

Atıf: Güngörer, F. (2021). "Değişen Toplumsal Özellikler ve Çocukluk Algısının Oyunlara Yansımaları", *Sosyoloji Dergisi*, 41-42, 301-324.

Derleme Makale / Review Article

DEĞİŞEN TOPLUMSAL ÖZELLİKLER VE ÇOCUKLUK ALGISININ OYUNLARA YANSIMASI

Fatma GÜNGÖRER*

Öz

Oyun, toplumsal bir kurgu olan çocukluğun önemli bileşenleri arasında yer alır ve toplumsal değişimle birlikte toplumun çocukluk kurgusu ve oyun türlerinin de değiştiği görülür. Oyunların özellikleri ile toplumların yapısı ve bu toplumların çocukluğa ilişkin algıları arasında karşılıklı bir etkileşim söz konusudur. Teknolojik gelişmeler sonucunda oyunların mekân, şekil, biçim ve kullanılan araç-gereç özellikleri bakımından değişikliğe uğradığı ve bu dönüşümün hem farklı toplum modellerinin gündelik yaşam pratikleriyle hem de bu toplum tiplerinin çocukluğu algılama biçimleriyle ilişkilendirildiğinde sosyolojik analize uygun bir tartışma zemini yarattığı anlaşılmaktadır. Bunun yanında oyun kavramının, Türkiye’de araştırma konusu olarak yoğunlukla eğitim bilimleri, halk bilimi, spor bilimleri ve edebiyat gibi farklı uzmanlık alanlarının ele aldığı, sosyoloji disiplini içinde yapılan çalışmaların ise oldukça sınırlı olduğu görülmektedir. Bu çalışmada, farklı toplum modellerinde yaygın olan oyunlar, toplumun ekonomik ve sosyokültürel yapısı, ürettiği değerler, gündelik yaşam pratikleri ve hâkim çocukluk algısıyla ilişkilendirilerek, oyun ile toplum arasındaki benzer ve ortak özelliklerin belirlenmesi hedeflenmektedir. Oyunu, geleneksel, modern ve post modern kavramsallaştırması kullanarak üç farklı dönemin özellikleri ve çocukluk algısıyla birlikte okuma imkânı sunan bu çalışmanın amacı, oyunların genel özellikleri ile toplumsal örgütlenmeyi sağlayan sosyal yapı arasındaki etkileşime dikkat çekmek ve Türkiye’de oyun kültürünün değişen sosyokültürel süreçlerle birlikte nasıl bir dönüşüm sergilediğini incelemektir. Türkiye’de herhangi bir toplumsal düzlemde oynanan oyunların, farklı oyun yapılarını dışlayıcı bir yaklaşım içinde olmadığı ancak özellikle küreselleşmenin etkisiyle oyun tercihlerinin belirgin düzeyde dijital forma dönüştüğü görülmekte ve oyun pratiklerini belirleyen temel parametrelerin başta teknolojiden yararlanma

* Dr. Öğr. Üyesi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Sosyoloji Bölümü, fatmagungorer@yyu.edu.tr; ORCID: 0000-0003-1621-3775

biçimleri olmak üzere yerleşim yeri, mekân algısı ve ekonomik gelir düzeyi olduğu anlaşılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Toplumsal Değişim, Toplum Yapısı, Çocukluk Algısı, Oyun, Türkiye

Changing Social Characteristics and the Reflection of Childhood Perception to Games

Abstract

Play is one of the most significant aspects of childhood, which is a social fiction, and it is clear that the forms of childhood fiction and games change as society changes. There is a mutual interaction between the characteristics of games and the structure of societies and their perceptions of childhood. As a result of technological developments, it is understood that the games have changed in terms of space, shape, form and the characteristics of the tools and equipment used, and this transformation creates a suitable discussion ground for sociological analysis when it is associated with the daily life practices of different social models and the way these society types perceive childhood. The goal of this study is to determine the similarities and common features between the game and society by associating games that are common in various society models with the society's economic and socio-cultural structure, the values it produces, daily life practices, and dominant childhood perception. This study looks at how Turkey's game culture has changed as a result of changing socio-cultural dynamics. It is clear that games in Turkey do not have a uniform approach that excludes different game structures; however, especially as a result of globalization, game preferences have shifted significantly to a digital form, and it is clear that the settlement, spatial perception, and economic income level, particularly the way they benefit from technology, are the main parameters that determine game practices.

Keywords: Social Change, Social Structure, Childhood Perception, Game, Turkey

Giriş

Çocukluk, toplumun yapısal dönüşümüne bağlı olarak zaman içinde farklı anlamlar yüklenen sosyolojik bir olgudur. Sosyal olgular, "tarihsel sosyal süreçler ve sosyal etkileşimler aracılığıyla yaratılır" (Giddens, 2016, s.88). Bu durumda olguların, toplumdaki topluma ve zamanla hem anlam hem de biçimsel açıdan

değişiklik göstermesi kaçınılmazdır. Günümüzde çocukluğa yönelik farklı ülkelerde yürütülen çalışmalar, her zaman aynı biçimde tasarlanan genel geçer bir çocukluk imgesinin olmadığını ve çocukluğun mevcut ekonomik ve sosyokültürel yapıya göre biçimlenen bir kurgu olduğunu ortaya koymaktadır. Toplumdaki çocukluk kurgusunun önemli bileşenleri arasında çocuk oyunları ve oyun kültürü de yer alır. Toplumun çocukluk algısı ve oyun özelliklerinin, değişen toplumsal süreçlerle birlikte zaman içinde değiştiği ve günümüzde çocuk oyunlarının, dünya genelinde olduğu gibi Türkiye’de de hızlı bir dönüşümün etkisi altında olduğu bilinmektedir. Küreselleşme süreciyle birlikte dijital oyunlar, geleneksel çocuk oyunlarının yerini almaya başlamış, teknolojik gelişmeler ve tüketim kültürü oyun kavramını geçmişten farklı bir zemine taşımıştır. Bu yönüyle toplumsal değişimden etkilenen oyun kültürünün, oynandığı dönemin toplumsal koşullarına uyum sağladığı ve gündelik yaşamından izler taşıdığı düşünülmektedir.

Çocuk oyunlarının tarihsel geçmişi, uygarlık tarihinde bilinen en ilkel kabile ve toplumlara kadar gitmektedir. Eski klan toplulukları antropologların *phratia* dedikleri bir çeşit topluluklardır¹. Özellikle Mezopotamya merkezli geniş bir bölgede yapılan arkeolojik çalışmalarla ortaya çıkan kalıntılar, oyuncakların ve oyunların varlığının eski dönemlere kadar uzandığını ortaya koymakta (Bardak ve Topaç, 2019) ve oyunun geçmişi, ulaşılabilen belge ve kaynaklarla M.Ö. 3000’li yıllara kadar gitmektedir. Kazılarda elde edilen eserler ve hiyeroglifler Antik Mısır’da oynanan Senet ve Mangala oyunlarını tasvir etmekte, Yunan ve Roma uygarlıklarına ait olduğunu bilinen misket, topaç ve aşıkların oyunlara ait en eski bulgulardan olduğu bilinmektedir (Onur,1992; Fox,2002). Oyunun kültürden daha eski bir olgu olduğu ve bu yönüyle hem toplumu hem de kültürü şekillendirdiği ileri sürülür. Bu görüşü savunan Huizinga oyunun, doğası gereği bir kültür olgusu olduğunu, oyunun kültür yaratıcı, kültür yapıcı bir işlevi olduğunu ifade eder. Kültür ile oyun arasındaki ilişkide Huizinga, kültürün mü oyundan yoksa oyunun mu kültürden geldiği üzerine iki farklı görüşü tartışmaya açar. Bunlardan ilki, önce *Homo Sapiens*’lerin (akıllı insan) oluştuğu, sonra *Homo Faber*’lerin (imalat yapan insan) geliştiği ve en sonunda da *Homo Ludens*’e dönüştüğü (oyun oynayan insan) şeklindedir. İkinci görüş, ‘kültürün bir oyun olduğu’ düşüncesidir. Oyun, kültürden önce vardır. Oyun, tüm edimlerden hatta kültürden de eskidir ve oyun bir kültür yapıcıdır. Hayati ihtiyaçlara dönük av faaliyetlerini bu konuya örnek gösteren Huizinga, arkaik toplumda avlanmanın

