

MACERA OYUN ALANLARI VE SAVAŞ SONRASI YENİDEN YAPILANMA

ROY KOZLOVSKY

The Young Lash
*What's wrong with our
Why do they make us pay*



ÇOCUK VE BARIS
ARASTIRMALARI



ÇOCUK VE BARİŞ
ARAŞTIRMALARI



cocukvebarisarastirmalari@gmail.com



MACERA OYUN ALANLARI VE SAVAŞ SONRASI YENİDEN YAPILANMA

Roy Kozlovsky

OCAK 2022

Bu kitapçık, Rutgers University Press tarafından yayınlanan, "Designing Modern Childhoods: History, Space, and Material Culture of Children" adlı kitabın sekizinci bölümünde yer alan, "Macera Oyun Alanları ve Savaş Sonrası Yeniden Yapılanma" makalesi ve kendisi de bir oyun işçisi olan Penny Wilson tarafından hazırlanan, "String of Beads" kitabından bazı alıntılar odağa alınarak hazırlanmıştır.

Orjinal metinlerin tamamına [buradan](#) ve [buradan](#) ulaşabilirsiniz.

İçindekiler

Önsöz.....	1
Macera Oyun Alanları ve Savaş Sonrası Yeniden Yapılanma.....	4
Başlangıçlar: Danimarka'daki Hurdalık Oyun Alanları.....	8
İngiltere'deki Macera Oyun Alanları.....	13
Bombalanmış Bölgelerdeki Oyun Alanları.....	16
Oyun, Vatandaşlık ve Şiddet.....	19
Branch Sokağı: Bir Arınma Şekli Olarak Oyun.....	21
Bir Anarşi Deneyi Olarak Macera Oyun Alanı.....	25
Oyun Uygulamaları: Öznelliği Yönetmenin Dolaylı Yöntemi.....	27
Sonuç.....	29

Önsöz

Macera oyun alanlarının tarihine dair yaptığımız incelemelerin devamı olarak yayınladığımız bu kitapçık, Roy Kozlovsky'nin Macera Oyun Alanları ve Savaş Sonrası Yeniden Yapılanma adlı makalesinin çevirisi merkeze alınarak hazırlanmıştır. Rutgers University Press'ten çıkan, "Designing Modern Childhoods: History, Space, and Material Culture of Children"* adlı kitabın sekizinci bölümünde yer alan bu makale, macera oyun alanlarının tarihine yönelik yayınladığımız ilk kitapçık olan "Macera Oyun Alanları: Kısa bir Tarihçe" ile benzer konulara değiniyor olsa da, özellikle İkinci Dünya Savaşı sırasındaki deneyimlere ve savaş sonrası yeniden yapılanma süreçlerine daha derinlemesine yer vererek, konuya dair farklı bir perspektif sunmaktadır.

Macera oyun alanlarının tarihine dair yayınladığımız bu iki kitapçık arasında, ilk bakışta göze çarpan farklardan biri, bu metinde "oyun işçisi" kavramının yerine "oyun lideri" kavramının kullanılmasıdır. Bu noktada kavramın tarihsel olarak evrimine kısaca değinmek açıklayıcı olacaktır.

1940'ların başında hurda oyun alanları ilk kurulduğunda, buralarda görev alan yetişkinler "oyun lideri" olarak anılmaktaydı. Fakat bu oyun alanlarındaki uygulamalar ve yaklaşımlar bu yetişkinlerin - oyunu kuran, kurallarını koyan yada oyunu yöneten kişiler değil; oyuna yer açan, oyun olanakları sağlayan, oyunu destekleyen kişiler olduğunu ortaya koymuştur. Böylece 1970'lere gelindiğinde "oyun lideri" (play leader) kavramı terk edilmiş ve yerini "oyun işçisi" (playworker) kavramına bırakmıştır.

Ne var ki, Roy Kozlovsky bu çalışmasında, kavramı İkinci Dünya Savaşı döneminde yaygın olarak kullanıldığı haliyle, "play leader" olarak kullanmış, bu nedenle çeviride "oyun lideri" olarak belirtilmiştir. Bununla birlikte, Kozlovsky'nin macera oyun alanlarının incelenmesi üzerinden, güç ilişkilerine dair eleştiriler ortaya koyması ve bu oyun alanlarına yönelik farklı kesimlerin eleştirilerine çalışmasında yer veriyor olması da; konuya dair tartışmaları derinleştirmek ve farklı bakış açılarını konuşabilmek için alan açmaktadır.

*Modern Çocuklukları Tasarlamak: Tarih, Mekan ve Çocukların Malzeme Kültürü

Bu çalışmanın özellikle İkinci Dünya Savaşı dönemi İngiltere'sini ele alıyor olması, bu döneme ve dönemin yaşanmışlıklarına daha yakından bakmaya olanak sağlıyor. Bu dönemin en trajik olaylarından bazıları olan, sivillere yönelik hava saldırılarının (The Blitz) ve hava saldırılarına bağlı olarak gerçekleşen tahliyelerin yarattığı etkileri, çocukların deneyimleri üzerinden değerlendirmeye yardımcı oluyor.

Bu noktada kitapçıkta faydalandığımız bir başka kaynak da Penny Wilson'un String of Beads** adlı, oyun hafızasına dair hazırladığı fotografik kitaptır. Bu kitapta çocukluk ve oyun hatıralarına dair çoğunlukla olumlu ifadelerin yanı sıra, çocukluğunun bir kısmını, hava saldırıları döneminde geçiren kişilerin deneyimlerine ve karamsar ifadelerine de yer verilmiştir. Bu deneyimleri anlatan, yazarın bireysel olarak gerçekleştirdiği görüşmelerin izlenimlerini aktaran iki alıntıyı, olduğu gibi çevirerek sizinle paylaşıyoruz.

Savaş dönemi ve sonrasındaki deneyimlere yer verilen bu kitapçıkta, tarihi bir örneği incelemekle birlikte, bu incelemenin güncel bir

değerlendirmesini yapmayı da değerli buluyoruz. Bugün özellikle savaş ve zorunlu göç yaşanan coğrafyalarda böyle bir tarihsel deneyimin, çocukların iyileşme süreçlerine nasıl katkı koyabileceğini ya da fiili bir savaşın olmadığı ve "yeniden yapılanmanın" otoriteler tarafından gerekli görülmediği durumlarda, benzer şekilde çocuk inisiyatifinde şekillenen oyun pratiklerinin nasıl yaygınlaştırılabileceğini beraber düşünmeye ihtiyaç duyuyoruz.

Yetişkinlerin kurduğu ve kurguladığı bir dünyada, fiili bir savaş hali olmasa dahi, çocukların hayatlarının ne kadar çok şiddet, baskı ve kısıtlanmışlık ile dolu olduğunu, çocukların koşulsuz kabul göreceklere çevrelere sahip olmamasının nasıl yıkıcı sonuçlara neden olduğunu ve çocukların zamanlarını kendi istedikleri gibi geçirip, dilediklerince oynayabilecekleri yerler yaratılmasının nasıl "hayati" bir ihtiyaç olduğunu akılda tutarak, bu ihtiyaca yönelik yeni işbirlikleri, yeni yaklaşımlar ve pratikler geliştirmek umuduyla...

Çocuk ve Barış
Araştırmaları Ekibi



**Bir Dizi Boncuk

“

*“Çocukluğumdaki oyunlar hakkında konuşmak istiyor muyum?
Hayır istemiyorum. Korkunçtu. Her yere bombalar
düşüyordu. Ölüm. Hayır, hatırlamak istemiyorum.”*

İnsanlara yaklaşıp, anılarını paylaşmaya hazır olup olmadıklarını sormak benim için her zaman gergin bir süreç.

Bu beyefendi nazik fakat kesinlikle netti. Çocukluğunu hatırlamayı hiç ama hiç istemedi.

Elini sıktım ve ona teşekkür ettim ve kayıt cihazını kapattım.

Az daha başarısız bir röportaj olarak not düşecektim.

Fakat sonra The Blitz' zamanında büyüyen kaç kişinin benzer türdeki duyguları beraberinde getirdiğini merak etmeye başladım.

”

*The Blitz, II. Dünya Savaşı sırasında Birleşik Krallık'ın Nazi Almanyası tarafından, 7 Eylül 1940 ile 16 Mayıs 1941 tarihleri arasında aralıksız bombalandığı hava saldırıları. Hava saldırıları, Birleşik Krallık çapında birçok kent ve kasabayı etkiledi ancak asıl saldırı, başkent Londra'ya oldu. Mayıs 1941'in sonunda 40.000 aşkın sivil yaşamını yitirirken, +1.000.000'dan fazla kişi evsiz kaldı.

Penny Wilson'un String of Beads adlı kitabından alıntılanmıştır.

