gerçek beşeri ihtiyaçları bilen araştırmacılar tarafından üstlenilmişti. Bunun gibi bir disiplinler arası yaklaşım, sorunun çözümünde önemli bir önkoşuldur.

4 Bilgi için bir takas odası oluşturmak

Çocukların yaşadığı çevre konusundaki bilgiler için uluslararası bir takas odasına ciddi ihtiyaç vardır. Burada, doğumdan itibaren, çocukların büyümelerini her yönüyle kapsayan, eğitim, müfredat, oyun ve özellikle çevredeki bağımsız parçalarla gerçekleşen *beşeri etkileşimleri ve katılımı* da içeren tüm veriler toplanmalıdır. Araştırma ve değerlendirmeleri yaymak 5-10 yıl sürmektedir, bu sürenin neredeyse anında denebilecek kadar azaltılması gerekir. Bilgiler, istek üzerine basım, haber bülteni, mikrofilm, teyp ve videokaset, kablolu TV ve uyduya bağlı videokaset sistemleri formatlarında mevcut olmalı ve ülkenin her yerindeki okul bölgelerine gönderilmelidir. Buradan da ücretsiz olarak veya üyelik sistemiyle, toplumdaki üyelere, ilkokullara, kreşlere veya veriye ihtiyacı olan diğer kişi veya kurumlara dağıtılmalıdır.¹¹ Çocuklar da bütün bu değerlendirmelerin, filmlerin ve videoteypelerin çoğunu kullanarak kendi deneylerini yapıp, onları kaydedip, fotoğraflarını çekip, yeniden izleyebilmelidir.

Bütün bunlar bizi nereye götürür

Bu yazıda birçok fikir verilmekte ve tavsiyelerde bulunulmaktadır; bunlar belki de tek seferde gerçekleştirilemeyecek kadar fazladır. Ancak, bireylerin ve toplulukların, çevrelerini inşa etmekte kullanabilecekleri –halen esnek olmayan bir eğitim sistemi ve kültürel elit tabakası tarafından kontrol edilip sabitlenen– bağımsız parçalar üzerinde daha fazla sözlerinin geçtiği bir toplum oluşturmak isteniyorsa, yazıdaki fikir ve önerilerin hepsi tatbik edilmelidir. Sorun, küçük çocuklar açısından çok önemlidir. Mevcut tasarım metodolojilerinin büyük bir kısmı bağımsız parçalar kuramını dikkate almamakta ve başarısız olmaktadır. Dört kısımlı program, çevrenin ufak tefek parçalarına (gerek yazılım, gerek donanım olarak) kültürel erişim sorununu çözmekte ilk adım olabilecek ve yeni bir neslin o parçalarla ne derecede yeni sistemler icat edeceğini belirleyecektir.

NOTLAR

- 1 ____“United Kingdom – Whose Playgrounds?” [Birleşik Krallık – Kimin Oyun Alanları?] *Interbuild/Arena* (Aralık 1967): 12-19.
- 2 ____Darnton, John. “Residents and Architects Plan Local Center in Brooklyn.” [Mahalle Sakinleri ve Mimarlar Brooklyn’de Yerel Merkez Planlıyor] *The New York Times*, 6 Ocak 1971.
- 3 ____Barnard, Roger. “Community Action in Twilight Zone.” [Alacakaranlık Kuşağında Topluluk Hareketi] *R.I.B.A. Journal* (Ekim 1970): 445-453.
- 4 ____Nicholson, Simon. “Structures for Self-Instruction.” [Kendi Kendini Eğitmek İçin Yapılar] *Studio International Journal of Modern Art*, New York (Haziran 1968): 290-292.
- 5 ____The Nuffield Foundation: *I Do and I Understand* [Nuffield Vakfı: Yapıyorum ve Anlıyorum] ve tedrisat materyalleri. John Wiley and Sons, New York ve Education Development Centre: *Introduction to the Elementary Science Study* [Eğitim Geliştirme Merkezi: Temel Bilim Eğitimine Giriş] ve tedrisat materyalleri, Newton, Mass.
- 6 ____*Environmental Studies for the Elementary School* [İlkokul İçin Çevre Eğitimi] ve tedrisat materyalleri, 3-6. sınıflar. Environmental Science Center Distributing Co., Golden Valley, Minn.
- 7 ____Nicholson, Simon. *Environmental Education Early Childhood* [Erken Çocukluk Çevre Eğitimi], Kaliforniya Üniversitesi, Davis, Kaliforniya.

BAĞIMSIZ PARÇALAR İÇİN DİĞER KAYNAKLAR

Nicholson, Simon. “What do Playgrounds Teach?” [Oyun Parkları Ne Öğretir?] *The Planning and Design of the Recreation Environment* [Rekreasyon Ortamının Planlanması ve Tasarımı] içinde, 5.1-5.11. Davis: Kaliforniya Üniversitesi, 1970.

Ward, Colin. “Adventure Playground – A Parable of Anarchy.” [Macera Oyun Alanı – Bir Anarşi Alegorisi] *Anarchy* (Eylül 1961)

Wilson, Des. “Democracy Begins at Golborne” [Demokrasi Golborne’da Başlar], *The Observer*, 11 Nisan 1971.

Bilgi İçin Takas Evi

Akademik bir kurum olan Eğitim Kaynakları Bilgi Merkezi (ERIC: Education Resources Information Center) dışında, ABD çapında bir çevre bilimi sistemi oluşturma (özellikle erken çocukluk, ilk ve ortaokul devreleri) konusunda pek fazla çaba gösterilmemiş, verilerin toplanması, kitap başlıklarının listelenmesiyle sınırlı kalmıştır. Genelde kimsenin bibliyografyaları araştırarak vakti bulunmadığından, bunun da hiçbir faydası olmamıştır. Bazı örnekler aşağıdadır:

Sleet, David A. *Interdisciplinary Research Index on Play: A Guide to the Literature*. [Oyun Konusunda Disiplinler Arası Araştırma Listesi: Literatür Rehberi] Ohio: Toledo Üniversitesi Beden Eğitimi Bölümü, Mayıs 1971.

Martin, Fred W. *Bibliography of Leisure: 1965-1970* [Boş Zaman Bibliyografyası: 1965-1970]. Program in Leisure Education, Recreation and Related Community Service [Boş Zaman Eğitimi, Rekreasyon ve Bağlantılı Topluluk Servisleri Programı], Columbia Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Ocak 1971.

A Bibliography of Open Education [Açık Eğitim Bibliyografyası], Education Development Center [Eğitim Geliştirme Merkezi] ve ‘Advisory for Open Education’ [Açık Eğitim için Danışmanlık], Newton, Massachusetts, 1971.

Nicholson, Simon. *Environment Education – A Bibliography* [Çevre Eğitimi – Bir Bibliyografya], Environmental Education in Early Childhood [Erken Çocuklukta Çevre Eğitimi] UNEX, Kaliforniya Üniversitesi, Davis, Kaliforniya, 1971.

Buna benzer listeler dışında, ortalama vatandaşa ve halka daha fazla hitap edebilecek bazı yaratıcı yazılar da vardır:

The Last Whole Earth Catalog: Access to Tools [Son Tüm Dünya Kataloğu: Araçlara Erişim], Portola Institute, 1971, Random House tarafından dağıtılmıştır.

Ancak disiplinler arası hülasesi şu derginin tüm sayıları, özellikle Eylül 1971 sayısı vermektedir: Big Rock Candy Mountain, Portola Institute, Menlo Park, Kaliforniya.

Çocuklara Hürriyet! Kahrolsun Oyun Alanları! 1977

DENIS WOOD

Coğrafyacı, kartograf, bağımsız eğitimci ve sanatçı olarak Amerikalı Denis Wood'un çalışmaları yeni nesil eleştirel kartografların, deneysel ve psiko-coğrafyacıların, ekolojik ve politik olarak bilinçli peyzaj mimarlarının ve tasarımcıların yaratıcı ve aktivist ruhunu etkilemiştir. Harita yapımının politik ve toplumsal anlamını araştıran ve eleştiren çok sayıda kitap* yazan Wood'un temel düşüncesi, haritaların; gerçekliği temsil etmek yerine, bir argüman sunması fikrine dayanır, bu da bir dizi sosyal olarak kurgulanmış perspektif aracılığıyla dünyayı "inşa etme" gibi daha geniş bir sava doğru genişler. Burada yer alan makalesinde** çocukları trafikten koruma bahanesiyle oluşturulan oyun alanı tasarımlarına, iki haritalama çalışmasıyla birlikte eleştirel bir bakış sunuyor.

* En bilinen kitabı *The Power of Maps*, [Haritaların Gücü], Wood'un küratörlüğünü üstlendiği bir sergi ile başlamıştı (Cooper Hewitt Ulusal Tasarım Müzesi, New York, 1992).

** Wood, Denis. "Free the Children! Down With Playgrounds!" [Çocuklara Hürriyet! Kahrolsun Oyun Alanları!] *McGill Journal of Education / Revue des sciences de l'éducation de McGill*, [S.1.], cilt 12, sayı 002, Eylül 1977. <<http://mje.mcgill.ca/article/view/7155/5094>> adresinden 31 Ocak 2019 tarihinde erişildi.

*** Bkz. deniswood.net/.

"Siz sadece parmaklıkları yapın, çocuklar içeride yapacak bir şeyler bulur." Bu sözler gençlerde bir mahalli oyun alanı tasarımını denetleyen komitedeki ebeveynlerden biri tarafından söylendi. Komite, bir grup son sınıf tasarım öğrencisinden makul bir oyun alanı tasarımlarını istemişti. Öğrenciler, mahalle sakinleriyle çalışıp, çevre tasarım araştırmaları üzerine çizim yaptıktan sonra, beş plan önerisi hazırladılar. Mahalle toplantısında sakinler planların hepsini reddetti. Sebep? Hiçbirinde parmaklık bulunmaması. Toplantıdaki ebeveynlerin hepsi, tepesinde dikenli tel bulunan üç metre yüksekliğinde bir tel örgü olarak tarif ettikleri parmaklığı heyecanla destekliyordu. Uzun tartışmalardan sonra, tepedeki dikenli telden vazgeçebileceklerine karar verdiler. Tasarımcılar eldeki bütçeyle ya oyun alanının etrafında bir parmaklık ya da içinde oyun aletleri olabileceğini söylediklerinde, ebeveynler kararlı bir şekilde parmaklığı tercih etti. Öğrenciler bu ebeveynleri mağara adamı olmakla suçladı. Aynı fikirde değilim. Gördüğüm kadarıyla, oyun alanları konusundaki bakış açıları, diğer insanlarınkinden farklı değildi, sadece ikiyüzlü değildiler. Görev emrini alan öğrenciler, parmaklık detayı hazırlamak üzere çizim masalarına döndüler.

Sorun

Benim asıl canımı sıkan, öğrenciler oldu. Hiçbir aşamada –hatta istenenin bir hapishane avlusundan öte olmadığı ortaya çıktığında bile– mahallenin bir oyun alanına ihtiyacı olmayabileceğini savunmadılar. Tam tersine, oyun alanına olan ihtiyacı ve onun sosyal faydasını hiç sorgulamadan, itirazsız kabul ettiler. Bu tutumları can sıkıcı olmasına rağmen, sürpriz de değildi. Okullarda oyun alanlarının sosyal açıdan gerekli olduğu öğretiliyor; bunun da ötesinde, öğrenimlerinin hiçbir döneminde işverenin projesine ihtiyaç olup olmadığını sorgulamaları da cesaretlendirilmiyor.

Bu sorun sadece öğrencilerle sınırlı değil. Hocalarının da çoğu zaman işvereni taklit ettiği düşünülürse, böyle bir sorgulama öğrenciler için çifte tehlike oluşturmaktadır. Konu tüm araştırma/program/tasarım/yapım işine özgü bir kötü salgın halindedir. *Landscape Architecture Quarterly* dergisinin "Çocuklar En İyisini Bilir" konulu özel sayısında, bazı

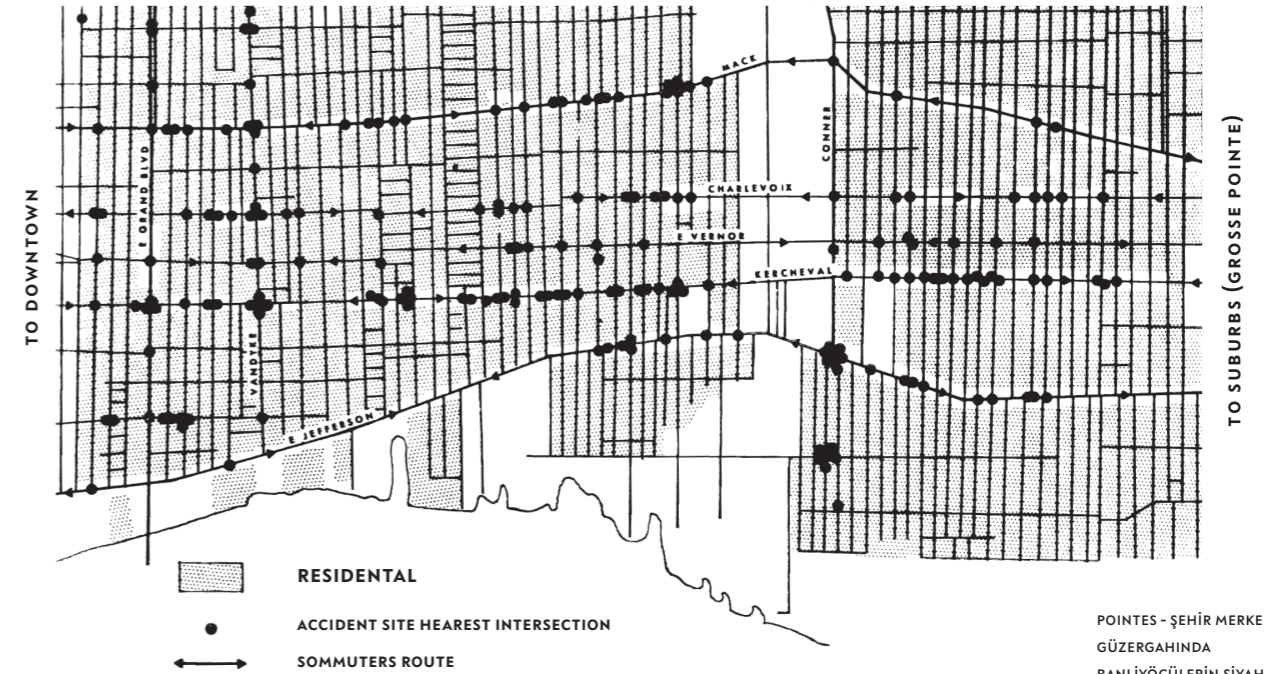
önemli araştırmacı/tasarımcılar, buldukları yeri yok sayarak, her şeyden önce var olmalarının arkasındaki mantığı sorgulamadan, oyun alanlarının geliştirilmesine yönelik şemalar sunmaktalar. Hatta yazısının başında Robin Moore, oyun alanlarının genelde “insan yaşamı için elverişsiz yerler”¹ olarak kabul edildiğini ifade etmekte; bu varsayımın, oyun alanı *fikri* için değil de, belirli oyun alanı tasarımları için geçerli olabileceğini durup düşünmemektedir. Türü ne olursa olsun, çocukların oyun alanını çok ender kullandıkları; makara kümelerine de, salıncaklara olduğu kadar ilgisiz kaldıkları sağlam kanıtlarla ispatlanmış olmasına rağmen, tasarımcılar oyun alanlarının iyi ve gerekli olduğuna hala inanıyor. Bence bunun sebebi, oyun alanlarının hangi gerçek sosyal rolleri üstlendiğini hiçbir zaman düşünmemiş olmalarıdır.

Bu sorun sadece oyun alanlarıyla da sınırlı değil. Araştırma/program/tasarım/yapım işindeki hiçbir ses –bağımsız bir kişi veya çeşitli kurumlara yayılmış– işverenin projesine gerek olup olmadığını sorgulamaz, hele o proje biraz bile olsa sosyal açıdan kabul görmüşse. İşin başından itibaren AVM, park, oyun alanı, öğrenci yurdu ve otobanlar, yapı çevrenin gerekli ve azaltılamaz öğeleri olarak kabul edilir. İyileştirilebilir, geliştirilebilir, büyütülebilir, güzelleştirilebilir ancak yok edilemezler. Bu tür varsayımlar, araştırma-yapım sürecinin tamamını bozmaktadır. Araştırmacı işe oyun alanlarının gerekli veya iyi olduğu varsayımıyla başlarsa, çocukların oyun alanlarındaki davranışları konusunda makul bir çalışma yürütemez. Araştırma verileri, bilinmeyen varsayımlarla kirleniyorsa, bu çalışma makul bir program üretemez. Hatalı programlardan işleyen tasarımlar elde edilemez. Dolayısıyla, örneğin, insanların tek ailelik bağımsız evlerde yaşamaları gerektiği varsayılırsa, apartmanları değil inşa etmek, gözümüzün önüne bile getiremeyiz.

Bu durumun var olma sebebi, çağdaş araştırma/program/tasarım/yapım prosedürlerinin katiyen kendilerinin dışına çıkıp, dünyanın işleyişiyle ilgili kendi olmazsa olmaz modellerini incelememeleridir. Bundan sonra yapılması gereken, oyun alanı fikrini sorgulamak. Yapacağımız her türlü araştırma, program, tasarım ve inşaat için gerçekleştireceğimiz sorgulamaya bunun örnek teşkil etmesi amaçlanmaktadır. Aslında, baştan beri ihtiyacımız olmayan şeylerin iyileştirilmiş örneklerinin yapımını durdurmak için bundan daha titiz bir yaklaşım da zaten gereksizdir.

En iyisini çocuklar bilir

Oyun alanı, çocukların oynaması için yetişkinler tarafından yaratılan, bazen de denetlenen bir yerdir. Derinlemesine düşünülmediğinde, kulağa iyi bir şey gibi gelen, çocuklar için yapılan, alkış gerektiren bir ideal güzelliştir. Ancak, çocuklar bir şey istemiyor. Bir oyun alanı sadece nerede, ne zaman ve neyle oynanacağını yetişkinlerin çocuklardan daha iyi bildiğinde anlam kazanır. Ama eğer çocuklar en iyisini biliyorsa –her şey de bunu kanıtıyor– o zaman oyun alanlarının yetişkinler tarafından yapılması bir anlamı yoktur. Hiçbir oyun alanına sahip olmayan Vermont, Wilmington’da oynayan çocukları titizlikle inceleyen Roger Hart şu sonuca varmıştı: “Tamamlanmış bir oyun yeri gerekli değildir... Çocuklar kendi oyun yerlerini kendileri yapar. Asıl önemli olan da süreçtir (bu



WHERE COMMUTERS RUN OVER BLACK CHILDREN ON THE POINTES-DOWNTOWN TRACK

Residential → İkamet bölgesi

Accident site at nearest intersection → En yakın kavşaktaki kaza yeri

Commuters' route → Banliyö ile şehir arasında gidip gelenlerin rotası

POINTES - ŞEHİR MERKEZİ
GÜZERGAHINDA
BANLİYÖCÜLERİN SİYAHİ
ÇOCUKLARI EZDİĞİ YER

Detroit Geographical
Expedition and Institute,
Saha Notları: Tartışma Raporu
No. 3: Detroit'teki Çocukların
Coğrafyası. Detroit, 1971.

yaratma süreci).”² Iona ve Peter Opie, az anılan ancak eşi benzeri bulunmayan araştırmalarında³ oynayan çocukları incelemiş ve daha da sade bir şekilde şöyle ifade etmişlerdi: “Çocukların bulunduğu yer oynadıkları yerdir.” Yetişkinler oyunun tarlalarda, ağaçların arasında olduğunu hayal eder ama çocuklar neredelerse, orada oynarlar. Tarla ve ağaçlar arasında büyüyorlarsa, orada oynarlar; ama sokaklarda ve köşe arsalarda büyüyorlarsa, oyun yerleri de orasıdır. Opie’ler köyde geçirdiği bir haftalık tatilden yeni dönen Londra’lı bir çocuktan bahseder. Köyü sevip sevmediği sorulan çocuğun cevabı şöyle olmuştur: “Sevdim ama orada Londra’daki gibi sokakta top oynamıyorum.”⁴

Yetişkinler sokakta top oynamaktan bir şey anlamaz. Bir randevuya geç kalmış veya bir an evvel eve varmak isteyen sürücü, bir-iki dakika kazanmak için aceleyle ara yollardan giderken, sokakta hopyayıp sıçrayan bir grup kaykaycının arasından geçmek için kağın arabası gibi yavaşlamak istemeyecektir. Bu durumda çoğunlukla birinin canı yanar; o da genellikle bir çocuk ama bazen de köpeği olur. Ve bu olay sadece şehir merkezinde olmaz. Bu akşam *Associated Press* bir fotoğraf yayımladı. Yüzünde büyük bir acı görülen küçük bir çocuk, Washington, Vancouver’daki evinin önünde yer alan geniş kaldırımda oturuyordu. Omuzunun arkasında, üzerinde yazı olan bir tabela görünmekteydi: “Lütfen yavaşlayın. Dün köpeğime çarptılar. Yarın kardeşlerimden biri olabilir.” Resmin altında şöyle yazıyordu: “Lewis Jackson, 6, geçtiğimiz hafta hız yapan bir otomobilin, köpeği Her-

bie'ye çarpmasının ardından, evinin bahçesine diktiği tabelanın altında oturuyor. Köpek iyileşmekte ama Lewis sürücülerin bundan sonra mutlaka daha yavaş gitmelerini istiyor.”⁵ Bu olay kardeşinin başına da gelebilirdi ve ertesi gün binlerce sokakta, onun veya başkasının kardeşinin başına geldi.

Bu birkaç kere tekrarladıktan sonra, çocukları sokaklardan toplamak için yine sesler yükselmeye başladı. Ve hep “çocuklar sokaklardan alınacak”; hiçbir zaman otomobiller değil. Ne de olsa yetişkinlerin kafasında yollar otomobiller içindi, insanlar için değil. Hızla geçip gitmek içindi, emeklemek için değil. “Sokaktan uzak dur canım, yoksa yaralanabilirsin.” Otomobil çağında, yolların Henry Ford doğmadan çok önce insanlar (çoğunlukla) ve at arabaları için yapıldığını unutuyoruz, veya görmezden geliyoruz. Basmakalıp denklemler kafamızın içinde mizahi şiirler gibi dolaşiyor: sokaklar = otomobiller, çocuklar = oyun alanları.