¹Lady Alice B. Gomme, çocuk oyunlarının eski ritüel inanç büyü kalıntılarını incelemek bakımından iyi bir kaynak olduğunu ortaya koyar. Bu yaklaşıma göre çocuklar büyüklere öykündükleri için, onlardan gördüklerini yüzyıllar boyunca saklayıcı güçler ile günümüze getirmişlerdir (Yığıtoğlu, 2019; And, 2016).

oyun biçimine büründüğünü, avın kültürden önce bir oyun olduğunu ve daha sonra kültür haline gelerek bu etkinliklerden hareketle kültürün başlangıçtan bu yana oynanan bir şey olduğunu ifade eder (Gönül, 2019, s.583).

Kuşaklar arası kültürel aktarımın sağlanmasında etkili olan oyun, çocuğa yaşadığı kültür ortamına uygun ilk davranış kalıplarını, içinde yaşadığı toplumsal hayata ve kültürel ortama uyum sağlamaya yönelik ilk sosyal beceri ve kazanımları öğretir. “Belirli bir kültürdeki çocuklar, çoğu oyunu bir önceki kuşaktan taklit yoluyla öğrenirler” (Yavuzer, 1998, s.193). Bu anlamda toplumsallaştırma işlevi gören ve kültürün parçaları olan oyunlar, farklı kültürlerde farklı anlamlar yüklenebilir. Bu anlamsal farklılıklar tarihi yapı, dilsel özellikler, coğrafi konum, sosyo-ekonomik düzey, dini yapı vb. değişkenlerden etkilenebilir (Sezgin, 2016). Oyun tarihsel süreçte, çağın gereksinimleri ve teknolojik gelişmelerle birlikte mekân, şekil, biçim, araç-gereç ve dil değiştirmiştir (Canlı ve Demirarslan, 2020). Özellikle sanayileşmeyle birlikte gelişen modernleşmenin etkisiyle kırsal yerleşimlerden kentlere yapılan göçler, çocukların oyun alanlarını mekânsal açıdan değişime uğratar. Çocukların sınırsızca oyun oynadıkları sokakların yerini sınırları belli bir alanda verili oyuncakların yer aldığı oyun alanları ve sitelerin güvenli park alanlarının aldığı görülür (Baday, 2011). Bu değişim oyunlarda kullanılan malzemelerin niteliğine de yansır. Geleneksel çocuk oyuncaklarında; su, kil, kum, çamur gibi doğada bulunan doğal kaynaklardan veya taş, ip gibi doğal malzemelerden oluşan araç-gereçler, gelişen teknolojilerle birlikte yerini plastik veya dijital malzemedeki yapılmış oyuncaklara bırakır. 21. yüzyıla gelindiğinde teknolojinin dünya geneline hızla yayılması enformasyon akışını ülke sınırlarının ötesine taşır ve dijital bilgi çağıyla birlikte, fiziksel mekânlarda oynanan oyunlar “gerçek hayatın dijital ortama entegre edilmesiyle birlikte” (Sezgin, 2016, s.349) yerini sanal mekânlarda oynanan ve geniş bir küresel ağ üzerinden örgütlenen dijital oyunlara bırakır. Fiziksel mekân sınırları daralan oyunların, dijital teknolojiyle birlikte küresel ağı genişler. Hem oyun türlerinin hem de oyunlarda kullanılan araç-gereçlerin farklı toplum modellerinde görülen değişimle birlikte nasıl bir dönüşüme uğradığını konu alan bu çalışmada, önce oyuna ilişkin tanım ve kuramlara yer verilecek daha sonra geleneksel, modern ve post modern toplum modelleri ve çocukluk algıları ile dönemin oyun özellikleri karşılaştırılarak, toplumsal değişimin Türkiye’deki oyun kültüründe yarattığı etkiye yönelik bir okuma yapılmaya çalışılacaktır.

Oyuna İlişkin Yaklaşımlar

Oyunun kuramsal boyutu ve kavramsal analizine geçmeden önce gündelik hayatta farklı anlamlara karşılık geldiği ve kullanım alanlarının çeşitlilik gösterdiği belirtilmelidir. İngilizcede oyun, *play* “oyun, maç, eğlenme, şaka”

anlamında hem ad/isim olarak, hem de *game* “oyun oynama, hareket, eğlence” anlamıyla fiil/eylem şeklinde farklı kullanım alanlarına sahiptir. Türkçe oyun; “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence”, “tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi”, “bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma” ve “müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü” şeklinde tanımlanır. Sözlükte yer alan tanımlarda, oyuna gündelik kullanım dilinde olumsuz bazı anlamların yüklendiği de görülür. Bunlar; “kumar”, “güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket” ve “hile, alicengiz oyunu, düzen, desise, entrika” şeklindedir (*oyun*, TDK, 2019). Oyun kelimesi oynamak fiiliyle birleştiğinde hem bu çalışmada ele alınan çerçevede, hem de oyunun ifade edilmek istenen gerçek anlamını daha iyi karşıladığı görülür. Oynamak, “vakit geçirme, eğlenme, oyalanma vb. amaçlarla bir şeyle uğraşmak”, “kıyıldamak, hareket etmek”, “tiyatro eseri sahneye koymak”, “sarsılmak, yeri değişmek” ve “müziğin gerektirdiği uyumlu hareketleri yapmak” gibi farklı şekillerde tanımlanır (*oynamak*, TDK, 2019). Hem oyun hem de oynamak kelimelerinin tanımında öne çıkan ortak öğe *hareket etmektir*. Özellikle geleneksel çocuk oyunları hareket etme temelli etkinliklerdir.

Oyun, çok yönlü bir faaliyet alanına sahiptir, bu nedenle düşünürlerin oyunla ilgili yaklaşımları ve tanımları çeşitlilik gösterir. Gross’a (1896) göre oyun, çocuğa ileriki yaşantısında karşılaşacağı durumlarda kullanacağı davranışları kazandırdığı için bir *uygulama alanıdır*. Piaget’e (1962) oyunu, *dış dünyaya uyum* olarak tanımlar. Montessori (1870-1952) oyunu, *çocuğun işi ve uğraşı* olarak nitelendirirken, Freud (1961) *korkuların engellenmesinin ve sosyal çatışmanın üstesinden gelme yolu* olarak belirtir. Genel tanımıyla oyun, belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız olarak gerçekleştirilebilen, her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişimin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir (Erşan, 2011, s.9). Oyun, çocuklar arasında ortak bir anlaşma yoludur, çocuğun fiziksel ve zihinsel yapısını geliştiren, yetişkinlerin dünyasıyla ilişki kurmasını, özgürlük ve bireysellik kazanmasını sağlayan ve toplumsallaşmasına büyük ölçüde yardımcı olan önemli bir etkinliktir (Özdemir, 2006, s.25).