Macera Oyun Alanları ve Savaş Sonrası Yeniden Yapılanma

Oyun alanının tarihine, çözülemez bir çelişki damgasını vurmuştur: bir yandan modernite, oyunu biyolojik olarak miras alınmış spontane, keyifli ve özgür bir dürtü olarak kavramsallaştırmıştır. Öznel oyun deneyimini, bağımsız, bireysel benliğin bir niteliği olarak değerlendirmiştir. **Diğer taraftan, modern toplumlar, sosyal, politik ve eğitimle ilgili hedeflere yaklaşmak amacıyla çocuk oyunlarını dışarıdan şekillendirmeye ve rasyonelleştirmeye başlamıştır. Bu nedenle oyun alanları, daha ziyade istenmeyen oyun türlerini sansürlemek, kısıtlamak ve çocukları sokak gibi tehlikeli veya yozlaştırıcı olarak kabul edilen yerlerden uzaklaştırmakla ilgilidir.**

Tartışmalı olan bu konu, oyunu bireyin evrensel bir hakkı olarak kabul etmenin yanı sıra, onu bir sosyal politika aracı olarak tanımlayan 1959 Çocuk Hakları Beyanname'sinde yer almaktadır: "Çocuk, eğitimle aynı amaca sahip olması gereken oyun ve eğlenceye yönelik eksiksiz bir fırsata sahip olmalıdır; toplum ve kamu idareleri bu hakkın kullanılmasını teşvik etmek üzere çaba göstermelidir."

Bu ifade, modern oyun söylemindeki paradoksu özetlemektedir. Aydınlanmış toplumlar, çocuklara oyun araçlarını sağlama yükümlülüğünü üstlenirler, fakat çocuklar, tıpkı eğitimde olduğu gibi, başkalarının sosyal ve politik tasarımlarına tabi olduğu için oyunu bir hak olarak görmezler. Bu bölümün konusu olan macera oyun alanı hareketi, öznenin kendisinden, yani çocuğun özgür iradesinden gelerek gerçekleşiyormuş gibi görünen oyun pratiklerini oluşturarak, bu çelişkiyi aşmaya çalışmıştır. Çocukların kendi oyunlarını kısıtlamak veya dışarıdan şekillendirmek yerine, onları geliştirmeyi ve teşvik etmeyi amaçlamıştır. Yine de bu hoşgörülü yaklaşım, oyunu bir politika aracı olmaktan kurtarmayı değil, daha ziyade politikanın etkinliğini yoğunlaştırmayı hedeflemiştir.



Macera oyun alanları; İngiltere’de İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra, geleneksel oyun alanının vazgeçilmez ekipmanları olan salıncak, kaydırak, tahteravalli ve kum havuzu dörtlüsünün açık bir eleştirini yapmış, geleceğin oyun alanları olarak tanıtılmıştır. **Macera oyun alanlarında hazır oyun ekipmanları bulunmaz veya bu oyun alanlarında nelerin yapılacağına dair önceden belirlenmiş bir ajanda yoktur. Çocuklar kendi eylemleriyle oyun alanına içerik ve anlam katarlar.** Geleneksel oyun alanları, yalnızca hareketli eğlence biçimlerine olanak sağlarken, macera oyun alanları çocuğa, niteliksel olarak oldukça farklı eğlence biçimleri sunar. Bu oyun alanları, deneme, yapma ve bozma keyfini teşvik etmişlerdir. Ancak geleneksel oyun alanları yetişkinlerin müdahalesi olmadan işleyecek şekilde tasarlanırken, macera oyun alanları, araç ve malzemelerin kullanımını yöneten ve güvenliği sağlamak ve çocuklar arasında işbirliğini teşvik etmek amacıyla, çocukların davranışlarına rehberlik eden bir oyun liderinin varlığına dayanır. Bu nedenle, bu alanların savunucuları oyun etkinliğinin “çocukların içinden gelerek oluşması ve asla dışarıdan yönlendirilmemesi gerektiğini” ortaya koysa da, bu oyun alanları profesyonel rehberlik gerektirir, çünkü çocuklara nasıl oynayacaklarını, nasıl bağımsız ve özgür olacaklarını öğretmek gerekir.

Macera oyun alanlarının savunucuları, bu alanların çocukların ve oyunların gerçek doğasına daha uygun olduklarını, aynı zamanda sıkıcı ve kısır olarak tasvir ettikleri geleneksel oyun alanlarından daha zevkli ve anlamlı bir deneyim sağladıklarını belirtirler.

Her ne kadar savunucuları macera oyun alanlarının geleneksel oyun alanlarından tamamen farklı olduğunu belirtseler de, macera oyun alanlarını eleştirenler, söz konusu alanların arasındaki farklılıkları yok sayma eğilimindedir.

Amerika Birleşik Devletleri'nde park ve oyun alanı tasarımlarının tarihini inceleyen bir sosyolog olan Galen Cranz, iki tür oyun alanının aynı ideolojik işlevi, yani sosyal kontrol işlevini yerine getirdiğini iddia etmiştir. Ona göre, her iki oyun alanı da sınıfsal eşitsizlikleri maskeler ve politik olarak daha zayıf bir sınıfın öznelerini, sözde nötr biyolojik yaş kategorisine yerleştirirken, sosyal klişeleri daha da güçlendirir. Bir psikolog olan David Cohen, macera oyun alanını, oyunun sosyal ve ya eğitsel amaçlar için bir araç haline getirilmesi nedeniyle eleştirmiştir. Cohen, oyunun fayda sağladığı için değil, zevkli bir eylem olduğu için desteklenmesi gerektiğini söylemiştir.

Bu bakış açısı, oyun politikalarını Marksist terimlerle sosyal kontrol veya Weberyen terimlerle keyfin rasyonelleştirilmesi çerçevesine yerleştirir. Onlar, önceki durumda oyunun ya da öznelerin özgür olduğunu varsayarlar. Bu eleştirmenler iktidarı tahakküm ve zorlama ile bir görürken, bu bölüm Michel Foucault'dan herhangi bir sosyal etkileşimin bir iktidar ilişkisi içerdiği varsayımını kabul eder.



İktidar, oyun alanı söz konusu olduğunda daha önce özgür olan öznelere hükmederek veya onları disipline ederek değil, daha ziyade özneleri harekete geçirerek ve onları özgür olmaya teşvik ederek işler. **Buradaki mesele, bu tür bir iktidarın ne gibi özneler ve hakikatler ürettiğini incelemektir.**

Oyunun bir iktidar stratejisi olarak incelenmesiyle birlikte macera oyun alanının; sosyolog Nikolas Rose'un tanımladığı haliyle, vatandaşlığın sözleşmeye dayalı modelinden, öznel yönlerini vurgulayan bir modele doğru bir geçişe karşılık geldiğini savunuyorum. Rose, "Ruhu Yönetmek" (1990) isimli çalışmasında İkinci Dünya Savaşı sırasında, **"Vatandaşlık ... öznel bir biçim kazanmıştır. Bu noktadan sonra, savaşı kazanmak ve barışı kazanmak; sivillerin toplumsal ve siyasal sürece aktif katılımını ve yurttaşlık ve demokrasi adına toplumsal dayanışma ve bireysel sorumluluklar oluşturmak amacıyla, irade, vicdan ve özelemlerin şekillenmesini gerektiriyordu,"** demiştir.

Yine de savaş sonrası oyun politikası, yıkım eylemlerinin meşrulaştırılması, hurda ve atıkların arzu edilen oyun malzemeleri olarak benimsenmesi ve bombalanan alanlarda macera oyun alanları kurulması gibi oldukça sıradışı yönlerden, paralel bir sembolik boyuta sahip olmuştur. Bu son özellik, çocukluğun savaşın şiddetinden ve yıkımından korunması gerektiğine dair çağdaş inancımızla bağdaşmamaktadır. Bir sosyal mekanizma olarak oyun ile bir yeniden inşa anlatısı olarak oyun arasındaki etkileşimi açıklamak amacıyla, bu çalışmada macera oyun alanlarının Danimarka'daki kökenlerinden, İngiltere'de yeniden inşa bağlamına kadar olan tarihsel gelişimini inceleyeceğim.

Rose, bu iktidar tarzının, nüfusun içselliğini inceleyerek, ölçerek ve yöneterek işlediğini, böylece özgür olma sorumluluğunu içselleştiren bireylerden meydana gelen, kendi kendini düzenleyen ve geliştiren bir toplum oluşturduğunu göstermiştir. Macera oyun alanları, bu yeni vatandaşlık şeklinin nasıl işlediğini gösterir. Söz konusu alanlar, çocukların kendiliklerini gözlemlenebilir ve yönetilebilir kılmıştır, çünkü özgür oyun, rıza gösteren aktif öznelerin katılımını gerektiren öznel bir özgürlük alanı olarak kavramsallaştırılmıştır.



