



Megaron

<https://megaron.yildiz.edu.tr> - <https://megaronjournal.com>
DOI: <https://doi.org/10.14744/MEGARON.2022.63496>

MEGARON

Makale [Article in Turkish]

Riskli oyun ve macera oyun alanları

Okşan TANDOĞAN*

Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Tekirdağ, Türkiye
Tekirdağ Namık Kemal University, Faculty of Fine Arts, Design and Architecture, Tekirdağ, Türkiye

MAKALE BİLGİSİ

Makale Hakkında

Geliş: 26 Mart 2021

Revizyon: 05 Nisan 2022

Kabul: 06 Nisan 2022

Anahtar sözcükler:

Çağdaş çocuk oyun alanları;
çocuk oyun alanı; geleneksel
çocuk alanları; hurda oyun
alanları; macera oyun alanları;
riskli oyun

ARTICLE INFO

Article history

Received: 26 March 2021

Revised: 05 April 2022

Accepted: 06 April 2022

Key words:

Contemporary playground;
playground; traditional playground;
junk playground; adventure
playground; risky play

Risky play and adventure playground

EXTENDED ABSTRACT

Risk play, which is a form of children's play, is generally defined as "a high level of physical activity" as well as "exciting forms of physical play that involve a risk of physical injury." Risky play, which is primarily seen in outdoor environments such as playgrounds and natural areas, is a form of play that contributes to the overall development of children and helps them deal with challenges that can be encountered throughout their lives. Previous studies have highlighted that restricting children's access to risky outdoor play opportunities for safety concerns can negatively affect children's development.

The type of playground that offers more risky play opportunities in a safe environment is adventure playground. Adventure playgrounds are commonly called "informal playgrounds" where children can play in a designated place under the supervision of playleaders, with an abundance of building and scrap materials, a set of tools and facilities, and materials necessary for feeding animals and outdoor cooking. The term "adventure" is used to describe a child's play experiences in the sense that "adventure" is in the child's mind while playing.

Playgrounds are generally classified into three types: traditional, contemporary, and adventure playgrounds. When all these playground types are compared, it becomes apparent that adventure playgrounds are more effective in enhancing children's social, emotional, physical development, and creativity. The number of existing adventure playgrounds is lower than the number of other playgrounds. Adventure playgrounds do not yet exist in Turkey. The design of areas that support child development and respond to a child's developmental needs is one of the important issues of planning, architecture and landscape architecture. However, there are no studies available on the risky game and adventure playgrounds in the existing literature.

The fact that parents perceive urban settings as potentially dangerous places where children can be harmed and that the increasing parental concerns about child safety restrict children's outdoor play in urban spaces, as well as influence children's participation in risky play and children's choices of play spaces.

A semi-structured interview was employed to determine the parents' attitudes and opinions towards the risky play and adventure playground that provides a broad range of play opportunities. To this end, 12 parents who have children between the ages of 3 and 11 were interviewed. The results of the interviews conducted with the parents indicated that the parents did not have any idea about the concept of risky play and adventure playgrounds. However, all parents agreed on the lack of adventure playgrounds in Turkey and expressed their support for the adventure

*Sorumlu yazar / Corresponding author

*E-mail adres: tandogano@yahoo.com



Published by Yıldız Technical University Press, İstanbul, Turkey

Copyright 2022, Yıldız Technical University. This is an open access article under the CC BY-NC license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

playground. Even if the parents do not let their children participate in risky play, they reported that they would gladly allow their children to play in the adventure playground since they found it safe. The most important reason for this is the presence of a play leader (s) on the playing field. In addition, during the interviews, some parents mentioned the similarities between adventure playgrounds and the play areas where they played as kids. For this reason, they stated that adventure playgrounds can replace play areas such as streets or empty lands where their children are currently deprived of. Further, during the interviews, parents reported their concerns about their children who used traditional play equipment in different and sometimes potentially dangerous ways. Thus, it can be implied that when the playgrounds are not exciting and interesting enough for children, they engage in risk-taking behaviours to challenge themselves. In view of the findings of the study, it is clear that parents support the concept of adventure playgrounds. Adventure playgrounds can be effective in boosting children's socialisation, reconnecting with nature, especially in today's world in which access to the streets is restricted and open spaces are gradually decreasing, particularly in megacities.

This study has limitations in that a certain generalisation cannot be made considering the number of interviewees. Yet, the results may provide insights into the parents' perspective on children's risky play and adventure playgrounds.

It is hoped that the study presented here will attract the attention of non-governmental organisations and local governments to encourage studies on adventure playgrounds and remove the obstacles to the implementation of adventure playgrounds.

ÖZ

Öncelikli olarak çocuk oyun alanları ve doğal alanlar gibi açık alanlarda görülen riskli oyun, çocuğun gelişiminde ve hayatı boyunca karşılaşılabileceği ve başa çıkması gereken zorluklara hazırlanmada katkısı bulunan oyun biçimidir. Riskli oyuna güvenli bir ortamda daha fazla olanak sunan oyun alanı türü macera oyun alanlarıdır. Macera oyun alanları genel olarak sınırlandırılmış bir alan içinde çeşitli yapı malzemeleri, hurda malzemeler, testere, çekiç gibi birtakım aletler ve bu aletlerin depolandığı bir tesis, hayvanları beslemek ve yemek pişirmek için gerekli malzemeler ve gerektiğinde yardım alabilecekleri oyun liderlerinin bulunduğu oldukça gayriresmi oyun alanı türüdür. Diğer taraftan günümüzde kent mekânının, ebeveynler tarafından çocuklarının zarar göreceği mekânlar olarak kabul edilmesi ve ebeveyn çocuklarının güvenliğine yönelik endişeleri doğrultusunda beliren ebeveyn tutumları, çocukların kent mekânında açık havada fiziksel oyun fırsatlarını kısıtladığı gibi çocukların riskli oyuna katılmalarını dolayısıyla çocuğun oyun mekânının seçimini de etkileyebilmektedir. Bu çalışma ile ebeveynlerin riskli oyun ve buna en fazla olanak sunan macera oyun alanlarına ilişkin tutum ve görüşlerinin belirlenmesi için yarı yapılandırılmış görüşme yöntemi ile bu çalışma gerçekleştirilmiştir. Bu amaçla 3-11 yaş arasında çocuğu olan 12 ebeveynle görüşülmüştür. Ebeveynler ile gerçekleştirilen görüşmelerin sonuçlarına göre ebeveynlerin riskli oyun kavramı, macera oyun alanları konusunda fikir sahibi olmadıkları belirlenmiştir. Ancak görüşülen ebeveynlerin tümü macera oyun alanlarının eksikliği konusunda hemfikir olmuş, macera oyun alanlarını desteklediklerini ifade etmişlerdir. Ebeveynler riskli oyuna izin vermese dahi çocuklarının macera oyun alanında oyun oynamasını güvenli buldukları için severek izin vereceklerini belirtmişlerdir. Çalışmanın sonucuna göre ebeveynler macera oyun alanlarını desteklemektedir. Özellikle büyük kentlerde sokağa erişimin kısıtlandığı, açık alanların giderek azaldığı günümüz dünyasında, çocuğun sosyalleşmesi, toprakla, doğa ile tekrar bağ kurması açısından da macera oyun alanlarının bir çözüm olacağı düşünülmektedir.

Atıf için yazım şekli: Tandoğan O. Risky play and adventure playground. Megaron 2022;17(2):389–408. [Article in Turkish]

GİRİŞ

Öncelikli olarak çocuk oyun alanları ve doğal alanlar gibi açık alanlarda görülen bir oyun biçimi olan riskli oyun (Stephenson, 2003; Sandseter, 2007; Greenfield, 2004), “yüksek düzeyde fiziksel aktivite” (Little ve Wyver, 2008, s. 34) aynı zamanda “fiziksel yaralanma riski içeren heyecan verici oyun türleri” olarak tanımlanmaktadır (Sandseter, 2009a, s. 439; Sandseter, 2009b, s. 93).

Riskli oyun, zorluklarla yüzleşerek meydan okumasını, limitlerini test etmesini, fiziksel, entelektüel ve sosyal gelişimlerinin sınırlarını keşfetmesini sağlayarak (Little ve Wyver, 2008; Ball, 2002; Little ve Eager, 2010, s. 500; Stine, 1997) çocuğun gelişimini pozitif anlamda etkileyebilen bir oyun biçimidir (Smith, 1998; Greenfield, 2004; Nebelong, 2004; Little ve Wyver, 2008; Eager ve Little, 2011). Başarısız olduğu takdirde çocuğun hatalarından ders almasını ve ortaya çıkan beklenmedik durumlarla başa çıkmasını

sağlar (Christensen ve Mikkelsen, 2008). Çocuğun “doğru risk kararları vermesi için gerekli karar verme becerilerini” geliştirmesinde (Little ve Wyver, 2008, s. 37), aynı zamanda çocuğun kendine güven ve öz yönetim duygularının gelişiminde de etkilidir (Smith, 1998). Çocuklar, “uygun risk olarak” kendi güvenliklerini yönetmeyi öğrenirler (Hart, 2002, s. 145).

Yapılan çalışmalar, dışarıdaki riskli oyun fırsatlarına erişimine güvenlik nedeniyle sınırlama getirmenin, çocukların gelişimini olumsuz yönde etkileyebileceğini söylemektedir (Eager ve Little, 2011; Brussoni ve ark., 2012). Eager ve Little (2011, s. 1)’a göre çocuğun çocuk oyun alanları gibi açık alanlardaki riskli oyunlarına kısıtlama getirme ve engelleme, çocukta “obezite, zihinsel sağlık, bağımsızlık eksikliği, öğrenme, algılama ve muhakeme becerilerinde azalma” gibi birçok soruna yol açabilmektedir. Diğer taraftan riskli oyun, fırsat verildiği takdirde çocukların da tercih ettiği oyun biçimidir (Sandseter, 2007; Sandseter 2009b; Brussoni

ve ark., 2012; Little ve Eager, 2010; Little ve ark., 2011; Ne-belong, 2004; Stephenson, 2003).

Sandseter (2007, s. 237) riskli oyunu “yükseklilerle oynama”, “yüksek hızla oynama”, “tehlikeli aletlerle oynama”, “tehlikeli unsurların yakınında oynama”, “itiş-kakış oyunu”, “kaybolma ya da gözden uzaklaşma olasılığı olan yerlerde oynama” gibi oyunlar olarak sınıflandırmaktadır.

Çocuğun riskli oyuna erişimini etkileyen faktörler ise en başta çocuğa dair yaralanma veya kaçırılma gibi güvenlik endişelerinin şekillendirildiği ebeveyn tutumları (Ball, 2002; Carver ve ark., 2008; Little ve ark., 2011; Little, 2013; Brussoni ve ark., 2015), toplumun kültürel normları ve inançları (Frost, 2006; Staempfli, 2009) ve ülkelerin sahip olduğu yasal sistemdir (Hart, 2002; Frost, 2006; Staempfli, 2009).

Günümüzde özellikle ebeveyn tutumları, çocuğun kent mekânında bağımsız hareketliliğini kısıtladığı gibi açık havada fiziksel oyun fırsatlarını da kısıtlayabilmekte (Valentine ve McKendrick, 1997; Kelley ve ark., 1998; Weir ve ark., 2006; Veitch ve ark., 2006; Gill, 2007; Carver ve ark., 2008; Baluja ve McGinn, 2012), çocukların yaralanmalarını önlemek amaçlı olarak çocukların riskli oyuna katılımlarını da engelleyebilmektedir (Ball, 2002; Little ve ark., 2011; Sandseter ve Kennair, 2011; Cevher-Kalburan ve İvrendi, 2016).

Riskli oyuna kent mekânında olanak sağlayan kamusal mekânların başında ise çocuk oyun alanları gelmektedir. Bu mekânlar genel olarak “geleneksel”, “çağdaş” ve “maceracı” oyun alanları olmak üzere üç tipte sınıflandırılmaktadır (Hayward ve ark., 1974, s. 134). Bu üç oyun alanı türünden tüm dünyada en yaygın tür oyun alanları geleneksel çocuk alanlarıdır (Hayward ve ark., 1974; Frost, 1992). Ancak geleneksel çocuk alanları daha çok çocuğun sallanma, kayma gibi kısıtlı birtakım fiziksel aktivitelerine cevap verdiği, “çocuğun gelişimsel ihtiyaçlarının karmaşıklığını” karşılayamadığı için eleştirilen mekânlardır (Hart, 2002, s. 135). Bu oyun alanları genel olarak güvenli kauçuk yüzeyler üzerine sabitlenmiş (Czalczyńska-Podolska, 2014) salıncak, kaydırak, tahterevallı, tırmanma, denge vb. aletlerinden oluşan (Frost, 1992; Hayward ve ark., 1974), işlevsel oyunla sınırlandırılmış (Hayward ve ark., 1974; Campbell ve Frost, 1985), iş birliğinden çok rekabeti (Barbour, 1999) ve tek başına oyunu destekleyen oyun alanlarıdır (Frost, 1992) (Şekil 1). Çağdaş oyun alanları ise geleneksel çocuk oyun alanlarına alternatif olarak ortaya çıkan, oyun elemanlarının alışılmamış form, doku ve renkte olduğu, estetik açıdan memnun edici, maliyet açısından pahalı ve geleneksel çocuk oyun alanları gibi sabit oyun ekipmanlarının baskın olduğu oyun alanlarıdır (Aydemir ve ark., 2004) (Şekil 2). Gelişimsel açıdan kıyaslandığında bu iki tür oyun alanı da çocukların sözlü etkileşimleri, sosyal ve bilişsel oyunları açısından çok fazla farklılaşmayan (Brunelle ve ark., 2016), oyun olanakları açısından çocuk için yetersiz mekânlar olarak kabul edilmektedir (Woolley ve Lowe, 2013; Arnold,



Şekil 1. Geleneksel bir çocuk oyun alanı.