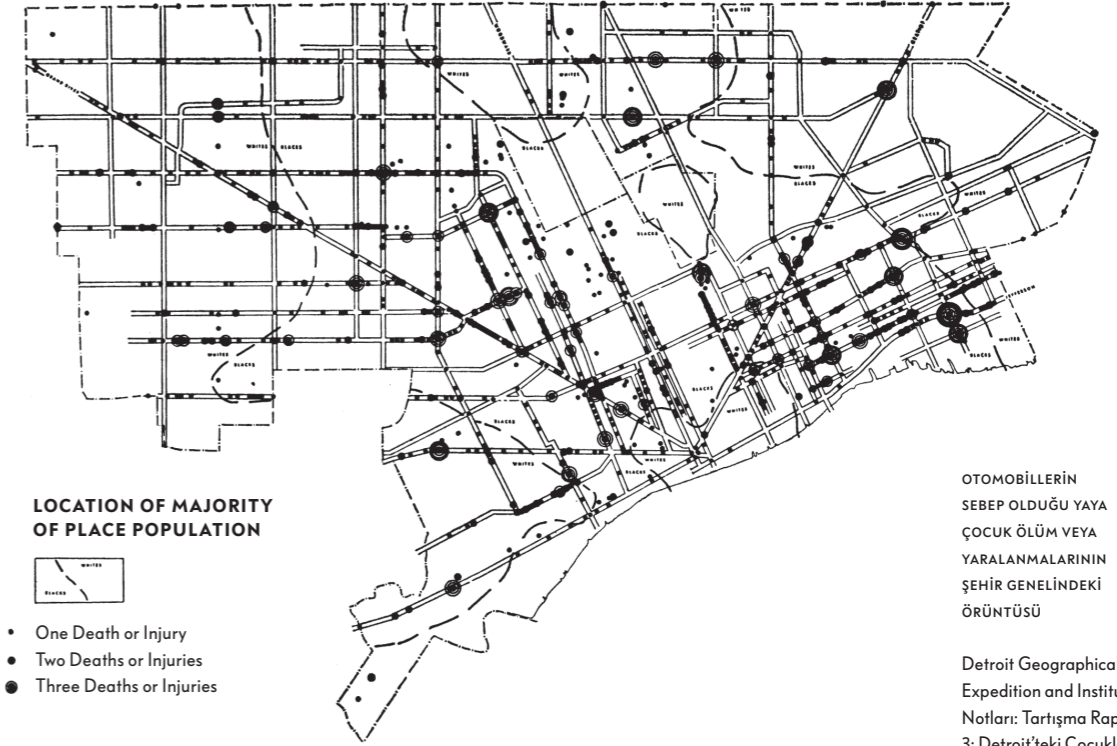
Gözle görülen gerçek, sokaklar = çocuklar olmasına rağmen, tereddüt bile etmeden onları oyun alanlarına sokmak üzere harekete geçiyoruz. Kuzey Carolina, Raleigh'den bir anne, Frances Gettier'nin sözleri bunun tipik bir örneğini teşkil ediyor:

Buralarda pek park yok. Çocuklarım sokakta oynuyor ve bu beni çılgına çeviriyor... Mahalledeki gençlerin ne yaptıklarını, en çok neyi sevdiğilerini görmek için onların oyunlarını izlemeye başladım. Sokakta top oynuyorlardı ama asıl merakları kaykaydı. Bir araba kaykay yapan çocuklardan birine çarptı. Bir şey olmadı ama çok daha kötü olabilirdi. Çocukların sokaklarda değil, bir parkta oynamaları için çaba sarf etmeye o zaman karar verdim.⁶

Hiç de alışılmadık olmayan bu tepki, sadece ABD'de yılın herhangi bir gününde bin kere tekrar ediyor. Ancak, bu örnek genelde görülenlerden sadece biraz daha saçma. Gettier'in amacı, mevcut bir parktaki hendeğe zikzak şeklinde asfalt yollar yaparak, çocukların kaykay yapmak için sokak ve kaldırımları kullanmalarının önüne geçmek. O zaman çocukların gidecek bir yerleri olmuş olacak. Bu düşünceyi açarsak şu sonuç çıkıyor: Çocuklar evlerinin önünde, kaykayla kaymak üzere tasarlanmış zeminlerde kayarken, oradan –yüz kilometre hızla– geçen arabaların çocuklardan birine çarpmaktan kıl payı kurtulduğu için korkudan ödü patlamış öfkeli sürücüsü, ödediği vergilerle özel kaykay parkı yapıldığı halde, neden hala çocukların sokaklardan vazgeçip, parka gitmediklerini avaz avaz bağıarak sorgulayabilir.

Ancak iş sadece kaykayla ya da çocuklara çarpmamakla bitmiyor. Bahsi geçen konu, birçok farklı oyun ve sıklıkla tekrarlanan ciddi yaralanma veya ölümler. Aslında kaykay, bisiklet, motorsuz araba, go-kart gibi şeyler sokaklar için yapılmıştır. Eğer bunlardan birini kullanmışsanız, kaldırımlardaki pürüzlerin kaykay yaparken kötü düşmelere sebep olduğunu, kaldırım taşlarından yürüyüş hızının üstünde bir hızla geçilirse bisiklet jantının yamulacağını, motorsuz arabaların ve go-kartların kaldırım kenarlarında gidemediğini bilirsiniz. Bunlardan başka daha birçok sokak oyunu sayabiliriz, çünkü hem sokaklar hem de çocuklar oradadır.

Bu yaz gençler arasında çok sevilen “Four Square” [dört kişiyle oynanan bir top oyunu] hızlı ve rekabetçi bir oyundur. Brookhaven mahallesinin gençleri, sokaklara çiz-



LOCATION OF MAJORITY OF PLACE POPULATION

- One Death or Injury
- Two Deaths or Injuries
- Three Deaths or Injuries

OTOMOBİLLERİN SEBEP OLDUĞU YAYA ÇOCUK ÖLÜM VEYA YARALANMALARININ ŞEHİR GENELİNDEKİ ÖRÜNTÜSÜ

Detroit Geographical Expedition and Institute, Saha Notları: Tartışma Raporu No. 3: Detroit'teki Çocukların Coğrafyası. Detroit, 1971.

CITYWIDE PATTERN OF CHILDREN'S PEDESTRIAN DEATHS & INJURES BY AUTOMOBILES

Location of Majority of Place Population, Blacks/Whites → Nüfusun Çoğunluk Bölgesi, Siyahiler/

Beyazlar

One death or injury → Bir ölüm veya yaralanma

Two death or injury → İki ölüm veya yaralanma

Three death or injury → Üç ölüm veya yaralanma

dikleri Four Square şekilleri üzerinde, hemen her gün sabahtan akşama kadar ne kadar hızlı ve çevik olabileceklerini deniyor. Sıcak kaldırım üzerinde yalınayak oynamalarına rağmen, sıcaklık heveslerini kaçırmıyor. Yedinci sınıftaki Alison şöyle diyor: “Mahalledeki çocukları oyuna çağırıyoruz, bir de bakıyoruz sokaklar doluvermiş.”⁷

1976 yazında Kuzey Carolina, Raleigh sokaklarında hemen her yaşta çocuk tarafından grup halinde oynanan klasik elim sende dahil olmak üzere başka oyunlar da vardı. Bunların bazıları oyun alanlarında (zamanımızın oyun alanı tasarımcıları bu oyunlar için gereken geniş ve açık alanları temin etmedikleri için genellikle basketbol sahalarında) oynanıyor, ancak hepsi sokaklarda da oynanıyordu. Arabalar yaklaştığında çocuklar kaldırımın kenarına çekiliyordu. Ciddi kaza görmedim, sadece birkaç kez az kalsın kaza oluyordu.

Ancak, çocuklara çok sık çarpılıyor. Gwendolyn Warren şöyle diyor:

Ulaşımın esas sorunu, her gün işe gidip gelenlerin trafiğidir. Detroit'in yerleşim şekline göre, ortada şehir merkezi, onun dışında da çevre yolları vardır. Detroit merkezinin hemen dışındaki büyük çevre yolu da siyahilerin mahallesidir. Şehir

merkezinin dışındaki bir buçuk kilometrelik alanda akan tek yönlü trafik bu mahallenin ortasından geçiyor. İşe gidip gelenlerin yarattığı trafik yüzünden, bu yol üzerindeki bir köşede altı ayda altı çocuk öldü. Tabii bu çocukların ölümleri, yaralananların durumu veya her ne olduysa, başka şeyler olarak yansıtıldı. Şehir merkezinde Burroughs'da çalışan ve Southfield'e gitmekte olan bir iş adamının, trafikte siyahilerin mahallesinden geçip benim insanlarımı –siyahi çocukları– öldürdüğünü hiçbir zaman söylemediler. Polisin tuttuğu kayıtlarda bile aradığımız bilgilere ulaşamadık. O çocuğun tam olarak kaçta, nerede, nasıl ve kim tarafından öldürüldüğü konusunda polisten bilgi alabilmek için araya politikacıları sokmak zorundayık. Bunun bir kalıp oluşturması “kazara” olmadığını gösteriyor. Şehrin göbeğindeki otobanlar acaba o şehirde oturan insanlar için mi yapıldı? Dışarıdan bakınca öyle olmadığı açıkça anlaşılıyor.⁸

Warren haklı: Buradaki iki şekilde de görüldüğü gibi, acelesi olan yetişkinler, oynayan çocukları çığnıyor. Şekillerde görünmeyen ise, yoğun mesai saati trafiğinin gerektirdiği yol genişletme çalışmaları sırasında yok edilen ve hepsi de çocukların oyun yeri olan, ağaçlıklı yollar, kaldırımlar ve bahçelerdir. Jean Jones, Detroit'in merkezinde yaşayan siyahi çocukların yapmaması gerekenleri şöyle ifade ediyor:

Crosse Pointe Woods, Cook Yolu üzerindeki “Dikkat, Bisiklet Yolu” gibi otomobil sürücülerini için uyarı levhalarının bulunmadığı işlek yollarda bisikletlerine binmeye mecbur olmamalıdır. Ayrıca John R. ve Bush sokaklarının bazı kısımlarında olduğu gibi, “güvenli” mahallelerine kaçarken masum çocukları sinek gibi ezen banliyöcülerin kaynadığı kalabalık yollardan sadece bir-iki metre ötedeki evlerinin bulunduğu yerlerde oynamak zorunda da olmamaları gerekir.⁹

Buna ekleyebileceğim tek şey var, o da Detroit'in merkezindeki durum epey kötü olsa da, banliyölerdeki durumun da çok farklı olmadığıdır. Orada da aceleci yetişkinler çocukları öldürüyor. Bu konuda bir oyun bile yapılmış. Exidy adlı bir Kaliforniya şirketinin geliştirdiği Death Race [Ölüm Yarışı] adlı bilgisayar oyunundaki amaç, yayaları ezmek. Bir şirket sorumlusu, Paul Jacobs, “İnsanlar yayaları ezmekten zevk alıyorsa bırakın ezsinler!”¹⁰ diyor. Veya bırakın, “Çocukları sokaklardan alın!” diye bağırma devam etsinler. Bu çığıktan dolayı bir kalp ağrısı duymuyorum. Sadece neden sokaklardan alınması gerekenin hep çocuklar olduğunu, hiçbir zaman otomobiller olmadığını merak ediyorum.

Avluda oynayan “genç insanlar”

Hiçbir zaman otomobiller değil. Sokakta süregelen çocuklar ve büyükler çekişmesinin yeni bir şey olduğunu, modern otomobille ve çocuklarımızın güvenliğiyle ilgili olduğunu düşünüp kendimizi avutmayı severiz. Güzel bir düşünce ama doğru değil. Yetişkinler çocukların sokaklarda olmasını hiçbir zaman istememiştir. İnatçı bir sürücü ile sokakta oynayan bir grup çocuk arasında geçen olayı anlattıktan sonra, Opie'ler şöyle devam ediyor:

Bu anlaşmazlıkların tuhaf tarafı şu ki, oynadıkları yerler konusunda çocukların her zaman başı belaya girmiştir. On dokuzuncu yüzyılda, Londra sokaklarının çocukların paraşütlü top ve çelik çomak oyunlarından geçilmez olduğundan devamlı şikayet edilirdi. Richard Steele'in yazdığına göre, Stuart döneminde Royal Exchange [Borsa] civarı davetsiz sporcularla dolmuş ve “oyuncakları ve toplarıyla birlikte bu talihsiz gençleri” oradan kovalamak için bir mübaşir tutulmuştu. Ortaçağda, İngiltere'deki bütün kızların ve erkeklerin oynayabileceği kadar çayır çimen varken bile, gençler uygun olmayan yerlerin cazibesine kapılırlardı. 1332'de ise, Parlamento toplantı halindeyken Westminster Sarayı çevresinde çocukların ve diğerlerinin oynamasının yasaklanması gerekmişti. 1385'te Londra Piskoposu, St. Paul Kilisesi'nin etrafında oynanan top oyunları konusunda sesini yükseltmek mecburiyetinde kalmış, 1447'de ise Devonshire'da Exeter Piskoposu, dini tören sırasında bile “genç insanların” avluda birçok top oyunu, hatta tenis bile oynadıklarından ve avlunun duvarlarını kirletip, pencere camlarını kırdıklarından” yakınmıştı.¹¹

Yetişkinlerin bulunduğu yerlerde çocukların oynamasının tasvip edilmediğine dair dağlar kadar örnek (ben şahsen ne zaman Bay Miller ile benim oturduğumuz apartmanın önündeki kaldırımda arabama binsem, onun oyun oynayan çocuklarla ilgili bir şeye çok hiddetlenip ödümü kopardığını hiç unutamıyorum), oyun alanı fikrinin daha ziyade yetişkinlerin kendi kendilerine hizmet niyeti taşıdığını düşündürür. Çocukları sokaklardan, bahçelerden, ayakaltından toplayıp oyun alanlarına doldururken, yetişkinler çocuklardan çok kendilerini düşünüyorlardı. Bu bencilliği, çocukların güvenliği için sözüm ona duyulan sahte endişeyi ahlak kisvesi altına saklamayı ilk kez mümkün kılan otomobil olmuştur. Ne güzel bir fikir! Çocukların iyiliğini bahane ederek onları özel yerlere koyar – ismine oyun alanı diyelim – sonra da orayı kapatırız. Ses çıkarmasınlar diye de, bir demir çubuktan sallanmak veya eski bir tahta makaranın üstüne çıkıp inmek gibi yapılacak harika şeylerle doldururuz. Artık çocuklarımızın iyiliğini düşünüyormuş gibi yapmamıza da gerek yok. Sokaklar, çocukların bizimle rekabet edemeyecekleri tehlikeli yerler, bundan artık eminiz. Bizimle o mekanların kullanımı için savaştıklarında, biz kazanırız, onlar ölür.

Çocuklar tarihte de yetişkinlerin ayaklarına dolanmış olsalar bile, bugün bu durumun daha fazla yaşandığının farkındayım. Dikkatimi çeken diğer bir nokta da, yetişkinleri çocukları için endişelenmekten kurtaran başlıca iki kurum olan okul ve kreşlerin, aynı zamanda oyun alanlarının en önemli iki müşterisi olduğudur. Bugün oyun alanları, çocukları sadece yetişkinlerin bulunduğu yerlerin dışında değil, aynı zamanda onların zamanının da dışında tutar. Açık sözlü olmak gerekirse, oyun alanları çocukların her bakımdan yetişkinlerden uzak tutuldukları (onlara bakmak için maaş alan birkaç kişi dışında) birer gettodur.

Bunun yetişkinler için iyi bir şey olup olmadığını sormadan önce, çocuklar için iyi midir diye soralım. Cevap kesin bir “Hayır” olacaktır. Hart'ın, gerek kendi deneyimleri, gerekse psikoloji konusunda yaptığı kapsamlı okumalar sonucunda vardığı kanılardan biri şudur: “Oyun, yetişkin hayatında gerekli olan becerilerin doğrudan alıştırmasıdır.”¹² Bu da çocukların oyun alanlarında kalmayıp, sokaklarda oynamalarının önemli neden-

lerinden biridir. Çocuklar yetişkinleri severler. Dünyadaki en önemli insanların –ebeveynlerinin– yaptıklarını yapmak isterler. Onlara yakın olmak, onların etrafında olmak, yaptıkları işlerin ciddiyetini ve gerçekliğini, onları yetişkinlerin bulunduğu mekanlarda yaparak doğrulamak isterler. Bunlar bizim için oyun olabilir ama çocuklar için hayattır. Hart'ın dediği gibi, "Çocuklar 'hareketin olduğu yerde' oynamayı ve öğrenmeyi sever, kapatıldıkları özel yerlerde değil. Değer taşıyan sosyal eğitimin büyük kısmı rastlantısaldır, dolayısıyla çocukları büyüklerden ayırmak bu sürece sekte vuracaktır... Tırmanılacak ağaç ve şekillendirilebilecek toprak olduğu sürece, çocuklar evlerinin önündeki bahçelerde oynamayı tercih ederler."¹³

Yetişkinlerle bir arada olmanın getirdiği olumlu faydalardan başka, bahçe, sokak, meydan, demiryolu rayları, oturma odası veya mutfak gibi yetişkinlerle ilişki içinde oynamanın ayrıca bazı avantajları vardır. Oyun alanındaki oyun, tek, homojen ve steril bir çevrede gerçekleşir. Başka yerlerdeki oyun ise, çok çeşitli, çok yönlü, pratik ve dinamik ortamlarda gerçekleşir. Sokakta oynamanın çekiciliğini savunan Opie'ler şöyle demektedir:

Çocuklar buldukları yerde oynarlar. Başlamak için sabırsızdırlar, sokak ön kapıdan daha uzakta değildir, çay hazır olduğunda da çağrıldıklarını duyacak kadar yakındadırlar. Gerçekten de evlerinin önündeki sokak, sanki onlara aittir, hatta belki ailenin oturma odasından bile daha çok. Ayrıca sokak, yönetimlerin onlara sunduğu herhangi bir tesisten de daha önemlidir... Acaba çocukların kalabalık ve kışkırtıcı ortamları oyun mekanları olarak ısrarla tercih etmesi, çocukluk gettolarında bir şeylerin düzgün gitmediğini bize anlatmıyor mu? Göreceğimiz üzere, çocukların en büyük zevki, boş arazilerde bulunmaktır ama bir yandan da kendilerini yetişkin dünyasından tümüyle ayırmak istemezler.¹⁴

Baltimore ve Annapolis, Maryland'in şehirde ve banliyöde yaşayan ikinci ve dördüncü sınıflardan seçilmiş yüz siyahi öğrenci ile yaşam alanları konusunda yaptığı kapsamlı araştırmasında, Tindall şunları kaydetmişti:

Çoğunlukla, her iki gruptaki ikinci sınıf öğrencileri, içinde yaşadıkları evin yakınındaki yerleri kesinlikle tercih ediyorlar. En fazla dile getirdikleri mekanlar ise kendi arka bahçeleri, okul bahçeleri, arka sokaklar, evlerinin önündeki çimenler ve kaldırımlar, öndeki basamaklar ve yolun yukarısı. Çocuklar çoğu kez kendi evlerini tercih ettiklerini özellikle belirttiler.¹⁵

İkinci sınıftakilerin kesinlikle sevmedikleri ve gitmedikleri yerler "kalabalık sokaklar, evlerinden çok uzaktaki yerler, boş evler, barlar ve meyhaneler ve iki keresinde sinemalar..." olarak belirlendi. Sebep de korku idi: "bir araba tarafından ezilme veya çarpılma korkusu, kaybolma korkusu, köpek korkusu, daha büyük çocuklar tarafından tartaklanıp dövülme korkusu, evden çok uzaklaştığı için ebeveynleri tarafından cezalandırılma korkusu."¹⁶ Tindall'ı şaşırtan bulgulardan biri, dördüncü sınıftakilerin de, şehir merkezinde veya banliyöde oturup oturmamalarından, bisiklet sahibi olup olmamalarından bağımsız olarak, aynı korkuları paylaşıyor olmalarıydı. Sonuç olarak:

Çocuk hangi çevreden gelirse gelsin, faaliyet noktalarının büyük sıklıkla ev merkezli olması bize, evlere yakın bölgelerin rekreasyon fırsatlarına ve kaynaklarına daha uygun olduğunu, çocukların kendilerini buralarda daha az tehdit edilmiş hissettiğini... bisikletlilerin de, bisikletsizlerin de bir grup olarak çoğunlukla ev merkezli olduklarını göstermiş oldu.¹⁷

Hart'ın New England'ın bir küçük kasabasında yürüttüğü araştırma, Opie'lerin Londra'dan kırsala İngiltere'nin değişik bölgelerinde yaptıkları çalışma ve Tindall'ın Maryland şehir merkezi ve banliyösünde yaşayan siyahi çocuklar üzerindeki gözlemleri aynı sonuca işaret ediyor. Çocuklar evlerine yakın olan bahçelerde, sokaklarda ve yerlerde kılıp oynamayı seviyorlar.

Boş arazi

Sokakta ve bahçelerde oynamanın çocuğa getirdiği faydanın ötesinde, oyun alanlarının orada oynayan çocuk için dezavantajı vardır. Robin Moore, okullardaki oyun alanlarını "çocukların birbirini imha ettiği yerler"¹⁸ olarak nitelendirmekle birçoğunun duygularını ifade etmiş oluyor. Opie'ler çocuklara oyun alanında hangi oyunları oynadıklarını sorduklarında, sıklıkla "etrafta dolaşıp insanları sinirlendiriyoruz" cevabını aldıklarını anlatıyor ve şu sonuca varıyorlar:

Eğitimciler, psikologlar ve sosyal bilimcilerin çocukları inceledikleri yerler olan oyun alanlarına çocuklar sürüler halinde doldurulduğunda oynadıkları oyunlar, sokakta veya boş alanlarda oldukları zamanlara göre çok daha saldırganlaşmaktadır.¹⁹

Ancak, her ne kadar kaykaylar sokak için tasarlanmış ve çocuklar yetişkinleri gerçekten seviyorsa olsa da, devamlı olarak onların yanında olmak istemiyorlar. Bazen çocuklar yetişkinlerden, hatta diğer çocuklardan uzaklaşmak isteyebilir. Her iki durumda da, son gitmek isteyecekleri yer bir oyun alanı, hatta herhangi bir sterilize edilmiş, düzenlenmiş, temizlenmiş, düzgün bir oyun mekanı olacaktır. Robert Paul Smith, çocukların kaçıp gitmeyi sevdiği mekanlara "boş arsa"²⁰ diyor. Ben "vahşi orman" demiştim. Opie'lerin verdiği isim ise "boş arazi".

Çocukluk çağı edebiyatında görülen sayısız delil, çocukların doruktaki deneyimlerinin sinemaya veya ailece plaja gitmeleri değil, kullanılmayan, otlarla kaplanmış, sessiz yerlere kaçmaları olduğunu açıkça gösteriyor. Bir çocuk için bir çöp dökme alanı, bir çiçek bahçesinden daha heyecan verici, yıkılmış bir ağaç, bir heykelden daha ilginç, çamurlu bir patika, çakıllı bir yaya yolundan çok daha eğlencelidir. Buna rağmen, büyüklerin inandığı efsane, "çevredeki imkanların azami kullanımı"ni sağlamak için her şeyi kırmak, döşemek, düzleştirmek, temizlemek, cicileştirmek, ekonomik çıkar sağlayacak şekle getirmek gerektiğidir.²¹

Bunun farkına varan üçkağıtçı tasarımcılardan biri, hurdalık ve boş arsa yaratıl-

ması fikrini ortaya attı. Ancak, bu deneyimlerin onaylanması ve organize edilmesi, ama- ca ters düşüyor ve onları yetişkinlerce planlanmış, yetişkinlerce tasdik edilmiş yetişkin dünyasından uzaklaştırmayı başaramıyor. Ayrıca, boş arsa hazırlamak isteyecek mahalli örgütlenme sayısı şüphesiz fazla değildir. Bu yerler göz zevkini bozacak ve şüphesiz her türlü sağlık ve güvenlik kuralını da çiğneyecektir. Orta yolu bulmak için macera oyun alanları öneriliyor: onlar ne geleneksel oyun alanları kadar uysal ne de bir “vahşi orman” kadar yabancı. Ancak, bütün benzer orta yol çözümler gibi, macera oyun alanları da ne çocukların ne de yetişkinlerin beklentilerini karşılar ve son derece sahte bir mantığın ürünüdür. Tek tasarım amacı, iki ton ağırlığındaki bir metal yığını otoyolda hızla giderken taşımak olan bir lastik simidin, herhangi bir salıncak, bir tahterevallli veya bir kaydıraktan daha fazla “saklı oyun potansiyeli”ne sahip olduğunu henüz kimse anlatabilmiş değil.