Başlangıçlar: Danimarka'daki Hurdalık Oyun Alanları

Danimarkalı peyzaj mimarı Carl Theodor Sørensen, macera oyun alanı kavramını ilk defa Park Policy'de (1931) önermiştir. Sørensen, şantiyelerde ve hurdalıklarda oynayan çocuklarla ilgili yaptığı gözlemlerin ardından, çocukların kendilerine başka durumlarda yasaklanan şekillerde oynamalarına izin verilen bir alan yaratmayı önermiş ve **“Belki de çocukların eski arabalar, kutular ve kerestelerle oynayabileceği uygun geniş alanlara atık maddelerin kullanıldığı oyun bahçeleri kurmaya çalışmalıyız. Çocukların vahşice kavga etmelerini önlemek ve yaralanma olasılıklarını azaltmak amacıyla bir miktar denetim olması gerekebilir, ancak böyle bir denetim gerekli olmayabilir de”** demiştir. Bu fikir, ilk kez 1943'te Alman işgali sırasında denenmiştir. Mimar Dan Fink Sørensen'i, Kopenhag'ın dışında yer alan Emdrupvænge toplu konutları için, ilk adlandırdıkları haliyle bir “hurdalık oyun alanı” tasarlamak üzere görevlendirmiştir.

Bu fikrin pedagojik veya psikolojik bir yaklaşımdan ziyade bir peyzaj söyleminden çıkması, peyzaj mimarlarının oyun alanlarının tasarımına katılmaya başladıklarına işaret etmektedir. Bu gelişme, oyun alanlarının biçimi, düzeni ve içeriği üzerinde tartışmalı bir etkiye sahip olmuştur.

Bir yandan, sanatçı Isamu Noguchi ve mimar Aldo van Eyck'te olduğu gibi, modernist tasarımcılar, oyun alanına soyutlama estetiği kazandırmaya yönelik bir dürtüye sahipti. Soyuta ve temel olana yönelik bu eğilim, çocuklara dünyanın uyumlu ve mükemmel bir imajını temsil eden basit geometrik formlara sahip oyuncaklar sunan, Friedrich Froebel'in idealizminden doğmuştur. Fakat bu durum ayrıca oyun alanını bir manzara olarak yorumlayarak, sanatı günlük hayatın faydalı bir parçası haline getirmiştir.

Öte yandan, Sørensen gibi işlevselciliğe eğilimli tasarımcılar, oyun alanının tasarımını biçimsel veya kompozisyonla ilgili kaygılardan ziyade oyun etkinliğinin analizi üzerine kurmaya çalışmışlardır. Modernist zorunluluk oyun alanlarını “hayal gücüne dayalı” hale getirmekse de, oyundaki “hayal gücünün” mimara değil çocuklara ait olması gerektiği sonucu ortaya çıkmıştır. Bu anlayış, çocuğun mevcut eğilimlerini, çocuğun gelecekte ne olması gerektiğine dair soyut kavrayıştan üstün tutan ve dışarıdan dayatılan önceden belirlenmiş faaliyetlerin tekrar tekrar gerçekleştirilmesi yerine, deneyim yoluyla öğrenmeye değer veren John Dewey’in pragmatizmiyle uyumluydu.

Sørensen’in asıl niyeti, Danimarka kırsal manzarasının temel unsurlarını temsil eden soyut ve sembolik formları olan plaj, çayır ve koruyu kullanmaktı. Ancak oyun alanı içindeki çocuk etkinlikleri, oyun alanının peyzaj açısından sanatsal durumuyla örtüşmüyordu. Dolayısıyla Sørensen’in itirafı şöyledir, **“Gerçekleştirilmesine katkı koyduğum her şey içerisinde en çirkini hurdalık oyun alanıdır; yine de o, benim için eserlerimin en iyisi ve en güzelidir.”** Oyun alanının estetik olmayan hali, kendisini en çok hurdaya arzu edilen bir oyun malzemesi olarak sahip çıkmasında gösteriyordu. Emdrup’un ilk oyun lideri John Bertelsen, çocukların faaliyetlerini tanımlamak üzere “junkoloji” (hurda bilimi) terimini ortaya atmıştır. O, bunu toplumsal değerlerin tersine çevrilmesi olarak tanımlamıştır çünkü burada “bütün pedagojik ve mesleki fikirler hızla altüst olmakta ve bir nevi junkolojiye (hurda bilimine) dönüşmektedir”.



Emdrup'ta kurulan macera oyun alanı, 1953

Bertelsen, çocukların yaratımlarını, kulelerini, mağaralarını ve kulübelerini, ilkel bir insan içgüdüleri olan barınak yapmaya ve barınak kurmaya benzer bir faaliyet olarak değerlendirirken, çocukların çalışmalarını oyun alanının dışındaki dünyanın eleştirel şekilde yeniden yaratılması olarak ortaya koymuştur. Emdrup, bir makine uygarlığının kalıntılarının eğlenceli ve kolektif bir şekilde yeniden birleştirilmesinin, inşa eyleminin öznelerin değerlerinin ve arzularının doğrudan bir ifadesi olarak kendini gösterdiği, alternatif bir ikamet anlayışı sunan Dada estetiğinin bir yansıması olarak görülebilir. Ancak hurda estetiği tartışmalı bir konu olmuştur ve İngiltere'deki oyun alanlarına

önayak olan Hurtwood'lu Lady Allen, özellikle de 1949 yılında Clydesdale oyun alanının yaratılması deneyiminden sonra, "hurda" kelimesinin yıkıcı ve aşağılayıcı çağrışımlarından dolayı bu oyun alanlarının adını -macera oyun alanları- olarak değiştirmeyi gerekli bulmuştur. Süreç, hurdayı holiganlıkla özdeşleştiren komşuların yoğun muhalefeti nedeniyle üç yıl boyunca ertelenmiştir.

Her ne kadar Sørensen'in başlangıçtaki önerisi yetişkin bir oyun denetçisinin oyun alanındaki varlığını gerektirmese de, İşçi Kooperatifi Konut Derneği, konut politikasının bir parçası olarak bir denetçiyi istihdam etmiştir. Hurdalık oyun alanı kavramına dair bu değişiklik, 1947'de kendisinin yerini alan Bertelsen ve Agnete Vesteregn tarafından başlatılan oyun uygulamalarında da görülebilir.

Bertelsen, liderin amacının çocukları dışarıdan yönetmek ve inşa faaliyetlerini yararlı bir hedefe doğru yönlendirmekten ziyade çocukların kendi projelerini gerçekleştirmelerine olanak sağlayarak sahne arkasında hareket etmek olduğunu vurgulamıştır. Ona göre "İnisiyatif çocukların kendilerinde olmalıdır." ... **"Çocuklara hiçbir şey öğretemem ve doğrusunu isterseniz öğretmeyeceğim,"** demiştir. Mesafeli yaklaşım hem sosyal hem de politik bir öneme sahip olmuştur.





İlk olarak, çocukların herhangi bir müdahale olmadan oynamalarına izin verilmiş, dolayısıyla etkinlikleri “çocuğun zihnine ve çeşitli çatışmalarına dair içgörü” kazanmanın bir yolu olarak gözlemlenebilmiştir. Çocukların duygusal bir içsellığe sahip olduklarını varsaymak, bu oyun alanının sosyal konut politikasının bir parçası olarak rolüne işaret etmektedir. Bertelsen, ekonomik olarak kendine idare eden kiracılar ile refah içinde yaşayan insanlar arasındaki maddi farkların, ebeveynlerin duygusal yatırımları arasındaki farkla kıyaslandığında, maddi farkların çocukların iyilik hali üzerinde daha az etkili olduğunu öne sürmüştür. **Oyun alanı, çocukların evlerinde eksik olan şeyi, en temelde duygusal olarak destekleyici ve besleyici bir ortam sağlamıştır.**

Otoriteden feragat etmenin ikinci amacı, çocukları kendi sorumlulukları konusunda teşvik etmek ve onların çatışmaları barışçıl şekilde çözmek gibi sosyal becerilerini geliştirmek olmuştur. Demokratik değerlerin oyun aracılığıyla teşvik edilmesi, ilerici pedagoğ Inger Merete Nordentoft’un savaşın son aylarında söylediği sözlerle, çocukları “demokratik vatandaşlar, bağımsız düşünebilen, sorumluluk sahibi ve başkalarına karşı hoşgörülü davranabilen ve kendi inançlarını savunma cesareti ve kararlılığına sahip insanlar” haline getirmeye çalışan yeni bir eğitim programının ortaya konmasıyla aynı zamana denk gelmiştir. Anti-otoriter yöntemlerin kullanılmasının, işgalcilerin faşist ideolojisine karşı bir meydan okuma olduğu anlaşılmıştır. Ayrıca, pedagoğlar, çocukların “Direniş”le ve onun şiddet ve itaatsizliğin meşrulaştırması ile çokça özdeşleştirilmesi ve bunun da çocukluk ve yetişkinlik döneminin kavramsal olarak ayrılmasını sekteye uğratan bir tehdit oluşturması konusunda endişeliydiler.