Oyun kuramlarından ilki, 19. yüzyılın sonlarında Alman M. Lazarus tarafından ortaya atılan *Rahatlama ve Enerji Tüketimi Kuramıdır*. Lazarus, bu kuramda oyunu kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan ve mutluluk getiren serbest bir aktivite olarak tanımlar. İngiliz sosyolog Herbert Spencer’in *Fazla Enerji Kuramı* adıyla bilinen yaklaşımına göre aktif olmak insanın doğasında vardır ve çocuk oyunları, çocuğun beynindeki fazla enerjisi dışarı atmanın önemli

bir yoludur. Karl Gross'un oyunla ilgili geliştirdiği, *Alıştırma Öncesi Kuramına* göre oyun, çocuğun ileriki yaşam dönemlerinde kendisi için faydalı olacak yetenek ve becerileri öğretir, bu nedenle "hayata hazırlık aşamasıdır". Kuramsal yaklaşımlar içinde *Atacılık* ya da *Yineleme* adıyla bilinen bir diğer kuram, Stanley Hall'e aittir. Bu kurama göre oyunlar, atalarımızın içgüdüsel etkinliklerinin bir çeşit provasıdır. Bu yaklaşımda oyun, geçmiş nesillere ait faaliyetlerin çocuklarda devam eden basit bir şekli olarak tanımlanır ve çağdaş toplumlarda sorun oluşturabilecek ilkel saldırganlık güdülerinin oyun yoluyla sağlıklı biçimde açığa çıktığını öne sürer (Şimşek, 2004, s.23). Hall, kuramını; çocukluk döneminde toprakla oynamak, ağaçlara ve yüksek yerlere tırmanmak, ceplerine bir şeyler doldurmak, koleksiyon yapmak, kuş avlamak, evcil hayvanları beslemek, gezmeyi sevmek gibi özelliklerin, ilkel insanların toprağa bağlı yaşama biçimleri, su üstündeki sallarda ikamet etmeleri, kuş ve meyve ile beslenmek için ağaçlara tırmanmaları, eşyalarını kendileri taşımaları, çobanlık ve avcılık yaparak göçebe bir hayat sürmelerine benzerlik gösterdiği şeklinde açıklamaktadır (Gövsa, 1998, s.79-80).

Oyunu araştırma konusu olarak ele alan bir diğer kuramcı Hollandalı tarihçi Huizinga'dır. Huizinga'ya göre oyun, "gündelik hayatın içinde bir kesinti, bir rahatlama meşguliyeti olarak gözükmektedir. Fakat oyun düzenli olarak tekrarlanan bu niteliğiyle bile, genel anlamdaki hayata eşlik etmekte, onun bir tamamlayıcısını, hatta bir parçasını meydana getirmektedir. Hayatı süslemekte, onun boşluklarını doldurmakta ve bu bağlamda vazgeçilmez olmaktadır" (2015, s.26). Sosyolojide oyun kuramı, "iki ya da daha fazla insanın, çıkarlarının –en azından kısmen- çatıştığı koşullarda akılcı biçimde davrandıklarını ön gören genel bir kuram" şeklinde tanımlanır². Bu kurama, "-soyut bir matematiksel kuram olarak- özellikle orduyla ve piyasayla ilgili çalışmalar yapan sosyal bilimcilerin başvurduğu" belirtilir (Marshall, 1999, s.554). Farklı kuramsal yaklaşımlarla birlikte oyun özellikleri zaman içinde değişime uğrar. Toplumun ekonomik ve sosyokültürel yapısının etkisiyle şekillenen çocuk oyunları, geleneksel, modern ve post modern yapılarda farklı pratikler üreten bir uygulama alanına sahiptir. Toplumsal koşulların değişmesiyle birlikte, çocuk oyunlarına yüklenen anlamın

²John Von Neumann ile Oskar Morgenstern *The Theory of Games and Economic Behaviour* (1947) adlı kitaplarında *oyunla* ilgili, hem sıfır toplamlı oyunları hem de sıfır toplamlı olmayan oyunları kapsayan bir kuram geliştirmeye çalışmışlardır. Sıfır toplamlı oyunları, 'oyuna katılanlardan birisinin kazancının bir başkasının kaybı anlamına geldiği koşullardaki oyunları', sıfır toplamlı olmayan oyunları ise 'katılımcıların tamamının ya da bir kısmının, elde edilen faydayı artırmak için aktif bir şekilde iş birliği yapmasını sağlayan oyunları' ifade eder. Bu bağlamda bir "oyun", etkileşimin, hiç değilse bazı zamanlar birbiriyle rekabet eden en azından iki "oyuncu" arasında gerçekleştiği bir toplumsal ortam olarak tanımlanır. Evlilik, savaş, siyasal partiler arasındaki rekabet, emek piyasası ve daha özel olarak işveren-işçi müzakereleri bu tür ortamlar arasında sayılır. Oyun kuramının temel katkısı, belirli ortak özelliklerin (oyuncuların sayısı ve ödülün sabit veya değişken olup olmadığı) söz konusu olduğu durumlarda hangi seçimlerin mümkün olduğunu –veya olabileceğini- ortaya koymaya yarayan soyut bir matematiksel kuram olmasıdır (Marshall, 1999, s.554-555).

ve çocuk oyunlarındaki niteliklerin de değiştiği görülür. Bu amaçla çocuk oyunlarının farklı toplumsal yapıların ekonomik koşulları, sosyokültürel yapısı, ürettiği değerler ve gündelik yaşam pratikleriyle birlikte incelenmesi ve oyunlara yansıyan özelliklerinin tespit edilmesi gerekmektedir.

Geleneksel Toplum Özellikleri ve Çocukluk Algısının Oyunlara Yansımaları

Geleneksel toplum, mevcut yapısını muhafazaya dönük ve toplumun gündelik yaşam pratiklerini geçmişten devraldığı referanslara göre şekillendirdiği görece yeniliğe ve dışı kapalı bir toplum modelidir. Yaşam ve üretim koşullarının tarıma dayalı olduğu geleneksel toplumların temel yerleşim birimleri köyler ve kasabalardan oluşan kırsal yapılardır. Bu yapılar az sayıda nüfusun bir arada yaşadığı, toplumsal değişimin/hareketliliğin az olduğu, hayat akış hızının yavaş gerçekleştiği, herkesin birbirini tanıdığı ve bu durumun gerektiğinde güçlü bir toplumsal yaptırıma dönüşebildiği oluşumlardır. Karar alma süreçlerinde aile/topluluk/cemaat büyüklerinin yaklaşımları belirleyicidir. Değişime direnç gösteren ve muhafazakâr bir yapıya sahip olan geleneksel toplum tipinde geçmişten devralınan tecrübe ve alışkanlıkların sürdürülebilirliği önemlidir (Zencirkıran, 2020). Topluma hâkim ataerkil yapı neslin devamını sağladığı düşünülen erkek çocuklarını kız çocuklarından ayrıcalıklı bir yaklaşıma tabi tutar, buna karşın bu dönemde çocuğun toplumsal değeri henüz tüm boyutlarıyla tartışmaya açık bir konu değildir.

Geleneksel toplumlarda, modern çocukluk algısından oldukça farklı bir yaklaşımın olduğu bilinmektedir. Özellikle Hıristiyan orta çağda olumsuz (günahkâr, fesatçı, saldırgan) bir çocukluk imgesi vardır. Kız ve erkek çocuklarının doğaları gereği farklı olduğu ve bu nedenle kendilerine uygun işlere ve sosyal rollere hazırlanmaları gerektiği düşünülür. Farklı eğitim süreçlerinden geçirilerek, farklı işlere yönlendirilmelidir. Tüm çocukların kurumsal bir eğitim sürecinden geçirilme zorunluluğu yoktur, ayrıca kız ve erkek çocukların okulları veya sınıfları ayrı olmalıdır. Çocuk soyu devam ettirmenin bir aracı, aynı zamanda yaşlılığa yönelik sosyal bir güvence olarak kabul edilir. Çocuk, ucuz emek kaynağıdır, 4-5 yaşına geldiğinde üretim hayatına katılabilir, bu nedenle çok çocuklu geniş aile, geleneksel toplumun ideal aile tipi olarak kabul görür. Geleneksel toplumda ebeveynler, çocuk yetiştirme bilgilerine sezgisel olarak sahiptir. Çocuk yetişkinlerin arasında, gündelik yaşamın içinde büyümelidir. Meslek hayatına çıraklık süreciyle hazırlanır. Terbiye edilmesi için katı disiplin kurallarına (gerektiğinde dayığa) başvurulabilir. Çocuklar üzerindeki irade hakkı aileye aittir (Canatan ve Yıldırım, 2019).