Kuzey Carolina, Raleigh şehir merkezinde, öğrencilerimin okul yaşındaki çocuklar ve salıncak setleri konusunda yaptığı bir inceleme, salıncakların kimsenin aklına gelmeyecek amaçlara sahip olduğunu göstermiştir. Tipik bir salıncak, büyümekte olan çocuğa ihtiyacı olan değişik kullanımlar sunar. Yeni yürümeye başlayanların yavaş sallanmasından, ergenlerin çılgınca sallanmasına, sonra da daha büyüklerin aralarında konuşurlarken sakin bir şekilde sallanmalarına kadar herkes salıncaklardan faydalanabilir. Salıncak ayrıca aktif bir şekilde başka oyunların parçası da olabilir. Çocuklar salıncakların arasından bisikletleriyle geçer, dik direklere tırmanır, üst borularda denge denemeleri yapar. Başka oyunlar da denenir ve bunlar, çoğu yetişkinin sınırlı hayal gücünde değil, bir çocuğun çok verimli hayal gücünün en uzak sınırlarında biter. Massachusetts, Worcester'daki tam teçhizatlı bir şehir parkında yaptıkları incelemede Garside ve Soergal, çocukların kullanım şekli- ni araştırmış ve *parkın içindeki* (benim italiklerim) beş yaşından on dört yaşına kadar olan tüm çocukların yaklaşık yüzde ellisinin salıncaklar bölümünde bulunduğunu saptamışlardır.”²²

O zaman neden salıncaklar sevinç içindeki çocuk grupları tarafından yirmi dört saat boyunca kullanılmıyor? “Tek amaçlı bir oyun ekipmanı” olduğu için değil – böyle bir hayvan türü sadece tasarımcıların kafasında var. Çünkü salıncaklar *oyun alanlarının içindedir ve oraya aittir* ve çocuklar gettoya kapatılmaya ancak günün belirli bir süresi boyunca katlanabilirler. Bu sorun yaratıcı tasarımla değil, tasarım dışında çözülebilir. Çocukları kendi hallerine bırakın!

Yılın tasarım-yok ödülü

Oyun alanları hakkında söylediklerimi toparlayayım. Oyun alanları başarısızdır, çünkü çocukları yetişkinlerden ayırırlar; ama buna rağmen, onların yetişkinlerden kurtulmalarını sağlayacak bir yöntem de önermezler. Oyunu yaşamın geri kalanından ayırarak, çocuğun büyüklerin yakınında veya onlarla birlikte olma ihtiyaç ve isteğini ihlal ederler. Oyun alanları çoğu zaman, çoğu çocuğa akşam yemeği veya uyku zamanının geldiği seslenildiğinde duyacak kadar eve yakın olma ihtiyacını da karşılayamaz. Çocukların yetişkinlerden kaçıp özel veya sessiz veya tehlikeli veya maceralı yerlere sığınma özlere de oyun alanlarında giderilemez. Oyun alanları, soyutlama yanlısı niyetler doğrultusunda,

da, çocukları ayakaltından çekip göz önünde bulundurmaya yöneliktir. Oyun alanlarını destekleyen birinin bile dediği gibi, “Oyun alanları ve oyun, çocukları meşgul etmek için gerekli belalar olarak kabul edilirdi.”(23) Bu anlayışa göre, bir kafes de aynı işi görebilirdi. Şans eseri veya değil, bakış açınıza bağlı, oyun alanlarının başarılı birer kafes olduğu da söylenemez. “Oynayacak yer yok ki” denilen şehir merkezlerinde bile, oyun alanları çocukları sokaklardan, kaldırımlardan, kapı girişlerinden uzak tutamıyor. (Bunun bir örneği için bkz. Cozzens, 1971.)²⁴

O zaman neden büyük paralar sarf edip, durmadan oyun alanları yapıyoruz? Baltimore'daki bir koç bu durumu şöyle izah ediyor:

*Biraz koruma satın alıyorsun. Devlet neden şehir merkezindeki oyunlar için o kadar para veriyor? Çocuklara olan sevgisinden mi sanıyorsunuz? Hiç de öyle değil! Parayı veriyorlar çünkü vermezlerse şehirlerinin gözden düşeceğinden korkuyorlar.*²⁵

Çocuklarımıza dikkatimizi vermiyoruz ve kendimizi aklamak için oyun alanları yapıyoruz. Kalbimizin köşesinde bizi durmadan rahatsız eden bir his, dünyamızın kötüye gittiğini söylüyor. Biz de etrafı tel örgüyle çevrilmiş birkaç dönümlük bir yere sekiz-on tane eski araba lastiği koyarak durumu kurtarabileceğimizi düşünüp kendimizi aldatıyoruz. Onları yapıyoruz, çünkü çocuklarımızın “bir şeyler yapıyor” olmalarından korkuyoruz ve böyle bir şeyin oyun alanında yapılamayacağını biliyoruz. Acı sonda, onları sokaklarımızda öldürürken, “Münasebetsiz çocuklar, oyun alanında olmalıydılar!” diyebilmek için yapıyoruz.

Çevrenin geri kalan kısmı da olumlu ve destekleyici olduğu sürece, ben oyun alanlarına karşı değilim. Bir dolu oyun alanında büyüdüm, parkları çok sevdim ve oralarda çok vakit geçirdim. Bu güzel mekanlarda, yan kapıda oturmayan insanlarla tanışabilirsiniz, güneşin veya yıldızların altında basketbol oynayabilirsiniz, salıncakta heyecanla yükseklere çıkıp, asfaltta ayaklarımızı sürüyerek bir anda durabilirsiniz, kaydırakta aşağıdan yukarıya doğru diğer çocukları kovalar veya onlardan kaçabilirsiniz, ağaçların gölgelediği büyük bir kum havuzunda oynar veya içeri girmek zorunda kalmadan çeşmeden su içebilirsiniz. Oyun alanları gerçekten harika yerler olabilir. Bana garip gelen, oyun alanı yapmanın, bizi başka yükümlülüklerimizden kurtardığını düşünmek; oyun alanı yapınca, çocukların evlerinin önündeki sokakta oynamalarının yasaklanabileceğini sanmak; oyun alanlarının yolları güvenli, vatandaşları ahlaklı kılacağını varsaymaktır. Bence ahlaklı olmayan, oyun alanlarının, yetişkinlerin çocuklardan hoşlanmadıklarını gizlemek üzere yapılmıştır. Bu hastalığın çaresi, kaldırım taşında veya baklava desenli metal çitlerde bulunmaz.

İşveren, bir oyun alanı –veya bir yurt, bir AVM, bir eğlence merkezi veya bir apartman kompleksi– projesi talebiyle bir tasarım ekibine başvurduğunda, o ekip yapıdan beklenen işlevi sorgulamak zorundadır, ve çocukların oynamak için bir yere ihtiyaçları olduğu savı yanıt olarak kabul edilmek için yeterli değildir. Eğer o zamana kadar oynayacak bir yerleri yok idiyse, o çocuklar ne biçim bir yerde yaşıyorlardı? Sorun çocukların yollarda ölüyor olması ise, çözüm oyun alanında değil, yollardadır; sorun çocukların çok fazla televizyon izlemeleri ise, çözüm oyun alanında değil, evlerdedir; sorun çocukların sokakta

arabaları tamir etmeleri ve dolayısıyla “mahallenin düzeyini düşürmeleri” ise, çözüm oyun alanında değil, komşularda, onların estetik ve toplumsal hislerindedir.

Bazen bir tasarım ekibinin işverene verebileceği en büyük hizmet, hiçbir şey tasarlamamak ve “Bu sorunun elle tutulur bir çözümü yok. Size yardım edemeyeceğiz.” veya “Oyun alanına ihtiyacınız yok. Sokaklara kasis koyun. Belediyenize başvurun.” demek olacaktır. Bence, bizi birçok para sarf edip, bir tane daha başarısız oyun alanı yapmaktan kurtardıkları için, buna benzer servislerde bulunan tasarımcılara ödül verilmeli. “Yılın tasarım-yok ödülü”ne ihtiyacımız var; hatta bir düzine “Yılın tasarım-yok ödülü”ne ihtiyacımız var. Tasarımcılara, araştırmacılara, inşaatçılara ve programcılara ücretlerinin tümünü ödeyip, tasarlamama, programlamama bilgeliğini gösterip, bazı şeyleri oluruna bıraktıkları için onlara minnettar olmalıyız. Ancak, bunun gerçekleşebilmesi için araştırmacıların, programcıların, tasarımcıların ve inşaatçıların kendilerine ve yöntemlerine uzaktan bakmayı öğrenip, temel soruyu sormaları gerekir: Nasıl iyi yapılabilir değil, hiç yapılmasa daha mı iyi olur?

O parmaklığı yapmayın – çocuklar onsuz yapılabilecek bir şeyler bulur.



Bu yazıyı bitirdiğim akşam, *The Raleigh Times* gazetesinin Hotline [yardım hattı] sütununda aşağıdaki mektubu gördüm. Adı geçen Ridgewood bölgesi, ağaçlı geniş bahçeler içinde büyük evlerin bulunduğu, çok kalabalık olmayan, ailelerin “çocukların oynayacak yerleri olması için” taşındıkları bir banliyö. Bahsedilen sokakların hiçbirinde fazla trafik bulunmuyor. Gerisini izaha gerek yok.

Şehrin sokaklarında kaykay yapan çok sayıda çocuk olmasından şikayetçiyim. Ridgewood bölgesinde özellikle iki nokta dikkatimi çekti: Biri Leonard Sokağı, öbürü de Dixie ile Kilise yollarının kesiştiği köşenin yakınları. Orada her zaman kaykay yapan çocuklar oluyor ve birine çarpacağıym diye ödüm patlıyor. Acaba ebeveynler bunun ne kadar tehlikeli olduğunun farkında mı? Belki bu yazımı okuyup çocuklarını sokaklardan uzak tutarlar. Bayan R. J.²⁶

NOTLAR

- 1___Moore, Robin. “Anarchy Zone: Encounters in a Schoolyard.” [Anarşi Bölgesi: Bir Okul Bahçesinde Karşılaşmalar], *Landscape Architecture Quarterly* (Ekim 1974): 364.
- 2___Hart, Roger. “The Genesis of Landscaping: Two Years of Discovery in a Vermont Town.” [Peyzaj Tasarımının Başlangıcı: Bir Vermont Kasabasında Keşfin İki Yılı], *Landscape Architecture Quarterly* (Ekim, 1974): 357.
- 3___Opie. Iona ve Peter Opie. *Children’s Games in Street and Playground* [Sokak ve Oyun Alanında Çocuk Oyunları]. Londra: Oxford University Press, 1969.
- 4___A.g.e., 10.
- 5___Strattner, Ayn. “Summer Games.” [Yaz Oyunları] *The Raleigh Times*, 27 Temmuz 1976.
- 6___Wogan, Lynne. “Skate Park: Citizen Works to Get Kids off City Streets.” [Kaykay Parkı: Vatandaş Çocukları Şehir Sokaklarından Çekmek için Çalışıyor] *The Raleigh Times*, 20 Nisan 1976.
- 7___Strattner. “Summer Games.”
- 8___Warren, Gwendolyn. “About the Work in Detroit.” [Detroit’teki İşler Üzerine] *Field Notes: Discussion Paper No 3: The Geography of the Children of Detroit* içinde, 12. Detroit: Detroit Geographical Expedition, 1971.
- 9___Jones, Jean. “The Political Redistricting of Detroit.” [Detroit’in Politik Açıdan Yeniden Bölgeleştirilmesi] *Field Notes: Discussion Paper No 3: The Geography of the Children of Detroit* içinde 43. Detroit: Detroit Geographical Expedition, 1971.
- 10___“Death Race.” [Ölüm Yarışı], *The Progressive* (Haziran 1976): 17.
- 11___Opie ve Opie. *Children’s Games* içinde, 11.
- 12___Hart. “The Genesis of Landscaping.”: 361.
- 13___A.g.e., 361-362.
- 14___Opie ve Opie, *Children’s Games* içinde, 10-11.
- 15___Tindall, Margaret. *The Home Range of Black Elementary School Children: An Exploratory Study in the Measurement and Comparison of Home Range* [Siyahi İlkokul Çocuklarının Ev Sıralaması: Ev Sıralamasının Ölçümü ve Karşılaştırılması Keşif Çalışması], 37. Şikago: Environmental Research Group, 1971.
- 16___A.g.e.
- 17___A.g.e., 37-38.
- 18___Moore, “Anarchy Zone.”: 364.
- 19___Opie ve Opie, *Children’s Games* içinde, 13.
- 20___Smith, Robert Paul. “Where Did You Go?” “Out” “What Did You Do?” “Nothing” [“Nereye gittin?” “Dışarı” “Ne yaptın?” “Hiç”]. New York: Norton and Company, 1957.
- 21___Opie ve Opie, *Children’s Games* içinde, 15.

- 22___Garside, Carolyn ve Marilyn Soergal. “Children’s Environmental Conception and Behavior in a City Park.” [Bir Şehir Parkında Çocukların Çevre Kavrayışı ve Davranışı] *Working Papers in Place Perception* içinde, haz. David Stea, 64. Worcester, Massachusetts: Clark Üniversitesi, Graduate School of Geography, 1969.
- 23___Joyner, Louis “The Changing Playscape.” [Değişen Oyun Görüntüsü], *Southern Living* (Eylül 1976): 51.
- 23___Joyner, Louis. “The Changing Playscape.” [Değişen Oyun Görüntüsü], *Southern Living* (Eylül 1976): 51.
- 24___Cozzens, Susan. “The Children of the Cass Corridor.” [Cass Corridor Çocukları] *Field Notes: Discussion Paper No 3: The Geography of the Children of Detroit*, Detroit: Detroit Geographical Expedition, 1971.
- 25___Gilbert, Bill. “A Turn Along the Old Pike.” [Old Pike’ta Bir Dönemeç] *Sports Illustrated* (21 Haziran 1976): 68.
- 26___R. J. “Sound Off” [Şikayet] *Raleigh Times*, 5 Ekim 1976.

Her Şey Bir Oyun Alanıyla Başlar 2011

DARELL HAMMOND

Bu kitaptaki ikinci metninde Darell Hammond, kurucusu olduğu KaBOOM!'un değişim teorisini ve yine KaBOOM!'un bir günlük açık hava oyun alanı yapım faaliyetini – öncesindeki hazırlıklar ve sonrasındaki etkileriyle birlikte – çeşitli örneklerle ele alıyor.

* Hammond, Darell. "It Starts with a Playground." [Her Şey Bir Oyun Alanıyla Başlar] *KaBOOM!: How One Man Built a Movement to Save Play* [KaBOOM! Oyunu Kurtarma Hareketini bir Adam Nasıl Kurdu] içinde, 137-152. New York: Rodale Books, 2011. Bu makalenin elinizde tuttuğunuz kitapta Türkçe olarak yayımlanma izni, Darell Hammond adına DeFiore and Company Literary Management, Inc. tarafından verilmiştir.

Çimento karıştırmak zor ve pis bir iştir. Her torba 36 kilodur ve biz normal olarak günde 280 torba kullanırız. Bazen inşaat tecrübesi olan gönüllüler de gelir, ama geçenlerde yaptığımız bir kurulumdaki kişilerin bazıları, hayatlarında çimento torbası görmemiş acemilerdi. Yardıma ihtiyaçları olacağını anlamıştım.

Biz buna hazırlıklıyız. Aslında inşaat tecrübeniz olsa bile, yine de bir KaBOOM! Kurulum Günü'nde öğrenecek yeni şeyler vardır, çünkü büyük ihtimalle daha önce bir oyun alanı inşa etmemişsinizdir. Bizim modelimizle yakaladığımız başarının sırrı, kısmen de görev dağılımının gelişigüzel yapılmasında. Katılımcıların her biri kendi konfor bölgesinden çıkıp, belki de daha önce hiç yapmadıkları işlere girerler. Bu öngördüğümüz bir şey ve kalitenin düşmemesini sağlayan bir sistemimiz var.

Yaklaşık 45 dakikalık bir eğitimden sonra, kurulum kaptanları farklı projeleri kontrol edecek kadar bilgi edinirler. Her kurulumda, oyun alanı malzemesi şirketinden en az bir profesyonel montajcı yapıyı denetler ve teminatın geçerli olmasını sağlamak üzere, imalatçı şartlarının yerine getirilmiş olduğunu garantiye alır. Ayrıca alanda iki proje yöneticisi olur; onlar da etrafı dolaşır tüm etkinlikleri ve işin tamamını denetlerler.

36 kiloluk bir yükü paletin üstünden kaldırıp bir el arabasına yerleştirmek birçok insanın tek başına yapabileceği bir iş değil. Onun için herkes kendine bir eş bulup, ikişer kişilik takımlar halinde çalışmaya hazırlanır. Sonra, gönüllüler torbaları yırtıp açar, içindeki gri, tebeşirimsi tozu bir hortumdan akan suyla ıslatır ve ortaya çıkan bulamaçı bir bahçe çapasıyla, sanki dev bir kek hamuruymuş gibi karıştırmaya başlar. Bir beton arabası iki torba ve su alabilir; karışım tamamlandığında yükün tamamı 80 kiloyu bulur. El arabalarıyla malç [ahşap elyafı] taşıyan gönüllülerin yanından dikkatle geçilir, oyun alanının yapılmakta olduğu yere getirilir ve beton, her oyun aleti için kazılmış çukurların içine boca edilir.

Bu işlem bütün gün durmadan devam eder ve tipik bir oyun alanı için 140 kere tekrarlanır. Ağır bir iş olduğundan, genellikle gönüllüler bir sistem geliştirirlerse daha verimli çalışabileceklerinin farkına varırlar. Bu bir günlük dev projelerdeki tüm diğer işlerin sorunsuz bir şekilde ilerlemesi –çukurların zamanında doldurulması ve oyun mal-

zemesinin gecikmeden yerine yerleştirilmesi– beton takımının çalışma ritmine bağlıdır.

Yıllar önceki bir kurulumda, beton takımının atılacak adımları pek kavrayamamış olduğunu fark etmiştim. Birçoğu ne yapacağını bilemeden etrafa bakınıyordu. Hortumdaki su boşa akıyor, yeri bir çamur havuzuna çeviriyor, dolu bekleyen birkaç el arabasını itmeyi daha da zorlaştırıyordu. Hazırlanmış olan tek tük beton yığını çukurlara götüren gönüllüler geri gönderiliyordu, çünkü beton düzgün karıştırılmadığı için çorbaya benziyordu. Fazla sulu olan beton geç kurduğundan oyun alanının yapısal güvenliğini tehlikeye sokar. Tabii ki böyle bir riski hiçbir zaman alamayız.

Dakikalar geçiyordu. Tüm projeyi bir buçuk saat içinde bitirmemiz gerekiyordu, halbuki hala paletin üstünde daha dokunulmamış çimento torbaları durmaktaydı. Kurulum kaptanını ve doğrusunu söylemek gerekirse herkesi rahatlatan bir şey yaptım ve işin başına geçtim. Üstümde mor KaBOOM! tişörtü vardı, onun için herkes ne yaptığımı bildiğime hemen güvendi.

“El arabalarınızı kapın ve hepsini aynı yöne bakacak şekilde yan yana dizin,” dedim. Kabaca bir seri üretim hattı oluşturdum ve iki gönüllüye torbaları arabalara taşımalarını söyledim. Bir kişiye hortumu verdim ve ona hemen benimsenen bir isim taktım: “Sucu Çocuk”! Sırayla el arabalarını sulamaya başladı. İnsanlar bağırıyordu, “Hey, Sucu Çocuk, haydi başlayalım! Buraya gel!” Her el arabasının iki ucunda birer kişi durmuş, çapalarla beton karıştırıyordu. Bu iş için çapa, kürekten çok daha iyiydi. Bir gönüllü “müfettiş” oldu. Onun görevi, oyun alanına gitmeden önce her el arabasındaki betonun gereken kıvamda iyice karışmış olduğunu denetlemektir. Beton öbekleri gittikçe daha düzgün ve daha çabuk çıkmaya başladı. Pürüzleri giderilmişti, gönüllüler artık eğleniyordu.

Dünyanın en şahane işi olmadığı muhakkak, ama beton takımı düzenli işlediğinde, insanlar canla başla çalışmaya başlayıp üstleri başları kirlendikçe, başkaları da birdenbire onlara katılmaya heveslenir. Buna defalarca şahit oldum. Müzik çalıyor, beton takımı bağırıyor, gürültü yapıyor, birbirleriyle şakalaşıyorlar (özellikle Sucu Çocuk veya Sucu Kıza takılıyorlar) ve bunların dışında kalanlar bir şeyler kaçırdıklarını hissediyor. Diğer işler bu kadar zor değil ama bu kadar eğlenceli de değil. Ben beton takımında olmayı çok severim ve bir kurulumla katılacaksam, proje yöneticilerinin çoğu, benim bu pis işi devralıp, takımın muntazam çalışmasını ve iyi vakit geçirmesini sağlayacağıma güvenir.

Mutlaka biri sorar, “Neden bir beton mikseri kullanmıyorsunuz?” Şirketler bahçe modelleri üretiyor; prize takıyorsunuz, gereken malzemeyi içine döküyorsunuz ve kusursuz olarak karışmış betonunuz makinadan çıkıyor. Biz makina kullanmıyoruz çünkü özet olarak o zaman yaşanacak deneyim aynı olmayacaktı. Mesele sadece bir oyun alanı yaratmak değil, aynı zamanda semtlerini geliştirecek elle tutulur bir amaç uğruna, insanların yabancılarla yan yana kan ter içinde çalışması. Çözülecek sorun olmasaydı, kirlenilmeseydi, omuz omuza terlenip biraz mücadele edilmeseydi, her şey basit bir işleme dönerdi. KaBOOM! oyun alanı kurulumlarını özel kılan, insanların takım çalışmasıyla, makinalar olmadan beraberce neler yapılabildiğidir.

Bir keresinde yoksul mahallelerden birindeki bir kadın bana sormuştu: Kapısına gelip, genellikle gerçekleşmeyen şaşaalı vaatlerde bulunan diğer kar amacı gütmeyen ku-

rumlardan KaBOOM!’un farkı neydi, bu oyun alanı neden farklı olacaktı? “Bu seferki farklı çünkü oyun alanını KaBOOM! değil, siz yapacaksınız. Orada, sizin yanınızda olacağız, size yardım edeceğiz, ama asıl işi yapan sizler olacaksınız,” demiştim.