Oyun alanındaki hoşgörölü atmosfer, güvenli ve yaratıcı bir kanunsuzluk simölasyonu saęlamış, ve böylece çocuklar onların tarafını tutan ve kendilerini savunan bir oyun lideriyle ilişki kurarak, topluma yeniden güven kazanmışlardır.

Vesteregn, çocukları daha saęlam ve kural odaklı bir topluma götüren oyun uygulamalarını ilerletmiştir. Kendinden öncekileri üstü kapalı bir şekilde eleştirirken, bir macera oyun alanının amacının “her şeyi berbat etmek, her şeyi mahvetmek, kavga etmek, küfretmek, kaba bir dil kullanmak veya anti-sosyal olmak” olmadığını savunmuştur. “Buradaki amaç tam tersi olmalıdır. Çocuklar bu yıkıcı durumda kalmamalıdır ve bundan kurtulmak için yardıma ihtiyaçları vardır.” Bu oyunu yönetme stratejilerinin her biri, karşılık gelen bir mimari dışavuruma sahip olmuştur. Bertelsen’in oyun alanı göçebe bir karaktere sahipken, Vesteregn’inki resim, kil modelleme ve baskı resim gibi organize faaliyetleri barındırmak üzere eklenen kalıcı yapılarla birlikte yerleşik bir yapıya sahip olmuştur. Ancak bu farklılıklara rağmen, her ikisi de çocukların içsellikleri üzerinden hareket ederek sosyal politikaları ilerletmeye çalışmıştır. İngiltere’deki hurda oyun alanlarının ilerleyen tarihi, kavramın esnekliğini ve yerel ve tarihi ihtiyaçlara uyarlanabilirliğini gösterirken, bu iddiayı yeniden doğrulamaktadır.

İngiltere'deki Macera Oyun Alanları

Eğer Danimarka deneyi, felsefesiyle özdeşleşen ve onun yorulmak bilmeyen bir savunucusu olan Lady Allen'ın dikkatini çekmemiş olsaydı, yerel bir heves olarak kalabilirdi. Tıpkı Sørensen gibi, o da bir peyzaj mimarıydı. Fakat kendisinin bu konudaki etkili rolü, profesyonel kariyerinden çok, gönüllü alanındaki örgütlenme becerilerine ve sosyal statüsüne bağlıydı.

Allen, II. Dünya Savaşı sırasında çocuk odaklı çalışmalara, en çok da Allen'ın "normal bir ev hayatından yoksun bırakılan çocuklar" olarak tanımladığı, yetimlerin ve terk edilmiş çocukların kurumsal bakımını iyileştirmeye yönelik yürütülen kampanyaya dahil olmuştur. Onun gayreti, Curtis Komisyonu'nun toplanmasının ve 1948 Çocuk Yasası'nın geçmesinin yolunu açmıştır. Bu yasa, çocuklara mutluluk hakkı ve sevgi dolu, destekleyici bir aile ortamı gibi öznel haklar vermiştir.

Allen, savaş sonrasında savaşın çocuklar üzerindeki etkilerini değerlendiren uluslararası konferanslarda İngiltere'yi temsil etmiştir. Bu faaliyet; Avrupa'da enternasyonalizmin ve şiddet ve milliyetçiliğe karşı bir nefretin damgasını vurduğu geçici bir dönem olan II. Dünya Savaşı'nın sonu ile Soğuk Savaş'ın başlangıcı arasında gerçekleşmiştir. **Bağımsız İşçi Partisi lideri ve Birinci Dünya Savaşı sırasında vicdani retçi olan eşi Clifford Allen aracılığıyla savaş karşıtı hareketle ilişkilendirilen Allen, çocukları sınıf, ulus veya ırk ayrımlarını aşan ayrı ve savunmasız bir grup olarak kabul ederek savaş karşıtı mücadeleyi büyütmüştür.** O, Dünya Erken Çocukluk Eğitimi Örgütü'nün (1948) kurulmasını desteklemiş ve kurucu başkanı olarak görev yapmıştır.

Allen, 1946 yılında "erken çocukluk eğitimini barışsever yurttaşlar yaratmanın en iyi yolu" olarak geliştirmeye yönelik, uluslararası ve pasifist çabalarının bir parçası olarak Emdrup'u ziyarete götürüldü. Kendi sözleriyle, "ayakları yerden kesilmişti".

Allen bu fikri derslerinde, broşürlerde, konferanslarda ve en etkili biçimde 1946 yılında Picture Post'ta yayınladığı bir denemede tanıtmaya başladı. Bu bol resimli makale, Danimarka modelinin savaş sonrasında yeniden yapılanma için nasıl kullanılabileceğini göstererek İngiliz kamuoyunu harekete geçirmiştir (Resim 8.1). Makale, çocuklar için ilgi çekici olmadıklarını ve onları sokaktan uzaklaştıramadıklarını öne süren geleneksel oyun alanlarına yönelik bir eleştiriyle başlamıştır. Allen, bu başarısızlığın kelimenin tam anlamıyla bir ölüm kalım meselesi olduğunu iddia etmiştir:



Resim 8.1: “Savaş Oyunları”: Hurtwoodlu Lady Allen'in 16 Kasım 1946'da Picture Post'ta yayınlanan makalesinde kullanılmak üzere Francis Reiss tarafından çekilen fotoğraf.

Hem çocukların suça sürüklenmesi olgusu hem de genç insanların trafik kazalarında ölmeleri, en azından kısmen de olsa yerel yetkililerin yaratıcı oyun ihtiyacını karşılamaya yönelik yetersiz ve hayal gücünden yoksun tarzdan kaynaklanmaktadır... Kent mühendisinin yapabileceği en iyi şey, zemini düzleştirmek, asfaltla kaplamak ve onu pahalı mekanik salıncaklar ve kaydıraklarla donatmaktır. O'nun cenneti çocuklar için tam bir can sıkıntısı sebebidir ve onların, bombalanan bölgelerin ham odun yığınlarını, tuğla ve çöp dağlarını ya da trafiğin tehlikelerini ve heyecanını tercih etmelerine şaşmamak gerekir.

Allen, Emdrup'u bu krizi çözebilecek “devrimci” bir oyun alanı olarak sunmuştur. Daha yaratıcı ve yoğun bir oyun deneyimine yönelik talep, halkın savaş ve yıkımın içinden çıkan çocuklarının oyun alanlarının ve parkların sunduğu olanaklara karşı duyarsız hale gelmelerine dair bir savaş dönemi kaygısını yansıtmaktaydı. **Allen, önleyici işlevlerinin yanı sıra, oyun alanlarının “demokratik bir toplum” oluşturmadaki rolünü vurgulamıştır. Bu hedef, yalnızca çocuklara oyun alanını kendi başlarına yürütme sorumluluğunu vererek değil, aynı zamanda oyun alanlarının cinsiyet veya yaş faktörlerinden bağımsız olarak tüm çocuklara hitap edecek şekilde tasarlanmasıyla geliştirilmiştir.** Bu kapsayıcı yaklaşımın pragmatik nedeni, işçi sınıfı çocuklarına genellikle küçük kardeşlerinin bakılmak üzere emanet edilmesi ve belirli bir yaş ve cinsiyet grubuna hitap eden oyun bahçelerinde ve alanlarında oynayamamaları olmuştur. Çeşitlilik gösteren oyun fırsatları yaratmak, tüm çocukların bir oyun topluluğuna katılmalarına olanak sağlamıştır.

Her ne kadar bu fikri İngiltere'ye getirmeye yönelik itici gücü Allen sağlamış olsa da, macera oyun alanları yerel, ulusal ve uluslararası kuruluşların bir koalisyonu tarafından desteklenmiş ve işletilmiştir. **Camberwell (1948) ve Clydesdale'deki (inşasına 1949'da başlanılmış ve 1952'de açılmıştır) ilk oyun alanları, Barış için Uluslararası Gönüllüler Servisi'nin yardımıyla işletilmiştir.** Diğer sponsorlar arasında ise Üniversite Yerleşkesi hareketi, Çocukları Kurtarın Fonu, yerel konseyler ve Ulusal Ondört Yaş Altı Konseyi yer almıştır.

Savaş sonrası dönemde çocukların hurdalarla oynamaları, konferansların, gazete yazılarının ve komitelerin konusu olacak kadar önemli hale gelmiştir. 1948'de Cambridge House Üniversite Yerleşkesi sponsorluğunda düzenlenen beş günlük bir konferansta, bir yıldan daha kısa bir süredir faaliyette olan ilk iki deneysel hurda oyun alanı olan Camberwell ve Morden incelenmiştir. Hurda oyun alanları basında geniş bir yer bulmuş ve görünürlüklerinin sayılarıyla ters orantılı olduğu anlaşılmıştır. Bu görünürlük konusu tesadüfi değildir. Lollard macera oyun alanı kasten Parlamento Binası'nın yanına konumlandırılmıştır. Oyun alanı komitesine başkanlık eden Allen, söz konusu oyun alanının onu ziyaret eden Parlamento üyeleri için bir tanıtım oyun alanı olmasını amaçlamıştır (Resim 8.2).