Geleneksel toplum yapısı ve çocukluk algısı ile geleneksel çocuk oyunları karşılaştırıldığında çok sayıda örtüşen özellik olduğu görülmektedir. Geleneksel toplum, birincil grupların ve yüz yüze ilişkilerin egemen olduğu bir yapıya sahiptir. *Birincil gruplar*, “uzun süreli, samimi ve yakın ilişki içindeki insanların düzenli etkileşiminden oluşur. İnsanların ilişkileri, informal, esnek ve uzun sürelidir. Gruba bağlılık yüksektir ve biz duygusu hâkimdir” (Bozkurt, 2018, s.158). Geleneksel çocuk oyunlarında da yüz yüze, samimi ve yakın ilişkiler söz konusudur. Çocuk, oyun grubuyla birlikte hareket eder, gruba bağlılık ve biz duygusu gelişir. “Dostlukları pekiştirme, paylaşarak öğrenme ve sıcak sosyal ilişkiler kurmaya katkı sağlayan” (Özservet, 2015, s.264) geleneksel çocuk oyunlarının genelde oyuncularını sabittir ve her çocuğun bağlı olduğu bir oyun grubu olduğu için yabancı çocuklar bu gruba dâhil edilmez. Oyunlarla ilgili temel düzeyde kabul gören sınıflandırmalardan birini yapan Parlett (1992), oyunları formel ve informal oyunlar şeklinde gruplandırır (Sezgin, 2016). Buna göre geleneksel çocuk oyunları, kurallarının esnetilebilir olması ve resmi bir yaptırım içermemesi nedeniyle informal oyun grupları arasında yer alır.

Modern Toplum Özellikleri ve Çocukluk Algısının Oyunlara Yansımaları

Modern toplum, geleneksel toplumdaki temel yaşam ve üretim koşullarının köklü biçimde değiştiği yapısal bir dönüşüme işaret eder. Modernlik kavramı, 18. yüzyıl Avrupa Aydınlanmasından 1980’li yılların ortalarına kadar süren ve sekülerleşme, rasyonelleşme, demokratikleşme, bireyselleşme ve bilimsel düşüncenin gelişimi gibi unsurlarla karakterize edilen dönem olarak tanımlanır. Modernlik; endüstrileşmeyi, kapitalizmi, kentleşmeyi ve şehirciliği, demokrasinin inşasını ve yayılmasını, üretim yöntemlerinde bilimsel ölçütlerin kullanımını içermektedir (Giddens, 2016, s.28-29). Modernleşme sürecinde; feodal ilişkilerin çözülmesi; tarımın makineleşmesi, eğitimin kurumsallaşması, zorunlu hale gelmesi ve süresinin uzaması, kitlesel üretimin ve tüketimin yaygınlaşması, üretimin evden ayrılarak atölye ve fabrikalarda yapılması, pazarın genişlemesi, siyasetin ve işletmelerin bürokratikleşmesi; kent koşullarının sağlıklı ve hijyenik hale getirilmesi, iletişim ve ulaşım teknolojilerindeki gelişmeler öne çıkmaktadır (Özyurt, 2007).

Modern çocukluk imgesi, Batı’da Rönesans, Reform, Aydınlanma, Romantizm, kapitalizmin doğuşu, sanayileşme süreçleriyle birlikte oluşmuştur. Modern çocukluk düşüncesi, mistik günahkâr çocuk anlayışının olumsuzlanması üzerine kurulmuştur (İnal, 2007, s.21). Bu anlayışa göre tüm çocuklar ortak/evrensel bir çocukluk doğasına sahiptir. Batı’da 16. ve 17. yüzyıllardan

sonra, geleneksel kısıtlayıcıların zayıflaması³ ile birlikte, çocuğun, yetişkinlerden ayrı bir “özne” olduğu kabul edilir (Öztan, 2019). Çocuğun yetişkinlerden farklı bir sosyal gerçekliği olduğu ve bağımsız bir kategori olarak ele alınması gerektiği tartışılmaya başlanır. Mayall, çocukları toplum öncesi karaktere sahip bireyler ve sadece yetişkinlerin ilgisini çeken nesnelere olarak gören çocukluk dönemiyle ilgili baskın disiplini eleştirir, çocukların yetişkinlerden bağımsız ve saygınlık kazandırılması gereken önemli bir sosyal grup olarak ele alınması ve sosyal düzenin aktif katılımcıları olarak görülmesi gerektiğini savunur (Orman, 2019).

Modern toplumda çocuk kurumsal bir eğitim sürecinden geçirilmeli ve yetişkinlikteki iş hayatına hazırlanacağı için şimdiki hayat içinde yıpratılmamalıdır. Kız ve erkek çocuklar, toplum için aynı önemdedir, bu nedenle aynı temel eğitim müfredatına tabi tutulmalı ve karma eğitimden geçirilmelidir. Ailenin olduğu kadar ekonominin ve toplumun da güvencesi olan çocuklar için temel eğitim ücretsiz olmalıdır. Duygusal yatırım aracı olarak görülen çocuk, sevgi ve neşe kaynağıdır, yaşlılık yıllarına dönük sosyal bir güvence olarak görülmemelidir. Oyun, çocukların gelişimi açısından işlevsel olduğu kadar, onların hayattan doyum almalarını sağlayan bir haktır⁴. Çocuklar çalışma hayatından uzak tutulmalı, devlet ve aileleri tarafından belli mesleklere yönlendirilmelidir. Çocuk yetiştirme uzmanlık gerektiren bir uğraştır. Ebeveynler, çocuk yetiştirme bilgilerine sezgisel olarak sahip oldukları için bilgileri yetersizdir, bu nedenle uzmanlardan ve kitaplardan yardım almalıdırlar. Ebeveyn ile çocuk arasındaki ilişki bir eğitim ilişkisi olduğu için ebeveynler çocuklarına rol model olmalıdır (Canatan ve Yıldırım, 2019).

Toplumsal yapı ile çocuk oyunları karşılaştırıldığında modern toplumu karakterize eden rasyonel ve mantıklı düşünme biçiminin çocuk oyunlarına da yansıdığı, bu dönemde oyunun bir eğlence aracı olarak değil, bir eğitim aracı olarak kullanılmaya başlandığı görülür. Sutton Smith, yaptığı sınıflandırmada oyunları rasyonel ve irrasyonel olmak üzere ikiye ayırır. Rasyonel oyun, oyun psikologları tarafından incelenen ve bilişsel gelişim aracı olarak kullanılan bir yöntemdir, irrasyonel oyunlar ise şiddet içeren (bazı sporlarda olduğu gibi), bağımlılık yapan (kumar gibi) ve savaş oyunları gibi diğer oyun gruplarını içerir

³Kemal İnal, bu geleneksel kısıtlayıcıları; cemaat, dil, soy ve akrabalar, efendiler, aile, gelenek gibi toplumsal maniler ve sütannelik, kundaklama gibi adetler olarak belirlemiştir. Ayrıntılı bilgi için bkz. (İnal, 1999:69).