Başka bir deyişle, bir grup gönüllü mahalle sakininin belirli bir amaç etrafında örgütlenmesini sağlamak, yaptığımız diğer işler kadar önemli. Bir oyun alanı, bir şekilde yerel toplumun katkısı olmadan yapılmışsa, örneğin işin çoğunu biz yapmışsak, yerel güç yerine endüstriyel makinalar kullanmışsak, veya şirket gönüllüleri yerel halktan yardım almadan projeyi inşa etmişlerse, bu bizim için başarısızlık sayılır. Süreç, oyun alanı kadar önemlidir. Belki en önemli özelliği de, teknolojik kolaylıkları bir kenara bırakarak, çoğu inşaattan anlamayan insanların kolları sıvayarak beraberce çalışmasını sağlamaktır.

KaBOOM!’daki misyonumuzun iki ana bakış açısı var. Toz toprak içindeki bir arsayı, çocuklara oyun olanakları sağlayan güzel bir oyun alanı haline getirmek ve toplumun dönüşümüne katkı vermek istiyoruz. Gerçek değişiklik, o tek bir günde yaşananlardan değil; güne hazırlanırken yapılan planlama ve organizasyondan, ve bunların daha sonra başka yerel projelerde kullanılmasından kaynaklanır. Amaçlanan, sadece bir toprak parçasını fiziksel olarak değiştirmek değil, bir toplumsal dönüşüm yaratmaktır.

KaBOOM! felsefesi üç anahtar unsurdan oluşur:

- 1 İnsanları Müşterek bir Amaç Etrafında Toplamak: Çoğu zaman mahalle halkı birbiriyle ihtilaf halindedir, bu da toplumda bölünmüşlük hissi yaratır. İnsanları, çocuklar ve oyun nedeniyle bir araya getirmek güçlü bir amaçtır. Harekete geçmek ve olumlu bir şeyler yapmak adına sosyal engeller aşılabılır.
- 2 Ulaşılabilir Başarılar: Sürecimizin içinde birçok küçük zafer vardır. Her “başarı” için (örneğin o gün için dört el arabasının bağışlanmasını sağlamak veya yerel okuldaki çocukları projeye katmanın yolunu bulmak gibi) birisi kutlanır ve alkışlanır. Başarıdan sorumlu kişi omuzlar üstüne kaldırılır ve kutlanır. Tamamlanmış proje ise, yani oyun alanı, yöre halkının tamamı için son ve büyük başarıdır.
- 3 Cesur Adımlar Çağlayıcı: Projenin başarısı, bir fiziki mekanın etkili ve somut bir şekilde dönüştürülmesidir ve bu, yerel halkın büyük emeğiyle ve onların iyiliğini isteyen gönüllülerle işbirliği halinde, nispeten kısa bir zamanda gerçekleştirilir. Tamamlanan oyun alanı, insanlara güven aşılar. Bu da artık bireylerin bir fark yaratabileceğini, onların da bir sesi olduğunu, ve toplumda başka değişiklik ve iyileştirmeler yapabileceklerini fark etmiş olmalarından kaynaklanır. Bundan sonra yaptıkları cesur adımlar çağlayıcı olarak görülür.

Bu, KaBOOM! Değişim Teorisi’dir.

Değişim Teorisi’nin bu son adımının, suya taş atıldığında oluşup yayılan dairesel “dalgalıklar” şeklinde gerçekleştiği gözlemlenir. Bu kelimeyi, bir oyun alanı ayağa kalktıktan sonra meydana gelen etkileri ifade etmek için kullanıyoruz. Bu terimi biz bulmadık; onu Robert Kennedy 1966’da, Güney Afrika, Cape Town’da yaptığı bir konuşmasında kullanmış, o zamanlar ırk ayrımcılığı altında ezilmekte olan ülkenin vatandaşlarını

ırkçılığa karşı harekete geçmeye çağırılmıştı. Konu ABD'de de yankı uyandırdı, çünkü o sıralarda Amerika'da da ciddi bir medeni haklar çatışması hüküm sürüyordu. City Year [eğitim odaklı kar amacı gütmeyen bir kuruluş] "dalgacıklar" kavramını benimsedi, biz de onlardan aldık.

Kennedy şöyle demişti: "Bir insan ne zaman bir ideal uğruna ayağa kalkar veya başkalarının kaderini iyileştirmek için harekete geçerse, her seferinde küçücük bir ümit dalgacı başlatır. Milyonlarca enerji ve cesaret merkezinden çıkıp birbirleriyle kesişen o dalgacıklar, en heybetli baskı ve direnç duvarlarını yıkabilecek güçte bir akım yaratır."

KaBOOM! da işte o "dalgacık"larla ilgilidir. Başarımızı, biz ayrıldıktan sonra orada neler olduğuna göre ölçeriz. "Her şey bir oyun alanıyla başlar" demeyi seviyoruz. Bu felsefe bizim ilk günlerimize tarihlenir.

1997 yılında Amerika'nın Geleceği İçin Zirve Toplantısı (Presidents' Summit for America's Future) esnasında, Philadelphia'da gerçekleşen ve yaklaşık 10 kilometreye dağılmış 3000 gönüllünün katıldığı dev bir hizmet projesinde yer alan birçok kuruluştan biriydik. Katılanlar, çöpleri toplamak ve parklara çekidüzen vermek gibi önemli işler yapıyorlardı. Ancak, yaptıkları şeyler dikkatli olmayanların gözüne pek çarpmıyordu. Buna karşılık, oyun alanı projesi son derece somuttu.

Bu nedenle çok ilgi çektik; zamanın Başkan Yardımcısı Al Gore ve Genel Kurmay Eski Başkanı ve geleceğin Dışişleri Bakanı Colin Powell'in Kurulum Günü'ne katılmasıyla ilgi doruk noktasına çıktı. Basın odası organize etmek, bir *mult box* (çoklu medya çıkışlarına yüksek kaliteli ses düzeni sağlayan bir elektronik alet) ayarlamak ve Gizli Servis ile güvenlik işlerini koordine etmek başımıza ilk defa gelen şeylerdi. Her iki grup da işe girişti ve canla başla çalıştı. Bir ara ikisi de 1,80 metre yüksekliğinde bir platformun tepesinde pek de emniyetli olmayan bir pozisyonda, yüz kiloluk bir çelik çatıyı yapının üzerine kaldırmaya çalışıyorlardı. Onların bu halinden hem etkilendim hem de Gizli Servis görevlilerinin çıldırmak üzere olmalarına çok güldüm (ama biraz da endişelendim).

Oradaki projemiz, bölgenin o dönem en çetin bölgesi olan kuzey Philadelphia'nın Nicetown mahallesindeydi. Kurulum Günü çok güzel geçti ama oyun alanı tamamlandıktan birkaç sabah sonra grafitiler belirdi. O projedeki yerel ortağımız yolun karşı tarafındaki kar amacı gütmeyen bir kuruluştur, idarecisi de Juanita Hatton adında bir kadındı. O sabah Juanita gidip grafitileri kendi temizledi. Birkaç gün sonra grafitiler tekrar belirdi, Juanita yine kendi temizledi. Aynı şey beş gün üst üste, Juanita grafiti sanatçılarını alt edene kadar tekrarladı. Ondan sonra kimse oyun alanına grafiti yapmadı.

Juanita mahalledeki çocukları alanın kaptanlığına atadı ve normalin dışında bir şey görürlerse kendisine haber vermelerini söyledi. Proje müdürü Ted Adams, yapımdan birkaç ay sonra kontrole gittiğinde alanı pırıl pırıl bulduğunu ve Juanita'nın rehberliğinde semt sakinleri tarafından hala gözetildiğini anlattı. "Beraber parka yürüdük; yerde kırık bir meyve suyu şişesi duruyordu. Bir çocuk Juanita'nın geldiğini gördü ve o daha bir şey söylemeden koşarak gidip şişeyi kaldırdı." Yıllar içinde gruptan bazı kişiler birkaç kere bu oyun alanını takip etti. En sonuncu ziyaret 2010 yılında, inşasından on üç yıl sonra yapıldığında dahi oyun alanı gayet iyi durumdaydı. Yakındaki bir Kızlar ve Erkekler Ku-

lübünden gelen çocuklar alanı her gün kullanıyorlar, ayrıca bankları boyamak ve ağaç dikmek için belirli hizmet günleri var. Burası mahalle yaşamının bir parçası olmuş. Birçok yerde oyun alanlarının semt sakinleri tarafından benimsenmesinde sıkıntı yaşanır. Onların sürdürülebilmesi için Juanita gibi harekete geçebilen, başkalarının katılımını sağlayabilen, istikrarlı ve görünürlüğü temin edebilen kişilere ihtiyaç var.

Bu bizim çalışma şeklimizin çok önemli bir sonucu; yöre halkı mekana iyi bakıyor çünkü oranın *sahibi* kendileri. KaBOOM! Nicetown mahallesine bir oyun alanı vermedi. Onun yerine, işin içinde olan herkes malzeme, emek ve bağışlarla katkıda bulundu, biz de semt sakinlerinin örgütlenip kurmalarına etmelerine yardım ettik. Mahalledeki çocuklar tasarımı yaptı, onların ebeveynleri spesifik parçaları seçti, gönüllüler planlama komitelerine başkanlık yaptı, araç gereç, yiyecek ve bir diskjokey temin ettiler, ve hep si yapım gününde çalışmak için bir araya geldi. Tabii ki bundan sonra yaptıklarını korumak istemeleri çok doğal. (Philadelphia Eagles futbol takımı kuruluma katıldı ve bu deneyimden o kadar memnun kaldılar ki, onlar da her yaz kampa girdiklerinde, kendi kendilerine ve KaBOOM!'un yardımı olmadan, bir oyun alanı inşa ettiler. İşte size güzel bir "dalgacık" örneği!)

KaBOOM! her yıl, inşa edilen oyun alanlarından yirmi beş kadarını, ve özellikle en az iki yılı dolanları ziyaret eder. Projeye katılmış kişileri bulmaya çalışıp, onlarla konuşuruz. Bu ziyaretlerde duyduğumuz bazı olumlu hikayeler veritabanımızda belgelebilir. Yaptığımız bu ziyaretler bize en azından oyun alanının ne kadar bakımlı olduğunu görmemize olanak sağlar. Belli kriterlere göre onlara "geçer" veya "kalır" diye not veririz. Aralarında 2007 ve 2010 yıllarında ziyaret edilen Nicetown da olmak üzere, oyun alanlarımızın %86'sı geçer durumda. Bu sayıyla gurur duyuyoruz ve daha da yükseltmek için çalışıyoruz.



2002 yılında garip bir zamanlama sonucu, Connecticut, New Haven'da iki oyun alanı aynı zamanda yapıldı. Biri KaBOOM! aracılığıyla ve bizim yöre halkı tarafından yapım anlayışımızla, diğeri ise dışardan kiralanmış bir müteahhit firma ile standart yöntemle yapılıyordu. 2006 yılında New Haven İmar İskan Müdürlüğü'nden Hannah Sokel Holmes ile görüştüm; ikinci alanda olanları şöyle anlattı: "Çocukların müteahhitlere taş atması, yapım süresinde konan geçici barikatların kasten yıkılması gibi sıkıntılarımız vardı. Bunların hiçbirisi KaBOOM! projesinde yaşanmadı. Diğer proje konusunda semt sakinleriyle konuşup, müteahhidin onlar için yapmaya çalıştığı işi anlatmaya gayret ettik ama pek ilgili değillerdi. Kararların hiçbirini onlar vermedi, onlar tasarlamadı, planlamadı veya inşa etmedi. Bu oyun alanı bugün bir çöpe döndü. Yöre halkının kurduğu oyun alanı, bizim oyun alanımız, çok bakımlı. Profesyonellerin yaptığı ise fena halde bakıma muhtaç durumda."

Bazıları iki yaklaşımı ayırt edemiyor ve girişimin tümüne şüpheyle yaklaşıyor. "Kötü" olarak nitelendirdikleri bir mahallede uzun soluklu bir farklılık yaratamayacakla-

rını düşünen muhtemel finansörlerle konuştuğumda bunu birinci elden görüyorum. Ne yazık ki bazen o mahallenin sakinleri de böyle düşünmeye başlıyor.

2008'de Pittsburgh'un North Side mahallesinde iki oyun alanının kurulmasına yardım ettiğimizde, projeler hakkında *Pittsburgh Post-Gazette*'te bir yazı çıktı. Tabii sevinmiştik, ancak yazar o tarz mahalleler konusundaki sürekli olumsuz beklentileri vurgulayan bir yazı yazmıştı: "Her türlü suç, bela ve vandalizmin kol gezdiği bu mahallelerde yaşayan insanlar, çocuklarının oynamak için güvenli yerlere ihtiyacı olduğunu, gösterilen gayretin ve yapılan masrafın ancak kısa vadeli bir kazanç için olabileceğini" söylüyordu. "Spring Garden Caddesi'ndeki oyun alanının yapımı sırasında, hummalı faaliyeti seyreden Don Boggs, 'Bunu yapıyor olmaları çok hoş, ama altı aydan fazla dayanırsa çok şaşarım', dedi. 46 yaşındaki Boggs hayatı boyunca Spring Garden Caddesi'nde yaşamış."

İki yıl sonra her iki oyun alanı da hala ayakta ve gayet iyi durumdadır. İnşaat sonrası birkaç ay boyunca tabii ki bazı sıradan ve nispeten ufak tefek sorunlar olmuş, ancak bunlar anında ele alınmıştı. Hem oyun alanının bakımını hem de mülkiyetini sahiplenen her topluluk için anahtar unsur budur. Bir cıvata gevşemiş ve çabucak değiştirilmişti. Sponsor listesinin yazılı olduğu plastik plaka zarar görmüş ve yerine yenisi konmuştu. Oyun alanındaki grafitiler hemen silinmişti. Ayrıca, bu oyun alanlarından birinde beraber çalıştığımız yerel kuruluş oyun alanı yapıldıktan sonra yandaki metruk evin yıkılmasını bile sağlamıştı. Bu da başka bir dalgacık.

Bir anlayışa göre, bir mahallede işler *kötü gitmişse her zaman kötü gidecektir*. Fakir bir semt durumunu hiçbir zaman düzeltmeyecektir. Bu tür düşünceler beni hayal kırıklığına uğrattırıyor, çünkü biliyorum ki bireyler, kurumlar ve semt sakinleri, onlardan yapabildiklerinin en iyisini yapmaları istendiği takdirde zorluklarla mücadele edebilirler. Bunun böyle olduğunu bütün hayatım boyunca bire bir gördüm.

Durham'da Duke Üniversitesi yakınlarındaki bazı mahalleler, aralarında (ve üniversiteyle) yıllarca didişip durdular, ta ki KaBOOM! aracılığıyla bir oyun alanı yapana kadar. Oyun alanının yeri, ırk ayrımı kalktıktan sonra terk edilmiş ve on yıllarca çürümeye bırakılmış eski Lyon Park İlkokulu'nun bulunduğu yerdeydi. Yöre halkından bir grup eski okulun içini boşaltıp yerine kar amacı gütmeyen bir merkez yapmak üzere 6,4 milyon dolarlık bir referandum hazırladılar. Genel Eğitim Geliştirme (General Education Development) hazırlık okulu, sağlık merkezi, meslek eğitimi, kreş ve yaşlılar için programların olacağı bir mekan planlanmıştı. Referandum 1996 yılında geçti ve plan tatbik edildi. Ancak, proje bittikten sonra kreşteki çocukların oynaması için bir oyun alanı yapmaya yetecek para kalmamıştı. Merkez 2002 yılında açıldı.

Duke Üniversitesi 2000 yılında bu mahallelerle iletişime geçmeye başladı, ancak toplantılar kötü gidiyordu. Duke'taki kamu işleri bürosunda çalışan (ve Lyon Park mahallesinde büyümüş olan) Mayme Webb-Bledsoe, toplantılar için "Bir iç savaş gibiydi." diyordu. Mahalledeki bazı kimselerin üniversiteyle istihdam veya mülkiyet sorunları vardı, diğerleri ise hoşlarına gitmeyen şeylere takmışlardı. Bu toplantılara patlamaya hazır bir durumda geliyor ve yüksek sesle içlerini döküyorlardı. "Toplantılar üç-dört saat sürerdi. Bizimle konuşmak değil, sadece bağırarak istiyorlardı."

Oradaki projemiz 21 Şubat 2001'de gerçekleşti. Durham'da kışlar genelde yumuşak geçer, ama o gün kar, gökgürültüsü ve şimşek vardı. Bu hiç de ideal olmayan şartlara rağmen, Duke'u çevreleyen altı mahallenin bir araya gelerek başarıyla tamamladığı, ilk elle tutulur proje bizimki oldu. Mayme'in dediğine göre, yöre sakinleri nelerin yapılabileceğini gördüler ve ondan sonra aynı şekilde devam ettiler. Son yedi yılda, değişik ortaklıklar kurarak 40'tan fazla ev yaptılar ve Lyon Park oyun alanına komşu olan birçok evi de yenilediler. Biri KaBOOM'la olmak üzere, iki oyun alanı daha inşa ettiler. Duke'un maddi desteğiyle de 32 ünitelik bir yaşlılar evi yaptılar.



2006 yılının bir erken ilkbahar sabahında, Atlanta Havaalanı'nda oturmuş, beni Mississippi, Jackson'a götürecek uçağı bekliyordum. Katrina Kasırgası'ndan sonra körfez bölgesinde yaptığımız işler için KaBOOM!'a 1,5 milyon dolar veren teknoloji girişimcisi Jim Barksdale ile toplantım vardı. Katkılarının nasıl kullanılmakta olduğu hakkında bir bilgi güncellemesi istemişti. Sadece Bay Barksdale'e gerçekten saygı beslediğim ve onunla olmaktan zevk aldığım için değil, verecek birçok güzel haberim olduğu için onu görmeyi iple çekiyordum.

Fena halde ihtiyacım olan kahvemi içiyor ve Blackberry'ye bakıyordum ki diğer bir KaBOOM! çalışanı olan Erica Liberman'ı gördüm. O da aynı uçakla Jackson'a uçuyordu. Bir ilkokulda Tasarım Günü yapacaktı.

2002'de 12 çalışmamız vardı. Dört yıl sonra 90'dan fazla olmuştuk. Artık herkes farklı girişim ve projelerde çalışıyor, sık sık seyahat ediyordu. Eski günlerdeki gibi herkes ne yaptığını, nereye gittiğini bilmeme imkan yoktu. Aslında bu, çabuk büyümemizin getirdiği önemli bir değişim olmuştu. Artık küçük bir konferans masası etrafında oturup personel toplantısı yapamıyorduk; benim işim de zaman içinde önemli ölçüde gelişmişti. Bugün ilk yıl yaptığım gibi oyun alanı kurulumlarını yönetmiyorum, yöneticileri yönetiyor; kuruluşun gündelik faaliyet detaylarıyla daha az ilgilenebiliyorum. Hala yılda birkaç kere oyun alanı kurulumuna katılıyorum, ancak zamanımın çoğu maddi destekçilerle ve genel strateji oluşturmakla geçiyor.

Atlantada uçağa binerken, birkaç saat için bile olsa, tekrar başa dönmek için iyi bir fırsat yakaladığımı fark ettim. Barskdale'in asistanını arayıp Tasarım Günü'ne gidebilmek için toplantımızı erteledim.

Öğleden evvel, Erica'yla beraber Jackson'daki Pecan Park İlkokulu'na gittik. Okul şehir merkezinin 3 kilometre kadar kuzeybatısında, Claiborne Caddesi'ndeydi. Önündeki iki taraflı pano "KaBOOM!'a hoş geldiniz" diyordu.

Okulun lobisinde asılı olan duyuru panosunu kahverengi inşaat kağıdından yapılmış dev bir karınca yuvası kaplamıştı. Proje için yapılan bağışları okul burada takip ediyordu. Bağış yapan her kişiyi veya aileyi kağıttan yapılmış bir kırmızı karınca temsil ediyordu; amaçlanan miktar, aile başına 10 dolardı. Ebeveynlerden başka, postacıdan, okulda çalışan işçilerden, kargo elemanlarından ve hatta bir FedEx görevlisinden de okula bağış gel-

mişti. 10.000 doların hepsini bir ay içinde toplamayı başardıklarını sonradan öğrendim!

Erica beni okul müdiresiyle tanıştırdı; kendisi Wanda Quon adında enerjik biriydi. Wanda'nın, Erica'nın anlattığı gibi, KaBOOM!'un üst yöneticisinin kendisine Atlanta Havaalanı'nda "tesadüfen" rastlayıp, o sabahı geçirmek üzere peşine takıldığına inandığını sanmıyorum. Sadece gülümsedi ve planında bazı değişiklikler yaptıktan sonra bana okulu gezdirmeye başladı. Sınıflara başımızı sokup bakıyorduk; böylelikle öğretmenlerin birçoğuyla tanıştım. Pecan Park'ta 500 öğrenci vardı; Wanda'nın hepsi hakkında çok şey biliyor olmasına şaşırılmıştım; sadece isimlerini değil, nasıl ailelerden geldiklerini, okulda kimin ağabeyi veya küçük kızkardeşi olduğunu, kimin annesinin kermeslerde en güzel brownie'leri yaptığını, hangi babanın ilkbahar temizliği gününü ihmal etmeyeceğini bile biliyordu. Bilinmeye değer her şeye vakıftı ve hepsini hiç zorlanmadan hatırlıyordu.

Jackson, şehir merkezinde bulunan insanların sıklıkla taşınıp sonra ayrıldığı bir semtti. Tipik olarak, bir yılda okul nüfusunun üçte biri değişiyordu. Bu yüzden ebeveynler arasında sosyal sermaye geliştirmek zordu. Diğer taraftan, bir istikrar abidesi olan Wanda, Jackson'daki devlet okullarında yıllarca öğretmenlik yaptıktan sonra, 1990'ların başında Pecan Park İlkokulu'na gelmiş ve 12 yıl önce müdür olmuştu. Okulun 21 yıllık geçmişi'nin 18 yılında Wanda vardı.

Tasarım Günü bomba gibiydi ve bu projelerin çocuklar tarafından ne kadar çok sevildiğini bana bir kere daha hatırlattı. Yıllar önce Ashley Brodie'nin Washington'daki Livingston Manor Oyun Alanı'nda yaptığı gibi, okuldaki her çocuk hayalindeki oyun alanının resmini çizdi. Bütün okulun Tasarım Günü'ne katılması mümkün olmadığı için, her sınıfta kura çekilerek birer talihli sınıf temsilcisi seçilmişti; toplamda yirmi beş kişi olmuştu. Yirmi beşi de kaydırak ve bankların yanı sıra salıncak, yine salıncak, daha çok salıncak, istiyordu. Altı yaşındaki Dontavius'un dileği ise, "sadece iyi kelimeler söyleyen bir konuşan ağaç" idi! (Sihirli ağaç gibi istekler zorlu, yine de oyun alanının bir tarafındaki çocukların öbür taraftakilerle konuşmasını sağlayacak özel bir tüp yerleştirerek bu isteği karşılamaya çalıştık.)

Toplantı alkışlar ve teşekkürlerle bitti ve ben havaalanındaki tesadüften dolayı kendimi çok şanslı hissederek, Bay Barksdale ile olan toplantıma gitmek üzere oradan ayrıldım.