Oyun alanları Londra'dan Liverpool, Hull, Coventry, Leicester, Leeds ve Bristol gibi diğer şehirlere yayılmış ve burada kentsel yenilenmenin bir parçası olarak yanmış veya yıkıma uğramış mahallelerde açılmışlardır. Ayrıca Londra'yı çevreleyen yeni kasabalarda, özellikle de Crawly ve Welwyn'de inşa edilmişler ve burada Hertfordshire'ın ilerici, çocuk merkezli eğitim altyapısına entegre edilmişlerdir.



Resim 8.2: Bombalanmış bir okul sahasındaki Lollard macera oyun alanı. Mehrin karşısında Parlamento Binası görülebilir.

Bombalanmış Bölgelerdeki Oyun Alanları

Allen'ın sunumunu Danimarka örneğinden farklı kılan şey, onun bu oyun alanlarının bombalanan alanlara inşa edilmesi yönündeki önerisi olmuştur. "Bombalanan Bölgelerimizi Neden Bu Şekilde Kullanmıyoruz?" başlıklı makalesinin ardından, İngiltere'deki ilk hurda oyun alanı Camberwell'de bombalanan bir kilisenin bulunduğu yere inşa edilmiş ve üçüncüsü Paddington'daki Clydesdale Yolu üzerinde yıkılan bir meskun mahalde açılmıştır (Resim 8.3). Benzer şekilde, Lollard Macera Oyun Alanı (1955-1960) bombalanan bir okulun yerine inşa edilmiş ve gayri resmi olarak "yıkıntılar" adıyla anılmıştır. 1950'li yılların sonunda, Londra'da bombalanan alanlarda faaliyet gösteren on oyun alanının büyük bölümü, üzerlerinde kuruldukları mülkler yeniden inşa edilmek üzere sahiplerine iade edildiğinde kapatılmıştır.

Kentsel yeniden inşa perspektifinden bakıldığında, bombalanan alanların geçici olarak oyun alanlarına dönüştürülmesi, Londra'nın nasıl yeniden inşa edileceğine ilişkin daha geniş bir tartışmanın yanı sıra, tahliye edilen bir milyondan fazla çocuğun geri dönüşüne dair yapılan planlamanın bir parçasıydı. Bu politika, Patrick Abercrombie'nin 1943 London Şehri Planınca özetlenen baskın planlama ideolojisine aykırıydı.

Abercrombie'nin önerisi, içinde bulunulan yıkım halini Londra'yı rasyonel ve işlevselci ilkeler uyarınca yeniden inşa etmek üzere eşi görülmemiş bir fırsat olarak tasavvur etmiştir. Plan, metropolü okul ve oyun alanı çevresinde düzenlenen kendi kendine yeterli mahalle birimlerine ayırarak çocukların şehirdeki yerini kapsamlı biçimde ele almıştır.

Allen, yeniden yapılanmanın aşamalı ve pragmatik olması gerektiğine dair daha mütevazı bir öneride bulunmuştur. Yine de onun gerçekten radikal önerisi, yeniden yapılanmanın nüfusun katılımıyla gerçekleştirilmesi gerektiği idi.

Macera oyun alanları ebeveynler tarafından, yerel inisiyatifler üzerinden geliştirilecek ve gönüllü kuruluşların yardımıyla çocuklar tarafından inşa edilecekti. Oyun alanları; bölge sakinleri, pedagoglar, sosyal hizmet uzmanları, yerel politikacılar ve bazı durumlarda yerel din adamlarından oluşan komiteler tarafından yönetilen bağımsız kuruluşlar olarak faaliyet göstermekteydi.

Hem çocukların suça sürüklenmesi olgusu hem de genç insanların trafik kazalarında ölmeleri, en azından kısmen de olsa yerel yetkililerin yaratıcı oyun ihtiyacını karşılamaya yönelik yetersiz ve hayal gücünden yoksun tarzdan kaynaklanmaktadır... Kent mühendisinin yapabileceği en iyi şey, zemini düzleştirmek, asfaltla kaplamak ve onu pahalı mekanik salıncaklar ve kaydıraklarla donatmaktır. O'nun cenneti çocuklar için tam bir can sıkıntısı sebebidir ve onların, bombalanan bölgelerin ham odun yığınlarını, tuğla ve çöp dağlarını ya da trafiğin tehlikelerini ve heyecanını tercih etmelerine şaşmamak gerekir.



Resim 8.3: Clydesdale Oyun Alanı, 1952

Böyle bir yeniden yapılanma modeli, İngiliz planlamacıların demokratik planlamayı temelden denedikleri, en çok bilineni 1946 Middlesbrough rehabilitasyon planı olan, benzersiz bir tarihi dönemi yansıtmaktadır.

Planlamacı Max Lock, "Middlesbrough Deneyi: İçeriden Planlama" isimli çalışmasında katılımcı bir planlama sürecinin planın kabulünü kolaylaştıracağını, çünkü çocuklar da dahil olmak üzere vatandaşların sürece dahil olduğunu savunmuştur. O, şunları belirtmiştir:

“Plan, vatandaşların liderlik, yaratıcı eylem için bir çıkış noktası ve derinlerde yatan değer, itibar ve özgürlük arzusunun tatmini gibi kişisel ve sosyal ihtiyaçlarını karşılayacaktır. Bu tür ihtiyaçları karşılarken; savaş sonrası sorunun kökenine -hayatların hüsrana uğradığı her yerde ortaya çıkan, totaliter güdülerin kendini gösterme olasılığını en aza indirme sorununa- yaklaşmıyor muyuz?”

Lock'un açıklaması, yeniden inşa faaliyetinin maddi hasarı onarmanın ötesinde psikolojik ve kente ait bir boyut kazandığını göstermektedir. Katılım göstermenin, bir siyasi problem olan totaliterliğe karşı bir panzehir olarak önleyici bir boyutu vardır. Benzer şekilde, macera oyun alanları, kolektif ve bireysel suistimalin panzehiri olarak, oyun faaliyeti aracılığıyla aktif ve eşitlikçi bir yurttaşlık tarzını teşvik etmeyi amaçlamaktaydı.

Camberwell oyun alanları komitesi başkanı ve King's College Hastanesi'nde bir psikiyatrik sosyal hizmet çalışanı olan George Burden, yıkım bölgelerine oyun alanları inşa etmenin mantığını ve bunun vatandaşlık ve suç ile ilişkisini açıklamıştır: “Savaşta çok acı çekmiş bir yerde kurulan bizimki gibi oyun alanları, bir çocuğu, savaşın yarattığı yıkımı onaylamaktan ve kabullenmekten uzaklaştırabilir. Dokuz ya da on yaşındaki çocuklar çok az ahlaki yargıda bulunurlar... Onlara sosyal olarak kabul gören ya da etik olanı seçme konusunda yardım etmek bizim elimizdedir.” Camberwell'in fotografik sunumları, bombalanmış alanlarda oyunun yapıcı ve katartik yönünü vurgulamıştır.

Açıklama yazısında, çocukları, kurtarıcı bir eylem olarak yeniden inşaaya yönelik bir metafor seçerek, “savaş sonrası inşaatçıları” olarak tanımlamaktadır (Resim 8.4). O halde, çocukların mahallelerinin yıkıntıları üzerinde oynamalarını teşvik etmek neden iyi bir fikir sayılmıştır?



Resim 8.4: Bombalanmış bir kilisenin bulunduğu yerdeki Camberwell Hurda Oyun Alanı. Times, Eğitim Eki, 5 Haziran 1948.

Oyun, Vatandaşlık ve Şiddet

Allen makalesinde, çocukların suça yöneliminin panzehiri olarak oyun alanlarının önleyici işlevini vurgulamıştır. Bu, elbette, yeni bir iddia değil, çünkü suçun önlenmesi, başlangıçta oyun alanlarının kuruluşunu haklı çıkarmak için kullanılan ana nedenlerden biriydi. Ayrıca macera oyun alanları, suç, demokrasi ve oyun arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlamıştır. Oyunun yeni rolü, macera oyun alanlarının İngiltere'deki öncülü olan, yüzyılın başındaki oyun merkezi hareketi ile karşılaştırılarak anlaşılabilir. Üniversite yerleşkeleri, çocuk kurtarma programları dahilinde fakir semtlerde yer alan oyun merkezlerine finansal destek sağlamıştır.