2003; Eriksen, 1985). Her iki oyun alanı da risk ve fiziksel zorlukları genellikle küçük çocuklar için içerebilmektedir (Brunelle ve ark., 2016; Stephenson, 2003).

Maceracı oyun alanları ise riskli oyuna en fazla olanak, aynı zamanda çocuğa fiziksel, duygusal ve sosyal açıdan birçok gelişimsel olanak sunan çocuk oyun alanı türüdür. Ayrıca riskli oyunu diğer oyun alanları ile kıyaslandığında daha güvenli bir ortamda sunmaktadır (Staempfli, 2009).

Çalışmanın Önemi

Günümüzde kentlerde hızlı kentleşmeye bağlı olarak yoğun yapılaşma nedeni ile açık alanların azalması, otomobil sahipliğinin artmasına bağlı olarak trafik yükünün artması ve kentsel mekânda yaşanan suçlar nedeni ile kent mekânı, çocuk için oyun veya eğlence açısından pek az fırsat sunan aşırı kalabalık, güvensiz ortamlara dönüşmüştür (Malone ve Tranter, 2003). Kent mekânında başta sokak olmak üzere geleneksel oyun ortamlarına erişimini kaybeden çocuklar (Tranter ve Doyle, 1996; Valentine ve McKendrick, 1997), kentsel mekânda özellikle kendini keşfetme, sosyalleşme ve doğal çevresel deneyimler açısından çok az olanak sunan bir çevrede kapana kısılmış durumdadır (Malone ve Tranter, 2003). Kentsel alanda doğal elemanlarla kontakt da günümüzde çocuğun yok olan bir deneyimdir (Rivkin, 1990).

Maceracı oyun alanları “kentteki çocuklara, kırsalda yaşayan çocukların sahip olduğu oyun olanaklarının zengin bir alternatifini” (Hurtwood, 2019, s. 98) ve geleneksel oyun alanlarının içermediği doğal elemanlarla iletişime geçme imkânlarını sunması açısından da önem arz etmektedir. Bu oyun alanları tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de büyük kentlerde geçmişte var olan ancak günümüzde çocuğun erişiminin kaybettiği sokak, boş araziler gibi yapılandırılmamış geleneksel oyun ortamları ile benzerlikler göstermektedir. Maceracı oyun alanları çocukların diğer çocuklar ve yetişkinlerle bir araya gelip iletişime geçip sosyalleşmesi, risk alması, çevreyi ve kendisini keşfetmesi açısından özellikle sokak mekânı ile benzer olanaklar sunabilmektedir.



Şekil 2. Çağdaş bir çocuk oyun alanı (Rojals, 2006, s. 8-15).

Ancak macera oyun alanları sayı olarak diğer oyun alanları ile kıyaslandığında sayılarının tüm dünyada diğer oyun alanı türlerinden daha az olduğu görülmektedir. En yaygın olduğu ülkeler Danimarka, Norveç, İsviçre, Fransa, Almanya, Hollanda ve İngiltere gibi Avrupa ülkeleridir. Çünkü başta İskandinav toplumu olmak üzere bu ülkeler, çocukların oyun ve aktivitelerini aşırı denetimini pozitif çocuk gelişimi için kısıtlayıcı olarak görmekte, bu nedenle çocuklara daha az oyun kısıtlaması getirilmektedir. Bu toplumlarda çocuklar “daha çeşitli, yaratıcı ve zorlu” oyun ortamları ve ekipmanları ile oynayabilmektedir (Staempfli, 2009, s. 275). Kanada ve Amerika gibi bazı ülkelerde ise macera oyun alanları pek yaygın değildir. Bunun nedenleri öncelikle, riskli oyunlara yönelik kanıtlanmamış güvenlik endişeleri olmak üzere yetişkinlerin macera oyun alanlarının çirkin görünümüne ilişkin algıları, spontane, yaratıcı oyun ve oyunların değerini anlamama ve finansman eksikliğidir (Frost, 1988; Frost, 2006).

Gür ve Zorlu (2001)’ya göre macera oyun alanı konsepti Türkiye’de ilgi görmemiş bir oyun alanı konseptidir. Bunun nedeni başta kentlerde “yeşil alan ve boş alanların az” ve “çok değerli olması” ve bu tip oyun alanlarının “bir tür başkaldırı alanı olarak görülmesi” bu nedenle devlet desteği alamamalarıdır (Gür ve Zorlu, 2001, s. 252).

Günümüzde Türkiye’de çocuğun riskli oyunlarına ve aktivitelerine hitap eden oyun mekânları bulunmaktadır. Ancak bu oyun alanları genel olarak macera parkurları ya da ma-

cera parkurları olarak nitelendirilen, çocuklara yönelik olarak farklı yükseklik ve zorluk seviyesinde ekipman ya da parkurların bulunduğu, çocuğun tırmanma, atlama gibi riskli oyunlarına hitap eden aktivite alanlarıdır. Bazı örneklerde yetişkinlere yönelik ekipman ve parkurlar da yer alabilmektedir. Ancak genel olarak bu örnekler incelendiğinde, bu alanlarda çocukların özgür bir ortamda kendi oyun ortamlarını yaratmaları için bir macera oyun alanının sunması gereken inşa etme, kazma, yıkma gibi en önemli fırsatlar (Shier, 1984) yer almamaktadır.

Bu çalışmanın konusunu “Hurda Oyun Alanları” ya da günümüzde bilinen adıyla “Macerada Oyun Alanları” oluşturmaktadır. Bu oyun alanları “denetleyen fakat karışmayan bir oyun kurucu nezaretinde” çocukların testere, çekiç gibi çeşitli aletler ve genelde hurda olarak nitelendirilen çeşitli yapı malzemelerini kullanarak kendi oyun ortamlarını yarattıkları ve yeniden şekillendirdikleri oyun ortamlarıdır (Solomon, 2019, s. 38). İlk olarak 1943 yılında Danimarka’da inşa edilmiş, ardından 1960’lı yıllarda dünyada yaygınlaşmaya başlamış olan bu oyun alanlarının orijini “Hurda Oyun Alanları” (ing. Junk Playgrounds) olsa da, günümüzde “Macerada Oyun Alanları” (ing. Adventure Playground) olarak bilinmektedir. Bu nedenle çalışmada bu oyun alanları için macera oyun alanları ismi kullanılacaktır.

Türkiye’de ebeveynlerin ve eğitimcilerin riskli oyuna yönelik görüşlerini belirlemek amaçlı çalışmalar (Kalburan, 2014; Morali, 2019; Güler ve Demir, 2016; Sevim ve Bapoğ-

lu, 2020; Karaca ve Uzun, 2020; Cevher-Kalburan ve İvren-di, 2016; Yurt ve Keleş, 2019) yapılmış olmasına rağmen, bu çalışmaların ağırlıklı olarak Eğitim Bilimleri alanında olduğu görülmektedir. Çocuğun gelişimini destekleyecek, gelişimsel ihtiyaçlarına cevap verecek ve çocuğu memnun edecek mekânların tasarımı Planlama, Mimarlık, Peyzaj Mimarlığı alanlarının da önemli konularından birisidir. Türkiye’de bu uğraş alanlarında oyun alanlarının planlanması ve tasarımı konusunda birçok çalışma olsa da riskli oyun açısından ya da tasarımı açısından macera oyun alanlarına yönelik olarak çalışmaların ağırlıklı olarak yapılmadığı görülmektedir. Macera oyun alanlarını konu alan çalışmalar genel olarak bu oyun alanı tanımlamakta ve nasıl ortaya çıktığını anlatmaktadır.

Staempfli (2009, s. 275)’nin belirttiği üzere oyunla ilgili risk ve güvenlik kavramı “toplumun değerleri, inançları ve yasal sisteminden büyük ölçüde etkilenmektedir.” Ebeveyn tutum ve görüşlerinin toplumun değer ve inançlarının bir göstergesi olduğu düşüncesi doğrultusunda bu çalışmada Tekirdağ örneğinde riskli oyun ve riskli oyuna en fazla olanak sunan bir oyun alanı türü olan macera oyun alanlarına ilişkin ebeveynlerin bakış ve tutumlarının belirlenmesi amaçlanmaktadır.

YÖNTEM

Çalışma iki aşamadan oluşmaktadır. İlk aşamada macera oyun alanları konseptinin daha iyi ortaya konulması için literatür taranarak bu konseptin nasıl ortaya çıktığı anlatılmış, ardından riskli oyun açısından macera oyun alanları irdelenmiş ve son olarak bu oyun alanı konseptinin tasarım ilkeleri kısaca ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Çalışmanın ikinci aşaması nitel araştırma tekniklerine dayanmaktadır. Nitel araştırmalar, bütüncül bir bakış açısını “araştırma problemini yorumlayıcı bir yaklaşımla incelemeyi benimseyen” ve katılımcıların görüşlerinin derinlemesine anlaşılmasını sağlayan bir yöntemdir (Karataş, 2017, s. 71). Riskli oyun ve macera oyun alanlarına ilişkin ebeveynlerin bakış ve tutumlarının belirlenmesine yönelik daha kapsamlı verilere ulaşabilmek, “derinlemesine betimleme” ve “yorumlama” yapabilmek için bu çalışmada nitel araştırma yöntemi seçilmiştir (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 49).

Araştırmannın Deseni

Çalışmada katılımcılardan macera oyun alanlarına yönelik bilgi toplamak ve bakış açılarını belirlemek amacıyla nitel araştırma desenlerinden durum çalışması deseni kullanılmıştır. Durum çalışması deseni, “araştırmacının gerçek yaşam, güncel sınırlı bir sistem (bir durum) ya da belli bir zaman içerisindeki çoklu sınırlandırılmış sistemler (durumlar) hakkında çoklu bilgi kaynakları (örn. gözlemler, mülakatlar, görsel-işitsel materyaller ve dokümanlar ve raporlar) aracılığıyla detaylı ve derinlemesine bilgi topladığı,

bir durum betimlemesi ya da durum temaları ortaya koyduğu nitel bir yaklaşımdır” (Creswell, 2016, s. 97).

Veri Toplama Aracı

Diğer araştırma yöntemlerine göre daha derinlikte veri sağlama potansiyeline sahip olması (Türnüklü, 2020), sahip olduğu esneklik, yanıt verme oranlarının yüksek ya da tam olması, araştırmacının ortam üzerinde kontrolünün olması (Yıldırım ve Şimşek, 2016) ve insanların deneyim, tutum, görüş, şikâyet, duygu ve inançlarını ortaya koymada etkili bir yöntem olması nedenleri (Briggs, 1986) ile çalışmada veri toplama aracı olarak derinlemesine görüşme yöntemi seçilmiştir.

Görüşme öncesinde ebeveynlerin riskli oyun ve macera oyun alanlarına bakışı ve tutumlarının belirlenmesine yönelik olarak sorulması planlanan soruların olduğu bir görüşme formu hazırlanmıştır. Ancak görüşme sırasında görüşmenin akışına bağlı olarak görüşmecinin bazı cevaplarının detaylandırılması için farklı ve alt sorular da sorulmuştur. Gerekli durumlarda riskli oyun ve macera oyun alanları ile ilgili gerekli bilgiler ve macera oyun alanlarına yönelik fotoğraflar görüşmeci ile paylaşarak, görüşme sürecinin sohbet şeklinde aktif geçmesi amaçlanmıştır. Soruların tümü açık uçlu sorulardan oluşmuştur. Gerçekleştirilen görüşmelerin süresi yirmi dakika ile bir saat arasında değişmektedir.

Çalışma Grubu

Çalışmada yaş aralığı olarak çocukluk dönemi ya da okul öncesi dönem (3-6 yaş) ve ikinci çocukluk dönemi ya da ilkökul dönemi (7-11 yaş) olarak adlandırılan dönemler çocuk için oyunun önemi doğrultusunda seçilmiştir. Okul öncesi dönem ya da diğer adıyla oyun çağı döneminde (Özdemir ve ark., 2012) oyun çocuk için en temel öğrenme aracıdır (Koçyiğit ve ark., 2007). İlkokul döneminde de oyun okul öncesi dönemde olduğu gibi çocuk için çok önemli, ayrıca çocuğun kişilik ve sosyal gelişimini etkileyen en önemli gerekliliklerden birisidir (Samur, 2017, s. 220).

Çalışmanın evrenini 3-11 yaş arasında çocuğu olan ebeveynler oluşturmaktadır. Bu doğrultuda riskli oyun ve macera oyun alanlarına ilişkin ebeveynlerin bakış ve tutumlarının belirlenmesi için ölçüt örneklem stratejisi ile belirlenen 3-11 yaş arasında çocuğu olan katılımcılar ile yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Nitel araştırma ile toplanacak “verinin derinliği ve genişliği örneklem büyüklüğü ile genellikle ters orantılıdır” (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 124). Ayrıca nitel araştırmalarda örnekleme, çalışmaya katılan katılımcı sayısından fazlasını içeren, tüm katılımcılar ile “temas sayısı” ve “her bir irtibatın uzunluğunu içeren bir süreçtir” (Onwuegbuzie ve Leech, 2007, s. 117). Bu doğrultuda daha derin sonuçların elde edilebilmesi için çalışmada katılımcı sayısı kısıtlı tutulmuş ve derinlemesine görüşmeler 12 ebeveynle gerçekleştirilmiştir. Katılımcı sayısını belirleyen diğer bir husus

da veri doygunluğudur. Nitel çalışmalarda veri doygunluğu kavramı, yeni verilerin artık araştırmaya farklı açılımlar sunmamaya başladığı, tekrarlandığı ve bu nedenle veri toplama sürecinin tamamlanabileceği nokta olarak ifade edilmektedir (Glaser ve Straus, 1967). Araştırmanın başında araştırmayı açıklamak için yeterli sayıda katılımcı ile görüşme planlanmış, ancak 10. ebeveynle yapılan görüşmede veri doygunluğuna ulaşılmıştır. Veri doygunluğundan emin olmak için iki görüşme daha yapılmıştır. Toplamda 12 görüşme ile çalışmanın doygunluğa ulaşması sonucu veri toplama süreci sonlandırılmıştır.