Tabii, Wanda'yla hep temas halinde kaldım ve proje ilerledikçe ondan sık sık bilgi aldım. Okul bahçesindeki bazı zamanı geçmiş ahşap oyun ekipmanları ile altındaki sert zeminin kaldırılması gerekiyordu. Birçok yara berenin ve hemşire raporunun kaynağı olan bu zeminde zıplayan çocuklar bir taraflarını incitiyordu; neredeyse her gün bir çocuk. Malzemeyi almaya gelen dev kamyonlar anaokulundakileri büyülemişti. Öğretmenleri de konuyu o günkü derse katıp gördükleriyle ilgili öyküler yazmalarını istemişti. Ancak bu işin bir de üzücü tarafı oldu; çocuklar ertesi sabah okula yepyeni bir oyun alanı görme beklentisiyle geldiler. Kızlardan biri o kadar hayal kırıklığına uğramıştı ki ağlamaya başladı. Bunun üzerine öğretmenleri, KaBOOM! ekipmanlarının gelmesi için iki hafta daha sabretmeleri gerektiğini çocuklara izah etti; heyecan kesinlikle tırmanıyordu.

18 Mayıs 2006'da kurulum günü gelip çattığında, 200'den fazla ebeveyn ve yerel gönüllü hazır bekliyordu. Onlarla birlikte, okul ve yöredeki merkez büro çalışanları, ha-

demeler ve hatta bir yerel özel kuvvet timi de oradaydı.

Bir okul günüydü ve heyecandan çocukların içi içine sığmıyordu. Herkesin bir ara dışarı çıkıp neler yapıldığını görmeleri ve gönüllülere tezahürat etmeleri için öğretmenler sınıfların saatlerini kaydirdılar. Yerel haber kanalı o akşam göstermek üzere bir kayıt yaptı ve üç Jackson radyosu da ara ara inşayı naklen yayınladı. Bütün bunlar, Pecan Park'ın daha geniş topluluklara tanıtılmasına yardımcı oldu. Wanda bana, "Bu kurulum, bir yoksul Jackson mahallesinde, devlet yardımı alan bir okul olsak bile, burada iyi bir şeyler yapıldığını gösterdi." dedi.

Ondan sonra da "dalgalıklar" başladı. Wanda'nın okul bahçesi için olan hayalleri oyun alanından ibaret değildi. İlk sırada okul bahçesini çevreleyen bir yürüme yolu vardı. O yıl, 2006, arka arkaya üçüncü defa Mississippi Amerika'nın en şişman eyaleti ilan edilmişti. Wanda sağlıklı yaşam şeklinin bazı unsurlarını öğrencilerine öğretmenin bu durumu değiştirebileceğini düşünüyordu. Ancak, yaptığı ön araştırma biraz cesaretini kırmıştı: 1,80 metre eninde ve 400 metre uzunluğunda basit bir yürüme yolu 61.000 dolara mal oluyordu.

Aynı zamanda, Blue Cross ve Blue Shield of Mississippi sigorta kuruluşları tarafından işletilen bir vakıf eyaletteki insanların spor yapmasını sağlamak üzere bir program başlatmıştı. Bunu duyan Wanda hemen okulunu programa yazdırdı. Okullar yürüdükleri mesafeleri kaydetmek zorundaydılar. Programın verdiği 3000 dolarlık bağışla bu işi yapabilecek bilgisayarlar aldı. Zamanla yürüyüş yolunun eksikliği sorun haline gelmişti. Okul bütün bir bloğu kapsıyordu. Arkasında bir parmaklık ve çevresinin sadece iki buçuk tarafında kaldırım vardı. Geri kalan kısmı yürürken, çocuklar sokağa inmek zorundaydı.

Wanda vakfa başvurup yürüyüş yolu için bağış verilmesini istedi, fakat temsilciler 61.000 doların fazla olduğunu söylediler. Bunun üzerine müteahhitleri aramaktan vazgeçen Wanda, doğrudan asfalt şirketlerine başvurdu. Ne de olsa müteahhitler de işi başkasına verecekti, onları aradan çıkarabilirdi. Bunun üzerine 45.000 dolara düşen tutarı vakıf karşılamayı kabul etti. Okuldaki Kurulum Günü'nden yaklaşık bir yıl sonra, 2007'nin yaz başında yol açıldı.

Çocukların zaman içinde sıkılacakları düşünülüğünden yürüme yolu oval şekilde yapılmadı. Onun yerine, geniş kavisler çizerek oyun alanının yanından geçiyor, bir açık-hava sınıfına yaklaşıp tepeye tırmanıyor, sonra dönüp geri geliyordu. Wanda, çocukların yolu çok sevdiklerini, neredeyse her gün kullandıklarını söylüyor. O zamandan beri Mississippi'deki başka okullardan birkaçı daha yürüme yolu için bağış aldılar ama Pecan Park, eyaletteki ilkti.

Wanda daha yeni başlıyordu. O sonbahar, Pecan Park'taki çocuklara taze meyve ve sebze verebilmek için Mississippi Eğitim Departmanı'ndan 58.000 dolarlık bir bağışa başvurdu. Her çocuğa her gün bir atıştırma verecekti; çilek, armut, erik, nektarin; neyin mevsimiyse onu yiyeceklerdi. (Wanda, öğretmenlerin de bu programdan faydalandıklarını, kivi gibi egzotik meyveleri tanıtmaya fırsatını bulduklarını söylüyor, "Çalışanların bazıları daha evvel bunlardan hiç yememişti." diyordu.) Bağış, her şeyin muhafaza edileceği bir buzdolabına ve meyveleri sınıflara taşıyacak arabalara yetti. O zamandan sonra

çocuklarıyla markete giden ebeveynler Wanda'ya, çocuklarının taze yiyecek bölümüne koşup, "Anne, şunu al!" dediklerini anlatmış.

İşler burada bitmedi ve 2008 yazında, yürüme yolunun üzerine vücut geliştirme aletleri koymak amacıyla, Wanda bir bağış daha aldı. İçlerinde atlama çubuğu, yatık merdiven, barfiks çubuğu, mekik istasyonu ve diğerlerinin bulunduğu yedi aletten oluşan grubun toplam masrafı 24.000 dolardı. Bunun 16.000 doları ekipman ücreti, 8.000 doları da montaj için ödenen miktardı. Pecan Park'ın beden eğitimi öğretmeni, çocukların aletleri en iyi şekilde kullanabilmeleri için kursa girdi. Sonuçta, Pecan Park'taki çocukların vücut kitle indeksi giderek azalmaya başladı.

Başka neler var? Nereden başlayayım? Pecan Park 2009 yılının Eylül ayında bir oyun günü düzenledi. Çocuklar oyunlar oynadılar, *Grease* filmindeki dansları öğrendiler, bayrak yarışları yaptılar. Wanda iki yıl önce Kurulum Gününde tasarlanan adımları atıyordu: "Kampüsümüze baktığınızda, bütün birimlerin büyük bir master plana göre yerleştirilmiş olduğunu sanabilirsiniz. Her şey birbirini tamamıyor. Yürüme yolu KaBOOM! oyun alanının etrafından ve açık hava dersliğinin arkasından dolaşiyor. Banklar yürüme yolunu süslüyor ve fitness bölgesine hem oyun alanından hem de yürüyüş yolumdan erişilebiliyor."

Pecan Park, okul ve okuldaki çocuklar için yapılan bağışlardan ve başka kaynaklardan toplam olarak 175.000 dolar topladı ve Jackson okulları için bir model oldu. Bir hayran, Pecan Park'ı görmek için Beyaz Saray'dan kalkıp geldi. 2010 yılının Mart ayında, First Lady Michelle Obama, Wanda Quon ile tanışıp Pecan Park'taki çocukların biraz daha sağlıklı olmaları için yaptığı şeyleri dinlemek üzere Mississippi'ye geldi. Bayan Obama Kaliforniya'da yapılan bir KaBOOM! projesine gönüllü olarak katıldığı için, nasıl bir iş yaptığımızı biliyordu. Pecan Park'ı, çocuk obezitesine karşı başlattığı "Haydi Hareket Edelim" kampanyasının tanıtımında örnek model olarak kullandı.



Wanda Quon sadece kendi okulunu iyileştirmek için çalışmadı. Jackson, New Orleans'ın üç yüz kilometre kadar kuzeyinde. Wanda, Katrina Kasırgası'ndan sonra bölgede gerçekleşen KaBOOM! projelerine gönüllü olarak katılmak için arabasıyla oraya gitti. Kütüphanecisiyle beraber New Orleans'ta yaptığımız 50. kuruluma katıldılar. Ayrıca eşiyile beraber 100. proje için St. Louis Körfezi'ne de geldiler. "Ne maceraydı ama!" diyor Wanda. "Eşim ilk maratonuna hazırlanırken ayağında bir kemik kırıldı; alçı takmak zorunda olduğu için artık idman yapamıyordu. Aslında kuruluma hiç gelmek istemiyordu ama ben zevk alacağını söyledim, o da geldi. Alçısıyla malç taşırken çekilmiş fotoğrafları var!"

KaBOOM! önce Wanda Quon gibi biriyle konuşmadan Jackson'da bir proje üstlenmeyi düşünmez. O örnek bir KaBOOM! mezunudur. Bu insanlar kendi semtlerinde KaBOOM!'un devamı gibi hizmet verirler ve bütün çocukların oyun oynayacakları harika yerlere kavuşması için gerekeni yaparlar. Wanda şimdi semt sakinleri arasında çocuklara yönelik oyun veya sağlık programları yapmak isteyenlere rehberlik ediyor.

Bu da topluluğun sosyal sermaye oluşturmasına ve çocukların sağlıklı olmalarına yardımcı oluyor. Wanda şöyle söylüyor: "Çocukları gençken ikna edebilirsek, gerçek değişimler yaratabiliriz."

Düşünecek olursanız, her şey bir oyun alanıyla başlamıştı. Wanda'nın dediği gibi, "KaBOOM! projesi olmasaydı, bunların hiçbiri olmazdı."

Oyun Kuruculuğu Uygulaması ve Pop-Up Macera Oyunu & Turun Öyküsü 2015

MORGAN LEICHTER-SAXBY & SUZANNA LAW

Morgan Leichter-Saxby, oyun kurucu (*playworker*) ve oyun koruyucusu (*play ranger*) olarak Londra'da öğrenim gördü. 2010'da oyun kuruculuk konusunda ülkesindeki bilgi eksikliğine dikkat çekmek üzere Pop-Up Macera Oyunu ABD'nin kurucuları arasında yer aldı. Suzanna Law ile birlikte Oyun Kuruculuğu Gelişimi konusunda bir ders tasarlayıp vermeye başladılar. Law, Manchester'ın (Birleşik Krallık) sosyo-ekonomik olarak mağdur mahallelerinde oyun kurucu olarak çalışmaya başladı; Amerika ve Birleşik Krallık'taki Pop-Up Macera Oyunu'nun kurulmasına yardımcı oldu. İkili küçük bir sarı arabayla Amerika'nın çeşitli yerlerinden onlara ulaşan oyun savunucularını bir dizi atölye çalışması ve etkinlikle bir araya getirmek üzere yola koyulmuştu. 2014 yılındaki Pop-Up Macera Oyunu turunu gözden geçirdikleri kitaplarından iki kısa bölüme* yer veriyoruz.

* Leichter-Saxby, Morgan. "Playwork Practice." [Oyun Kuruculuğu Uygulaması] ve "Pop-Up Adventure Play." [Pop-Up Macera Oyunu] *The New Adventure Playground Movement* [Yeni Macera Oyun Alanı Hareketi] içinde, Morgan Leichter-Saxby (yazar) & Suzanna Law (fotoğraflar), 15, 16-18. New York: Notebook Publishing, 2015.

Law, Suzanna. "Story of the Tour." [Turun Öyküsü] *The New Adventure Playground Movement* içinde, 23-24.

** Bkz. popupadventureplay.org/.

Macera oyun alanı hareketinden doğan ve filizlenen oyun kuruculuğu bünyesine, günümüzde artık farklı alanlarda çalışan kimseler de eklenmiştir. Bu profesyoneller, bir grup resmi Oyun Kuruculuğu Prensipleri'yle olduğu kadar, belirli bir bakış açısıyla da birbirlerine bağlıdır. Leeds Beckett Üniversitesi'nde Oyun Kuruculuğu Profesörü olan Dr. Fraser Brown, şöyle diyor: "Oyun kurucularının işlerine karşı benimsemeleri gereken yaklaşım, eleştirel olmamalı, önyargı veya yönlendirme amacı taşımamalı ve büyük ölçüde düşünceli yansıtmaya dayanmalıdır."¹ Birçok durumda, bunu gerçekleştirebilmek için önce çocukların serbest olabilecekleri güvenli ve esnek bir ortam yaratıp, sonra onların bu ortamda neler yapabilecekleri konusundaki yetişkin varsayımlarımızı ve beklentilerimizi bilerek *terk etmek* gerekecek. En iyi oyun alanları devamlı olarak gelişmekte olanlardır. Bu değişim, oraya giden çocukların gereksinim ve istekleri doğrultusunda ve çocuklardan aldıkları ipuçlarına göre hareket eden ve gerekmediklerinde geri çekilen yetişkinler sayesinde gerçekleşir.

Oyun kuruculuğunun anahtar yönlerinden biri, çocukların kendi seçtikleri ve oynadıkları oyunlara birinci önceliğin verilmesine odaklanmasıdır. Oyun *ortamları* konusunda çok kafa yoruyoruz, devamlı olarak çocukların buldukları şeyleri alıp, şekil verip, dönüştürüp, ihtiyaçları olan şey haline getirmeleri için "onları gevşetecek" yollar arıyoruz. Bizim için, çocukların bugün karşı karşıya oldukları sorunların birçoğu (saldırganlık, endişe, depresyon) oynama yoksunluğunun belirtileri olarak kabul edilebilir.

Oyun kuruculuğu alanı, burada ele alınamayacak kadar geniş. Bir oyun kurucu olmak için, zaman, eğitim, uygulama deneyimi ve iyi bir takımın desteği gerekir.

Şüphesiz, zorluklarla dolu bir girişim olmakla beraber oyun kuruculuğu, şaşılacak derecede tatmin edici sonuçlar verme potansiyelini de taşır. Ancak, risk/yarar değerlendirme gibi araçlar konusunda öğrenim görmeyi ve perde arkasında çok çalışmayı gerektirir. Yeni uygulamacılar oyun kuruculuğu eğitimi sırasında, gördüklerini ve çocukların mekandaki davranışlarını anlatmak için kullanabilecekleri yepyeni bir kelime hazinesiyle karşılaşılır. Bu görev yetişkinlere büyük sorumluluk yüklerken, aynı zamanda onlara alçak gönüllü olmalarını ve oyun uzmanlarından bizim gözetimimizde bir şeyler öğrenmelerini önerir.

Pop-Up Macera Oyunu

Pop-up macera oyun alanı fikrinin temelinde, oyun oynamanın herkes için faydalı olduğu varsayımı yatar. Mümkün olduğunca klasik macera oyun alanı öğelerini kullanmaya gayret ederken, aynı zamanda semt sakinlerini kendi oyun alanlarını kendilerinin yaratmasına yardımcı olmaya çalıştık. Komşularıyla paylaştıkları kamusal alanlardan başka, zaten sahiplenilmiş materyalleri kullanan organizatörler, tüm semt sakinlerini kucaklayan ve ayrıca herkes için sonradan konuşacakları bir konu yaratan etkinliklere ev sahipliği yaptılar. İlk pop-up macera oyun alanını New York City'de 2010 yılında gerçekleştirdik. Kısa zaman sonra dünyanın her tarafından e-postalar gelmeye başladı –Boston, Bogota, Kahire, Mexico City ve Şanghay. Bunları yazan kişiler hep aynı sorunları paylaşıyordu: ebeveynler çok fazla çalışıyordu, çocuklar eğitime ilgili baskı altındaydı ve sosyal iletişim ağları çökmekteydi. Bütün bunlar bir ana soruna katkıda bulunuyordu, o da çocukların eskiden olduğu gibi dışarıda oynamadığı gerçeği idi. Dahası, bu durum başka sorunlar doğuruyor; insanlar yabancılar arasında kaldığında yeni arkadaşlar edinmekten çekiniyor; kendi mahallelerinde kendilerini güvende hissetmediklerini ve daha yalnız olduklarını ifade ediyorlar. Dışarıda oynayan çocuklar sağlıklı bir toplumun hem belirtisi hem de katalizörüdür. Kamusal alanlarda çocukların varlığı toplumda iletişim ağları olduğunu gösterir ve daha da kuvvetlenmelerine yardım eder.

Bu anlayış, pop-up macera oyun alanı modeli tasarımıımızın temeli oldu. Bu etkinlikler, çocukların yönettiği, ücretsiz, kamuya açık kutlamalardır. Etraf karton kutu, kumaş parçası, bant ve sicim gibi basit ve dönüştürülmüş malzemelerle doludur; yetişkinler de oyunları yönlendirmeden, gerektiğinde destek vermek üzere hazır beklerler.

Blok Partisi, Pop-Up Macera
Oyun Alanı, Fairport, New York



12. Tur Durağı'ndaki Pop-Up
Macera Oyun Alanı; ev sahipliğini Kuzey
Kaliforniya, Cary'deki Be Active Kids yaptı





Her yaş ve beceri seviyesinden insanı bir arada oynamaya davet edip yüreklendirerek, yavaş yavaş risk almalarını ve bağımsızlaşmalarını sağlarlar. Böylelikle klasik macera oyun alanı modelinin bir "başlatma" örneğini uygulamış olurlar. Yeni organizatörlere her zaman ufak başlayıp, ileride daha kalıcı bir alan yaratmak için gereken becerileri edinerek, destek aldıkları grupların içinden büyümelerini tavsiye ederiz. Organizatörlerin birçoğu için pop-up macera oyun alanları kalıcı mekanlara doğru geçiş projeleridir. Diğerleri için ise, pek sık görmedikleri topluluklara ulaşmanın veya diğer kamusal kurum ve festivallerle işbirliği yapmanın bir yoludur.

Turun Öyküsü

SUZANNA LAW

Yaptığımız tur çok eskilerde yaşanmış gibi geliyor. Aslında biraz rüya gibi, tek bir kişiyle paylaşılan, iki ay süren bir rüya. Yolculuğumuzda çektiğim bazı görüntülere hayretle bakıyorum, Morgan'la webcam görüşmesi yapmak istiyor, ona da bakıp duruyorum. Olabilecek en küçük sarı otomobilin içinde neredeyse 18.000 kilometre kat ettiğimize inanamıyorum.

Böyle inanılmaz bir yolculuğun nedenini merak etmiş olabilirsiniz. Bazı gereksinimlere cevap verecektik: ABD'nin her tarafında, oynamak ve oyun kuruculuğu hakkında daha fazla bilgi edinmek ve oyun oynamanın yaşamlarını nasıl değiştirebileceğini öğren-

12. Tur Durağı





mek isteyenler vardı. Biz de bu isteklerine cevap vermek için yola çıkmıştık. Oyun kurucunun oyuna davet edilmesi gibi, biz de topluluklara katılmaya davet ediliyorduk. Bunun karşılığında da, bu inanılmaz insanlardan çokça esinlenecektik.

Fotoğraflara teker teker baktıkça, bizi evlerine kabul eden, mutfak masalarında besleyen ve oyun konusundaki hayallerini ve ümitlerini anlatan 16 ev sahibinin yüzünü görüyorum. Bu da ABD'nin 16 farklı bölgesinde 16 küçük grup demek oluyor – başta amaçladığımız sayının tam iki misli. Aralarında daha önce

beraber çalıştığımız kimseler, uzun zamandır konuşmakta olduğumuz gruplar ve bizimle ilk kez temasa geçen yeni dostlar vardı. Aslında on altıncı yer, turumuz başladıktan iki hafta sonra, onlara doğru geleceğimiz duyulunca programa eklenmişti.

Bu oyun şampiyonlarıyla kendi ortamlarında tanışmak, işlerinden, oyun tutkularından bahsederken ve bu alandaki diğer kimselerden nasıl soyutlandıklarını anlatırken onları dinlemek bizi çok duygulandırdı. 28 eyalet sınırını geçerken tur amacımızın ne kadar

önemli olduğunu bir kere daha anladık. Ülkenin her tarafındaki oyun kişilerini, kendileri gibi düşünen diğerleriyle temasa geçirecektik. Onların beraberce çalışıp, topluluklarını oyun aracılığıyla yükseltecekleri inancıyla ileriye doğru bir adım atmaları için cesaretlendirecektik. Oyun aracılığıyla, bölge sakinlerinin beraberce çalışarak yapabilecekleri konusunda cesaretlerini arttırmak için ilham vermeye çalışacaktık. Gereksinimlerini karşılamak için onlara katılmaya davet edildik; gereksinimleri bazı Özel Konuk dostlarımızın da katılımı ve oyun aracılığıyla karşılandı.

Her yeni mekana varışta, oyun kurmanın temel prensiplerini tanıtan bir atölye



12. Tur Durağı

çalışması düzenliyorduk. Ev sahipleriyle yakın işbirliği içinde çalışıyor, programı her topluluğun özel gereksinimlerine göre ayarlıyor ve katılımcıların oynaması için zaman ayırmaya dikkat ediyorduk. Yetişkinlerin oyun oynarken çekilmiş birçok güzel fotoğrafı var; keyifle hatırladığım anları geri getiriyorlar. Ayrıca, turun parçası olarak idaresine yardım ettiğimiz birçok pop-up macera oyun alanında da pek çok fotoğraf çekmişiz.

Nice hatıralar, nice unutulmaz oyun anları...

Bir küçük otomobilde iki oyun kurucuyla başlayan bu inanılmaz yolculuk, 30 etkinlik sırasında 2000 kişiden fazlasına ulaştı. Ancak, bu daha başlangıç...

NOT

1____Brown, Fraser. "The Playwork Principles: A critique." [Oyun Kuruculuk Prensipleri: Bir eleştiri] *Foundations of Playwork* [Oyun Kuruculuğun Esasları] içinde 123-127, haz. Fraser Brown & Chris Taylor. Maidenhead: Open University Press / McGraw Hill, 2008.

Risk Olmadan Kazanç Olmaz: Çocukların Oyun Peyzajlarını Araştırmak 2017

HELLE NEBELONG

Danimarkalı peyzaj mimarı Helle Nebelong, çocuklar için mekan tasarımı ve şehirlerin günlük hayata uygun şekilde geliştirilmesi konularına yoğunlaşmıştır. Çocukların oyun hakkını; doğaya ve sağlıklı bir çevreye erişmeleri gereğini savunur. Çocukların gelişimi için doğal oyun alanları üzerine düşünmekte ve tasarım yapmaktadır. Doğal oyun alanı hareketinin öncüleri arasında yer alan Nebelong, suni malzeme, sabit ekipman, canlı renkler ve parkın geri kalanından soyutlanmış oyun alanları yerine, yerel malzemenin ve alanda bulunan materyallerin kullanımını, sınırların sorgulanmasını savunur. Oyun ve oyun alanları konusunda pek çok kuruma destek veren ve çok sayıda yazısı bulunan Nebelong'un buradaki makalesi* oyun alanlarındaki güvenlik ve risk kavramları üzerine yoğunlaşmaktadır.