Buradaki önleyici strateji, işçi sınıfı gençliğini sokaktan ve onun ahlak bozucu etkisinden kurtarmak için ayrı bir oyun alanı oluşturmaktı. Bu oyun alanlarının destekleyicileri, çocuklara saygın bir yaşam biçimi için gerekli olan disiplini, karakteri ve mesleki

becerileri kazandırmayı ummaktaydı. Oyun uygulamaları, işçi sınıfına ve sonrasında da kadınlara oy hakkının tanınmasıyla birlikte, bu toplulukları adil oyun kavramıyla çevrelenen liberal bir demokratik yurttaşlık tarzı ile tanıştırmak üzere değiştirilmiştir. Yine de oyun merkezi bir sosyal hizmet modeli olarak işlev görmüştür. Yoksulluk ve suçun altında yatan nedenleri ortaya çıkarmak için bir yöntem olarak çocukların davranışlarını yönetmek ve yönlendirmek, daha da önemlisi çocukların oyunlarını gözlemlemek ve bu oyunları evdeki sosyo ekonomik koşullarla ilişkili olarak değerlendirmek için oyun denetçileri istihdam edilmiştir. Oyun uygulamaları, çocukların suç eğilimini anlama ve tedavi etmede, psikolojinin artan etkisiyle birlikte gelişmiştir. Klasik kriminoloji, suç eylemini öznenin rasyonel seçiminin bir sonucu olarak tasavvur etmiş ve onu ceza yoluyla caydırmaya çalışmıştır. Biyolojik kriminoloji bunu kalıtsal veya organik kusurlarla açıklamıştır.

Yeni psikoloji, suç davranışını bir akıl hastalığı olarak kabul etmiş ve nedenlerini öznenin biyografisinde - çocukluk gelişiminin kritik aşamalarında meydana gelen çözülmemiş zihinsel çatışmalarda aramıştır. 1920'lerden itibaren, çocuk rehberlik kliniklerinde çalışan İngiliz sosyal hizmet çalışanları ve psikologlar, çocukların yapılandırılmamış oyunlarını, suçluların psişik yapılarına erişmenin ve onları değerlendirmenin bir yolu olarak gözlemlemeye ve yorumlamaya başlamışlardır.

Ayrıca, psikoloji biliminin ortaya çıkmasıyla birlikte, oyun tedavi edici bir rol üstlenmiştir. Sigmund Freud, oyunun zevkinin, travmatik bir deneyimi tekrarlayarak, bunda ustalaşmakta ve sıklıkla yerine başka bir şey koyarak intikam almakta yattığını savunmuştur. Bir arınma yöntemi olarak oyunun, yıkıcı duyguları ortadan kaldırdığına ve tehlikeli içgüdüler için güvenli bir çıkış sağladığına inanılmıştır. Ancak psikanaliz bireysel saldırganlık ile kolektif politik şiddet arasında bir analogi kurduğundan, oyunun riskleri daha da yükselmiştir.

Anna Freud, Hampstead Savaş Bakımevindeki çocuklar üzerinde savaşın etkilerini gözlemlemiş ve şunları söylemiştir:

“Gerçek tehlike, tüm masumluluğuyla birlikte savaşın girdabına kapılmış olan çocuğun şoka girerek hastalığa yakalanması değildir. Tehlike, dış dünyada öfkeyle patlayan yıkımın, çocuğun içinde öfkeyle büyüyen gerçek saldırganlıkla karşılaşabilme ihtimalinde yatmaktadır.”

II. Dünya Savaşı sırasında çocuklar artık tarihin şiddetiyle travma yaşayan masum yaratıklar olarak değil, daha ziyade tarihle özdeşleşebilecek özneler olarak algılanmaktaydı. Çocuğun doğasına ilişkin bu karamsar kavrayış, oyun alanının işlevinin gözden geçirilmesine katkıda bulunmuştur.



Branch Sokađı : Bir Arınma Şekli Olarak Oyun

Şiddetin kolektif ve bireysel tezahürlerini eşitleyen söylem ve şiddetin yıkım yerine dönerek iyileştirilebileceđi fikri, Avusturyalı sanatçı ve pedagođ Marie Paneth'in çalışmalarının çerçevesini oluşturmaktadır. Paneth, hava saldırıları sırasında Londra sığınaklarında bulunan oyun merkezlerini yönetmiştir. Bombalanan alanların kullanımı ve kendi kendini inşa etme de dahil olmak üzere macera oyun alanlarına yönelik tam bir plan sağladığı için Paneth'in projesini derinlemesine inceleyeceğim. Onun önerisi, macera oyun alanı uygulamalarında gizlenmiş olan iktidar stratejisine ışık tutmakta ve onu savaşıla ilişki içinde konumlandırmaktadır.

Çalışmasının ana bağlamı, çocukların suça eğilimindeki bariz artışla birlikte savaş sonrası kaygılardı. Bu kaygının kökenleri, kolektif savaş çabasıyla özdeşleşmeyenleri ayırma ihtiyacında ve ebeveyn otoritesinin savaş zamanı zayıflamasının kaçınılmaz olarak disiplin ve ahlak açısından çöküşe yol açacağı endişesinde yatıyordu. Hava saldırısı sığınaklarında ve tahliye merkezlerinde çocukların yaramazlıkları bir sorun haline gelmiş ve hükümet, çocukları meşgul tutmak ve mutlu etmek için oyun merkezleri kurmak zorunda kalmıştı. Paneth, 1942'den 1943'e kadar tahliye edilemeyecek kadar şiddete meyilli kenar mahalle çocukları için bir oyun merkezi yönetmiştir. Branch Sokađı: Bir Sosyolojik Çalışma (1944) adlı makalesinde bu deneyin açıklamasını yapmıştır.

Paneth, hırsızlık, mala zarar verme ve kadın gönüllülere yönelik cinsel istismar da dahil olmak üzere saldırganlığın aşırı tezahürleri başa çıkmak zorunda kalmış ve bunu kendi deyimiyle "teslimiyet hattı" ile yapmıştır. Onun şiddet içeren davranışlara karşı koymayı veya cezalandırmayı reddetmesinin ardındaki mantık iki yönlüydü. Paneth, kendisine yöneltilen şiddeti, başkalarına yöneltilen saldırganlığın aktarımı olarak yorumlamıştır.



Paneth, suçun temel nedeninin aşırı kalabalık, yoksulluk ve cezalandırıcı çocuk yetiştirme yöntemlerinin neden olduğu travmatik çocukluk deneyimlerinde olduğunu varsayıyordu. **Yıkıcı oyunu engellemek yerine onu gözlemlemek, oyun liderine evlerdeki sırlara dolaylı bir erişim sağlamıştır. Çocukları kınamayı veya yargılamayı reddetmek, güvenlerini kazanmaya yönelik bir strateji olarak işe yaramıştır.**

Çoğunlukla vicdani retçilerden oluşan personelinden, kendi sözleriyle, çocuklara “kendi yöntemlerinden bıkana” ve “ardından hayata yeni bir yerde kural ve düzen ile başlayabilene” kadar saldırganlıklarını sergilemeleri için tam izin vermelerini istemiştir. Sonuçta, çocuklar oyun merkezini tahrip etmiş ve personel istifa etmiştir. Bu başarısızlık, uyguladığı yöntemlerde bir revizyona neden olmuştur; Paneth daha sonraları çocuklarla kendi etki alanlarında çalışmaya başlamış ve saldırganlıklarını azalttığı görülen sokak oyunu kültürlerini kabul etmiştir. Bu gelişmenin ardından, Paneth; çocukların kendi oyun merkezlerini inşa etmeleri ve bu süreçte kendilerini iyileştirmeleri için, onlara bombalanmış bir bölgenin temin edileceği, yeni bir oyun merkezi önerisiyle raporunu sonlandırmıştır: “Burası hasar görmüş bir yer. Varlığı, hasarın ve yıkımın bir hatırlatıcısıdır. Bu hassas bir nokta ve hepimiz için zararlı. Fakat daha savaş bitmeden de faydalı bir şekilde değerlendirilebilir. Bana öyle geliyor ki, kişinin hasarın verildiği nokta üzerine bir şeyler inşa etmesine izin verilirse, bunun çok iyileştirici bir etkisi olabilir.” Paneth, Branch sokağındaki var olan kenar mahalle koşullarının faşizmin yayılması için gereken zemini sağladığını iddia ederek önerisini sonlandırmıştır: **“Ayrıca, Hitler’in ilk saldırganlık eylemlerini gerçekleştirmek -barışçıl vatandaşları öldürmek ve onlara işkence etmek- için kullandığı kalabalığın esasen umutsuz Branch Sokağı gençlerinden oluştuğunu ve bireye yardım etmenin demokrasiye de yardım etmek anlamına geldiğini hatırlamalıyız.”**

¹Paneth, çocuklar bir şiddet eylemi gerçekleştirdiğinde, bunu bir arınma süreci olarak görüyor ve onlara karşı koymuyor ya da onları cezalandırmıyorlardı.