⁴Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşmeye taraf devletler, oyun oynamayı çocukların temel bir hakkı olarak kabul eder. Sözleşmenin 31. Maddesi'nde; “Taraf devletler, çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oyun oynama ve yaşına uygun eğlence etkinliklerinde bulunma, kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkını tanırlar”.
https://www.unicef.org/public/uploads/files/UNICEF_CocukHaklarınaDairSozlesme.pdf Erişim Tarihi: 19.06.2021

(Brophy, 1988). Modern toplumun örgütlenme biçimi olan cemiyetler, ikincil grupların ve formel ilişkilerin hâkim olduğu yapılardır. Bireyselleşmenin başladığı ve kişisel çıkarların grup aidiyetinin önüne geçtiği bu dönemde, grupla oynanan ve eğlence odaklı geleneksel oyunlar yerini, modern oyuncaklarla oynanan ve sadece kazanma odaklı bireysel oyunlara bırakır. Oyunlarla ilgili temel düzeyde kabul gören sınıflandırmalardan birini Parlett (1992) gerçekleştirmiştir. Parlett'e göre oyunlar, formal oyunlar ve informal oyunlar olmak üzere ayrılır. Buna göre iki çocuğun yerde yuvarlanmaları informal oyun olarak görülebilir, formal oyunlarda ise oyunun bir kazananı, kazanmak için kullanılan araç ve (esnek olmayan) kurallara ihtiyaç vardır (Sezgin, 2016, s.348). Eğitimin kurumsallaşması, yaygınlaşması ve okul çağına gelmiş tüm çocuklar için zorunlu ve parasız olmasıyla birlikte formal bir nitelik kazanan oyunlar; okul ortamında, bir rehber (öğretmen) gözetiminde, sınırlı bir alanda ve esnek olmayan kurallarla oynanmaya başlanır. Bu dönemde kız ve erkek çocukları arasındaki cinsiyet ayrımı ortadan kalktığı için karma oyunlara daha fazla yer verilir.

Modern çocuk oyunlarının ayırt edici özelliği, bu dönemde sanayi ürünü oyuncakların kullanılmaya başlanmasıdır. Oyuncaklar, modernleşmenin sembolü ve modern yaşamın en önemli simgelerinden biridir. Daha önce doğada hazır bulunan materyallerden ve atık malzemelerden yapılan oyuncaklar, sanayi toplumlarında sanayi ürünü haline gelmiş ve fabrikaların seri üretimiyle birlikte ülkelerin ticaret hacminde yer almaya başlamıştır. Sanayi ürünü olan modern oyuncaklar, II. Dünya Savaşı sırasında ve sonrasında çocuklara silah ve asker üretiminde moda konumda yer almıştır. 20. Yüzyılın başından ikinci yarısına kadar silah ve askeri araçlar çocuklar tarafından ilgi duyulan oyuncaklar olmuştur (Diler, 2019, s.15; Scognamillo, 1994, s.141). Bu dönemde oyuncakların pille çalışıyor olması, oyun araçlarına ulaşmak kadar devamlılığını sağlamak için de belli bir maliyet gerektirmektedir.

Modern oyuncakların bir özelliği, oyuncak satın alındıktan sonra oyunun sürekliliğini sağlamak için başka oyuncak veya aksesuarlara ihtiyaç duyulmasıdır. Bu durum modern oyuncakların çocukları ve dolaylı olarak da ailelerini kontrol altına aldığına işarettir (Diler, 2019, s.50). Modern oyuncaklarla oynanan oyunlar belli bir maliyet gerektirdiğinden herkesin ulaşması mümkün değildir. Bu durum modern toplumdaki sınıfsal yapının, oyuncak alımı ve oyun şekline yansıdığını ve oyuncaya erişim bir statü göstergesi olarak kabul edildiğinden yetişkinler tarafından da tercih edilen bir etkinlik olmaya başladığını göstermektedir. Postman, 20. yüzyılın sonlarını çocukluğun yok olmaya başladığı, yetişkinlik ve çocukluğun aynılaştığı dönem olarak değerlendirir ve bu görüşünü destekleyecek kanıtlar sunar. Öncelikle çocuklara özgü oyunların ortadan kaybolması ve çocukların sokakta arkadaşlarıyla oyunlar kurmak yerine sanal âlemde,

ebeveynleriyle aynı bilgisayar oyunlarını paylaşmaları, geleneksel oyun anlayışının terk edildiğine işarettir (Uğur, 2018, s.231).

Post Modern Toplumda Çocukluk Algısı ve Oyunun Değişen Niteliği

Post modern toplum; bilgi toplumu, tüketim toplumu, endüstri sonrası toplum, dijital toplum, ağ toplumu, kapitalizm sonrası toplum ve geç modernizm gibi farklı şekillerde isimlendirilir. “Modernliği izleyen, net bir tanımı yapılamayan, çoğulcu ve kendisinden önceki modernlikten sosyal yönden farklı olan bir tarihsel dönem” olarak tanımlanır. Postmodernitenin 1970’li yılların başından itibaren geliştiği söylenmektedir (Giddens, 2016, s.34). Post modernlik kavramı, “tarihsel açıdan, sanayi üretimi, sınıfsal yapıyla çıkarların gerilemesini, bunun karşılığında tüketimcilik, teknolojik iletişim tarzları ve farklılaşmış statü yapısını vurgulayan post-endüstriyel toplum teziyle bağlantılıdır” (Swingewood, 2014, s.347).

Harvey, postmodernizmin genellikle pozitivist, teknoloji merkezli ve rasyonalist eğilimli olarak algılanan evrensel modernizme karşıt olarak “kültürel söylemin yeniden tanımlanmasında, heterojenliği ve farklılığı özgürleştirici güçler olarak” öne çıktığını belirtir. Parçalanma, belirlenemezlik ve bütün evrensel söylemlere karşı derin bir güvensizliğin postmodernist düşüncenin temel özellikleri olduğunu belirtir (Harvey, 2010, s.21). Post modern düşünürlerin çoğu için postmoderniteyi belirleyen parametreler, ileri teknoloji kullanan medya ve toplumsal ilişkilerde ortaya çıkan dönüşümdür. Buna göre, “bilişim ve iletişim alanlarında ortaya çıkan teknolojik atılımlar, yeni bilgi formları ve sosyoekonomik sistemdeki değişimler post modern toplumu oluşturur” (Şaylan, 2009, s.160). 20. yüzyılda dünyayı hızla etkisi altına alan değişimlerin ana kaynağı küreselleşmedir. Küresel piyasaya dayalı, tüm dünyaya mal ve hizmet sağlayan küresel ekonomik sistem, insanların; siyasi, ekonomik, sosyal ve kültürel açıdan birbirine yakınlaşmasına yol açmıştır.