* Nebelong, Helle. "Nothing Ventured, Nothing Gained: Exploring Children's Playscapes." [Risk Olmadan Kazanç Olmaz: Çocukların Oyun Peyzajlarını Araştırmak] *Exchange: The Early Childhood Leaders' Magazine*, sayı 238, Kasım-Aralık 2017.

** Bkz. hellenebelong.com/.

Annem, babam ve iki kız kardeşimle, Danimarka'nın başkenti Kopenhag'ın bir banliyösünde büyüdüm. Bir çıkmaz sokakta, önünde küçük bahçesi olan sıraevlerden birinde oturuyorduk. Kardeşlerimle beraber, yaprak dökmeyen yüksek çalılarla çevrilmiş bahçemizde oynardım. Güvenli bir yerdi; dünyanın en küçüğü olduğundan emin olduğum kum havuzunda saatler geçirirdik.

Altı yaşına geldiğimde, yolun sonundaki bakımsız "gizli" bahçede oynamama izin verildi. Buraya civardaki mahallelerden her yaşta çocuk gelirdi. Birçok meyve ağacı, çalılar ve uzamış otlarla dolu, bakımsız bir bahçeydi. Oradaki ağaçlara tırmanır, mağaralar yapardık. Yanımızda hiç yetişkin olmazdı; bazen de işler sertleşebilirdi. Ara sıra yanaklarımızdan süzülen gözyaşları ve kanayan çizikler içinde evlerimize giderdik. Ama orada çok şey öğrendik!

Eve dönmek ve küçük kız kardeşimle beraber sıcak bir banyoya konmak ve annemle babamdan bolca ilgi görmek çok iyi gelirdi.

Sekiz yaşına geldiğimde, ailemle birlikte iki yıllığına Faroe Adaları, Tórshavn'a gittik. Galiba en büyük değişiklik, pide gibi dümdüz Danimarka'dan kalkıp Atlantik Okyanusu'nda bulunan ve sarp kayalıklar ile dik yamaçlı dağlardan oluşan bu takımadalara gelmiş olmamızdı. Bildik donanımları olan oyun alanları yoktu. Sadece doğa vardı ve çocukların oyun alanı doğaydı.

Erkek çocuklarla oynuyordum. Arada sırada onlarla limanın içinde, deniz fenerinin altındaki kayalarda oynardık. Etrafta zıplayıp hoplardık ve gelgit gelip de bizi yutmadan güvenli bir biçimde anakaraya dönmeye dikkat ederdik! Yetişkinler bizim orada oynadığımızı bilmezdi;

Helle Nebelong ve en küçük kardeşi, 1961



Emdrup
Skrammellegeplads,
hurda oyun alanı

Bugünkü çocuklara,
1940'lardaki kadar
yükseklere tırmanmak
için kule inşa etmelerine
izin verilmiyor!



bilselerdi herhalde bize izin vermezlerdi. Faroe Adaları'nda geçirdiğimiz o günlerde, bazen buz tutan sokaklarda buz patenleriyle koştuğumuzu da hatırlıyorum. 1960'larda geçen çocukluğumda, okuldan sonra çocukların ne yaptığına pek dikkat edilmezdi – yemek zamanında eve döndüğümüz sürece.

Yanlış Öğrenilmiş Bir Ders

Bugün dünyanın birçok ülkesindeki ebeveynler, çocuklarının başına gelebilecek feci şeylerin ürkütücü hayalleri tarafından kontrol ediliyor. Bu korku o kadar büyük ki, ebeveynler, çocuklarının yanlarında bir yetişkin olmadan, yalnız başlarına dışarıda oynamalarına izin vermeye cesaret edemiyor.

Ancak, burada bir çelişki oluşuyor ve çocuklar fazla koruma altında olunca, zorluklara meydan okuyup kendi doğal cesaretlerini denetleme fırsatını bulamıyorlar. Çocukların bazı şeyleri kurcalayıp, nasıl işlediğini anlama konusundaki doğal meraklarını –yani yaparak öğrenmelerini– engellersek, tehlikeleri önlemeyi ve onlarla baş etmeyi hiçbir zaman öğrenemeyecekler. Öyle olunca da, gelecekte karşılaşacakları birçok önlenemeyen zorluğa karşı dayanıklı ve hazırlıklı olarak gelişemeyecekler. Bu nedenle, hayatta onları bekleyen birçok güzelliğin yanı sıra, meydan okunacak zorluk ve tehlikelerin de olduğu, çocuklara en erken yaşlarından itibaren öğretilmesi gerekir. Yaşamak şahanedir, ancak bir o kadar da risklidir.

Güvenlik Masal; Risk Gerçektir

Hayatı öğrenmek zaman ister; cesaret ve risk almayı gerektirir. Çocukların her türlü beceriyi deneyip araştırarak hayatı öğrenmeleri için onların uzun saatler dışarıda oynamalarını sağlamak yetişkinlerin sorumluluğudur. Halbuki onlar, çocukların evde kalıp, saatlerce bilgisayar veya televizyonun karşısında oturarak, kendilerine ait olmayan hayal dünyalarında kaybolmalarına izin veriyorlar. Asıl tehlikeli olan işte budur!

Danimarkalı Kavramlar

Uluslararası Oyun Birliği (IPA), çocuğun serbestçe oyun oynama hakkını uzun zamandır savunan Danimarka'da, 1961 yılında kurulmuştu. Hurda oyun alanı ise –*Skrammellegepladsen*– C. Th. Sørensen (peyzaj mimarı) tarafından 1943 gibi erken bir tarihte icat edilmişti. Sørensen, bazı çocukların bir şantiye alanını çevreleyen tahta perdede bir aralık keşfettiğini ve işçiler paydos ettikten sonra içeri girerek, orada bulduk-

ları her türlü bağımsız materyalle oynadıklarını görmüştü. Bu da ona, çocukların tuğla, ahşap ve geri dönüşümlü materyallerle oynayabilecekleri bir hurda parkı –veya macera oyun alanı– tasarlama fikrini verdi. Danimarka'da birkaç macera oyun alanı hala var. Bu kavram dünyanın başka yerlerine de dağıldı ve yeni macera oyun alanları kuruldu. Buralarda çocuklar tüm “tehlikeli” şeyleri kullanmasını öğrenirler. Aletlerle bazı işlemler yapar –testereyle ahşap keser, çekiçle çiviler çakar, bıçakla sopa şekillendirir– ve ateşin nasıl hazırlanıp yakılacağını öğrenirler.

Personelli Oyun Alanları

Diğer bir Danimarka icadı, *Bemandede legepladser* adı verilen ve eğitilmiş, yetişmiş personelin de yer aldığı oyun alanlarıdır (bkz. churchilltrust.com.au/fellows/detail/3566/Tanya+VINCENT). Bugün Kopenhag'da 26 adet personelli yerel oyun alanı vardır, 27 numaralı da yoldadır.

2012'de Kopenhag'ın *Bemandede legepladser*'lerini incelemek için bir tetkik gezisi yapan mimar Tanya Vincent (Avustralya, Sidney'de yaşıyor), personelli oyun alanlarını “bağımsız, güncel ve genellikle karmakarışık oyunlar için bir yer: kendi arka bahçeleri olmayan aileler için bir arka bahçe” olarak nitelendiriyor. Bu seksen yıllık kavram, her yaşta ve her ortamdan aile ve çocukların bir araya geldiği yerel toplanma yerleri yarattığı için çok başarılı olmuştur. Çocuklar kendi başlarına oynayabildikleri gibi, ne yapmak istediklerini bilemediklerinde personel tarafından yönlendirilirler. Danimarkalı ebeveynlerin çoğu çalıştığından, çocuklarıyla fazla vakit geçirme imkanları yoktur. Dolayısıyla, bu parklarda çalışan kadroların çocuklarla iletişimi, çocukların yetişkinlerle temas etmesini sağlar.

Güvenle Bisiklete Binme – En Yeni Oyun Kavramı

Çocuklar en iyi oynayarak öğrenir. Bu, bisiklete binerken de geçerlidir. Bu nedenle, Danimarka'nın değişik yerlerinde dokuz kalıcı bisiklet oyun alanı yapılmasına karar verilmiş ve son zamanlarda ortak finansör olması için Danimarka Bisikletçiler Federasyonu'na bir fon sağlanmıştır.

“Güvenle bisiklete binen” çocuklar –yani bisikletini harekete geçirip durdurabilen, düz çizgide gitmesini sağlayabilen ve bir elini gidondan kaldırıp sapma işareti verebilen çocuklar– bu becerileri oynayarak öğrendikleri için, ileride trafik kurallarına uymayı ve diğer kullanıcılara dikkat etmeyi daha kolay hatırlayacaklardır. Çocuklar bu becerileri



Örneğin, uzaklığı, yüksekliği ve risk derecesini tahmin etmeye odaklanmak çok çalışma gerektirir. Ama hayatla baş edebilmek için çocuk bunu başarabilmelidir. Çocuklar öğrenimlerini ağaca tırmanmak gibi doğal ve asimetrik ortamlarda oynadıkları oyunlarla gerçekleştirirler. FOTOĞRAF ◀ Helle Nebelong



2017 yazında Danimarka, Odsherred'da açılan ilk bisiklet oyun alanlarından biri
Fotoğraf → Helle Nebelong

oyun aracılığıyla öğrenecek. Bu oyun alanları sadece çocuklar için düşünülmedi. Bisiklete binmeyi bilmeyen yetişkinler veya daha iyi öğrenmek isteyenler de faydalanabilir.

Oyun alanları, Nordea-fonden'in finansmanı ve Danimarka Bisikletçiler Federasyonu'nun işbirliğiyle geliştirildi. Her belediye için bölgenin şartlarına uyacak şekilde özel tasarlanmış oyun alanlarının genel teması aynıdır: Kurumları ve aileleri bisiklet üstünde oynamaya davet eden bir doğa ve duyuşal deneyimler.

Standart Oyun Alanları

Günümüzdeki oyun alanlarının çoğu, parlak renkli lastik zemin ve prefabrike ekipmanlardan ibaret. Çocuklarla ilgili her şeyin renkli, eğlenceli ve alabildiğine güvenli olması gerektiği yetişkinlerin sahip olduğu bir düşünce. Oyun eğlence ve güvenlikten çok daha fazlasıdır! Güvenlik standartları, gerçek ve trajik kazalar üzerine geliştirilmiştir. Çocuklar için oyun mekanı tasarlamak üzere sağduyuyla bir araya getirilmiş standartlar birer kılavuz olarak çok faydalıdır. Ancak bence, çocukların gerçek oyun ihtiyacını karşılamak ve hayatın her yönü hakkında oynayarak bilgilenmelerini sağlamak konularında ciddi bir engel teşkil etmektedir. Bir çocuğun sağlıklı gelişimi ve zorluklara karşı dayanıklı olması riskli oyunlar oynayarak gerçekleşir. Ayrıca doğal ortamda oynamak her çocuğun hakkı olmalıdır.

Daha evvel çok söyledim, bir kez daha tekrar edeceğim: Tüm asimetri yok edilmiş olduğu için standart oyun alanlarının çok tehlikeli olduğu kanısındayım. Bir tırmanma ağının veya merdivenin basamakları arasındaki mesafe hep aynı ise, çocuğun ayağını nereye koyması gerektiğine odaklanması gerekmez. Standartlaşma tehlikelidir çünkü oyun basitleşir ve çocuğun hareketlerine dikkat etmesine gerek kalmaz. Uzaklıkları hesaplamak ve vücudumuzu bir peyzaj içinde güvenli bir şekilde hareket ettirmek için kinestetik [bedensel zeka] duyumuzu kullanırız. Bir oyun peyzajı ne kadar yamru yumru ve asimmetrik olursa, bu duyu o kadar çok gelişir. Böylelikle çocuk tüm yaşamı boyunca karşısına çıkacak olan zor durumların üstesinden gelme konusunda daha donanımlı olur. Örneğin yükseklik ve risk derecesini tahmin etmeye odaklanmak için çok çalışmak gerekir. Ancak, hayatla baş edebilmek için çocuk bunu başarmalıdır. Güvenliğe dikkat etmek çok önemli olmakla beraber, tasarıma ve ortama özen gösterilmesi gereği de unutulmamalı, kolay ve güvenli olduğu için sıkıcı oyun ekipmanı satın alma yoluna gidilmemeli.



Rødovre Macera Oyun Alanı, Kopenhag
Fotoğraf → Helle Nebelong

Şehirdeki Çocuklar

2017

ELGER BLITZ

Mark van der Eng ile birlikte endüstriyel tasarımcı Elger Blitz, bir tasarım, mimarlık ve mühendislik bürosu olan Carve'in kurucusudur (Amsterdam, 1997). Carve'in odağında özellikle çocuk ve gençlere yönelik kamusal alan planlama ve geliştirme konuları vardır. Blitz'in çocuk ve gençlere yönelik tasarımdaki disiplinler arası, yenilikçi ve kendine özgü yaklaşımı hem Hollanda'daki hem de yurtdışındaki çeşitli üniversitelerde misafir öğretim üyesi olarak aranan bir kişi olmasına neden olmuştur. Carve, Türkiye'de, İstanbul'daki Zorlu Center'daki oyun alanı tasarımıyla da tanınmaktadır (2014). Buradaki makalesinde Blitz, şehrin aktif olabilmesi/kalabilmesi konusunu Carve'in işleri arasında yer alan Van Beuningenplein ve Meerpark örnekleri üzerinden ele alıyor.

* Blitz, Elger. "Children in the city." *The Active City* [Şehirdeki Çocuklar] [Aktif Şehir] içinde, haz. Ad de Bond, 148-157. Amsterdam Belediyesi'nin siparişiyle Amsterdam: Urhahn | urban design & strategy, 2017.

** Bkz. carve.nl/.

Van Beuningenplein fotoğrafları → Marleen Beek
Meerpark fotoğrafları → Jasper van der Schaaf
Bu bölümde yer alan tüm fotoğraflar Carve'in izniyle kullanılmıştır.

Çocukların fiziksel açıdan aktif olmalarını sağlamak bir sanat değildir, çünkü bunu zaten kendileri yapar. Fiziksel aktivite ve oyun için yeterince uygun bir mekan sağlamak zorlu bir iştir; çocukların rahatça hareket edebileceği, oynayabileceği ve spor yapabileceği yerler – programlanmadan, strüktüre edilmeden ve denetlenmeden. Kalabalık bir şehirde böyle yerler yaratmak zordur ama hayati önem taşır.

Hollanda'da, çocukların sağlıklı büyümesini, sağlıklı beslenmesini, muntazam olarak oynayıp, fiziksel açıdan aktif olmasını sağlamak üzere tasarlanmış birçok politika vardır. Bu sonuncu konuya Amsterdam gibi bir şehirde nasıl yaklaşıyor? Diğer şehirler gibi büyümekte olan ve uygun mekanların kentsel yoğunluk baskısı altında olduğu bir şehirde. Her şeyi değerlendirerek bunun anlamı, daha fazla kullanıcı, daha az oyun alanı ve daha fazla mekan talebidir. Aynı zamanda, kamu alanlarındaki hareket özgürlüğümüz kısıtlanmaktadır; çünkü özellikle yeni topluluklar tarafından gelir kaynağı olarak görülüp sömürülmektedir. Daha fazla açık hava kafeleri açılırken, aynı zamanda çocuklar için de daha geniş kaldırımlar yapılamaz mı?

Avrupa Topluluğu'nun ideal şehir gözlemine göre, aradığımız özellikler, çok yoğun ve çok büyük bir mega-metropolite değil –kadim ama aslında basmakalıp olmayan kaniya göre– gelişimi çocuklar için keyifli olan bir şehrin –yapılacak şeylerle dolu, oyuncu bir şehir– yetişkinlere de hitap edeceği düşüncesi üzerine temellenen bir şehirde mevcuttur (Aldo van Eyck'tan serbest alıntı).¹

Van Beuningenplein

Amsterdam'ın Westerpark semtinde bulunan Van Beuningenplein'de [adını sokağın adından alan bir meydan] neredeyse her zaman bir faaliyet ve devinim görürsünüz. Meydanın işlevi birçok açıdan incelenebilir. Tasarımcılardan biri olarak bu meydandaki amacımızı çocuklara şehirde yer açmak, onların hareket edip oynayabilecekleri bir mekan yaratmak olarak nitelendireceğim. Van Beuningenplein'in tasarımında dikkate alınan konular, çok sayıda faaliyet yapılabilmesi, her yaş grubuna ve hedef grubuna mekan sağlaması ve gün



VAN BEUNINGENPLEIN
Staatsliedenbuurt
mahallesindeki bir otoparkın
üstünde yer alan oyun alanı,
Amsterdam

Kenarlar oturma yeri oluyor,
sahalar her türlü spor ve oyuna
uygun, koruma sadece "top
tehlikesi" olan yerlerde var

Beklentileri Terk Etmek

Van Beuningenplein konusuna girmeden, saygın mimarlık tarihçisi Beatriz Colomina'nın bir düşüncesinden bahsetmek istiyorum. Colomina, mimarlığın ne olduğu ve ne olması gerektiği hakkındaki fikirlerimizin bilhassa kitlesel medya tarafından şekillendirildiğini savunuyor. Medyadaki temsil, ortak bilincimizde salt imaj olarak yer almıyor, beklentilerimizi de belirliyor.

Van Beuningenplein'in tasarım aşamasında, çeşitli nedenlerle kendimizi bu çok güçlü beklentilerden soyutladık. Nedenlerden biri, bir "açık" meydanın farklı faaliyetler için nasıl bir mekan sunacağını araştırmaktı. Yaygın olarak, her türlü kullanıma mekan sağlayacak bir "işlevsel" kentsel boşluk arzu edilir. Ancak pratikte böyle bir kentsel boşluk, kendiliğinden oluşan herhangi bir faaliyeti pek davet etmez. Hareket etmek için sebep gerekir.

Bizi beklentileri terk etmeye iten bir diğer motivasyon, sıradan bir katılım toplantısındaki deneyimlerimiz olmuştu. Burada Colomina'nın ne kadar haklı olduğunu bir kere daha gördük: müstakbel kullanıcıların istekleri meydanın servis ettikleriyle birebir örtüşüyordu. Şehirde futbol demek, Cruyff Court adı verilen küçük futbol sahaları demekti; oyun alanı da bir katalogdan seçilen, çok renkli ve standart oyun ekipmanlarından ibaretti. Hayal gücü pek azdı ve sonuçta, ister istemez aynı şeyler daha da çoğalıyordu. Herkesi ikna edebilmek için mevcut örnekler gösteriliyordu; bunlar çoğu zaman beklenen sonuçların ancak

içinde değişen kullanımlara açık olması idi.

Van Beuningenplein'in özgün halini, 1901 Konut Yasası ile ortaya çıkan sosyal konut yapılanması ve yüksek çevre kirliliği olan şehirlerde daha sağlıklı yaşam şartları yaratma isteği bağlamında ele almak gerekir. "Oyun Alanı Hareketi"ni ve Van Beuningenplein için 1908'de kurulan "Oyun Alanı Birliği"ni de aynı çerçeve içinde değerlendirebiliriz. Bundan tam bir asır sonra, 2008'de, civar sokakları otomobillerden arındırmak amacıyla Van Beuningenplein'in altında yer alacak otoparkın planları çizildi. Sonuç olarak, viran haldeki meydan, semtin "oyun alanı" olarak yaşama döndü.

kısmen hayata geçirilebileceği örneklerdi. Van Beuningenplein'in tasarım sürecinde biz bunu yapmadık; sadece mümkün olan faaliyetlerin fotoğraflarını gösterdik ve aralarından seçim yapılmasını rica ettik. Sonuç, çitlerle ayrılmış, yaş ve kullanıcılara göre sabit program içeren bir sınıflandırma uygulamasını terk etmek bakımından olumlu oldu. Bu küçük meydana gerçekleştirilebilecek çok sayıda faaliyet vardı. Normal şartlarda, esaslı ödünler vermeden böyle bir sonuca varmak mümkün olamazdı.

Sevilecek Bir Meydan

Başka bir ilham kaynağımız da, New York'taki Columbia Üniversitesi'nde görevli, Yeni Zelandalı mimar ve yazar Mark Wigley oldu. Wigley, yapılı çevreyi sadece fiziksel çevre olarak değil –ne de olsa meydanı meydan yapan bir asfalt parçası değildir– fiziksel çevre konusunda zihnimizdeki fikirlerin ve imgelerin toplamı olarak kabul ediyor. Tasarımcı bu fikirlerle oynar, ama sonunda fiziksel mekanı (yeniden) kuracak ve benimseyecek olan kullanıcılarıdır. Bunun doğru olduğunu ve kullanıcıların Van Beuningenplein'i kucakladığını ve belirlediğini düşünüyorum. Çocuklara sadece orada olmak bile mutluluk veriyor, yetişkinler ise şüphesiz yakınlarda bulunan evlerinin artan değerini düşünüyordur. Meydanın bu kadar rağbet görmesinin farklı nedenleri var ve bu nedenler muhtemelen bir ölçüde bilinmez olarak kalacak. Ancak şu bir gerçek ki, bilinçli veya bilinçsiz olarak kullanıcılar, tasarımın iyi işleminde çok önemli bir rol oynuyor. Bu, şanslı ama erişmesi güç bir sonuçtur.

Okunaklı ve Uygun

Van Beuningenplein'de bildik bir oyun alanı düzenlemesi kullanmadık. Katherine Masulanis tipik bir oyun alanı düzenlemesini şöyle tarif ediyor: "Fazla vakti olmayan, gündelik



VAN BEUNINGENPLEIN
Amsterdam

Sınırı olmayan mekanlar,
oyun öğesi olarak su



VAN BEUNINGENPLEIN
Amsterdam

Egzersize başlamak ve yapmaya devam etmek için belki de olabilecek en büyük teşvik test ederek öğrenmek

hayatta aşırı bilgi yüklenmiş, kolaylıkla göz gezdirip anlayabilecekleri bir mekan arayışında olan yetişkinler için çok uygun bir yer.” Biz ise, çocuklar için tasarlıyoruz. Her ne kadar onlar öyle olmasını istemese de, biz programlanmış bir düzenleme ve strüktür seçtik.

Tasarımın gücü, programlanmış düzenlemenin içindeki geçiş bölgelerinden gelir. Belirgin bir kompozisyon, ayrıntılar düzeyinde çok daha az berrak, hatta karışık olabilir. Bölgeler ve işlevler birbiriyle çakışır ve kullanım, herhangi bir anda onu kullananlar tarafından belirlenir. Olası çakışmalar, ideal kullanıcı özelliklerinin değerlendirilmesinde kullanılır ve aslında bu özelliklerin oluşmasına katkıda bulunur.