Veri Analiz Süreci

Yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme yöntemi ile ebeveynlerden elde edilen veriler betimsel analiz yöntemi ile analiz edilmiştir. Betimsel analiz, nitel bilgileri kodlamak için kullanılan, veri setini en küçük boyutlarda düzenlemeyi ve derinlemesine betimlemeyi sağlayan, istenirse nitel bilgilerin nicel verilere dönüştürülmesine izin veren bir süreçtir (Boyatzis, 1998). Tümevarımsal yöntem ile oluşturulan kodlar yeniden değerlendirilerek temaların altına yerleştirilmiş ve doğrudan temalara kodlama yapmak yerine, verilere da-

yalı olarak kod yapısı oluşturulmuştur. Çalışmanın birinci aşamasında in vivo kodlama ile kategorileştirme ve temalaştırma süreci başlamış, ikinci aşamada kategoriler araştırma soruları temelinde yeniden düzenlenerek kod yapısı araştırma sorusuna ilişkin teorik kavramlar etrafında yeniden düzenlenmiştir. Veri analizi somuttan soyuta doğru ilerlemiş ve kod yapısı oluşturulmuştur. Betimsel analiz ile elde edilen bulgular araştırmaya katılan bireylerin söyledikleri değiştirilmeden, doğrudan alıntı yapılarak, çalışmanın bulgular bölümünde düzenlenmiş ve nesnel biçimde yorumlanmıştır.

Çalışma Alanı

Veriler, Tekirdağ'da yer alan bir devlet üniversitesinde çalışan akademik ve idari personelden toplanmıştır. Çalışma alanı olarak seçilen Tekirdağ, Türkiye'nin en kalabalık 23. kenti, aynı zamanda Türkiye'nin en gelişmiş 15 kentinden (Karasu, 2008), Türkiye'nin en fazla göç alan yedi kentinden biridir (TUİK, 2021).

Geleneksel çocuk oyun alanları tüm dünyada olduğu gibi (Hayward ve ark., 1974; Frost, 1992), tüm Türkiye'de de en yaygın olarak görülen oyun alanı tipidir (Tandoğan, 2011;



Şekil 3. Tekirdağ'da bulunan çocuk oyun alanları.

Ayan ve Ulaş, 2015; Samur ve Kızıltepe, 2018). Tekirdağ'da yer alan oyun alanları da genel olarak çocukların sallanma, kayma gibi birtakım fiziksel aktivitelerine cevap veren, birbirine benzeyen geleneksel oyun alanlarıdır (Şekil 3).

Çalışmanın Sınırlılıkları

Nitel araştırmalarda amaç, çalışılan konuyu derinlemesine ve tüm olası ayrıntıları ile inceleyerek ve “bir evrende olması olası çeşitlilik, zenginlik, farklılık ve aykırılıkları çalışmalarına dâhil ederek bütüncül bir resim elde etmektir” (aktaran: Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 118; orijinal: Goetz ve LeCompte, 1984). Bu nedenle bu çalışma ile Tekirdağ örneğinde ebeveynlerle yapılan derinlemesine görüşmeler sonucunda elde edilen verilerin evrene genellemesi değil, ebeveynlerin macera oyun alanlarına ilişkin görüşlerinin temsili bir resminin elde edilmesi hedeflenmiştir.

Araştırmacının veri toplama bakımından konum ve ulaşılabilirlik itibarıyla Tekirdağ'da bulunması sebebiyle ilk olarak Tekirdağ'da yer alan çalışma grubunun çalışmaya dâhil edilmesi planlanmıştır. Kısıtlı imkânlar nedeniyle derinlemesine görüşme farklı şehirlerde ebeveynlerle yapılamadığından,

Türkiye'de Tekirdağ'ın en fazla göç alan kentlerden birisi olması ve üniversite akademik ve idari personelin büyük çoğunluğunun başka kentlerden buraya gelmiş olması nedeniyle çeşitliliğin yakalanabileceği varsayımıyla araştırma alanı temsili olarak Tekirdağ ve Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi seçilmiştir. Ebeveynlerin doğum yerleri ve Tekirdağ'dan önce buldukları şehirler incelendiğinde Türkiye'nin farklı şehirlerinde doğmuş, yaşamış ya da farklı şehirlerinde çocukluklarının geçmiş olduğu görülmektedir. Görüşülen ebeveynlerin tümü üniversite mezunudur. Derinlemesine görüşme yapılan ebeveynlerle ilgili bilgiler Tablo 1'de sunulmuştur.

MACERA OYUN ALANLARI

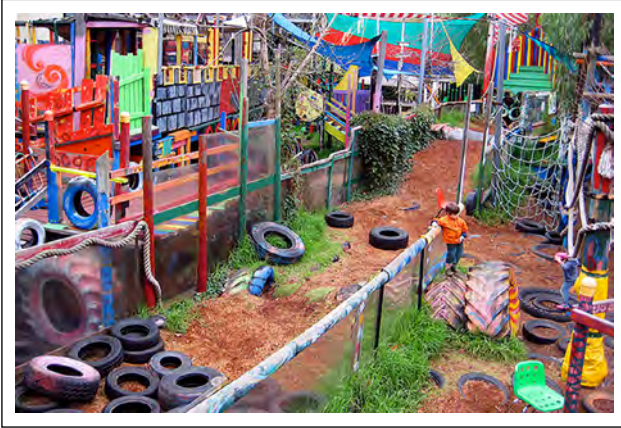
Riskli Oyun Açısından Macera Oyun Alanları

“Yapılandırılmamış özel bir açık hava oyun ortamı türü” olan macera oyun alanları, çocuğa duygusal, sosyal ve fiziksel olarak sağlıklı gelişimleri açısından bol miktarda gelişimsel olanaklar sunma potansiyeline sahip bir oyun alanı türüdür (Staempfli, 2009, s. 268). Genel olarak sınırlandı-

Tablo 1. Görüşme yapılan ebeveynler ve çocukları ile ilgili bilgiler

| Katılımcılar | Ebeveynin cinsiyeti | Ebeveynin eğitim durumu | Ebeveynin doğum yeri | Ebeveynin Tekirdağ'dan önce yaşadığı şehir/şehirler | Ebeveynin şu an için yaşadığı şehir | Ebeveynin 3-11 yaş arası çocuk sayısı | Çocuk yaşı/ cinsiyeti |
|--------------|---------------------|-------------------------|----------------------|---|-------------------------------------|---------------------------------------|-----------------------|
| K1 | Kadın | Doktora | İstanbul | İstanbul | İstanbul ve Tekirdağ | 1 | 5 yaş/erkek |
| K2 | Kadın | Doktora | İstanbul | İstanbul | İstanbul ve Tekirdağ | 1 | 4 yaş/kız |
| K3 | Erkek | Doktora | Ankara | Ankara | Tekirdağ | 2 | 5 yaş/kız |
| K4 | Kadın | Yüksek Lisans | Eskişehir | Eskişehir, İstanbul | Tekirdağ | 1 | 9 yaş/kız |
| K5 | Kadın | Doktora | İstanbul | İstanbul | Tekirdağ | 1 | 9 yaş/kız |
| K6 | Kadın | Lisans | Tekirdağ | Tekirdağ | Tekirdağ | 1 | 6 yaş/erkek |
| K7 | Kadın | Doktora | Trabzon | Ankara, İstanbul | Tekirdağ | 2 | 8 yaş/kız |
| K8 | Erkek | Doktora | İstanbul | İstanbul, Karaman, Kayseri | Tekirdağ | 2 | 10 yaş/kız |
| K9 | Kadın | Yüksek Lisans | Eskişehir | Eskişehir, Konya, Ankara, İstanbul | Tekirdağ | 2 | 11 yaş/erkek |
| K10 | Kadın | Doktora | Ankara | Ankara | Tekirdağ | 1 | 4 yaş/kız |
| K11 | Erkek | Lisans | Bursa | Bursa, Aydın, İzmir, Muğla, Eskişehir, İstanbul | Tekirdağ | 1 | 6 yaş/kız |
| K12 | Erkek | Lisans | Adana | İstanbul, Ankara, Edirne | Tekirdağ | 1 | 3 yaş/erkek |

rılmış bir alan içinde çeşitli yapı malzemeleri ya da hurda malzemeler, çocukların oyunlarını gerçekleştirirken kullanacağı testere, çekiç gibi birtakım aletler ve bu aletlerin depolandığı bir tesis, hayvanları beslemek ve yemek pişirmek için gerekli malzemeler ve gerektiğinde yardım alabilecekleri oyun liderlerin bulunduğu macera oyun alanları,



Şekil 4. Bir macera oyun alanı: The St. Kilda Adventure, Melbourne, Avustralya (Fotoğraf: Fernando de Sousa) (Pps, 2012).



Şekil 5. Bir macera oyun alanı (Hamilton, 2019).



Şekil 6. Almanyada bir macera oyun alanı (Herdecke, 2019).

oldukça gayriresmi oyun alanı türüdür (Frost, 1978; Frost, 1992). Çocuklar burada bulunan yapı malzemeleri ve aletleri kullanarak iş birliği içerisinde kendi oyun ortamlarını oluştururlar (Hayward ve ark., 1974). Aletler ve yapı malzemeleri sıklıkla yemek pişirme, bahçecilik aktiviteleri ve hayvan bakımı fırsatlarıyla desteklenebilmektedir (Frost, 1978). “Macera kelimesi, oyun oynarken çocuğun zihnindeki macerada çocukların oyun deneyimlerine atıfta bulunmak için kullanılır” (Staempfli, 2009, s. 270) (Şekil 4–6).

Geleneksel veya çağdaş oyun alanları ile kıyaslandığında çocuğa daha fazla “keşfetme”, “inşa etme” ve “rol yapma” fırsatı sunan (Rivkin, 1990, s. 199) bu oyun alanlarında, çocuklar çeşitli aktivitelere katılırken (Barbour, 1999) “birbirleri veya yetişkinlerle ilişkilerinde müzakere etmeyi” öğrenerek “problem çözme becerileri ve sosyal sorumluluk duygularını geliştirirler” (Staempfli, 2009, s. 272). Böylelikle diğer oyun alanları ile kıyaslandığında birbirleri ile daha fazla sözlü iletişime geçerler (Frost, 2006). Diğer oyun alanlarında genelde arkadaşları ya da ebeveynleri ile oyun oynama eğiliminde iken, çocuklar macera oyun alanlarında hiç tanımadıkları çocuklarla bir araya gelirler (Sutton, n.d.(b)). Ayrıca bu oyun alanlarında yer alması muhtemel “dramatik oyun yapıları, lastik salıncakları, birden fazla çocuk için tasarlanmış tekerlekli araçlar, inşaat ve dramatik oyun malzemeleri ve su oyun alanları gibi özellikler” rekabetçi oyunlardan ziyade iş birliğini teşvik eder (Barbour, 1999, s. 95). Çocuklar kendi oyun mekânlarını kurduklarından oyun alanını sahiplenir ve mekânın sorumluluğunu da üstlenirler (Sutton, n.d.(b)).

Oyundaki “hayal gücü mimarın değil, çocuğun olmalı” (Kozlovsky, 2007, s. 6) görüşünden ortaya çıkan bu oyun alanında çocuk, özgürce kendi seçimlerini yapabilir ve oynayabilir (Staempfli, 2009). Macera oyun alanlarında çocuğun oyunları ve faaliyetleri, diğer yapılandırılmış oyun alanlarındaki gibi önceden yetişkinler tarafından belirlenmemiştir. Çocuklar oyun alanında deney yaparak, yok ederek, inşa ederek, yıkarak, yeniden inşa ederek oyun alanına içerik ve anlam katar (Kozlovsky, 2007).

Bu oyun alanları “pozitif risk gelişimi için araçlar” sağlayarak tüm çocuklara (Ball ve ark., 2008, s. 10) “meydan okuma ve risk içeren oyun deneyimleri” sunmaktadır (Staempfli, 2009, s. 268). Riskli oyuna diğer oyun alanlarına kıyasla daha fazla olanak sunduğu gibi diğer oyun alanlarına kıyasla, açıkça çitle çevrilmiş olmaları ve eğitilmiş oyun çalışanlarını barındırmaları nedeniyle bu oyun alanlarında daha az kaza ve yaralanma olayları yaşanmaktadır (Staempfli, 2009; RoSPA, 2006; Hammond, 2012).

Diğer oyun alanları, yetişkinlerin belirlediği gibi kullanıldığı takdirde güvenlidir. Ancak çocuklar bu kurallara uymadıkları takdirde yaralanabilirler (Sutton, n.d.(a)). Oyun alanları yeterince risk sunmadığında, çocuk için yeterince heyecan verici ve ilginç olmadığından bu çocuğun sıkılmasına, çocuğun kendi kendine zorluklar yaratmasına ve sonuçta ekipmanları tehlikeli şekillerde kullanmalarına yol açabilmektedir (Stephenson, 2003). Macera oyun alanlarında ise riskler açıktır. Risk ne kadar açıksa, çocuk o kadar temkinli davranır, istenmeyen kaza ve yaralanmalar daha az yaşanır (Hammond, 2012). Maliyet açısından diğer oyun alanları ile kıyaslandığında daha ucuzdurlar (Frost, 1978).

Çocukların seçme şansı olduğu takdirde ilk tercih edecekleri oyun alanları da macera oyun alanlarıdır. İkincisi çağdaş oyun alanları, üçüncüsü ise geleneksel oyun alanlarıdır (Hayward ve ark.,1974).