Bauman, küreselleşme ile birlikte mevcut siyasi kurumların bölgesel kaldığını sermaye ile bilginin dünya genelindeki dolaşımında somutlaşan gücün ise bölge dışı hale geldiğini belirtir. Bu durum ulus devletin güçsüzleşmesine yol açar. Ulus devletler gücü ekonomik ve kültürel süreçlere devreder, piyasa gücüne yani bölge dışı aktörlere teslim olurlar (Koyuncu ve Günerigök, 2019). Giddens’a göre de küreselleşme, dünyanın -gittikçe artan- karşılıklı bağımlılığını anlatan genel bir terimdir. Dünya artık herkesi etkileyen karşılıklı bağımlılıkların gelişmesinin bir sonucu olarak, önemli açılardan fiilen tek bir sosyal sistem haline gelmiştir. Ülkeler arasındaki kesişen sosyal, politik ve ekonomik bağlar bu ülkelerde yaşayanların kaderini kesin olarak etkilemiş (Slattery, 2018; Giddens, 1997) ve “benzer bir tarih, kültür ve sosyal deneyime sahip olan ulus devletleri global bir köye dönüştürmüştür” (Bozkurt, 2018, s.60). Küreselleşme, gündelik

yaşamın birçok alanında olduğu gibi toplumların çocukluk algısı ve oyun pratiklerinin de değişmesine yol açmıştır. Bu değişimin nedeni ekonomik küreselleşme ile birlikte tek tip mağazaların, restoranların, filmlerin, kıyafetlerin, birbirinin aynı ürün ve hizmetlerin tüm dünyayı kuşatmasıyla oluşan ortak yaşam ve tüketim kültürünün çocuk imgesi ve oyun pratiklerine yansımalarıdır. Böyle bir dünyada insanların tüm arzuları ve zevkleri çok uluslu şirketlerin üretim politikaları ile birebir uyumludur. Küreselleşmenin etkisiyle gelişen dijital iletişim teknolojileri, hem dünya genelinde tek tip bir çocuk kültürü yaratmakta (Sormaz ve Yüksel, 2012, s.995), hem de oyunları ve oyun araçlarını çok uluslu şirketlerin pazar ürünlerine dönüştürmektedir.

Post modern ve küresel toplumda çocuk, teknolojik değişimlerin etkisi altındadır. 2000'li yıllardan sonra doğan ve teknoloji ile iç içe yaşayan kuşağın; "Z kuşağı" (Twenge, Campell, Hoffman ve Lance, 2010), "Net kuşağı" (Oblinger ve Oblinger, 2005) veya "Dijital yerliler" (Prensky, 2001) şeklinde birbirinden farklı isimlerle kavramsallaştırıldığı görülür. Bu kuşak dijital çağda yaşadığı için dijital teknoloji ve uygulamalarına çabuk adapte olmaktadır. Dijital kuşak olan Z kuşağı, teknolojiye dayalı yaşam tarzları olan, sosyal medyayı üretken kullanan, problemlerinin çözümünde teknolojiyi kullanabilecek yeteneğe sahip ve yüksek derecede bağlantılı olan bir kuşaktır. Bu nesil, internetle büyüdüğünden bilgiye hızlı ulaşabilen, teknoloji meraklısı, formaliteye uymayan, çabuk öğrenen ve çeşitliliği kucaklayan bir nesildir. Özgüvenlidirler ve geleceklerini garanti altına almak isterler. Farklı düşünüp, bilgiyi farklı şekilde işlemektedirler (Erten, 2019). Z kuşağı interneti ve sosyal paylaşım sitelerini sosyalleşme aracı olarak kullanır. Bu kuşağın dikkat süresi kısadır ve çabuk sıkılan, çabuk tüketen, hızlı yaşayan (Kaya, 2019, s.315) bu neslin "'dijital bir çağda büyümüş olması, kendi yaşam alanını çocukluk döneminden itibaren belirleyen farklı bir kültür oluşturmakta ve bu kültür onların; oyun seçimleri, oyun alanları ve etkileşimde oldukları tüm sosyal araçları etkilemektedir" (Toran vd. 2016, s.2264-2265).

Dijital bilgi teknolojilerinin kullanılmaya başlanması, toplumsal yapıda, iletişim dilinde ve oyun tercihlerinde hızlı bir dönüşüme yol açmıştır. Post modern düşünür Lyotard, toplum teorisini oluştururken (1979), bilgisayarın ve bilgi teknolojilerinin (information technology [IT]) toplumsal yapıyı değiştirme üzerindeki etkisine dikkat çeker ve kullandığı metodu Wittgenstein'den esinlendiği Dil Oyunları'dır⁵. Çağdaş toplumda iletişimin oyunsal bir ontoloji ile karakterize olduğu, teknoloji ve oyunsallaştırılan platformların kültür ve iletişimin

⁵Wittgenstein (1998, s.15-24) Dil Oyununu; "dil ile dilin örüldüğü eylemlerden oluşan bütüne karşılık geldiğini ve dili konuşmanın, bir etkinliğin ya da bir yaşam biçiminin parçası olduğu olgusunu öne çıkartma anlamına geldiğini belirtir" (Akt. Anlı, 2013, s.152).

gelişimini etkilediğini belirtir ve post modernizm çağını, video oyunlarının yaratıldığı bir çağ olarak değerlendirir. Oyunların spesifik olarak da video oyunlarının, toplumun ana kurumları haline geldiğini ileri sürer. Çünkü video oyunları, sanayi sonrası toplumların ekonomik gelişiminin temelini oluşturan bilgi teknolojisi ve medyayı birbirine bağlamaktadır (Yiğitoğlu, 2019, s.11). Video oyunları diğer adıyla dijital oyunlar; bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş, bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar üzerinde bir veya birden fazla kişinin fiziksel ya da çevrimiçi ağ üzerinden birlikte kullanabildiği bir eğlence ve boş zaman aktivitesi yazılımıdır (Frasca, 2001). Dijital oyunların, küresel piyasada önemli bir sektör olduğu ve dijital oyun sektörünün, yazılım, donanım, çevrimiçi platform sağlayıcılar, oyun geliştiricileri, yayımcılar, interaktif medya araçları ve bilgi iletişim teknolojileri gibi büyük bir ekosistem içerisinde ele alınan yaratıcı bir endüstri kolu olduğu belirtilmektedir (Stewart ve Misuraca, 2013).

Toplumda küreselleşmenin etkisiyle yükselen tüketim alışkanlığı, sürekli üst versiyonları geliştirilen dijital oyunların hızlı tüketimiyle paralellik göstermektedir. Küresel toplumun çok kültürlü yapısı, dijital oyunların oyuncu kitlesinin de kültürel çeşitliliğine yol açmakta, farklı etnik kimliklere sahip oyuncuların, aynı dijital oyunu ortak bir ağ üzerinden çevrimiçi ve eşzamanlı olarak oynamaları uluslararası bir oyun kültürü yaratmaktadır. Oyunlar için gerekli akıllı telefon, tablet, bilgisayar donanımı ve teknik alt yapıya ulaşmak belli bir maliyet gerektirdiğinden sürekli daha üst versiyonları üretilen teknolojik aletlere ve dijital oyunlara erişim, toplumda bir statü göstergesi olarak kabul edilmektedir. Üst gelir grubunda yer alan toplumsal kesimin dijital teknolojileri kullanım şekli ve tüketim sıklığı, toplumun sınıfsal yapısını ve gelir dağılımındaki eşitsizliği daha görünür kılmaktadır. Bununla birlikte aile denetiminde kullanılmayan internet bağlantıları, özellikle çocukları şiddet, saldırganlık ve müstehcenlik gibi istenmeyen oyun içeriklerine maruz bırakarak kişisel güvenliklerini tehdit edebilmektedir. Küresel toplumda etkileşim alanı ve kullanım sıklığı artan dijital oyunlar konusunda hem aileleri hem de çocukları bilinçlendirme çabaları oldukça önemlidir.