Formel düzenlemeye önem vermeyen ve beklenmedik olanaklar arayan çocuklar için buradaki düzenleme çekicidir. Bu alışılmadık düzenleme, çocuklara yapılan bir davet olarak düşünüldü. Çünkü çocuklar onlara verilen sınırlarını yoklamaya meyillidir. Hem mümkün hem kabul edilebilir olan nedir? Bu salıncaklar, sadece yeni yürümeye başlayanlar için mi? Şu yüzey, bankın altı mı, yoksa bir oyun yeri mi? Ortadaki tezgah, oyun yeri mi, yoksa oturmak için mi? Basket potasının arkasındaki bantlar paten kaymak için mi yapılmış? Değilse de, orada kayabilir miyim? Tecrübemize göre, çocuklar bir ortamı organizasyon, ergonomi ve sosyal geçerlilik yönleriyle orada oynadıkça “okur”. Amerikalı psikolog Donald Norman’ın sunduğu “algılanan olanaklılık” (*perceived affordance*) kavramı, nesne ile (genç) kullanıcı arasındaki bu etkileşimi açık bir şekilde tarif ediyor. Norman, bir nesnenin veya yerin –onun muhtemel kullanımı ve bir insanın onun daha iyi bir kullanım potansiyeli olduğunu fark etme olasılığı ile belirlenen– nitelik ve özellikleri üzerine yazıyor.²

Meydanda hemen görülebilen bir (işlevsel) okunaklılığının olmaması, yetişkinlerin bir şeyin kabul edilebilir olup olmadığı konusunda her zaman taşıdıkları çekinceyi pek ala devre dışı bırakabilir. Bu belirsizlik sayesinde, çocukların beklenmeyen veya öngörülme-yen kullanımlarını belirlemek güçleşecek; böylelikle, daha şartlanmış bakış açısına sahip yetişkinler tarafından yasaklanması da daha zor olacaktır.

Van Beuningenplein, deney yoluyla öğrenilen bir yer haline geldi; bu yerin aktif olması ve öyle kalması için olabilecek en büyük uyarıcı belki de budur, deney yapmak. Nispeten mütevazı bir sahada birçok farklı formda aktivitenin yapılabilmesi bir mekan

çözümü sunmakla burası, şehirdeki oyun mekanlarının sınırlı kullanımına da bir çözüm önerisi getirmiş oluyor.

Meerpark

Sportpark Middenmeer Voorland, demiryolu, A10 otoyolu ve Amsterdam’ın doğusundaki binalar arasında kalan ve içinde bir atletizm pisti, bir paten parkı, basketbol sahaları, tenis kortları, futbol sahaları ve bir buz pisti (Jaap Edenbaan) olan klasik bir spor parkıydı. 1920’lerde yapılmıştı. 2006-2010 yılları arasında gerçekleşen yeniden geliştirme çalışmalarına katılımımızdan faydalanarak, şehrin periferisinde mümkün olduğu kadar yeşil “oyun mekanı”nı koruyup genişlettik ve burayı herkesin kullanabileceği bir şehir parkı haline getirdik, bu da önceki spor parkına kıyasla çok daha fazla sayıda kullanıcıya hitap etti.

Spor parkından yeni tip şehir parkına

İşin başındaki konu, spor parkının ortasında yeni bir oyun alanı yapmaktı. Bunun arkasında yatan da, spor parkını yeniden çekici kıılma düşüncesiydi ve bize de problemin sadece bir kısmını çözmek düşüyordu. Çok vakit geçmeden, mevcut spor kompleksine yeni park kullanımları ve strüktüre olmaması potansiyel spor ve oyunlar katma fikri gelişti.

Azami kullanılabilir mekan sağlamayı ve yeni bir şehir parkı türü yaratmayı arzu ediyorduk. Bunu farklı kısımlar arasındaki engelleri kaldırarak, spor alanlarını kamuya açarak ve yeni parkın kalbinde bağlayıcı nitelikte bir yeşil park zonu yaratarak yapabilirdik.

En temel fiziksel değişiklik Radioweg’in geniş bir park zonuna dönüştürülmesi oldu. Buna yer açmak için bisiklet yolunun güzergahı değiştirildi. Mevcut spor alanları küçük yaya köprüleriyle yeşil alana bağlandı. Artık Meerpark “sadece” bir spor parkı değildi. Organize sporlar ile “kendiliğinden gelişen” faaliyetler arasındaki (mekansal) bağlantı burayı özel bir yer haline getirmişti. Farklı “faaliyet zonları” arasında zorlama olmayan bir bağlantı kurulmuştu, kullanım ve kullanıcılar arasında da etkileşim vardı. Bu yeni düzenleme, parka yeni kullanıcıları ve farklı kullanım formlarını davet ediyordu.

Parmaklıkları kaldırın!

Bir spor sahasının, bir spor kulübünün malı olduğu fikrinden vazgeçmek “müdahale” sayılmaz, ancak bölge için son derecede önemliydi. Amsterdam Üniversitesi’nde (UvA) Kentsel Sosyoloji Profesörü Arnold Reijndorp, bir

MEERPARK
Amsterdam

Doğal oyun alanı, çocukları (ve yetişkinleri) bir keşif yolculuğuna çağırıyor. Zorlu olsun!



mekanın tümüyle kamuya hizmet etmemesinin, o mekanın kamusal alan olarak görülemeyeceği anlamına gelmediğini iddia ediyordu. Bu fikir, parmaklıkları kaldırmak için önemli bir gerekçe teşkil etmişti.

Spor alanları gün boyunca farklı gruplar tarafından kullanıma açıktır. Uygulamada bu durum hiçbir anlaşmazlık doğurmuyor, çünkü asıl kullanıcıların kim olduğu belli ve parktaki kulüpler hala kuvvetli kolektifler halinde hareket ediyor. Buradaki katma değer, spor kulüpleriyle tesadüfi temaslar kurulmasında. Bu durum, çocukları faaliyetlere katılmaları, yetişkinleri de fiziksel faaliyetlerini devam ettirmeleri konusunda cesaretlendiriyor. Diğer avantajları ise, kulüp binalarındaki hırsızlıkların azalması ve kulüp kantinlerinin “yeni” kullanıcılar sayesinde daha fazla para kazanmaya başlamış olmaları.

Kaya duvarlı bir oyun tepesi

Önceden bakımsız bir yeşillik olan bölge, yeni park alanının “tepe”si olarak değiştirildi: bir oyun tepesi. Bu tepe, yine “algılanan olanaklılık” kavramını temel alan unsurlar, artefaktlar ve belirsiz geçiş zonlarıyla donatıldı. Geçmişte “tehlikeli” drenaj hendeği olan oyun alanının yanındaki yer, bir sulu maceracı alan oldu. Böylelikle spor alanlarını çevreleyen yeşil bölge, yeni bir “doğa oyun alanı”na dönüştü.

Bu kamusal oyun alanında hem oyun ekipmanı hem de 3,5 metre yüksekliğinde, parlak turuncu renkte bir “yapay” profesyonel tırmanma duvarı (Kaya Duvar) bulunuyor. Bu birleşim algılanan olanaklılıktan yararlanmakta: klasik spor parkının mevcut kısımlarına ek olarak oyuncu nitelikler eklenmiş oluyor. Kaya Duvar yeşil oyun tepesiyle bağlantıyı sağlıyor ve geniş bir oturma köşesi meydana getiriyor. Yapılan müdahaleler sayesinde kullanımlar harmanlanıyor, sınırlar belirsizleşiyor.

“Zayıf bir kolektif” olan “kaya tırmanıcıları”nın resmi bir organizasyon yapısı olmasına rağmen, kuvvetli sosyal bağları var. Bu bakımdan, onları cezbetmek parkın iyi işlemesine büyük katkıda bulunabilir. Reijndorp, “Yeni bir aktivite birçok başka faaliyeti ve

kullanımı üretebilir”, diyor. Kaya tırmanıcıları, spor parkının daha önceleri gidilmeyen kısmının öncüleridir. Onlar yeni kullanıcılar ve onlar, diğer kullanıcıların olduğu kadar, gelen geçenlerin de –genç ve yaşlı– dikkatini çekiyor; tırmanması zor gibi görünen bu turuncu duvarın ne gibi bir çekicilik sunduğuna dair merak uyandırıyor! “Tırmanılmayan”, tutkulu tırmanıcılar sayesinde artık “fethedilebilir”e dönüşüyor ve herkes yeni bir fiziksel aktivite türüyle tanışmış oluyor.

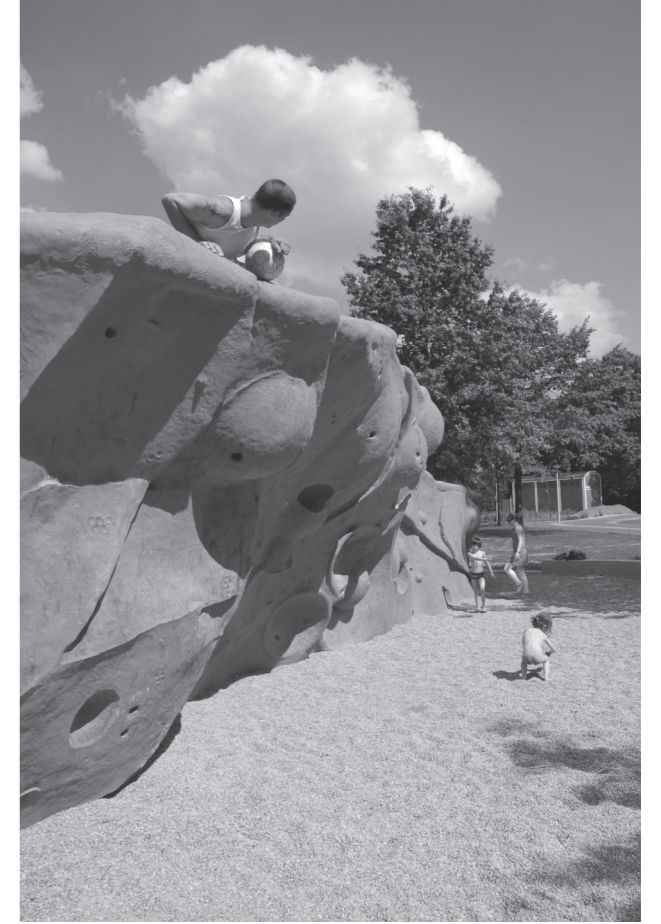
Ayrıca, uzakta kalan küçük bah-

çeler, spor parkına yollarla bağlanıp hep birlikte yeni parkı meydana getiriyor. Meerpark'ta bölgenin potansiyelini ve imkanlarını açıp destekleyen, bağlantı sağlayan unsur, “geçiş zonları” olmuştur. Tabii, ondan önce keşfedilmeleri gerekiyor.

Son olarak

Daha çok çevresindeki mahallelerin ilgi merkezinde olan Meerpark'a yürüyerek veya bisikletle kolayca gidiliyor. Bildik şehir parklarını saymazsak, burası A10 otoyolu içinde kalan az sayıdaki büyük yeşil alanlardan biri. Ne yazık ki, başka yeşil alanlarda olduğu gibi burada da konut inşaatı arzusu sıkça dile getiriliyor. Kamunun buradaki kaybını telafi etmek için çevre yolu dışına yeni spor alanları yapmak sadece olumsuz sonuçlar verecektir. Çünkü o durumda, ulaşım sadece otomobille yapılabilecek, eve yakın fiziksel aktivite imkanları azalacak ve sosyal kaynaşmayı kuvvetlendirme fırsatları yok olacaktır.

Van Beuningenplein ve Meerpark gibi yerler aktif şehir için büyük değer taşır. Kamusal spor ve oyun tesislerinin eve yakın olması, gerek düzenlenen gerekse kendiliğinden oluşan fiziksel aktiviteler için en önemli motivasyonlardan biridir. Bu tesisler şehir için paha biçilmez önem taşır. Mutlaka korunmaları gerekir!



MEERPARK
Amsterdam

Kaya Duvar

NOTLAR

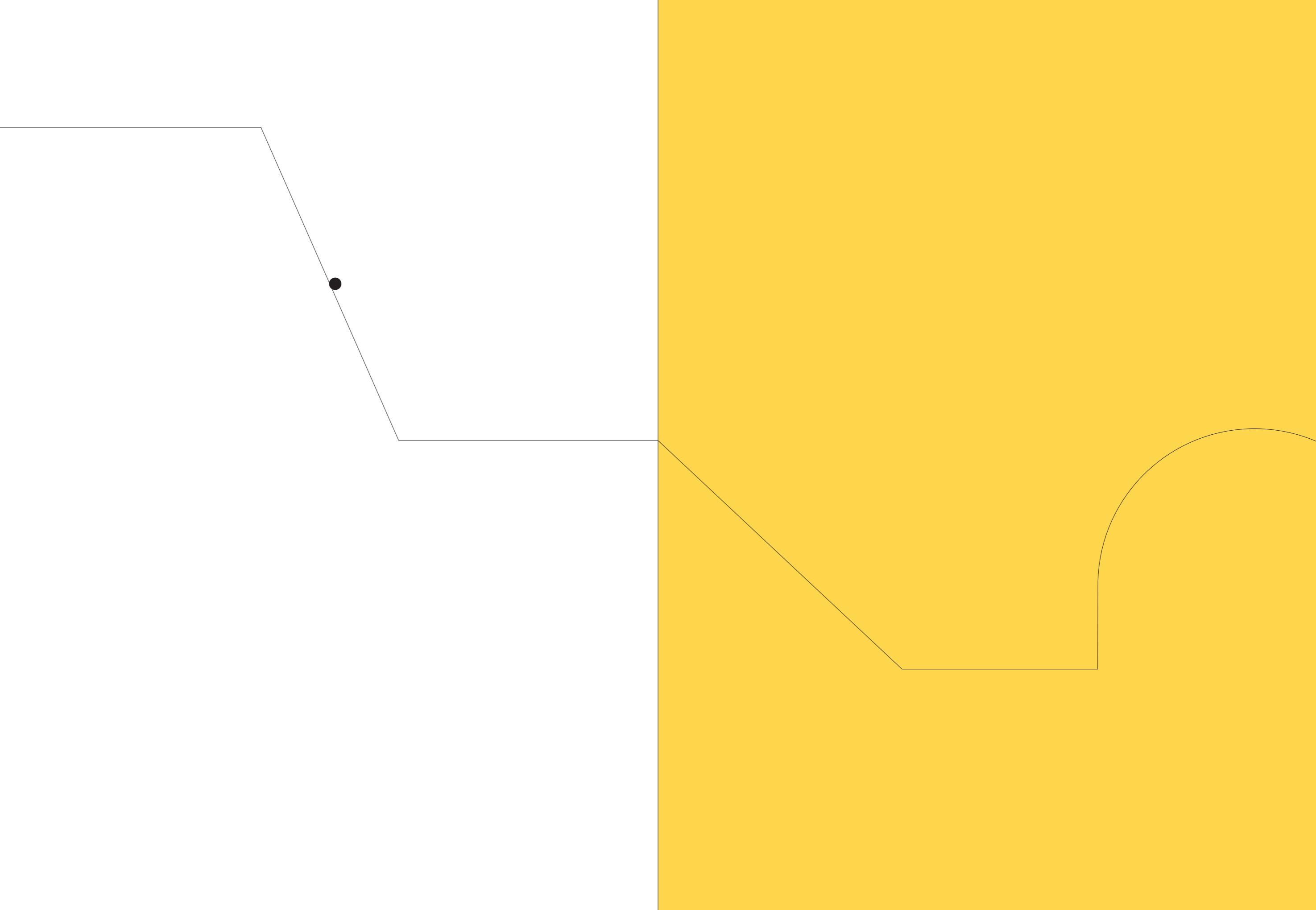
1____ Kültürel ve Yaratıcı Şehirler İzlemesi (The Cultural and Creative Cities Monitor). Lüksemburg: Avrupa Birliği Yayın Bürosu, 2017. Bkz: composite-indicators.jrc.ec.europa.eu/cultural-creative-cities-monitor/media/c3monitor2017.pdf (21 Mart 2019 tarihinde erişildi)

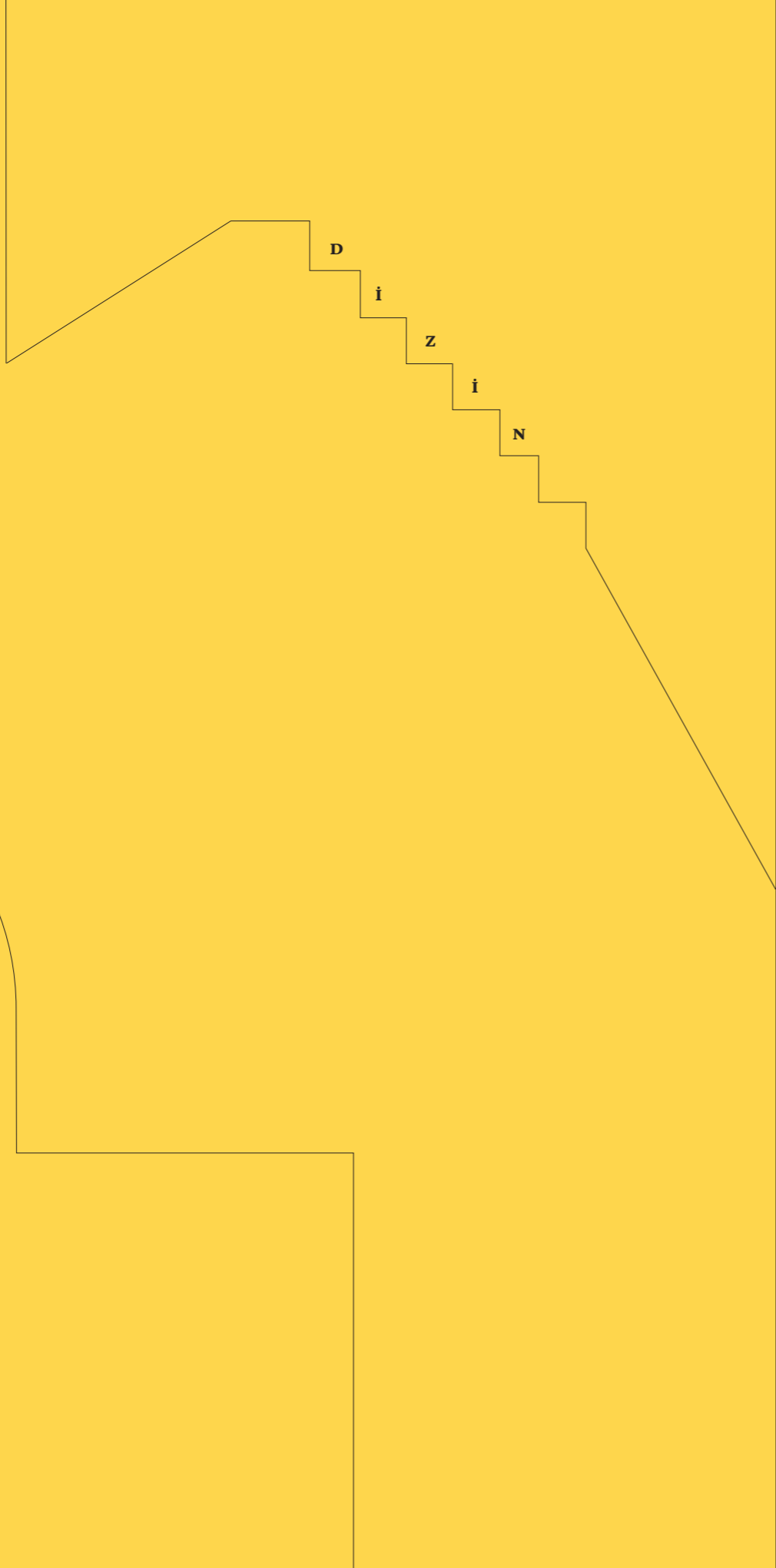
2____ Norman, Donald Arthur. “Affordance, Conventions and Design.” [Olanaklılık, Teamüller ve Tasarım. Etkileşimler] *Interactions*, sayı 6/3 (Haziran 1999): 38-43.

MEERPARK
Amsterdam

Oyun alanı civarındaki banklardan ebeveynler çocuklarına göz kulak olabiliyor. Yakındalar, ama çok da değil. Meyilli çimen (düşmelere karşı korumasız!) her yaş grubuna bir şeyler sunuyor. Daha küçük çocuklar yarı yola kadar tırmanıyor, daha büyük olanlar da tünelleri keşfe çıkıyor. Standart oyun alanı donanımına yer vermeyen, sipariş üzerine yapılmış bir tasarım.