Macera Oyun Alanlarının Ortaya Çıkışı

Macera oyun alanlarının orijini “Hurda Oyun Alanları” (ing. Junk Playgrounds) olarak nitelendirilen bir konsepte dayanmaktadır. Bu konsept ilk olarak literatüre 1931 yılında Danimarkalı mimar ve peyzaj mimarı Carl Theodor Sorenson tarafından yazılan “Open Spaces for Town and Country” isimli kitapla geçmiştir. Sorenson şantiyelerde ve hurdalıklarda oynayan çocukları gözlemlemiş (Kozlovsky, 2007) ve çocukların kendileri için tasarlanan oyun alanları dışında her yerde oyun oynadıklarını fark ederek araç, malzeme ve gerekli alan sağlayarak, çocukların kendi oyun mekânlarını inşa etmelerine, değiştirmelerine ve yaratmalarına izin veren bu oyun alanı türünün felsefesini yaratmıştır (Frost, 1988, s. 14).

İlk “Junk Playground” 2. Dünya Savaşı sırasında çocuklara oynayabileceği bir yer sağlama gereksinimine bağlı olarak 15 Ağustos 1943 tarihinde Alman işgali altındaki Kopenhag, Emdrup’da bir konut sitesinde ilk oyun lideri olan John Bertelsen önderliğinde açılmıştır (Kozlovsky, 2007) (Şekil 7).

Bu ilk oyun alanı 7.000 metrekarelik bir alanda (Ramsey, n.d.) çitle çevrili, görüş alanından gizlenmiş, “tuğlalar, tah-talar, göknar direkleri ve çimento” gibi hurda malzemeler ve el arabası, kürek, çekiç ve çivi gibi çeşitli aletleri içermiştir (Cranwell, 2003). Buradaki fikir, yetişkin dünyasının gereksinimlerinin fazlası olan çok çeşitli materyallerin sahada toplanmasıdır. Araç ve malzemelerinin sağlanmasıyla çocuklar malzeme ve araçları istedikleri gibi inşa etmek, yıkmak, ye-



Şekil 7. 1943 yılında Danimarka'nın Kopenhag-Emdrup kentinde inşa edilen ilk macera oyun alanı (Plan for Play, (n.d.)).

niden inşa etmek, yaratmak ve yok etmek için kullanmakta özgür olmuştur. İlk macera oyun alanında asıl işi aletlere bakmak ve şantiyeye düzenli bir inşaat malzemesi tedariki sağlamak olan bir lideri de bulunmuştur (Shier, 1984).

Macera oyun alanlarının yaygınlaşmasında önemli bir diğer kişi peyzaj mimarı Marjorie Alien (Leydi Allen) olmuştur. 1946 yılında Leydi Allen, Emdrup’u ziyaret etmiş, hurda oyun alanı konseptinden etkilenerek, bu konsepti İngiltere’ye tanıtmış, 2. Dünya Savaşı sırasında bombalanan sitelerde macera oyun alanlarının kurulmasını sağlamıştır. Ardından “hurda oyun alanları”, “macera oyun alanları” olarak bilinmeye başlanmıştır (Sutton, n.d.(c)). Kendisinin girişimi ile İngiltere’de özellikle Londra ve çevresinde 1950’li yıllarda yerel toplulukların ve gönüllülerin de katkılarıyla birçok macera oyun alanı kurulmuştur. Zamanla macera oyun alanı konsepti tüm İngiltere’ye yayılmıştır (Shier, 1984; Play and Playground Encyclopedia, (n.d.)). Marjorie Alien, İngiliz macera oyun alanı hareketini başlatan ve macera oyun alanlarını tüm dünyaya duyuran kişi olmuştur (Frost, 1988) (Şekil 8).



Şekil 8. İngiltere'deki en eski macera oyun alanı: Notting Hill macera oyun alanı (Fotoğraf: Daily Mail/Rex/Shutterstock) (Grant, 2017).

1960'lı yıllarda ise İngiltere'de yerel yönetimler macera oyun alanlarını giderek daha fazla desteklemeye başlamış, ilk İngiliz macera oyun alanları, Danimarka'daki orijini olan "hurda oyun alanı" konseptine yakın inşa edilmiştir. Daha sonraki örneklerde ise oyun alanına yeni boyutlar eklenmeye başlanmıştır. Zamanla birbirine bağlı büyük ahşap oyun yapıları çok popüler olmuş, neredeyse tüm macera oyun alanlarının ayırt edici bir özelliği haline gelmiştir. İlk örneklerde bir tane oyun lideri olmasına rağmen yine zamanla oyun lideri sayısı, iki, üç, dörde çıkmıştır. Benzer şekilde başlangıçta araç gereçlerin depolandığı basit depolama kulübe yerini daha ayrıntılı oyun kulübelerine bırakmıştır. Sanat ve sosyal etkinlikleri içeren bir dizi iç mekân etkinlikleri de zamanla oyun alanındaki aktivitelere eklenmiştir (Shier, 1984). İlk macera oyun alanları açık hava oyunlarına odaklanmış olsa da günümüzde faaliyetlerinin tüm yıl boyunca ve tüm hava koşullarında gerçekleştirmek için kapalı oyun imkânlarını da sağlamaktadır. Bunun yanında oyun alanı ofis, tuvalet, ilk yardım tesisi, mutfak, sanat ve zanaat odaları vb. yapıları da içerebilmektedirler (Chilton, 2018). Özetle ilk hurda oyun alanlarından günümüzdeki macera oyun alanlarına kadar olan süreçte macera oyun alanı felsefesinin çeşitli yorumları ortaya çıkmıştır (Staempfli, 2009). Ayrıca günümüzde macera oyun alanları sayılan bu ekipman ve aktiviteler yanında çocuğun sallanma, tırmanma, dengeleme gibi birtakım aktivitelere de cevap veren büyük tırmanma yapıları, salıncaklar, kaydıraklar gibi zorlu oyun yapılarını da içerebilmektedir.

Günümüzde mevcut macera oyun alanlarından bazıları yıllık olarak ücret, bazıları bazı özel programlar için ücret talep ederken, bazıları da ücretsiz olarak kullanıma cevap vermektedir. Çoğu macera oyun alanı, programların yürütülmesi, oyun alanı, oyun malzemelerinin korunması ve oyun alanının sürdürülebilirliği için bağış toplama faaliyetlerinin yürütülmesi gibi faaliyetlerden sorumlu toplum gönüllüleri tarafından işletilmektedir (Staempfli, 2009).

Macera oyun alanları ülkeye, ülkenin kültürüne, "çocukların isteklerine, liderin hayal gücüne" ve maddi imkânlarla göre farklılaşmaktadır. Ancak tümü 1943 yılında Kopenhag, Emdrup'da inşa edilen hurda oyun alanından türemiştir. Tüm bu oyun alanlarının ortak amacı "çocukların özgür ve serbest bir atmosferde, şekillendirilebilecek malzemelerle istedikleri gibi oynamalarını sağlamaktır" (Hurtwood, 2019, s. 98).

Macera Oyun Alanları Tasarım Kriterleri

Konum: Macera oyun alanının konumu, çocukların erişilebilirliği açısından yüksek yoğunluktaki trafik yollarından uzakta olmalı, oyun alanı, görünümü ve yaratması muhtemel gürültüden dolayı verebileceği rahatsızlığı en aza indirecek şekilde yerleştirilmelidir (Shier, 1984).

Büyüklik: Alanın büyüklüğü 0,2 hektar ile 0,8 hektar arasında olmalıdır. 0,2 hektardan küçük alanlar çok sayıda ço-

cuğun birbirlerini rahatsız etmeden farklı aktivite seçmesine izin vermemektedir. 0,8 hektardan daha büyük alanda ise personelin oyun alanını kontrol etmesi, oyun alanının temizliğini ve güvenliğini sağlaması zorlaşmaktadır (Shier, 1984).

Çevreleme: Alan tuğla, beton panel gibi dayanıklı malzemelerden oluşan ve minimum 2 metre yükseklikteki sınırlayıcı elemanlarla çevrelenmiş olmalıdır (Potter, 1998). Hiçbir duvar veya çit, kararlı bir çocuğu oyun alanından uzak tutmasa da sınırlayıcı elemanların varlığı caydırıcı olacak, oyun alanının çalışma saatleri dışında kullanılmasına izin verilmediğini açıkça ortaya koyacaktır. Aynı zamanda bu elemanlar, çocuklara bir güvenlik duygusu ve içerideki alanın kendilerine ait olduğu hissini veren psikolojik bir engeldir (Shier, 1984). Ancak dikenli teller ve çivili çitler hiçbir şekilde kullanılmamalıdır. Bu sınırlayıcı elemanların hemen önünde bitkisel bir şeridin kullanımı ile duvarın görsel etkisini azaltmalıdır. Ayrıca oyun alanına izinsiz girenlere yönelik tehlikelere ilişkin açık uyarılar da sağlanmalıdır (Potter, 1998).

Topoğrafya: Oyun alanında topoğrafyadan kaynaklanan seviye ve kot farkları oyun alanını zenginleştirmeli, çocuğun yaratıcılığına katkıda bulunmalıdır. Alan düz ise yapay tümsekler oluşturulmalıdır. Ağaçlar, çalılar ve doğal bitki örtüsü oyun alanını daha ilginç hale getirmelidir (Shier, 1984; Potter, 1998).

Oyun Lideri: Oyun alanında çocukların güvenliğini, aynı zamanda araçları doğru şekilde kullanabilmelerini, güvenli bir şekilde oyun mekân ve yapılarını inşa edebilmelerini sağlayan eğitilmiş oyun lideri ya da liderleri yer almalıdır. Oyun lideri gerektiğinde yalnızca güvenliği sağlamak için oyuna müdahale etmeli, çocuklara rehberlik etmeli, belirli yaş gruplarına veya özel ihtiyaçları olan gruplara yönelik etkinlikler düzenlemelidir (Oliveria ve Steck, 1999).

Aktiviteler: Macera oyun alanları zengin bir aktivite ortamı sunmalıdır (Potter, 1998). Çocuklar, oyunlarının bir parçası olarak öğeleri deneyimleyebilmeli ve esnek ve gelişen bir oyun alanı oluşturmak ve istediğinde oyun alanını değiştirmek için araç ve malzemeleri kullanabilmelidir (Play England, (n.d.)).

Bir macera oyun alanında en önemli aktiviteler ise inşa etme, kazma, ateşi ve suyu kontrol etmeyi ve manipüle etmeyi öğrenmektir. Çocukların inşa etme aktivitelerini gerçekleştirmeleri için oyun alanında hurda, kereste gibi malzemeler ve bunları işleyebilecekleri aletler büyük miktarlarda bulunmalıdır. Ancak bu yapı malzemelerinin çivilerden arınmış olduğundan ve kullanımının güvenli olduğundan emin olunmalıdır. Çocuklara çivi, çekiç vb. aletler verilirken, kullanımı personel tarafından doğru gösterilmelidir. Kazma aktiviteleri için uygun araçlar sağlanmalı ve bunların nasıl güvenli bir şekilde kullanılacağı çocuklara gösterilmelidir. Ateş yakma aktiviteleri için yemek pişirilebilir, ateş yakıp ısınabilir ya da ateşin etrafında toplanabilir. Ancak oyun alanında gelişigüzel ateş yakılmasına

izin verilmemeli, personel tarafından denetlenmeli, temel güvenlik kuralları açıklanmalıdır. Su oyun alanında olması gereken diğer önemli bir unsurdur. Eğer oyun alanı içinde doğal bir su elemanı yoksa kovalar ya da su hortumları ile su oyunları gerçekleştirilmelidir (Shier, 1984).

Oyun alanında gelişimleri açısından çocukların bakımını ve beslenmelerini üstlenecekleri hayvanların yer alması gerekmektedir. Çocukların doğa ile etkileşime geçmesi için alanda tohum ekmek, onlara bakmak, büyümelerini izlemek, toplama olanakları sunan bahçecilik eylemleri de sağlanmalıdır (Shier, 1984). Aynı zamanda oyun alanında çocukların arkadaşlarıyla sakinleşebileceği, sessiz alanlar da tasarlanmalıdır (Conway, 2009).

Oyun Yapıları: Çocukların tırmanma, sallanma aktiviteleri için, orman ve ağaçlardan yararlanılmalıdır. Ancak bu olanakların olmadığı yerlerde alternatiflerin sağlanması gerekebilir. Başlangıçta macera oyun alanları bu oyun yapılarını içermese de günümüzdeki macera oyun alanlarında büyük tırmanma yapıları, salıncaklar ve kaydıraklar inşa edilmektedir. Ancak bu unsurların gerçek macera oyun alanları ile çok az ortak noktaya sahip olduğu unutulmamalıdır. Bu yapılar yapılacaksa yüksek standartlarda malzeme kullanımı gerekmektedir (Shier, 1984; Potter, 1998).

Oyun alanında, alanın aşırı tasarlanmasından kaçınılmalıdır (Conway, 2009). Alanda kolayca değiştirilemeyecek veya taşınamayacak sabit ekipmanların kullanımından kaçınılmalıdır. Açık alanın mümkün olan en büyük kısmı, çocukların özgürce kullanabilmeleri ve istedikleri gibi değiştirebilmelerine olanak sağlamalıdır (Play England, (n.d.)).

Alanda oyun yapıları tercih edilecekse her bir oyun yapısının etrafında bir kullanım zonu bırakılmalıdır. Statik ekipmanların çevresinde 1,8 metrelik, hareketli ekipmanın çevresinde 2,4 metrelik bir kullanım zonu bırakılmalıdır (Potter, 1998).

Çocuklar tarafından yapılan yapılar ile oyun alanı içinde yer alan oyun yapılarının inşası karıştırılmamalıdır. Güvenliği sağlamak için, çocukların katılımı çok önemli olsa da oyun yapılarının tasarımı ve inşası deneyimli yetişkinler tarafından kontrol edilmelidir. Ancak tasarım aşamasında çocuklara danışılmalı ve katılımları için onlara fırsat verilmelidir (Shier, 1984).