Türkiye’de Değişen Toplumsal Yapının Oyunlara Yansımaları

Türkiye’de değişen toplumsal yapının oyun özelliklerine nasıl yansıdığını belirleyebilmek için, öncelikle geleneksel, modern ve dijital oyunların hangi dönemlere karşılık geldiğinin ve geleneksel, modern ve modern sonrası toplum kavramsallaştırmaları kullanılırken hangi ölçütlere başvurulacağı belirlenmelidir. Türkiye’de modern bir toplum yaratma fikri dolayısıyla toplumun gündelik yaşamını bu yönde düzenlemeye yönelik köklü değişimler, Cumhuriyet’le birlikte

hayata geçirilir. Cumhuriyet'in ilanından 1945 yılına kadar devam eden tek parti döneminde, kurulan yeni rejiminin odaklandığı temel hedefler; ulusal bütünleşmeyi, ekonomik ilerlemeyi ve siyasi modernleşmeyi sağlamak ve bu bağlamda siyasi ve toplumsal yapıyı devlet eliyle biçimlendirmektir (Korkmaz, 2014). Milli değerlerin benimsendiği bu dönemde siyasi, hukuki, ekonomik, sosyal ve kültürel alanlarda toplum hayatını etkileyen ciddi düzenlemeler yapılmıştır. Bu dönem modern bir ulus yaratmak için devletin toplumsal kurumları hızla dönüştürdüğü ancak kent ve kırsal yerleşimler arasındaki dağılımda büyük bir değişimin olmadığı dolayısıyla kentli ve modern bir nüfusun demografik yapıda bir üstünlüğünün henüz oluşmadığı yıllardır. Türkiye'nin 1945 yılında yaklaşık 20 milyon olan nüfusu, 2013'te 76 milyona çıkmış, 1945'te kent olarak adlandırılabilir yerleşimlerde ortalama 5 milyon insan yaşarken, 2013'te bu sayı 70 milyonu aşmıştır. Türkiye bu süreçte, nüfusunun %25'i kentlerde yaşayan tarım ağırlıklı bir ülkeden, % 90'ı kentlerde yaşayan ve daha da önemlisi kent kökenli faaliyetlerin ve kararların belirleyici rol oynadığı bir ülkeye dönüşmüştür (Aydınlı ve Çiftçi, 2015).

1950'li yıllardan sonra iktidara gelen Demokrat Parti'nin uyguladığı ekonomi temelli değişim politikaları, toplumsal hareketliliğin kırdan kente doğru artarak yoğun bir göçün yaşanmasına ve demografik yapının kent lehine değişmesine neden olur. Modernleşmenin önemli bir kıstası olan kır nüfusunun azalması, bu dönem Türkiye açısından önemli bir değişimdir (Diler, 2019). Kırdan kente yapılan göçler, geniş ailelerin çözülerek çekirdek ailelerin yaygınlaşması, eğitimin kamusal bir hizmete dönüşerek kız ve erkek tüm çocuklar için ücretsiz ve zorunlu olması, toplumdaki meslek dağılımının çeşitlenmesi ve mesleki uzmanlığın artması gibi oluşumlar, modernleşmeye yönelik önemli gelişmeler arasında yer alır. Kentlilik, toplumdaki yatay ve dikey hareketliliklerin artması, aile yapısının değişmesi, kadının çalışma hayatına katılımı ve eğitimin devlet güvencesine alınması, Türkiye'de modern toplumun göstergeleri olarak kabul edilir. Çocuk eğitimine bakıldığında, Cumhuriyetin ilk yılları çocukluğa yönelik yeni bir algının oluşması amacıyla, geleneksel birçok yöntemden vazgeçildiği bir süreçtir. Türkiye'de çocuğun cumhuriyetin ilanı ile birlikte bir özne olarak kabul edildiği ve cumhuriyetin gelecekteki takipçileri ve milli yurttaşlar olarak yetiştirilmeleri için eğitimlerine özel bir önem verildiği bilinmektedir. Devlet tarafından kamusal bir hizmet olarak sunulan eğitim, kız ve erkek tüm çocuklar için zorunlu ve parasızdır. Çocuğun cumhuriyetin ilkelerine ve milli değerlere bağlı olarak eğitilmesi, dönemin öncelikli devlet politikaları arasında yer alır.

Bu dönemde modern çocuk eğitimi, milli bir mesele olarak ele alınır, "tüm çocuklar siyasal sosyalleşme sürecinden geçirilerek ulusal kimlik kazanmalı, küçük yurttaşlar olarak izcilik, askerlik ve beden eğitiminden geçirilmelidir"

(Canatan ve Yıldırım, 2019, s.172-173). Bu dönemin modern çocukluk algısında, ulus devletinin ideoloji olarak kullandığı milliyetçiliğin etkisi oldukça fazladır. Cumhuriyetçi değerler çerçevesinde milliyetçi çocuğun inşası özellikle ekonomik rejimde köklü değişimlerin yaşandığı 1980'li yıllara kadar devam eder, Cumhuriyet'in temel ilkelerinden biri olan milliyetçi yurttaş çocuk algısı bu tarihten sonra yerini tüketici çocuğa bırakır (Diler, 2019). Türkiye modernleşmesi açısından yeni bir döneme işaret eden 1980'li yıllar, liberal politikaların, serbest girişimciliğin, toplumda bireyciliğin, fikir ve düşünce özgürlüğünün benimsenmeye başladığı dolayısıyla o yıllara kadar daha içe dönük ve kapalı seyreden oyun dünyasının da dışa açıldığı yıllardır. Çocukların hayatına "ithal oyuncak" denen yeni bir figürün girmesiyle grup halinde ve açık alanda oynanan geleneksel oyunlar yerini, kapalı alanlarda oynanan Batılı tarzda bireysel oyunlara bırakır. Cumhuriyet'in kurulmasıyla birlikte toplumsal yaşamda başlayan modernleşme girişimlerinin, oyun tercihlerinin kalıcı olarak değişmesinde ancak 1980'li yıllardan sonra etkili olduğu görülür. 2000'li yıllara gelindiğinde ise Türkiye açısından artık dijital bilgi çağına entegre olduğu, oyunların küresel boyutta bir anlam yüklendiği dijital oyun dönemi yaşanmaktadır. Bu gelişmelere bakıldığında Türkiye'de oyunları; geleneksel, modern ve dijital olarak kesin hatlarla belirli tarihsel dönemlere ayırmak oldukça güç görünmektedir ancak bu çalışma, geleneksel oyun dönemi için 1950 ve 1980 yılları arasında kırsal nüfus yoğunluğu fazla olan Türkiye'nin modernleşme çabaları içindeki geleneksel toplum yapısı ve bu yapıya hâkim mahalle kültüründen faydalanmaktadır. Modern oyun dönemi için 1980'den dijital çağın başlangıcı kabul edilen 2000'li yıllara kadarki liberal politikaların uygulandığı süreç, dijital oyun dönemi için ise 2000'li yıllardan günümüze karakterize olan küreselleşme süreci konu edinmektedir.

Türkiye'de Geleneksel Toplum Yapısı ve Çocuk Oyunları

Türkiye'nin geleneksel toplum yapısını en iyi özetleyen ve topluma hâkim önemli dokulardan biri mahalle kültürüdür. Aynı mahallede yaşayan herkes birbirini tanıır ve aralarında belli bir yardımlaşma ve dayanışma sistemi vardır. Bu yönüyle mahalle, kendi içinde güvenli bir alana sahiptir ve aynı mahalleden olmayanlar hemen ayırt edilir. Mahallenin mimarisi karşılıklı güven ilişkisine dayalı ve mevcut komşuluk ilişkilerini korumaya yönelik olarak inşa edilir (Baday, 2011). Geleneksel çocuk oyunlarının mekânı da güvenli alanlar olan mahalle ve sokak araları, evlerin yakınlarındaki boş araziler veya komşu bahçeleri gibi açık ortamlar olmaktadır. Mahalle kültüründe, toplumsal duyarlılık oldukça yüksektir, komşuluk ve akrabalık ilişkileri önemli bir değerdir. Bu durumda en iyi oyun arkadaşları da amca/hala, dayı/teyze çocukları olan kuzenler veya yakın çevrede oturan komşu ve akraba çocukları olmaktadır. Mahalle kavramı, sınıfsal farklılıkların en asgari düzeyde olduğu yerleşim yerleridir, bu nedenle çocuk

oyunları arasında da sınıfsal bir ayrım söz konusu değildir. Mahallede yaşayan tüm çocuklar aşağı yukarı aynı imkânlarla sahiptir ve bu nedenle oynadıkları oyunlar da genellikle içerik ve biçimsel açıdan aynı niteliktedir.