Savaş zamanı basını onun çalışmasını kapsamlı bir şekilde gözden geçirmiş, çünkü bu çatışma döneminde çocukların şiddet içeren davranışları siyasi bir önem kazanmıştır. Paneth'in çalışması, çocukların refahını ulusal bir endişe konusu haline getiren 1943 tarihli Kasabalarımız raporu gibi anketlerde, savaş sırasında yoksulluğun ortaya çıkmasıyla aynı zamana denk gelmiştir. Bu tür anketler, devletin savaş zamanında refahı sağlama sorumluluğunu üstlenmesi gerektiğine dair fikir birliğinin oluşmasına katkıda bulunmuştur. Sosyal hizmetler tartışmasını savaş sonrasına ertelemeye çalışan Churchill bile, çocukların iyilik halini, gelecekteki herhangi bir sosyal politikanın temeli olarak tanımlamak durumunda kalmıştır.

Branch Sokağı, yaratıcı yurttaşlığın katılımcı bir modeli üzerine topluluklar oluşturmak amacıyla oyunun kullanılmasının bir örneğidir.

Bombalanan alanlara oyun alanları inşa etme eylemi, marjinalleştirilmiş ve zarar görmüş öznelerin kendilerini topluma entegre edebilmelerini sağlayarak, ulus ve benliğin yeniden inşası anlatısı arasında bir ilişki kurmuştur. Paneth, her iki model de faşizmin kitlesel çekiciliğiyle altüst olduğundan dolayı, hem öznenin rasyonel bir modeline dayanan sözleşmeye dayalı vatandaşlık modeline hem de ulus ya da liderin grup kimliği ile özdeşleşmeye dayalı vatandaşlık modeline bir alternatif sunmuştur. Çocuklar otoritenin her türüne karşı direnmelerine rağmen vatanseverdiler ve Churchill'i idolleştirmişlerdi. Times Eğitim Eki'nden bir eleştirmen, ulusa olan bu sadakat delilinden memnun olmuş ve Paneth'in özgürlük ve bağımsızlık ilkesinin kenar mahallelerde yaşayanlar için geçerli olup olmadığından şüphe etmiştir; eleştirmen, "takip edebilecekleri bir lider istediklerini" varsaymıştır.



Fakat Paneth, liderle böylesine içgüdüsel bir bağa karşıdır, çünkü onun amacı, öznelerin "özgürlüğün sorumluluğunu" başkalarına devretmek yerine, bizzat kendilerinin üstlenmesini sağlamak olmuştur.



Branch Sokağı deneyimi, ateş yakmak, öğle yemeği pişirmek ve çocukların kendi başlarına yaptıkları evlerde ve ağaç evlerde oturmak gibi macera oyun alanlarında sıklıkla gerçekleşen evsel faaliyetlerin arkasındaki mantığı aydınlatmaktadır. Her ne kadar bu olgular, çocuğun yetişkinlerin dünyasını taklit etme arzusunun bir ifadesi olarak kolayca açıklansa da, Paneth'in çalışması, oyun alanını ikinci bir ev olarak tanımlamanın stratejik amacını da ortaya koymaktadır.

Clydesdale'in oyun lideri Peter Gutkind tarafından dosyalananlar gibi, çocukların oyun aktiviteleri hakkında oyun alanı komitelerine sunulan günlük raporların incelenmesi; çocuklar tarafından oluşturulan ikinci evin, sosyal hizmet uzmanının birinci eve erişmesine ve gecekondulu çocuğunun patolojilerini yetersiz bakım becerileri ile ilişkilendirmesine olanak sağladığını göstermektedir: *"Bugün küçük bir kız, "beni hiç sevmiyor ve beni hep evden kovuyor" diyerek annesinden öfkeyle şikâyet etti. Evin mutlu ortamında, kendilerine içeride oynayacakları bir yer olmadığı için, bu tür çocukların eve karşı belirli bir düşmanlık geliştirdiklerini ve bunu can sıkıntısı ve ardından suça eğilimin takip ettiğini söyleyebiliriz."*

Çocukluğun, hoşgörölü ve destekleyici bir ortamda yeniden canlanması sağlanarak; çocukların topluma ve otoriteye karşı sergilediği tutumların, -evde yaşadıkları kusurlu ebeveynliğe karşı geliştirdikleri- direnç ve saldırganlığın bir tekrarı ve yansıması olmaktan kurtarılabilir.

Bir Anarşi Deneyi Olarak Macera Oyun Alanı

Paneth, şiddetin katarsise ulaşmasına izin vermek için anarşi stratejisini kullanmıştır. Fakat Burden, anarşik oyun uygulamalarını teşvik etmek için başka bir kavramsal temel sağlamış ve “sıkılmış bir çocuk toplum için bir tehdittir, özellikle de zekiye; can sıkıntısı ve hareketsizlik neredeyse kaçınılmaz olarak suç eğilimine yol açar” demiştir. Bu strateji, sosyal hizmet uzmanlarının suça eğilimi, belirli bir duruma bağlamsal bir tepki, çevrede özneyi uyarıcı ve meşgul eden şeylerin eksikliğinin bir ifadesi olarak kavramsallaştırmaya başladıklarını ima etmektedir. Bu yaklaşım, kendi deneyselliği dahilinde, suça eğilimin köklerini toplumsal veya bireysel bir patolojik özelliğe indirgeyen bir düşünceden radikal biçimde farklıdır. Bu, oyunun, suça eğilimin agresif deneyiminden daha yoğun ve keyifli olması gerektiğini ima

etmiştir. Günümüz güvenlik vurgusu göz önüne alındığında; halka açık oyun alanlarında çocuklara çekiç ve balta verme fikri en iyi ihtimalle ihmalkarlık olarak kabul edilecektir. Fakat 1946 yılında Allen’ın “çekicinin bile bir eğitim konusu” olduğunu iddia etmesi mümkün olmuştur. Öznel oyun deneyimini yoğunlaştırma ihtiyacı, risk yönetimi sorununu gündeme getirmiştir. Allen, oyunlarına kendilerini derin şekilde kaptıran çocukların kaza geçirme olasılığının, can sıkıntısı nedeniyle geleneksel oyun alanı ekipmanlarını asla amaçlanmayan şekillerde kullanmaya itilen çocuklara kıyasla daha az olduğunu söyleyerek, Lloyds’taki sigortacıları Clydesdale oyun alanını sigortalamaya ikna etmiştir. Allen, oyun nesnesinin tasarımının dışsal bir otoriteyi dayattığını ve bunun kaçınılmaz olarak bir dirençle karşılaşacağını iddia ederek ve bunun kullanıcının iradesine ve

seçimlerine yer bırakmayacak kadar katı (belirlenmiş) olması nedeniyle, işlevselciliği eleştirmiştir.

Özden ziyade bağlama yapılan vurgu, macera oyun alanının deneysel doğasının alternatif bir politik okumasına olanak sağlamaktadır. İnsan davranışı, insan doğası veya tarihin yasaları tarafından önceden belirlenmemişse, aksine bir durumla ilgili olarak deneysel şekilde ortaya çıktıysa, bu durumda her şey olayın nasıl kurulduğuna bağlı hale gelir. Dolayısıyla oyun alanının kendisi bir deneğe dönüşmüştür.

Bu durum, 1960'lı yıllarda İngiliz eleştirmenlerinin macera oyun alanını politik bir deney olarak görmelerine yol açmıştır. Solcu bir aktivist ve şehir teorisyeni olan **Colin Ward'a göre macera oyun alanı, öznelerin "kontrol edilmedikleri, yönlendirilmedikleri veya sınırlandırılmadıkları zaman" kendilerini nasıl yönettiklerini görmemizi sağlamıştır.** Bu durum, harici kuralların ve otoritenin yokluğu halinde, durumun ihtiyaçlarına paralel olarak, daha eşitlikçi ve demokratik bir düzenin doğmasına olanak sağlayan, alternatif bir sosyal düzenin uygulanabilirliğini "deneysel olarak doğrulamıştır".

Oyun alanı topluluğu "minyatür bir özgür toplum" olarak görülüyordu ve bu, "üretim araçlarına ücretsiz erişim" talebinin gerçekleştirilebilir olduğunun bir göstergesiydi. Bu söylem, oyun alanının anarşist prensiplerle yürütülmesinde oyun liderinin hayati rolünü ve öznelerin içsel deneyimlerini gözlemlenebilir ve bilinir kılmakta anarşinin yararlılığını kolaylıkla göz ardı etmiştir.