Yapılar: İlk macera oyun alanları, tüm aktivitelerin dışarıda olduğu ve alet ve ekipmanların saklandığı basit depolama kulüblerini içeren oyun alanlarıydı. Bunlar hala olsa da günümüzde oyun alanlarında amaca yönelik çeşitli binalar da yer alabilmektedir. Bunlar tek odalı basit oyun kulübelerinden çok amaçlı gençlik merkezleri olarak hizmet veren büyük komplekslere kadar değişmektedir (Shier, 1984). Günümüzde bir macera oyun alanında depolama alanı, tuvaletler, etkinlikler için bir veya daha fazla oda, genellikle ilkel bir mutfak ve bir oyun çalışanları ofisinin yer aldığı bir bina yer alabilmektedir (Play England, (n.d.)).

Yüzey: Oyun alanındaki yollar hem yayalar hem de araçlar için uygun bir sert malzeme ile kaplanmalıdır. Tüm yüzeyler iyi durumda tutulmalı, iyi drene edilmeli ve mümkün olduğunca çamurdan arındırılmalıdır. Çamur, oyun alanını kullanan bazı çocuklar için caydırıcı ve ayrıca olası bir tehlikedir. Kaymanın neden olduğu kaza riskini en aza indirmek için yapılara erişim noktalarının mümkün olduğunca çamursuz tutulmasına dikkat gösterilmelidir. Çamur oynamak için özel bir alan sağlanabilir. Oyun alanının içinde ise uygun yüzey malzemenin kullanımı gerekmektedir. Kabuk ve talaş bakım ve yanabilme özelliğinden dolayı çok tercih edilmemelidir. Kum malzeme kullanımı daha uygundur. Oyun ekipmanlarının altında kullanılacaksa darbe emici yüzey olarak yıkanmış kum kullanılabilir. Kum çapı 3 mm'den fazla partikül içermemeli, 300 mm derinlikte döşenmeli ve bakımı düzenli yapılmalıdır (Potter, 1998).

Kapsayıcılık: Oyun alanı, engelli ve engelsiz çocuklar, erkek ve kız çocuklar, azınlık toplulukları vb. olmak üzere tüm çocuklar için tamamen erişilebilir ve kapsayıcı olmalıdır. Hem açık hem de kapalı alanlar, çok çeşitli özel gereksinimleri olan engelli çocuklar tarafından kullanılmak üzere yaratıcı bir şekilde tasarlanmalıdır (Conway, 2009).

BULGULAR

Riskli oyun ve macera oyun alanlarına ilişkin ebeveynlerin bakış ve tutumlarının belirlenmesi için yapılan araştırmaya toplam 12 katılımcı dâhil olmuştur. Katılımcılardan elde edilen bilgiler ışığında iki temaya ait dokuz kategori ve 29 koda ulaşılmıştır. Kod yapısına ait bilgiler Tablo 2'de verilmiştir.

Riskli Oyuna İlişkin Ebeveyn Görüşleri

Araştırmanın ilk teması riskli oyun temasıdır. Bu tema üç kategori ile tanımlanmıştır. Bu kategoriler; riskli oyuna ilişkin bilgi düzeyi, oyun alanlarında riskli oyun oynanmasına ilişkin görüşler ve riskli oyuna izin verilmeme nedenleri olarak sıralanmaktadır.

Riskli oyuna ilişkin ebeveyn görüşleri temasının ilk kategorisi olan riskli oyuna ilişkin bilgi düzeyi katılımcı ifadeleri doğrultusunda iki kod ile ifade edilmiştir. Bu kodlar; riskli oyun hakkında bilgi sahibi olmama ve survivor tipi oyunlardır. Yarı yapılandırılmış görüşmeye katılan ebeveynlerin neredeyse tümü riskli oyun hakkında bir bilgileri olmadığını ifade etmişlerdir. Yalnızca bir ebeveyn riskli oyunu survivor tipi oyunlar olarak ifade etmiştir.

Yok. Tahmin edebilirim ama doğru olmayabilir belki (K4/K).

Evet. Survivor tipi oyunlar, değil mi? (K11/E).

Tüm ebeveynlere sonraki soruları yanıtlatabilmeleri için riskli oyun hakkında bilgi verilmiştir. Paylaşılan bilgi doğrultusunda bir ebeveyn şu şekilde bir açıklama yapmıştır.

Tablo 2. Riskli oyun ve macera oyun alanlarına ilişkin ebeveyn görüşlerine ait tema, kategori ve kodlar

| Tema | Kategori | Kodlar | Katılımcı |
|--|---|--|---|
| Riskli oyun | Riskli oyuna ilişkin bilgi düzeyi | Riskli oyun hakkında bilgi sahibi olmama | K1, K2, K3 K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10, K11 |
| | | Survivor tipi oyunlar | K11 |
| | Oyun alanlarında riskli oyun oynanmasına ilişkin görüşler | Riskli oyuna izin verilmesi | K1, K2, K6 |
| | | Riskli oyuna izin verilmemesi ve engellenmesi | K4, K7, K9, K10, K11, K12 |
| | | Riskli oyuna kontrollü izin verilmesi | K2, K5, K3 |
| | Oyun alanlarında riskli oyuna izin verilmeme nedenleri | Tehlikeli bulma | K3, K5, K7, K8, K9, K10, K11, K12 |
| Annelik içgüdüğü | | K4 | |
| Macera oyun alanları | Macera oyun alanlarına ilişkin bilgi düzeyi | Macera oyun alanları hakkında bilgi sahibi olmama | K1, K3, K6, K7, K8, K9, K10, K11 |
| | | Orman alanlarında yer alan macera parkurları | K2, K4, K5, K12 |
| | Macera oyun alanlarına ilişkin görüşler | Yaratıcı | K1, K2, K8, K12 |
| | | Cezbedici | K1, K9 |
| | | Faydalı | K3, K7, K10, K11 |
| | | Ücretli olması ile ilgili endişe | K3 |
| | | Geleneksel oyun ortamları ile benzerlik | K4, K5 |
| | | Doğa ile ilişki kurması | K6 |
| | Güvenlik açısından macera oyun alanlarına ilişkin görüşler | Güvenli bulma | K1, K2, K3, K4, K6, K7, K8, K9, K11, K12 |
| | | Güvenlik konusunda emin olmama | K5 K10 |
| | Macera oyun alanında ebeveyn gözetimi olmadan oyun oynamaya izin verip vermeme durumu | İzin verme | K3, K4, K6, K9, K12 |
| | | Yaşı küçük olduğundan izin vermeme | K2, K5 |
| | | Yetişkin bir oyun liderinin olması durumunda izin verme | K1, K7, K8, K10, K11 |
| | Ebeveynlere göre çocukların macera oyun alanı tercihi | Çocukların macera oyun alanında kesinlikle oyun oynamak istemesi | K1, K2, K3, K4, K6, K7, K8, K9, K10, K11, K12 |
| | | Arkadaşı olursa istemesi | K5 |
| | Macera oyun alanlarının olmamasına ilişkin görüşler | Korumacı toplum yapısı | K1, K7, K10 |
| | | Popüler olmaması | K1 |
| Farkındalığın olmaması | | K1, K4, K5, K9, K10 | |
| Estetik olmaması | | K2, K5 | |
| Yeşil alan ve çocuk oyun alanlarına önemin verilmemesi/ Planlama eksikliği | | K2, K6, K7, K8, K9 | |
| Böyle yerlerin zaten bizim sokaklarımızda olması | | K5 | |
| Girişim eksikliği | K11, K12 | | |

Tam bana göre. Kızım sekiz yaşında. Kızıma beş yaşında salatalık doğramasına izin verdim. Bana nasıl izin veriyorsun diye kızarlardı. Bir kere elini keser ikinci kez kesmemeyi öğrenir. Ya da ütü masasını boyuna göre ayarlayıp ütü yapmasına izin verdim. Oğluma da aynı şekilde. Şu an oğlum 19 yaşında. Kendi ütüsünü kendi yapar (K6/K).

Riskli oyun alanlarına ilişkin ebeveyn görüşleri temasının ikinci kategorisi oyun alanlarında riskli oyun oynanmasına ilişkin görüşlerdir. Bu kategori katılımcı ifadesi doğrultusunda; riskli oyuna izin verilmesi, izin verilmemesi/engellenmesi ve kontrollü izin verilmesi olmak üzere üç kod ile ifade edilmiştir. Çocuklarının çocuk oyun alanında riskli oyun oynamasına izin verip vermedikleri sorulduğunda, üç

ebeveyn izin verdiğini, üç ebeveyn kontrollü izin verdiğini, altı ebeveyn izin vermediğini belirtmiştir. Ebeveynlerle yapılan görüşmelere göre genel olarak ebeveynler tarafından çocuklarının riskli oyunları kısıtlanmakta ya da engellenmektedir. Ayrıca verilen cevaplar değerlendirildiğinde genel olarak çocuğun çocuk oyun alanında ebeveyn gözetiminde oynadığı, dolayısıyla çocuğun çocuk oyun alanında bağımsız hareketliliğin kısıtlandığı ve çocuğun oyun alanında özgür olmadığı belirlenmiştir.

Kesinlikle izin veriyorum. Öğrenmesi için. Düşmeyi öğrensin (K1/K).

Evet veriyorum. Ama biraz kontrollü. Yakınında duruyorum. Bazen de elini tutuyorum. Mesela kaydırağa kayılacak kısmından çıkıyorsa mesafeli duruyorum. Yüksekçe çıkıp atlayacaksa daha yakın duruyorum. Yani riski onu yapabileceği şekilde kontrol etmeye çalışıyorum (K2/K).

Kontrollü veriyoruz. Çocuk zaten ekipmanları kullanması gerektiği gibi kullanmıyor. Kaydırağa mesela merdivenden çıkmak yerine kayak kısmından çıkıyor (K3/E).

İzin vermeye çalışıyorum ama oynuyorlar. İki oğlum da öyle. Kendi kişiliklerinden kaynaklanıyor hem de erkek olmalarından dolayı. Tırmanma, atlama isteği fazla. Benim parkta gözlemediğim o. Erkek çocuklar riskli oyunu daha fazla tercih ediyorlar. Bizim orda uçaklı bir kaydırak var. Tüpün içinden girip kayması lazım. Ama büyük oğlum, merdivenlerden bir şekilde tüpün en üstüne çıkıyor. Ayağı kayabilir düşebilir. İn dediğim halde inmiyor. Küçük olan da onu taklit ediyor. Başaramasa da onu taklit ediyor. Başka çocuklarda yapıyor (K9/K).

Hayır. Çünkü kızım daha önce kaydırdan düşmüştü (K10/K).

Riskli oyunlara ilişkin ebeveyn görüşleri temasının üçüncü kategorisi oyun alanlarında riskli oyuna izin verilmeme nedenleridir. Bu kategori katılımcı ifadesi doğrultusunda tehlikeli bulma ve annelik içgüdüleri olmak üzere iki kod ile ifade edilmiştir. Ebeveyn görüşlerine göre çocuk oyun alanında çocuğun riskli oyun oynamasına izin vermeme nedeni en başta çocuğun yaralanma ihtimalinden dolayı bu tip oyunları tehlikeli bulmalarıdır. Bir ebeveyn ise annelik içgüdülerinden dolayı izin vermediğini ifade etmiştir. Bu soruya verilen cevapların arkasından riskli oyunun çocuğun gelişimindeki önemi, oyunda riski kısıtlamanın çocuğun gelişimine olası etkileri ebeveynlerle paylaşılmıştır.

Zarar görmesinler, bir yerlerini incitmesinler, yaralanmasınlar diye (K7/K).

Mesela sitenin bahçesinin en yüksek duvarının üstüne çıkıp atlama yarışı yapmaya bayılıyorlar. Sonuçta düşüp yaralanma sorunu olmadı ama annelik içgüdüleri. İzin vermek istemiyorum. Bacağını kolunu kırabilir. Yaralanmasından ziyade kırılmasından korkuyorum (K4/K).

Macera Oyun Alanlarına İlişkin Ebeveyn Görüşleri

Araştırmanın ikinci teması macera oyun alanları temasıdır. Bu tema altı kategori ile tanımlanmıştır.

Macera oyun alanlarına ilişkin ebeveyn görüşleri temasının ilk kategorisi olan ebeveynlerin macera oyun alanlarına ilişkin bilgi düzeyi iki kod ile ifade edilmiştir. Bu kodlar macera oyun alanları hakkında bilgi sahibi olmama ve orman alanlarında yer alan macera parkurları olarak sıralanmaktadır. Çalışmaya katılan ebeveynlerin büyük çoğunluğu daha önce hiç macera oyun alanlarını duymadıklarını belirtmiştir. Dört ebeveyn ise macera oyun alanı olarak, genelde orman alanlarında yer alan macera parkurlarını örnek göstermişlerdir. Macera oyun alanı olarak, macera parkurlarını örnek gösteren ebeveynlere bu alanların tam olarak macera oyun alanlarını yansıtmadığı anlatılmış, ardından tüm ebeveynlere macera oyun alanları hakkında bilgi verilmiş, örnek macera oyun alanlarına yönelik çeşitli fotoğraflar sunulmuştur.

Kızım tam sizin dediklerinize uygun bir çocuk. Tekirdağ'da yaşıyoruz. Burada çok fazla imkân yok. Ama teyzemiz Antalya'da yaşıyor. Orda bir macera parkı vardı. Kızım çok gitmek istedi, götürdük. Ben çok cesaret edemediğim için teyzesi ile birlikte tırmandılar. Bağlıyorlar onları bir yere. Çocuklar kayıyorlar, tırmanıyorlar. İki ağacın arasına ip germişler. İpin üzerinden geçmeye çalışıyorlar. Bu tip şeyler yaptı. İstekli olduğu için ve ekipmanların birileri tarafından kontrol edildiğini düşündüğüm için izin verdim (K4/K).