A

- Aamodt, Sandra — 27, 42
 Açık Üniversite — 130
 Adams, Ted — 158
 Addams, Jane — 66-72
 Afrika/lı / Afrikalı-Amerikalı — 22
 ahlaki panik — 29
 aktif şehir — 180, 187
 algılanan olanaklılık — 184, 186
 Allen of Hurtwood, Lady (Marjory Gill Allen) — 35, 38, 45, 96-129
 Amerika/lı / Amerikan / Amerikalılaşıma / ABD — 14, 24-27, 29, 31-36, 39-47, 51, 56, 58, 66, 84, 87, 91-92, 116, 130, 133, 135, 138, 140, 144, 158, 163, 166, 171-172, 184
 Amerika'nın Geleceği İçin Zirve Toplantısı — 158
 Amerikan Pediatri Akademisi — 30
 Amerikan Test ve Malzeme Kurumu — 26
 Ampton Sokağı Macera Oyun Alanı — 104
 Amsterdam — 38, 74-76, 78-80, 114, 125, 180-187
 Amsterdam Belediyesi — 180
 Amsterdam Kentsel Gelişim Departmanı — 74
 Amsterdam Üniversitesi — 185
 Anglosakson — 68
 Ankara — 62
 Ankara Üniversitesi — 62-63
 Annapolis — 148
 Antik Yunanlı — 67
 Apted, Michael — 39, 46
 Arap/ça — 62-63
 Araz, Yahya — 52, 63
 Ariès, Philippe — 52-59, 64
 Associated Press — 143
 Aşağı Doğu Yakası — 86
 Atlanta — 161
 Atlanta Havaalanı — 161-162
 Atlantik / Atlantik Okyanusu — 51, 175
 Attila İlhan Parkı — 10, 13
 Avrupa/lı — 26, 34-35, 39-41, 57, 96, 133
 Avrupa Oyun Alanı Donanım Standartları — 41
 Avrupa Sosyal Araştırması — 134
 Avrupa Standardizasyon Komitesi — 46
 Avrupa Topluluğu — 181
 Avustralya — 40
 Ayazağa Mahallesi — 11
 Aydınlanma — 50
 Azize Cecilia — 72

B

- Bacon, Edmund N. — 123
 bağımsız parçalar prensibi/kuramı — 11, 13, 38, 46, 130-139
 bahçeşehir — 88, 91
 Baldwin Hills Village — 88-89

C

- Canan, İbrahim — 62-63
 Cape Town — 157
 Carmel Valley — 16
 Carve — 38, 180
 Cebeci Mezarlığı — 62

- Ball, David — 31, 44
 Baltimore — 88, 148, 151
 Bandley Hill Macera Oyun Alanı — 104
 Barınak Mahalle Hareketi Projesi — 133
 Barksdale, Jim — 161-162
 Batavia — 23
 Batı Yakası — 71, 87
 Be Active Kids — 169
 Beales, Ross W., Jr. — 58, 63
 Beek, Marleen — 180
 Bengtsson, Arvid — 112, 125
 Berkeley — 130-131, 133, 138
 Bernard van Leer Vakfı — 9-12
 Bertelsen, John — 98
 Van Beuningenplein — 180-184, 187
 Beyaz Saray — 164
 Beyoğlu — 11
 Beyoğlu Belediyesi — 9-10
 Beyoğlu95 — 12
 Bilgin, Beyza — 62-63
 Billie Holiday Park — 38
 Birleşik Krallık — 30-31, 33, 35, 39, 46, 98, 105, 138, 166
 Birleşmiş Milletler — 37
 Blitz, Elger — 44, 180-187
 Blue Cross — 163
 Blue Shield of Mississippi — 163
 Boggs, Don — 160
 Bogota — 168
 Boğaziçi Üniversitesi — 9
 Borstal — 113
 Boston — 88, 116, 129, 168
 Bowlby, John — 33
 Britanya / Büyük Britanya — 38-39, 96, 102
 Brodie, Ashley — 162
 Bronx — 32
 Brookhaven — 144
 Brooklyn — 86-87, 138
 Brown, Fraser — 167, 173
 Brown, Stuart — 16
 Bruner, Jerome — 50
 Buck, Donna — 38, 46
 Burroughs — 146
 Bush Sokağı — 146

Central Park — 38-39
 Chatham Village — 88, 91
 City Year — 158
 Claiborne Caddesi — 161
 Clark Üniversitesi — 34
 Colomina, Beatriz — 182
 Columbia Üniversitesi — 183
 Connecticut — 159
 Cook Yolu — 146
 Cox, Lady — 96, 128
 Cozzens, Susan — 151, 153
 Crawley New Town — 123
 Creative Playthings — 25, 36-37, 42-43
 Crosse Pointe Woods — 146
 Cruyff Court — 182
 Cumhuriyet / Cumhuriyet Türkiye'si — 51-52, 63-64
 Cumhuriyet Parkı — 11

Ç Çağdaş Sanatlar Enstitüsü — 135
 Çevre Bilimi Merkezi — 135
 çevre eğitimi — 134-135, 138-139
 Çevresel Yapı Merkezi — 133
 Çiçek, Nazan — 51-52, 63
 Çin — 51
 çocuk kültürü — 61
 Çocuklara ve Gençlere Yardım Kanunu — 105
 çocukluk anlayışı/düşüncesi/kavramı/kavrayışı/modeli/olgusu/
 ↳paradigması — 49-63
 Çocukluk Birliği — 16
 çocukluk tarihi — 29, 43
 çoğul çocukluk — 61

D Dahlberg, Gunilla — 61, 63
 Danimarka/lı — 27, 38, 98, 105, 116, 174-178
 Danimarka Bisikletçiler Federasyonu — 177, 179
 Dattner, Richard — 37-39, 42
 Davis — 135, 139
 davranışsal araştırma/planlama/veri — 133
 DeMause, Lloyd — 63
 Detroit — 143, 145-146, 153
 Devonshire — 147
 Dewey, John — 36, 51, 63
 Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu — 20
 Diotima — 71
 Dixie Yolu — 152
 doğal ebeveynlik — 33
 doğal oyun alanı hareketi — 174
 doğru çocukluk — 51

Dolores Park — 28
 Douglas Parkı — 71
 Dreyfus, Hubert — 61, 63
 Du Boulay, Francis Robin Houssemayne — 58, 63
 Duke — 160-161
 Duke Üniversitesi — 160
 Durham — 160-161

E Eğitim Danışmanlık Merkezi — 134
 Elliott, David — 32
 Emdrup hurda oyun alanı — 98, 102, 112, 176
 Emile — 50, 64
 van der Eng, Mark — 180
 Erikson, Erik — 27, 56
 Eros — 53
 Ertem, Özge — 52, 64
 Eski Yunan — 53
 van Eyck, Aldo — 74-83, 181

F Fairport — 168
 Faroe Adaları — 175-176
 Fass, Paula — 41, 44, 46
 Ferahevler Mahallesi — 10
 Firestone, Shulamith — 59, 64
 Fischer, Claude S. — 40, 46
 Ford, Henry — 144
 Forsyth Sokağı — 86, 95
 Fransa / Fransız/ca — 53, 58
 Freud, Sigmund — 51, 64
 Friedberg, M. Paul — 35, 37-39, 45
 Fröbel, Friedrich — 17, 50
 Furetière, Antoine — 53

G Garside, Carolyn — 150, 153
 Gélis, Jean — 57, 63-64
 Gesell, Arnold — 50
 Gettier, Frances — 144
 Giladi, Avner — 62, 64
 Ginsburg, Kenneth R. — 30, 43
 Gizli Servis — 158
 Glassner, Barry — 33
 Global Urban95 Müfredatı — 12
 Golborne — 133, 138
 Golden Gate Park — 39
 Gore, Al (Albert Arnold Gore) — 158
 Granby — 133
 Greenwich Village — 92

Grolnick, Wendy — 34, 44
 Guggenheim, Charles — 85-86
 Güney Afrika — 157
 güvenli/k — 13, 15, 17, 26-27, 29-31, 34, 37-46, 77, 103, 146-147, 150-151, 156, 158, 160, 167, 174-176, 179

H Hammond, Darell — 14-23, 154-165
 Hart, Roger A. — 46, 142, 147-149, 153
 Harvard Tıp Fakültesi — 35
 Hastalık Kontrol ve Önleme Merkezleri — 28
 Hatton, Juanita — 158-159
 Haussmann, Georges-Eugène (Baron Haussmann) — 95
 Havey, Frank — 88
 Hawes, Joseph M. — 56-57, 63-64
 Helen Diller / Oyun Alanı — 28, 43
 Helenistik — 53, 55, 62
 Hendy, Teri — 26, 42, 44
 Hess, Audrey — 37
 Hewitt, Margaret — 60, 64
 Hirstiyan/lık — 69
 High Bridge Park — 88
 High/Scope Okulöncesi Karşılaştırma Çalışması — 19
 Hindistan — 51
 Hiner, N. Ray — 56-57, 63-64
 Hollanda — 33, 82-83, 180-181
 Holmes, Hannah Sokel — 159
 Holt, John — 50, 64
 HOP Seyyar Oyun Parkı — 11-12
 Horney, Karen — 50
 Hudson Sokağı — 92
 Hull-House — 66, 69
 hurda oyun alanı — 98, 176-177

Iowa Üniversitesi — 32

i İbn Side — 62
 İkinci Dünya Savaşı — 17, 35-36, 44, 74, 96
 Illinois — 14, 21, 23
 Illinois Eyaleti Çocuk ve Aile Hizmetleri — 15
 İnal, Kemal — 60, 63
 İngiltere / İngiliz/ce — 10, 13, 18, 26, 31, 33, 35, 40, 43, 53, 58, 60, 74, 89, 99, 104, 128, 130, 147, 149
 İsa — 54
 İslam / İslamiyet — 52, 62-64
 İstanbul — 9, 12, 52, 63, 180
 İstanbul Büyükşehir Belediyesi — 49
 İstanbul95 — 9-12

İsveç/çe — 18, 40, 112, 115, 125
 İsviçre — 82, 98, 106, 129

J Jaap Edenbaan — 185
 Jackson — 161-164
 Jackson, Lewis — 143-144
 Jacobs, Jane — 84-95
 Jacobs, Paul — 146
 James, Allison — 61, 64
 Japonya — 26, 30, 32-33, 35, 41, 47, 51
 John R. Sokağı — 146
 Jones, Jean — 146, 153
 Jorjaan — 81

K KaBOOM! — 14, 21, 154-162, 164-165
 kaçınılma korkusu/olasılığı/tehlikesi/vakası — 29-30, 34, 43
 Kadir Has Üniversitesi — 9-13
 Kahire — 168
 Kahn, Louis — 37-38
 Kaliforniya — 16, 138-139, 146, 164, 169
 Kaliforniya Üniversitesi — 130, 135, 138-139
 Karayipli — 113
 Karşıyaka Mezarlığı — 62
 Katrina Kasırgası — 161, 164
 kaybolan çocukluk — 59
 Kennedy, Robert — 157-158
 Kent ve Çocuk Çalışmaları Yüksek Lisans Programı — 12-13
 keşif metodu — 134, 136
 Kiefer, Monica — 63
 Kilise Yolu — 152
 Kincheloe, Joe — 61, 64
 kinderculture — 61, 64
 Klinenberg, Eric — 30-31, 44
 Koch, Steve — 28
 Kohlberg, Lawrence — 50
 Kopenhag — 42, 98, 175, 177-178
 korku kültürü — 29, 43
 Kuhn, Thomas — 58, 64
 Kuran — 62
 Kuzey Avrupa/lı — 40
 Kuzey Carolina — 144-145, 150
 Kuzey Carolina Üniversitesi — 19
 Kuzey ülkeleri / Kuzeyli — 40

L Lahey — 38
 Laing, Ronald David — 98
 Lambert, Jack — 97

Lankshear, Colin — 61, 64
 Lareau, Annette — 33
 Lather, Patti — 61, 64
 Law, Suzanna — 166, 171-173
 Leeds Beckett Üniversitesi — 167
 Leichter-Saxby, Morgan — 166-171
 Lenox-Camden Kiracılar Derneği — 116, 129
 Lenox-Camden Oyun Alanı — 116
 Leonard Sokağı — 152
 Levy, Adele R. — 37
 Liberman, Erica — 161-162
 Lincoln, Abraham — 69
 Lindy Park — 87
 Liverpool — 133
 Livingston Manor Oyun Alanı — 162
 Livingstone, Sonia — 61, 64
 Locke, John — 50-51, 64
 lokomotor beceri — 28
 Lollard Macera Oyun Alanı — 123-124
 Londra/lı — 38-39, 58, 68, 82, 102, 104-106, 124, 127, 129, 135, 143, 147, 149, 166
 Long, Fiachra — 61, 64
 Lorentzen, Børge T. — 116, 129
 Los Angeles — 88
 Lothan, Hila — 13
 Lower Roxbury — 116
 Lyon Park Oyun Alanı / İlkokulu / Mahallesi — 160-161

M macera oyun alanı — 38-39, 46, 96-129, 132-133, 136, 138, 150, 168, 171, 177

macera oyun alanı hareketi — 167
 Maltepe — 11
 Maltepe Belediyesi — 9-10
 Maltepe95 — 12
 Manchester — 166
 Manhattan — 47, 87
 Marpillero Pollak Architects — 29
 Maryland — 148-149
 Masiulanis, Katherine — 183
 Massachusetts — 116, 139, 150
 Mecidiye Mahallesi — 11
 Meerpark — 180, 185-187
 Mendel, Gérard — 59, 64
 Mercogliano, Chris — 33, 44
 Meryem — 54
 Mexico City — 168
 Meynert, Mariam — 61, 64
 Middlesex Üniversitesi Karar Analizi ve Risk Yönetimi Merkezi — 31
 Minnesota — 33, 135

Mintz, Steven — 29, 33, 43-44
 Mississippi — 161, 163-164
 Mississippi Eğitim Departmanı — 163
 modern / modernist / modernizm / modernleşme/ci — 51-52, 55-57, 59-61, 63, 67-71, 92, 146
 Modern Sanat Müzesi (MoMA) — 36-37
 modern/ist çocukluk anlayışı/kavramı/paradigması — 51-52, 54, 58
 modernite — 59, 61
 modernitenin çocukluk anlayışı/paradigması — 50
 Montessori, Maria — 50
 Moore, Robin C. — 116, 129, 142, 149, 153
 Mooseheart — 14-15, 20-23
 Moralist — 54-55
 Morris, Robert — 135
 Moses, Robert — 37, 46, 95
 Müslüman — 62

N natüralist — 57
 Nebelong, Helle — 27, 42, 174-179
 Necip Fazıl Mahallesi — 11
 Neill, Alexander S. — 50
 New England — 63, 149
 New Haven — 159
 New Haven İmar İskan Müdürlüğü — 159
 New Jersey — 24
 New Orleans — 164
 New York — 32, 36-39, 43, 45-46, 84, 86, 88, 90, 95, 133, 140, 168, 183
 New York Belediyesi — 29
 New York Bölge Planlama Birliği — 92
 New York City Gençlik Kurulu — 86
 New York City Toplu Konut İdaresi — 39
 New York Post — 86
 Nicetown — 158-159
 Nicholson, Simon — 13, 46, 130-139
 Noguchi, Isamu — 37-38
 Norman, Donald Arthur — 184, 187
 North End — 88
 North Side — 160
 Norveç — 32-33, 44
 Notting Hill Macera Oyun Alanı — 38, 105-106, 112-113
 Nuffield Vakfı — 134, 138

O Oak Brook — 21
 Obama, Michelle — 164
 Odsherred — 178
 Oniki, Jerry — 95

Opie, Iona — 143, 146, 148-149, 153
 Opie, Peter — 143, 146, 148-149, 153
 Orhangazi Mahallesi — 11
 Orta Doğu — 96
 ortaçağ — 53-57, 63, 67, 147
 ortodoks — 94
 Osmanlı / Osmanlı İmparatorluğu — 51-52, 63
 Oyun Alanı Birliği — 182
 Oyun Alanı Enstitüsü — 21
 Oyun Alanı Hareketi — 182
 Oyun Araştırmaları Derneği — 16
 oyun koruyucusu — 13, 166
 oyun kurucu/kuruculuğu — 13, 38, 166-167, 171-173

Ö Örnek, Sedat V. — 63-64
 örüntü dili — 133

P Palmgracht — 81
 Paris — 58, 95
 Paris Üniversitesi — 55
 Parkhill Macera Oyun Alanı — 124, 128
 Pecan Park İlkokulu — 161-164
 People's Park — 131
 Perin, Constance — 133
 personelli oyun alanı — 177
 Pestalozzi, Johann Heinrich — 50
 Peyzaj Mimarları Enstitüsü — 96
 Philadelphia — 86, 158
 Philadelphia Eagles — 159
 Piaget, Jean — 27-28, 50
 Pinchbeck, Ivy — 60, 64
 Pittsburgh — 88, 91, 160
 Pittsburgh Post-Gazette — 160
 Play Orbit — 135
 Playworld Systems — 21-22
 Plumb, John Harold — 58, 64
 Pollack, Linda — 58, 64
 pop-up macera oyunu — 166, 168-169, 171, 173
 Pop-Up Macera Oyunu ABD — 166
 Pop-Up Macera Oyunu Birleşik Krallık — 166
 Postman, Neil — 50, 59-60, 64
 postmodern / postmodernizm — 61, 64
 postmodern çocukluk anlayışı — 60
 Powell, Colin — 158
 Princeton — 24
 Pro Juventute — 106, 129
 proksimal gelişim bölgesi — 28
 Protestan çocuk anlayışı — 50

Prout, Alan — 61, 64
 Puset Teftişi — 11

Q Quon, Wanda — 162-165

R Radioweg — 185
 Raleigh — 144-145, 150
 Reform devri / Reformcular — 36, 46
 Reichek, Jesse — 87
 Reijndorp, Arnold — 185-186
 Restorasyon devri — 68
 Ridgewood — 152
 Riis Evleri — 39
 risk — 18-20, 26-27, 29-32, 34, 37-38, 40-46, 97, 156, 167, 171, 174, 176-177, 179
 Riverside Park — 37
 Robinson oyun alanları — 98
 Rødovre — 116
 Rødovre Macera Oyun Alanı — 178
 Roma — 69
 Roma dönemi — 53
 Romantik Çocuk Anlayışı — 50, 63
 Romantizm — 50
 Rousseau, Jean-Jacque — 50-51, 64
 Rönesans — 57, 59
 Rue de Rivoli — 95
 Ruebush, Mary — 32-33, 44

S Safier, Jackie — 28, 43
 San Francisco — 28, 39, 43
 Sara Delano Roosevelt Parkı — 86, 95
 Sariyer — 11
 Sariyer Belediyesi — 9-10
 Sariyer95 — 13
 van der Schaaf, Jasper — 180
 Sears, Martha — 33
 Sears, William — 33
 Sidney — 177
 Smith, Robert Paul — 149, 153
 Smythe, Pat — 113, 133
 Soergal, Marilyn — 150, 153
 Soğuk Savaş — 25, 36
 Sokrates — 71
 Solomon, Susan G. — 24-47
 Sørensen, C. Th. — 38, 98, 176
 Southfield — 146
 Spagnoli, P. G. — 58, 64

Spease, David — 31, 44
 Sportpark Middenmeer Voorland — 185
 Spring Garden Caddesi — 160
 St. John's Wood Macera Oyun Alanı — 102
 St. Louis — 85-86
 St. Louis Körfezi — 164
 St. Paul Kilisesi — 147
 Staatsliedenbuurt — 182
 State Row — 15
 Steele, Richard — 147
 Steinberg, Shirley R. — 61, 64
 Stevenage — 104
 Stuart dönemi — 147
 Studio-X İstanbul — 9-10
 Sullivan, Harry Stack — 50
 Sultanbeyli — 11
 Sultanbeyli Belediyesi — 9-11
 Superpool — 9-12
 Sünnet — 62

Ş Şanghay — 168
 Şehirde Oyun Konferansı — 10
 Şikago — 22, 30, 66, 68, 70-71

T ta'zir — 62
 Tan, Mine Göğüş — 49-64
 Tate Gallery — 135
 temyiz — 62
 The New York Times — 42, 44, 86, 88, 95, 138
 The Raleigh Times — 152-153
 Tindall, Margaret — 148-149, 153
 Tophane — 11
 Tophane Parkı — 11-12
 Toplumsal Tarihte Çocuk Sempozyumu — 49, 64
 Toprak Ana — 57
 Toronto — 84
 Tórshavn — 175
 Tufts Tıp Merkezi — 32
 tufuliyet — 62
 Turkle, Sherry — 61, 64
 Tüketici Ürün Güvenliği Kurumu — 26, 31
 Türkiye — 63-64, 180
 Türkiye Ekonomik ve Sosyal Etüdler Vakfı (TESEV) — 9
 Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı — 49

U Ulusal Elektronik Yaralanma Gözetim Sistemi — 34
 Ulusal Oyun Enstitüsü — 16

Uluslararası Oyun Birliği — 176
 UNICEF — 96
 Urban95 — 9, 12
 Urban95 Müfredat Geliştirme Çalıştayı — 12-13
 Urhahn | urban design & strategy — 180

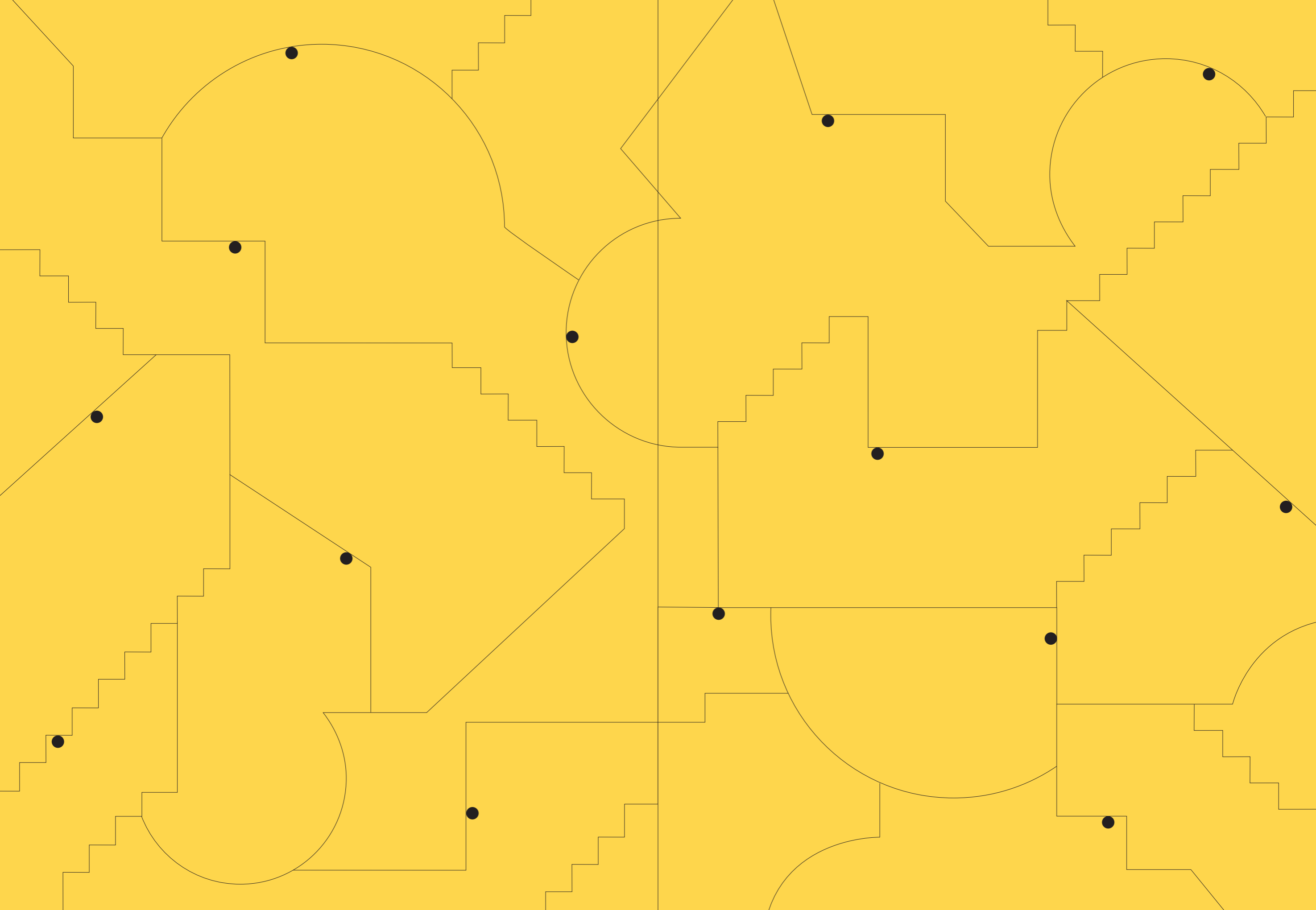
V Vancouver — 143
 Vermont — 142, 153
 Victoria dönemi — 58
 Vincent, Tanya — 177
 Vygotsky, Lev — 27-28

W Wang, Sam — 27, 42
 Warner, Judith — 33, 42
 Warren, Gwendolyn — 145-146, 153
 Washington — 143, 162
 Webb-Bledsoe, Mayme — 160-161
 Weesperstraat — 82
 Weinstock, Joel V. — 32-33, 44
 Westerpark — 181
 Westminster Sarayı — 147
 Whelan, Ralph — 86
 Whitaker, Robert C. — 30, 43, 45
 Wigley, Mark — 183
 Wilmington — 142
 Wisconsin — 21
 Wood, Denis — 140-153
 Worcester — 150

Y yabancı korkusu/tehlikesi — 29-30, 34
 Yavuz Sultan Mahallesi — 11
 Yeni Macera Oyun Alanı Hareketi — 166
 Yeni Zelandalı — 38, 47, 183
 Yeniköy Mahallesi — 10
 Yunan felsefesi — 72
 Yunanlı — 72

Z Zeitgeist — 69
 Zorlu Center — 180
 Zümrütevler Mahallesi — 11
 Zümrütevler Parkı — 12

1901 Konut Yasası — 182
 37 Kimberley-Clark Projesi — 21



ALDO VAN EYCK

DARELL HAMMOND

DENIS WOOD

ELGER BLITZ

HELLE NEBELONG

JANE JACOBS

JANE ADDAMS

LADY ALLEN OF HURTWOOD

MİNE GÖĞÜŞ TAN

MORGAN LEICHTER-SAXBY

SIMON NICHOLSON

SUSAN G. SOLOMON

SUZANNA LAW



**Bernard
van Leer**
FOUNDATION