Oyun Uygulamaları: Özneliği Yönetmenin Dolaylı Yöntemi

Yukarıda tartışılan iki anarşi uygulaması - liberter ve psikanalitik - köklerini farklı insan doğası ve vatandaşlık kavramlarından almaktadır. Bununla birlikte, bunların her ikisi de özneliklerini oluşturmak için, öznelerin içsel kaynaklarının ve oyun eğilimlerinin harekete geçirildiği macera oyun alanında örtük olarak bulunan iktidar stratejisini aydınlatır. Tecrübeli bir İngiliz oyun lideri olan Jack Lambert, sosyal amaçlara ulaşmak için dolaylı gücün kullanımına dair samimi bir açıklama yapmıştır: ***“Çocuklarla oynama sanatındaki en büyük paradokslardan biri, hiçbir şey yapmadığınızda işinizi iyi yaptığınızı bilmenizdir. Hiçbir şey yapmamak, en zor şeylerden biridir... Melwyn’de başarılı olduğumu hissetmişim çünkü o zamanlar çocukların farkına varamadığı kontroller oluşturmanın yollarını bulmuştum. Dolayısıyla kendilerini özgür hissediyorlardı.”***

Oyun liderleri hiçbir şey yapmıyor değiller. Bu durumda, gereksiz olurlardı. 1955 yılında profesyonel bir konferansta buluşan oyun liderleri, macera oyun alanını “çocuklar, bir alan ve bir oyun lideri” olarak tanımlamışlardır. “Oyun lideri tüm farkı yaratmaktadır. O, durumu insanileştiren unsurdur ve her şeyi hayata geçiren kişidir.”

Oyun liderinin rolü orada olmaktır, çünkü yalnızca onun varlığı çocukların arzularını, hayal güçlerini gerçekleştirmelerini ve aktif vatandaşlar olmalarını meşrulaştırmayı sağlar. Güç kullanmaları çok daha inceliklidir, çünkü çocukların katılımını kısıtlamak yerine etkinleştirmeye dayanır.

İdeal olan, çocuğun oyun liderini ebeveyn ya da pedagojik otorite ile özdeşleştirmemesi için ona asla “hayır” dememektir, böylece kendini iyileştirme sürecini yine kendisi sahiplenecektir.

Oyunu doğrudan müdahale konusu olmaktan ziyade bir gözlem ve bilgi nesnesi haline getirmenin önemi, Lambert’in saldırganlıkla başa çıkmak için geliştirdiği tekniklere dair açıklamasında gösterilmektedir. Lambert, oyun alanının kapsayıcı ve otoriter olmayan ortamını, daha zayıf çocuklara zorbalık yapan ve onların yaratıcı çalışmalarını yok eden kaba çocuklar sorununa nasıl uyarlayacağına dair ikilemini dile getirmiştir. Lambert, başlangıçta nutuk çekme ve akıl yürütme başarısız olduktan sonra, bu tür çocukları oyun alanından dışlamıştır. Dışlama eylemi, bir direniş ve misilleme üretmiş ve kendi içinde oyun alanının trajik sonunu hazırlamış aynı zamanda da ona en çok ihtiyacı olanları dışarıda tutmuştur. Yönettiği bir sonraki oyun alanında, Lambert, kendi tabiriyle bu “delikanlıları” oyuna dahil etmek için bir teknik geliştirmiştir ve “çoğu çocuğun agresif ve saldırgan olmaları için kendilerine güven veren bir çete kimliğine ihtiyacı” olduğundan, onları ısrarla birer birey olarak ele almıştır. Sonrasında onları oyun alanı etkinliğini yönetme sorumluluğu olan yardımcılar olarak konumlandırmıştır. Bir başka teknik ise, onların ilgilerine göre yapılandırılmış oyunlar önermek olmuştur. Lambert, oyun alanından atmak durumunda kaldığı “kaba” bir gruba dair bir not düşmüştür.

Onları eve kadar takip etmiş ve tamir edemedikleri bozuk bir scootera olan yoğun ilgilerini gözlemlemiştir. Çocukların atılan scooteleri kurtardığı ve tamir ettiği bir scooter kulübü kurmuştur. Bu faaliyet, oyun alanının çocukların çıkarlarına açık olduğunu ve çocukların zevkli buldukları şeylerin sosyal hizmetlerin en çok dışlanan toplumsal katmanlara bile nüfuz etmesine olanak veren üretken bir strateji oluşturduğunu göstererek, oyun alanının ana cazibe merkezi haline gelmiştir. Çocukları alana sahip çıkmaya, hakim olmaya ve onu kendilerine ait kılmaya teşvik etmek --“onların olacağı için onunla özdeşleşmelerini sağlamak” - onlara bir sahiplenme ve aitlik duygusu sağlayarak risk altındaki çocukları sosyal yapıya bağlamayı amaçlamıştır.



Sonuç

Macera oyun alanlarının bir iktidar stratejisi ve yeniden inşaya yönelik bir anlatı olarak analizi, savaş sonrası refah devletinin çelişkilerini ortaya koymaktadır. Oyun alanı başlangıçta, gelecekteki bir vatandaş olarak her bir çocuğa kendi kapasitelerine yönelik politikalar ve uygulamalar yoluyla, barışçıl ve daha istikrarlı bir savaş sonrası toplumu yeniden inşa etmeye yönelik, ütopyik bir projenin parçasıydı. Oyun alanı, toplumu iyileştirme ve kendini savaş zamanı şiddetin tezahüründen arındırma kapasitesine sahip oyuna yatırım yapmaya dayanıyordu.

Savaş sonrası toplum, çocukların savaşın yarattığı harabeler içindeki oyunlarından büyülenmiş ve bir yandan insan doğasından kaynaklanan trajik ve efsanevi bir şiddet anlayışını kabul ederken, oyunu yeniden doğuş için bir metafor olarak görmüştü.

Bununla birlikte, macera oyun alanının demokratik ve katılımcı kolektivite modelinin yanı sıra pasifizmi, psikolojik bir siyasi vatandaşlık düşüncesine dayanmaktaydı. Sosyal uyum ve istikrarın, her bir üyenin duygusal dengesine bağlı olduğu kabul edildiğinden dolayı, özerk ve serbest oyun politikası, toplumun, üyelerinin içselliğini bilme ve onları yönetme hakkına, hatta yükümlülüğüne sahip olduğu şeklindeki o kadar da liberal olmayan nosyona dayanıyordu. Bu açıdan bakıldığında macera oyun alanı, Rose'un refah devletinin, kendi öznelerini sanki kendi samimi arzularını gerçekleştiriyormuş gibi aktif vatandaşlar, ateşli tüketiciler, hevesli çalışanlar ve sevgi dolu ebeveynler olarak hareket etmeye ve günlük davranışlarını değiştirmeye teşvik ederek, içeriden yönettiğine dair iddiasını doğrulamaktadır.

Oyun alanı, çocukların özne haline getirildiği bu kurumlardan biriydi, çünkü onlar oyun esnasında kendilerini bağımsız ve özgür hissediyorlardı.

Konuştuğum insanlar bana inanılmaz hikayeler anlattılar. Çocukluk oyunlarını oldukça canlı ayrıntılarla aktardılar. Sonra da The Blitz'den bahsettiler.

Hikayelerinde neşeli bir esneklik vardı, fakat sonra bir duvara çarptılar ve konuşmak onlar için oldukça zorlaştı.

“Bir çok kere tahliye edildik, fakat her seferinde geri döndük. Yani birçoğumuz döndük. Ailelerimizle birlikte olmak istiyorduk, anladın mı? Bethnal Green istasyonuna iner saklanırdık. Bazı insanların Anderson sığınakları falan vardı.



Bir seferinde bir siren duyduk ve ben sığınağa saklandım fakat arkadaşım çıkıp gitti. Beraber oynuyorduk, anladın mı? Evden ya da bir yerden bir şey almaya çıkıp gitti, ve bir daha sığınağa dönmedi. Evi bizim sokaktaydı. Dışarı çıktığımızda, evi yoktu, öylece gitmişti.”

“ Bir arkadaşım vardı, evleri bombalandığında, içerde sıkışmıştı.”

“ Ne zaman olacağını bilemezdim... Bunu düşünmek istemiyorum... Şu anda düşünemiyorum.”

Bana babalarının kurtarma çalışmalarına katıldığını, annelerinin hiç birşeyi kalmayan insanları evlerine aldıklarını anlattılar. Ne çocukluk ama...

Ama oynadıklarını söylediler. Hem de ne oynamak. Çok fazla zamanları olmayabilirdi, bunu biliyorlardı. Sıranın kimde olduğunu kimse bilmiyordu.

Bu fotoğrafta, Birinci Dünya Savaşı sırasında bir bombalamada ölen çocuklar için dikilen bir anıtı görüyorsunuz. Bu anıtı duymuştum fakat Poplar Parkı yenilenene kadar onu bulamamıştım. Şu anda yeni oyun alanına yukarıdan bakan meleklerle birlikte orada duruyor.