Macera parkları değil mi? Geçen yaz oğlum ablasıyla gitmişti. Kemerburgaz'daydı (K12/E).

Macera oyun alanlarına ilişkin ebeveyn görüşleri temasının ikinci kategorisi ebeveynlerin macera oyun alanlarına ilişkin görüşleridir. Bu kategori altı kod ile betimlenmiştir. Bu kodlar yaratıcı, cezbedici, faydalı, ücretli olması ile ilgili endişe, geleneksel oyun ortamları ile benzerlik ve doğa ile ilişki kurma sıralanmaktadır. Macera oyun alanlarına yönelik bilgi verildikten sonra bu oyun alanlarına yönelik düşünceleri sorulan ebeveynlerin neredeyse tümü macera oyun alanları hakkında yaratıcı, cezbedici, faydalı vb. kavramlarını kullanarak olumlu düşüncelerini ifade etmişlerdir. İki ebeveyn ise bu tip oyun alanlarının çocukluklarında oyun oynadıkları alanlarla ilgili benzerliklerini ifade etmiştir. Bu ebeveynler macera oyun alanlarının geçmişte var olan ancak günümüzde çocuğun erişiminin özellikle büyük kentlerde olmadığı, sokak, boş araziler gibi geleneksel oyun ortamları ile benzerlik gösterdiğini belirtmişlerdir. Bir ebeveyn ise yine olumlu görüşlerinin ardından ücretli olması durumunda endişelerini belirtmiştir.

Bence çok yaratıcı. Çocuk için hem çok cezbedici. Çok sever çocuklar (K1/K).

Bu tip çocuk oyun alanlarının olmasını isterdim. Çünkü çocukların ciddi bir şekilde enerji atma ihtiyacı var. Bizim etrafımızda geleneksel çocuk oyun alanları var ge-

nelde. Ve o oyun alanlarının çocuğun gereksinimlerini karşıladığını düşünmüyorum. Böyle bir oyun alanı olsa kesinlikle götürürdüm çocukları. Çocuk için cezbedici. Ama bildiğim kadarıyla etrafımızda böyle oyun alanları yok (K9/K).

Çocukların yaratıcılıklarına ve fiziksel gelişimlerine katkıda bulunabilecek alanlar olduğundan faydalı olabileceğini düşünüyorum. Ama belli yaş grupları için, küçük çocuklara değil (K10/K).

Bu tip oyun alanlarının olması gerekiyor. Çocuklar farklılık istiyorlar. Geleneksel çocuk oyun alanları keyif vermiyor bir süre sonra. Hep aynı. Biz çocukken de öyleydi. Göztepe parkı mesela standartlar dışında bir park. Ufak tefek riskleri barındıran çağdaş çocuk oyun alanı aslında. Orada çocuklar zevk aldılar. Macera oyun alanı onun da bir ileri boyutu bence. Daha yaratıcı (K8/E).

Çocuğumu götürürüm. Bu oyun alanlarında bir oyun ya da daha fazla oyun lideri olacaksa ücretli olur. Ücretine rağmen götürürüm ama ücretli olunca herkes çocuğunu götüremez. Bu oyun alanına faydalı demek için herkes kullanabilmeli. Bu oyun alanına hayır çocuğumu götürmem diyecek kişi çıkacağını düşünmüyorum. Herkes için erişilebilir olursa tamam bence... Evimin sitesinde çocuk bunu yaşıyor zaten. Bu tür ihtiyacı karşılıyor zaten (K3/E).

Biz çocukluğumuzda da yapardık bunları, boş arsalar da, sokakta. Kendimiz düzenekler kurardık. Hayal gücümüzü kullanarak. Benim çocukluğumda vardı bunlar zaten (K4/K).

Macera oyun alanları aslında birçoğumuzun çocukken oynadığı alanlara benziyor. Biz küçükken bu tür alanlarda oynuyorduk ve yaralanmıyorduk. Biz daha fazla korumacıyız. Bizim zamanımızda plastik park bile yoktu. Hepsi metaldi ya da ahşaptı. Buna rağmen biz daha az yaralanırdık. Daha becerikliydik de (K5/K).

Macera oyun alanlarına ilişkin ebeveyn görüşleri temasının üçüncü kategorisi güvenlik açısından macera oyun alanlarına ilişkin görüşlerdir. Bu kategori güvenli bulma ve güvenlik konusunda emin olmama olmak üzere iki koddan oluşmaktadır. Ebeveynler genel olarak anlatılan ve resimleri gösterilen macera oyun alanlarını güvenli bulmuşlardır. İki ebeveyn ise güvenlik konusunda çok fazla emin olmadığını ifade etmiştir.

Tabi ki güvenli olduğunu düşünüyorum. Evim bundan çok farklı değil. Çocuk zaten o macerayı arayacak. Eninde sonunda bulacak. Tehlikeyi benim yanımda yapsın ya da gizli yapmasın. Burada da birinin kontrolünde olması güven verici. Mesela parka götürdüğümde saklıyorum. Bakıyorum ne yapıyor diye. Düşüyse kalsın, kavga edecekse etsin, kendini korusun (K1/K).

Bence güvenli olabilir. Çocuğun eline çivi çekiç verirseniz eline vura vura öğrenecek. Herkes için geçerli bu.

Deneye yanlı öğreniyorlar. Kontrol edilebilir. Mesela sivri şeylerle oynamasına izin verilmeyebilir örneğin. Bıçak olmayabilir ama daha kontrollü ekipmanlar kullanmasına izin verilebilir (K4/K).

Zaten benim büyük oğlum montessori eğitimi aldı. Bazı sorunlar yaşasın ama bu sorunları çözebilirsin diye bu eğitimi alsın istedim. Eline çivi çekiç verdiler. Birtakım ufak tefek kazalar meydana geldi. Ama önemli bir şey söz konusu olmadı. Çünkü bu reflektik bir şey. Mesela bebeklerde boğulma konusu var. Annelerde bu endişe vardır. Aslında çocuğun boğulma riski uçak kazasında ölme riskinden daha düşük. Çocuğun boğulmaya yönelik fizyolojik yapısı yetişkinlerden daha korunaklı aslında. Çocuklar yetişkinlerden daha fazla öğürüyor bu nedenle de boğulma riski çok düşük. Bunun gibi. Gerektiği şekilde öğretilirse çocuk çivi de çakabiliyor (K9/K).

Güvenli midir? Emin olamadım? Çünkü oğlumu öyle bir yere bıraksam muhtemelen şaşıracaktı. Belki bir süre geçtikten sonra biraz alışabilir. Benim de kendimi alıştırmam lazım buna. Fikir olarak. Biz çocukken yapıyorduk ama yaptırmamaya çalışıyoruz (K5/K).

Macera oyun alanlarına ilişkin ebeveyn görüşleri temasının dördüncü kategorisi macera oyun alanlarında ebeveyn gözetimi olmadan oyun oynamaya izin verip/vermeme durumu ise üç koddan oluşmaktadır. Bu kodlar izin verme, yaş küçük olduğundan izin vermeme ve yetişkin bir oyun liderinin olması durumunda izin verme olarak sıralanmaktadır. Beş ebeveyn çocuklarının bir macera oyun alanında kendi gözetimleri dışında oyun oynamasına her koşulda izin vereceğini, beş ebeveyn ise oyun alanında yetişkin bir oyun liderinin olması durumunda izin vereceğini, iki ebeveyn ise çocuğunun yaşının küçük olmasından dolayı şu an için izin vermeyeceğini belirtmiştir.

İzin vermem sanırım yaş itibarıyla. Aslında oradaki çocuk sayısına da bağlı. Yani oyun lideri dört çocukla uğraşıyorsa verebilirim ama on çocukla uğraşıyorsa vermeyebilirim. Kontrol edemeyebilir (K2/K).

Belki bu yaştan sonra olabilir. Şu an altı yaşında. Ama yedi yaşından sonra olabilir. O zaman onu denemesini isterdim. Oyun lideri olduğu için. Çekiç ve çivi ile çalışmasını isterdim (K5/K).

Macera oyun alanlarına ilişkin ebeveyn görüşleri temasının beşinci kategorisi ebeveynlere göre çocukların macera oyun alanı tercihi ebeveyn ifadeleri doğrultusunda iki kodla ifade edilmiştir. Bu kodlar; çocukların macera oyun alanında kesinlikle oyun oynamak istemesi ve arkadaşı olursa istemesi olarak sıralanmaktadır. Ebeveynlerin neredeyse tümü çocuklarının bir macera oyun alanında kesinlikle oyun oynamak isteyeceğini, yakın bir bölgede macera oyun alanı olsa mutlaka çocuğunu götüreceğini ifade etmiştir. Seçme şansı olduğu takdirde çocukların ilk tercih edecekleri oyun

alanlarının macera oyun alanları olduğu (Hayward ve ark., 1974) bilgisi ebeveynler tarafından da doğrulanmıştır. Bir ebeveyn ise arkadaşı olursa çocuğunun gitmek isteyeceğini ifade etmiştir.

Evet isterler. Etrafımızda gördüğümüz oyun alanlarına göre bunu tercih ederler (K3/E).

Kesinlikle isterler. Günlük hayata, gerçek hayata dair şeyleri deneyimlemelerini isterdim (K4/K).

Arkadaşı olursa isteyebilir. Yoksa benim çocuğum sokakta bile oynamayı seven bir çocuk değil. Arkadaşı olursa oynardı ama (K5/K).

Macera oyun alanlarına ilişkin ebeveyn görüşleri temasının altıncı kategorisi olan macera oyun alanlarının olmamasına ilişkin görüşler dokuz kodla ifade edilmiştir. Bu kodlar; korumacı toplum yapısı, popüler olmaması, farkındalığın olmaması, estetik olmaması, planlama eksikliği, böyle yerlerin sokaklarımızda olması, finansal sorunlar ve girişim eksikliği olarak sıralanmaktadır. Ebeveynlerin ifadelerine göre macera oyun alanlarının olmamasının en önemli nedenleri olarak en başta bu konuda farkındalığın olmaması ve çocuk oyun alanlarına ve yeşil alanların tasarım ve planlamasına gereken önemin verilmemesi (planlama eksikliği) olarak ifade edilmiştir. Ebeveynler tarafından belirtilen diğer nedenler çocuk yetiştirmede korumacı toplum yapısına sahip olmamız, bu tür oyun alanlarının estetik olmaması, bu tip alanların ilgi çekmeyeceği düşüncesi ile girişimcilerin uzak durması ve popüler olmamasıdır. Ayrıca bu tip oyun alanlarının çocuğa sunduğu oyun olanaklarının, doğal ve yapay çevrenin zaten sunduğu, bu nedenle bu alanların özel olarak yapılmasına gerek duyulmuyor olabileceği diğer bir neden olarak belirtilmiştir.

Farkındalıkla alakalı. İnsanlar çevrelerinde görmediklerini istemezler. Bir de biz çok korumacı bir toplumuz. Bu da etkili. Farkındalık oluşturulmalı (K10/K).

Belediyelerde bu anlayış yok. En son sıra yeşil alanlara gelir. Bunun da en ekonomik olanını yapıyorlar. Halkta bilgisiz. Halkın gözünde bir standart var. Onu yaptığında da tamam yeterli diyor. Gördüklerini talep ediyorlar. Farklı bir şey görmediğinden sınırlıyorsun. Bundan yerel yönetimler de memnun (K8/E).

Biz zaten birçok şeyi geriden takip ettiğimizden. Benim de bu konuda bilgim yoktu. Yerel yönetimlerin de olduğunu sanmıyorum (K9/K).

Çünkü biraz korumacı bir toplumuz. Bir de bence moda ile alakalı. Popüler değil. Danimarka'da filan çok önemli desen kabul eder ebeveyn. Şu an herkes moda okulların peşinde. Önce o okullar pisti falan şimdi moda. Popüler olması ile ilişkili yani. İnsanlar bilmiyor. Tanıtımla ilgili, tanıtılırsa birden popüler oluyor. Bir ünlü gidecek çocuğunu götürecek, arkasından herkes (K1/K).

Estetik anlamda çok güzel gelmediğinden talep oluşturmayacağı düşünüldüğünden yatırımcılar kim ister ki bunu diye düşünebilir. Gösterdiğin resimler çünkü gerçekten de hurdalık gibi. Çocuğu hurdalığa götüreyim, bir de para vereceğim, bir de tetanos aşısı olacak. Bu yüzden yatırımcılar bu işe girişmiyor olabilir. Bir de genel olarak ülkemizde parklar, spor alanları gibi yeşil alanlar zaten yeterli değil. Belki kimsenin aklına da gelmiyor olabilir. Bilmiyorlar yani (K2/K).

Bu konuda girişim yok. Bu işi yapacak yok. Cesaret eden yok. Kimse buraya çocuğunu getirmesin diye düşünülüyor sanırım. O yüzden girişimde bulunacak kişi çıkmıyor (K11/E).

Ebeveynlerin ön yargılı yaklaşımları olabilir. Bir de hiç deneyimlemedikleri, görmedikleri, bilmedikleri şeyi insanlar istemezler. Macera parkurları var. Onları da bilen, ekstrem sporları destekleyen ailelerce tercih ediliyor. Bir de çocuk çok önemsenmiyor ülkemizde. Gelişmişlik seviyemiz ilerlemiş olsa, hayatta ilgili başka endişelerimiz olmasa, gelecek kaygılarımız olmasa belki çocuklarımızı nasıl daha mutlu ederiz diye bir düşüncenin içine girebiliriz (K4/K).

Böyle yerlerin zaten bizim sokaklarımızda olması. Çünkü bizde eski evler, yıkık evler olur. Onların bahçelerine çocuklar gizli de olsa girer oynarlar. Bizim doğal çevremizde bunlar var. O yüzden bunlar için özel bir alan yapılmıyor. İkinci neden, fotoğraflarda gördüğüm sanki hurdalık alan gibi duruyor. İnsanların çocuklarını böyle alanlara götürmeyeceğini düşünüyorum. Bizim nesil daha şık alanlar istiyor. O yüzden talep göreceğini düşünmüyorum. Biz de her yerde var. Ama bilinçli değil. Ben mesela çocuğumun ateş yakmasını isterim küçük yaşta. Yumurta kırmasını. Çekiç ve çivi ile tanışmasını isterim. Belki çekici parmağına vuracak başta. Bunları yavaş yavaş öğrenmesini isterim (K5/K).

Görüşmede son olarak ebeveynlere bu konuda eklemek istedikleri bir unsur olup olmadığı sorulmuştur. İki ebeveyn bu tip oyun alanlarını ifade eden ismin yani macera oyun alanları isminin bu oyun alanı türünü çok iyi ifade etmediğini belirtmiştir.

Macera deyince benim aklıma daha fazla şeyler geliyor. Bana kalırsa macera uygun bir kelime değil. Bu oyun alanlarını anlatırken söylediğiniz hurda oyun alanları ismi daha uygun. Macera dendiğinde aklıma hızlı trenler, nehir, tırmanma geliyor (K1/K).

İki ebeveyn ise macera oyun alanlarının olmasının büyük eksiklik olduğunu, bu eksikliğin giderilmesi gerektiğini ve bunun için macera oyun alanları konusunda toplumun bilinçlendirilmesi gerektiğini belirtmişlerdir.

Bu konuda bir projemi yapıyorsunuz bilmiyorum ama keşke birileri böyle bir oyun alanı yapsa. Benim gibi düşünen çok insan var. Çocuklarımız bunları deneyimle-

se. Çocukların kendi başına bırakıldığında geliştiklerini düşünüyorum. Çocuklarımız hayal kurmuyor. Sanal bir dünyanın içinde yaşıyorlar. Keşke çocuğum böyle bir alanda, sokakta oynasa, benim çocukluğumu yaşayabilse. Keşke aileler çocuklarının yaratıcılıklarını destekleyecek şekilde yaklaşsalar. Ön yargı olunca çocuklar bunlara uzak olurlar (K4/K).

Bu tip oyun alanlarının yaratılması lazım. Farkındalık yaratılmalı. Okullar anne babalara anlatmalı bunları. Bilmeden kimse istemez bunları ya da okullar bahçelerinde ufak bir alanda küçük örneklerini yapacaklar. (K6/K).

SONUÇ

Macera oyun alanları, geleneksel çocuk oyun alanları ve çağdaş çocuk oyun alanları ile kıyaslandığında çocuğa gelişimsel açıdan daha fazla olanak sunduğu gibi aynı zamanda riskli oyuna da güvenli bir ortamda olanak sunduğu için diğer oyun alanlarından farklılaşmaktadır (Staempfli, 2009). “Aslında çocuğun en önemli aktivitesi olan oyun tümüyle bir maceradır” (Melville, 1999, s. 71). Ayrıca diğer oyun alanları ile karşılaştırıldığında en ucuz maliyet gerektiren oyun alanlarıdır (Frost, 1978). Buna rağmen macera oyun alanlarının tüm dünyada az sayıda olduğu görülmektedir (Staempfli, 2009). Türkiye’de çocuğa riskli oyun olanakları sunan macera parkları ya da parkurları nitelendirilen örnekler olsa da bu alanlarda bir macera oyun alanının sunması gereken kazma, inşa etme ve yıkma gibi en önemli fırsatların yer almadığı görülmektedir. Çünkü bir macera oyun alanının en önemli amacı çocukların özgür bir ortamda şekillendirilebilecek malzeme ve araçlarla istedikleri gibi oynamalarını sağlamaktır (Hurtwood, 2019, s. 98).

Bu çalışma, Tekirdağ ilinde macera oyun alanlarına ilişkin tutum ve görüşlerin belirlenmesi için gerçekleştirilmiştir. Bu konuda ebeveynlerin derinlemesine görüşlerinin elde edilmesi için Tekirdağ’da yaşayan ebeveynlerle derinlemesine görüşmeler yapılmıştır.

Bilindiği gibi günümüzde kent mekânının ebeveynler tarafından çocuklarının zarar göreceği mekânlar olarak kabul edilmesi ve ebeveynlerin çocuklarının güvenliğine yönelik endişeleri, çocukların kent mekânında açık havada fiziksel oyun fırsatlarını kısıtladığı gibi (Gill, 2007; Carver ve ark., 2008; Baluja ve McGinn, 2012;), aynı şekilde çocukların riskli oyuna katılmalarını da etkileyebilmektedir (Little ve ark., 2011; Ball, 2002; Cevher-Kalburan ve İvrendi, 2016). Özetle çocuğun oyun mekânının ve oyunun seçiminde, ebeveyn tutumları ve görüşleri etkili olmaktadır. Çalışma kapsamında ebeveynler ile gerçekleştirilen görüşmelerde de ebeveynler bu durumu doğrulamıştır. Çocuklar çocuk oyun alanına ebeveyn gözetiminde gitmekte, oyun alanında ebeveyn gözetiminde oyun oynamaktadır. Ayrıca ebeveynler genel olarak çocuklarının çocuk oyun alanında riske

girmesine yaralanma olasılığı nedeniyle izin vermemektedir. Ancak bazı ebeveynler görüşmelerde çocuklarının geleneksel oyun ekipmanlarını bazen tehlikeli şekilde kullandıklarından, endişe ile bahsetmişlerdir. Bu durum oyun alanlarının çocuk için yeterince heyecan verici ve ilginç olmadığı, çocuğun kendi kendine zorluklar yaratmak için ekipmanları gerçekten tehlikeli şekillerde kullanmasının (Stephenson, 2003) bir göstergesidir.

Görüşmelerin bir diğer sonucu ise ebeveynlerin macera oyun alanları hakkında bilgi sahibi olmamalarıdır. Ancak macera oyun alanlarının örneklerinin resimleri gösterildiğinde ve bilgi verildiğinde ebeveynlerin neredeyse tümü macera oyun alanlarının eksikliği konusunda hemfikir olmuş, macera oyun alanlarını desteklediklerini ifade etmişlerdir. Ebeveynler riskli oyuna izin vermese dahi çocuklarının macera oyun alanında oyun oynamasını güvenli buldukları için severek kendi gözetimlerinde olmadan bile izin vereceklerini belirtmişlerdir. Bunun en önemli nedeni olarak oyun alanında bulunan oyun lideri/liderlerinin varlığı gösterilmiştir.

Görüşmelerde bazı ebeveynler macera oyun alanlarının çocukluklarında oyun oynadıkları oyun mekânları ile benzerliklerinden bahsetmiş, bu nedenle bu tip oyun alanlarının şu an çocuklarının yoksun olduğu sokak, boş arsa vb. oyun mekânları yerine geçebileceğini ifade etmişlerdir. Ebeveynler günümüz çocuklarının sokak, boş arsa vb. gibi bu mekânlardan yoksun olduklarından dolayı çocukları ile ilgili endişelerini de görüşmelerde belirtmişlerdir. Bu nedenle ebeveynler, kendi çocuklukları ile kıyaslandığında oyun olanakları açısından çocuklarının şanssız olduklarını düşünmektedirler. Ayrıca tüm ebeveynler çocuklarının macera oyun alanında oyun oynamaktan memnun olacaklarını da ifade etmişlerdir.

Ebeveynlere göre bu oyun alanı konseptinin bulunmasının en önemli nedenlerinden biri macera oyun alanlarının varlığının bilinmemesi, bu nedenle böyle bir talebin olmamasıdır. Diğer önemli neden ise yeşil alan ve çocuk oyun alanlarının tasarım ve planlanmasına gerekli önemin verilmemesidir. Ebeveynler tarafından belirtilen diğer nedenler genel olarak ebeveynlerin korumacı ebeveyn tipinde olması, bu tür oyun alanlarının estetik olmaması, bu tip alanların ilgi çekmeyeceği düşüncesi ile girişimcilerin uzak durması, fiziksel çevrenin zaten bu oyun alanı türünün sunduğu olanakları sunduğu için bu alanların özel olarak yapılmamasına gerek duyulmaması gibi nedenler de yanıt olarak belirtilmiştir.

Görüldüğü gibi ebeveynler macera oyun alanlarını desteklemektedir. Bu nedenle macera oyun alanlarının olmasa da yapıldığı ve farkındalığı artırıldığı takdirde ebeveynler tarafından destekleneceği düşünülmektedir. Özellikle büyük kentlerde sokağa erişimin kısıtlandığı, açık alanların giderek azaldığı günümüz dünyasında, çocuğun sosyalleşmesi, toprakla, doğa ile tekrar bağ kurması açısından da macera oyun alanlarının bir çözüm olacağı düşünülmektedir.

Genel olarak yerel yönetimler tarafından açılan ihaleler sonucu yaptırılan Türkiye'deki çocuk oyun alanları, genelde kalite ve güvenlikten ziyade maliyete göre şekillenmektedir (TMMOB, 2008). Diğer oyun alanları ile karşılaştırıldığında maliyetinin daha ucuz olmasının macera oyun alanlarının yerel yönetimler tarafından tercih edilmesinde etkili bir faktör olacağı düşünülmektedir. Çalışma ile macera oyun alanları konusunda yapılacak çalışmalarını teşvik etmek ve de macera oyun alanları uygulamalarının gerçekleştirilmesinin önündeki engellerin ortadan kaldırılması yönünde özellikle sivil toplum kuruluşları, yerel yönetimlerin ilgisini çekmek ümit edilmektedir.

Bu çalışma, görüşülen kişilerin sayısı açısından genelleme yapmak için sınırlı olsa da sonuçlar çalışma grubu bağlamında ebeveynlerin çocuğun riskli oyununa ve macera oyun alanlarına ilişkin bakış açıları açısından ipuçları verdiği düşünülmektedir.

Son olarak, ebeveynlerin de belirttiği gibi macera oyun alanı terimi bu oyun alanlarını çok iyi ifade etmemekte, macera parkları, macera parkurları gibi farklı çağrışımlara neden olmaktadır. Bu tip aktivite alanları da çocuklar için riskli oyun fırsatı sunsa da macera oyun alanları, özellikle çocuğun yaratıcılığının gelişimi, sorumluluk duygusu gelişimi, sosyalleşmesi açısından sunduğu olanaklar açısından bu aktivite alanlarından farklılaşmaktadır. Bu nedenle hurda oyun alanları teriminin bu oyun alanı türünü daha iyi ifade ettiği düşünülmektedir.

ETİK: Bu makalenin yayınlanmasıyla ilgili herhangi bir etik sorun bulunmamaktadır.

HAKEM DEĞERLENDİRMESİ: Dış bağımsız.

ÇIKAR ÇATIŞMASI: Yazarlar, bu makalenin araştırılması, yazarlığı ve/veya yayınlanması ile ilgili olarak herhangi bir potansiyel çıkar çatışması beyan etmemiştir.

FİNANSAL DESTEK: Yazarlar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

ETHICS: There are no ethical issues with the publication of this manuscript.

PEER-REVIEW: Externally peer-reviewed.

CONFLICT OF INTEREST: The authors declared no potential conflicts of interest with respect to the research, authorship, and/or publication of this article.

FINANCIAL DISCLOSURE: The authors declared that this study has received no financial support.

KAYNAKLAR

- Arnold, C. (2003). *Observing harry: Child development and learning 0-5*, Maidenhead: Open University Press.
- Ayan, S., & Ulaş, M. (2015). Türkiye'de kullanılan oyun

alanı donatılarının gelişmiş ülkelerdeki modellere göre incelenmesi. *Route Educational and Social Science Journal*, 2(3), 130-145.

- Aydemir, S., Aydemir, S. E., Beyazlı, D. S., Ökten, N., Öksüz, A. M., Sancar, C., Özyaba, M., & Türk, Y. A. (2004). Kentsel alanların planlanması ve tasarımı, Trabzon: Akademi Kitabevi.
- Ball, D. J. (2002). *Playgrounds-risks, benefits and choices*. London: Health & Safety Executive (HSE).
- Ball, D., Gill, T., & Spiegel, B. (2008) *Managing risk in play provision: Implementation guide*. Nottingham: DCSF Publications.
- Baluja, T., & McGinn, D. (2012). Parental fear contributing to sedentary lifestyle of Canadian children. Erişim adresi <https://www.theglobeandmail.com/news-national/parental-fear-contributing-to-sedentary-lifestyle-of-canadian-children-report/article4217180/>
- Barbour, A. C. (1999). The impact of playground design on the play behaviors of children with differing levels of physical competence. *Early Childhood Research Quarterly*, 14(1), 75-98.
- Boyatzis, R. E. (1998). *Transforming qualitative information: thematic analysis and code development*. London: Sage Publications.
- Briggs, C. L. (1986). *Learning how to ask: a socio-linguistic appraisal of the role of the interview in social science research*. Cambridge: Cambridge University Press. <http://dx.doi.org/10.1017/CBO9781139165990>
- Brunelle, S., Herrington, S., Coghlan, R., & Brussoni, M. (2016). Play worth remembering: are playgrounds too safe? *Children, Youth and Environments*, 26(1), 17-36.
- Brussoni, M., Olsen, L. L., Pike, I., & Sleet, D. A. (2012). Risky play and children's safety: Balancing priorities for optimal child development, *Int J Environ Res Public Health*, 9, 3134-3148.
- Brussoni, M., Gibbons, R., Gray, C., Ishikawa, T., Sandseter, E. B. H., Bienenstock, A., Chabot, G., Fuselli, P., Herrington, S., Janssen, I., Pickett, W., Power, M., Stanger, N., Sampson, M., & Tremblay, M. S. (2015). What is the relationship between risky outdoor play and health in children? A systematic review. *Int J Environ Res Public Health*, 12(6), 6423-6454.
- Campbell, S. D., & Frost, J. L. (1985). The effects of playground type on the cognitive and social play behaviors of grade two children. J. L. Frost, & S. Sunderlin (Eds.), *In When children play*. Wheaton, MD: ACEI.
- Carver, A., Timperio, A., & Crawford, D. (2008). Playing it safe: The influence of neighbourhood safety on children's physical activity-A review. *Health Place*, 14, 217-227.
- Cevher-Kalburan, N., & İvrendi, A. (2016). Risky play and parenting styles. *Journal of Child and Family Studies*, 25, 355-366.

- Chilton, T. (2018). Adventure playgrounds: A brief history. Fraser Brown & Bob Hughes (Eds.), In *Aspects of Playwork: Play and Culture Studies*, Lanham: Hamilton Books.
- Christensen, P., & Mikkelsen, M. R. (2008). Jumping off and being careful: children's strategies of risk management in everyday life. *Sociology of Health & Illness*, 30(1), 112-130.
- Conway, M. (2009). Developing an adventure playground: the essential elements. Erişim adresi <https://eastsidecommunitytrust.org.uk/wp-content/uploads/2020/10/Adventure-playground-briefing.pdf>
- Cranwell, K. (2003). Towards a history of adventure playground 1931-2000. N. Norman (Ed.) In *An Architecture of Play: A Survey of London's Adventure Playgrounds*. London: Four Corners Books.
- Creswell, J. W. (2016). Nitel araştırma yöntemleri, Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni. M. Bütün, S. B. Demir (Çev. Ed.), Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Czalczyńska-Podolska, M. (2014). The impact of playground spatial features on children's play and activity forms: An evaluation of contemporary playgrounds' play and social value. *Journal of Environmental Psychology*, 38, 132-142.
- Eager, D., & Little, H. (2011). Risk deficit disorder. In *Proceeding of IPWEA International Public Works Conference*, Canberra, Australia, 21-24 August 2011.
- Eriksen, A. (1985). *Playground design: Outdoor environments for learning and development*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Frost, J. L. (1978). The American playground movement. *Childhood Education*, 54(4), 176-182.
- Frost, J. L. (1988). Child development and playgrounds. L. D. Bruya (Ed.), In *Play spaces for children: A new beginning* (pp. 3-28). Reston, VA: American Alliance for Health, Physical Education, Recreation and Dance.
- Frost, J. L. (1992). *Play and play scapes*. New York: Delmar Publishers Inc.
- Frost, J. L. (2006). The dissolution of children's outdoor play: Causes and consequences. Erişim adresi <http://www.balticstreetadventureplay.co.uk/sites/default/files/content-files/joefrostthedissolutionofchildrensoutdoorplaycausesconseques.pdf>
- Gill, T. (2007). *No fear: Growing up in a risk averse society*. London: Calouste Gulbenkian Foundation.
- Glaser B. G., & Strauss A. L. (1967). *The discovery of grounded theory*. New York: Aldine de Gruyter.
- Grant, H. (2017). Junk play: urban adventure playgrounds hit by austerity. *The Guardian*, Erişim adresi <https://www.theguardian.com/cities/2017/jul/19/junk-play-urban-adventure-playgrounds-austerity-london>
- Greenfield, C. (2004). Can run, play on bikes, jump the zoom slide, and play on the swings: Exploring the value of outdoorplay. *Australian Journal of Early Childhood*, 29(2), 1-5.
- Güler, İ. B., & Demir, E. (2016). Okul öncesi öğretmenlerinin riskli oyunlara yönelik görüş ve algıları. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi*, 17(2), 97-116.
- Gür, Ş. Ö., & Zorlu, T. (2001). *Çocuk mekanları*. İstanbul: Yem Yayınları.
- Hamilton, C. (2019). 11 of the best adventure playgrounds in the UK: from Harewood House in Leeds to Beecraigs Country Park, Erişim adresi <https://inews.co.uk/inews-lifestyle/travel/adventure-playgrounds-uk-family-activities-harewood-house-leeds-scotland-331051>
- Hammond, D. (2012). Dangerous playgrounds are good for your kids. *Huffpost*. Erişim adresi https://www.huffpost.com/entry/playgrounds_b_1452620
- Hart, R. (2002). Containing children: Some lessons on planning for play from New York City. *Environment and Urbanization*, 14(2), 135-148.
- Hayward, D., Rothenberg, M., & Beasley, R. (1974). Children's play and urban playground environments: A comparison of traditional, contemporary, and adventure playground types. *Environment and Behavior*, 6(2), 131-168.
- Herdecke, (2019). Abenteuerplatz in herdecke gestartet: 345 Anmeldungen am erstentag, Erişim adresi https://www.herdecke.de/familie-soziales/kinder-jugendliche/nachrichten/detailansicht/news/abenteuerspielplatz-in-herdecke-gestartet-345-anmeldungen-am-ersten-tag.html?tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&cHash=aeab400695cf3c3f7b4d-265e246d8b1f
- Hurtwood, L. A. (2019). Macera Oyun Alanları. P. Derviş ve S. Gürdoğan (Eds.), *Şehirde Oyun*, (Çev: M. Behlil), İstanbul: Superpool.
- Kalburan, C. K. (2014). Erken çocukluk döneminde riskli oyun. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 22(3), 943-960.
- Karaca, N. H., & Uzun, H. (2020). Okul öncesi öğretmenleri için erken çocukluk riskli oyun değerlendirme aracı; Öğretmen formunun geliştirilmesi. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 30(2), 247-258.
- Karasu, M. A. (2008). Türkiye'de kentleşme dinamiklerinin suça etkisi. *Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 57(4), 255-281.
- Karataş, Z. (2017). Sosyal bilim araştırmalarında paradigma değişimi: Nitel yaklaşımın yükselişi. *Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 68-86.
- Kelley, P., Hood, S., & Mayall, B. (1998) Children, parents and risk. *Health and Social Care in the Community*, 6(1), 16-24.

- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-342.
- Kozlovsky, R. (2007). Adventure playgrounds and postwar reconstruction. M. Gutman, N. de Coninck-Smith (Eds.), *In Designing modern childhoods: History, space, and the material culture of children* (pp. 171-90). New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.
- Little, H. (2013). Mothers' beliefs about risk and risk-taking in children's outdoor play. *Journal of Adventure Education & Outdoor Learning*, 15(1), 24-39.
- Little, H., & Eager, D. (2010). Risk, challenge and safety: Implications for play quality and playground design. *European Early Childhood Education Research Journal*, 18(4), 497-513.
- Little, H., & Wyver, S. (2008). Outdoor play: Does avoiding the risks reduce the benefits? *Australasian Journal of Early Childhood*, 33(2), 33-40.
- Little, H., Wyver, S., & Gibson, F. (2011). The influence of play context and adult attitudes on young children's physical risk taking during outdoor play. *European Early Childhood Education Research Journal*, 19(1), 113-131.
- Malone, K., & Tranter, P. (2003). Children's environmental learning and the use, design and management of school grounds. *Children, Youth and Environments*, 13(2), 87-137.
- Melville, S. (1999). Creating spaces for adventure. *Built Environment* (1978), 25(1), 71-74.
- Moralı, D. İ. (2019). Anaokullarında sunulan riskli oyun fırsatlarının fiziksel özellikler ve yetişkin yaklaşımları bağlamında incelenmesi. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Nebelong, H. (2004). Nature's playground. *Green Places*, May, 28-31.
- Oliveria, L., & Steck, R. (1999). Building an adventure playground in cambridge: Findings and recommendations, *Adventure Playground Report*. Erişim adresi https://www.cambridgema.gov/-/media/Files/CDD/ParksandOpenSpace/OSPlanning/Healthy/adventure_play_report_1999.pdf
- Onwuegbuzie, A. J., & Leech, N. L. (2007). A call for qualitative power analyses, *Quality & Quantity*, (41), 105-121.
- Özdemir, O., Özdemir, P. G., Kadak, M. T., & Nasıroğlu S. (2012). Kişilik Gelişimi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 4(4), 566-589. doi:10.5455/cap.20120433
- Play and playground encyclopedia, (n.d.). Lady Allen of Hurtwood. Erişim adresi <https://www.pgpedia.com/l/lady-allen-hurtwood>.
- Play England, (n.d.). Adventure Playgrounds: the essential elements. London. Erişim adresi <https://static1.squarespace.com/static/609a5802ba3f13305c43d352/t/60b8beb51b7c4d7e9ff-dae86/1622720186909/Adventure-Playgrounds.pdf>
- Plan for Play (n.d). https://planforplay.centralparknyc.org/slideshows/history/adventure-style_playgrounds_2.php
- Potter, D. (1998). Risk and safety in play: the law and practice for adventure playgrounds. London: Taylor & Francis.
- Pps, (2012). On adventure playgrounds & Multi-Use destinations. Erişim adresi <https://www.pps.org/article/on-adventure-playgrounds-mutli-use-destinations>.
- Ramsey, (n.d.). Adventure playgrounds, playwork, and loose parts: History and theory, Erişim adresi https://www.academia.edu/33289078/Adventure_Playgrounds_Playwork_and_Loose_Parts_History_and_Theory.
- Rivkin, M. S. (1990). Outdoor play-what happens here? S. C. Wortham, & J. L. Frost (Eds.), *Playgrounds for young children: National survey and perspectives*. Reston, Virginia: American Alliance for Health, Physical Education, Recreation and Dance.
- Rojals, M. (2006). Great kids' spaces. Barcelona, Spain: Links International.
- RoSPA (2006). Playgrounds must not be too safe to attract children. The Royal Society for the Prevention of Accidents. Erişim adresi http://www.rospa.com/news/releases/2006/pr457_26_05_06_water.htm.
- Samur, A. Ö. İ. (2017). Okuma kültürü edinme sürecinde ilkököl dönemi (6-10 yaş). *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 50(1), 209-230.
- Samur, A. Ö., & Kızıltepe, G. İ. (2018). Aydın ilindeki çocuk oyun alanlarının incelenmesi. *Social Sciences Research Journal*, 7(1), 31-46.
- Sandseter, E. B. H. (2007). Categorizing risky play- How can we identify risk-taking in children's play? *European Early Childhood Education Research Journal*, 15(2), 237-252.
- Sandseter, E. (2009a). Affordances for risky play in preschool: The importance of features in the play environment. *Early Childhood Education Journal*, 36(5), 439-446.
- Sandseter, E. B. H. (2009b). Children's expressions of exhilaration and fear in risky play. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 10(2), 92-106.
- Sandseter, E. B. H., & Kennair, L. E. O. (2011). Children's risky play from an evolutionary perspective: the anti-phobic effects of thrilling experiences. *Evolutionary Psychology*, 9(2), 257-284.
- Sevim, S. B., & Bapoğlu, S (2020). Çocukların riskli oyunla ilgili algıları ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi*, 5(1), 1-15.
- Shier, H. (1984). Adventure playgrounds. London: National

- Playing Fields Association.
- Solomon, S. G. (2019). Sorun. Pelin Derviş ve Selva Gürdoğan (Eds.), Şehirde Oyun (Çev: M. Behlil), İstanbul: Superpool.
- Smith, S. J. (1998). Risk and our pedagogical relation to children: On playground and beyond, New York: State University of New York Press.
- Staempfli, M. B. (2009). Reintroducing adventure into children's outdoor play environments, *Environment and Behavior*, 41(2), 268-280.
- Stephenson, A. (2003). Physical risk-taking: dangerous or endangered ? *Early Years*, 23(1), 35-43.
- Stine, S. (1997). *Landscapes for learning*. New York: John Wiley & Sons.
- Sutton, (n.d.(a)). Adventure playgrounds: A Children's world in the City. Erişim adresi <http://adventureplaygrounds.hampshire.edu>
- Sutton, (n.d.(b)). Adventure playgrounds: A children's world in the city, Importance. Erişim adresi <http://adventureplaygrounds.hampshire.edu/whyimportant.html>.
- Sutton, (n.d.(c)). Adventure playgrounds: A children's world in the city, Histor. Erişim adresi <http://adventureplaygrounds.hampshire.edu/history.html>
- Tandoğan, O. (2011). İstanbul'da çocuk dostu çevre için kentsel mekâna ilişkin tasarım ve planlama ilkelerinin oluşturulması. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- TMMOB (2008). Çocuk parkları tuzak parkları olmasın. Erişim adresi http://www1.mmo.org.tr/genel/bizden_detay.php?kod=7096#.X_ClrVVLjIU
- Tranter, P., & Doyle, J. (1996) Reclaiming the residential street as playspace. *International Play Journal*, 481-497
- TUİK (2021). İllerin aldığı göç, verdiği göç, net göç ve net göç hızı, göç istatistikleri. Erişim adresi <https://data.tuik.gov.tr>
- Türnüklü, A. (2020). Eğitimbilim araştırmalarında etkin olarak kullanılabilir nitel bir araştırma tekniği: Görüşme. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 24(24), 543-559.
- Valentine, G., & McKendrick, J. (1997). Children's outdoor play: Exploring parental concerns about children's safety and the changing nature of childhood. *Geoforum*, 28, 219-235.
- Veitch, J., Bagley, S., Ball, K., & Salmon, J. (2006). Where do children usually play? A qualitative study of parents' perceptions of influences on children's active free-play. *Health & Place*, 12(4), 383-393.
- Weir, L., Etelson, D., & Brand, D. (2006). Parents' perceptions of neighborhood safety and children's physical activity. *Preventive Medicine*, 43(3), 212-217.
- Woolley, H., & Lowe, A. (2013). Exploring the relationship between design approach and play value of outdoor play spaces. *Landscape Research*, 38(1), 53-74.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2016). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yurt, Ö., & Keleş, S. (2019). How about a risky play? Investigation of risk levels desired by children and perceived mother monitoring. *Early Child Development and Care*, 1-11.