Karl Popper, geleneksel kapalı toplumları “dokunma, koklama ve görme gibi somut fizik ilişkilerden meydana gelen somut bireylerin somut bir grubu” (Popper, 2010, s.227) olarak tanımlar. Türkiye’de geleneksel çocuk oyunları arasında yer alan körebe, saklambaç, birdirbir, bezirgân başı veya mendil kapmaca gibi oyunlar⁶ kuralları gereği dokunma temelli oyunlardır. Bu dönemde kullanılan oyun malzemeleri de kırsal yerleşimlerin fiziksel imkânları ve üretim koşullarıyla uyum içindedir. Yapılan bir araştırma (Özyürek, 2019) bu dönemde oynanan oyunlarda doğal materyallerin kullanıldığına ve özellikle oyuncakların da doğal materyaller olan; ağaç dalları, tahta, bez/kumaş parçaları, çamur, taş, ip, topaç, yüzük, kiremit, sopa, çam kozalağı gibi doğada kolay bulunan malzemelerden elde edildiğine dikkat çekmektedir. Geleneksel toplumda çocuk oyuncakları için ayrı bir bütçe ayrılmaz, meşin top ve bez bebek gibi dönemin yaygın oyuncakları, kullanılmayan atık malzemelerden üretilir.

Geleneksel toplumda, kız ve erkek çocuklarının doğaları gereği farklı olduğu, aynı eğitim kurumuna tabi olsalar da toplumda farklı sosyal rollere hazırlanmaları gerektiği düşünülmektedir. Bu düşüncenin, dönemin oyun ve oyuncak seçimlerine yansıdığı görülür. Geleneksel çocuk oyunlarında kız ve erkek çocukları arasındaki cinsiyet saflaşması, oldukça belirgindir. Geleneksel topluma içkin ataerkil yapının, fiziksel oyun mekânlarının kullanım alanı ve genişliği konusunda erkek çocuklarına kız çocuklarından daha imtiyazlı davrandığı düşünülmektedir. Geleneksel toplum yapısı, değişime direnç gösteren bir niteliğe sahiptir, geleneksel çocuk oyunlarının da günümüzde hâlâ Türkiye’nin

⁶**Körebe**; göz bağlama oyunu da denir. Körebe gözleri bağlı olan ebenin öteki oyunculardan birini yakalaması, bazen de yakaladıktan sonra kimliğini söyleyebilmesine dayanır. Yakalanan oyuncu yeni ebe olur. **Saklambaç**; Bir kale belirlenir. Ebe kalede gözlerini kapatarak belirlenen sayıya kadar (20-30 gibi) sayar. Sayma bitince "Yanın yören, sağım solum sobe, saklanmayan ebe" der ve gözlerini açar. Ebe saklanan oyuncuları bulmaya başlar. Ebe herkesi bulursa (sobelerse) içlerinden birini ebe seçer veya en önce sobelenen ebe olur. Eğer ebe yanlış kişiyi sobelerse "çanak çömlek patladı" olur ve oyun yeniden başlar. **Birdirbir**; oyunun başında bir ebe seçilir. Ebe öne eğilerek ellerini dizlerine dayar. Diğerleri birkaç metre arayla sıra oluştururlar. Oyuncular sırayla koşarak eğilmiş duran ebenin üzerinden ellerini sırtına bastırıp bacaklarını açarak atlarlar. Atlarken de sırayla tekerlemenin dizelerini söylerler. ("Birdir bir, İkidir iki, olur tilki,...) **Bezirgân başı**; bezirgân başı tekerlemesi ile ebe seçilir. Oyuncular seçilen iki ebenin kolları altından tekerleme eşliğinde geçerler. Başta verilen isimleri bilemeyenler ebelerin arkalarına geçerler ve iki farklı takım oluşturulur. Ardından ortaya bir çizgi çizilir ve iki takım çizginin gerisine ip ile kim düşecek çekişmesi yapar. **Mendil kapmaca**; ortada mendilli tutacak biri seçilir. Sonra çocuklar aldım verdim ben seni yendim oyunu ile iki gruba ayrılırlar. Çizgilerden çıkış yapan çocuklar arasında mendilli yakalayan yakalayamayanı mendille ebelemeye çalışır. <https://gelenekselcocukoyunlari.com/oyun.aspx?id=15&idkat=3> Erişim Tarihi:30.06.2021

bazı bölgelerinde oynanmaya devam ediyor olması, değişim karşısında dirençli bir etkinlik olduğunu gösterir.

Türkiye’de oyunla ilgili akademik düzeyde yapılmış araştırmalar, konu çeşitliliği açısından dikkat çekmektedir. Yapılan bir araştırmada (Kayar, 2008) derlenen 164 geleneksel çocuk oyununda, kız ve erkek çocukların ayrı gruplar halinde oynadığı oyunların çoğunlukta olduğu, bunun yanında karma oyunların da yer aldığı belirtilmektedir. Bir başka araştırmada (Yavuzer, 1998), kız çocuklarının daha çok; ip atlamak, istop, yakartop, saklambaç, seksek, ebecilik; erkeklerin ise futbol, koşmaca, saklambaç ve misket oynamayı tercih ettiğini ortaya koymuştur. Yapılan bazı çalışmalarda; çocuğun toplumda sağlıklı bir gelişim göstermesi ve olumlu bir benlik gelişimi için oyun alanlarının gerekliliği vurgulanmakta (Ünal, 2009), bir başka çalışma, oyunun kültür yapıcı ve toplumsal değişmeyi tetikleyici özelliğine dikkat çekmektedir (Gülsoy, 2019). Oyunun, çocuğun zihin dünyasındaki kavramsal karşılığını tespit etmek amacıyla yapılan bir başka araştırmada da (Ördem ve Yıldız, 2018), çocukların oyun algılarında fiziksel olarak etkin oldukları oyunların, dijital oyunlardan öncelikli olduğu ayrıca oyun ile eğlence arasındaki yakın ilişkinin önemi vurgulanmaktadır.

Türkiye’de 1980 Sonrası Değişen Oyun Özellikleri ve İthal Oyuncak Dönemi

Türkiye’de 1980 sonrası sosyal, ekonomik ve siyasal koşullara bağlı olarak kentsel nüfus artışı devam eder ancak kent yaşamıyla birlikte geleneksel oyunların, sokak ve mahalle aralarındaki görünürlüğü azalır. Sınırları daha dar ve kontrollü bir çevrede oynanan oyunların yeni mekânları, güvenli oyun parkları ve çocuk bahçeleri gibi kamusal alanlardır. Özellikle yoğun ve düzensiz yapılaşmalar, kent merkezlerindeki açık alanların azalmasına yol açmış, trafik yükünün artmasıyla birlikte de konut ve yakın çevresi çocuklar için tehlikeli alanlar haline gelmiştir. İnal (2014, s.69) oyunların bu dönemdeki mekânsal ve biçimsel değişimini şu şekilde ifade eder:

“Geleneksel çocuk oyunlarının kendiliğinden, doğaya açık ortamlarda, samimi ve saf haliyle oynanması, modern ortamlarda (apartman katı/dairesi, teknolojik aletlerle kapalı odalar, okul öncesi kurumlar, oyun salonları ve bahçeleri vb.) giderek ortadan kalmaktadır... Modern koşullar çerçevesinde çocuk oyunlarının yapısı ve anlamının da değiştiği görülmektedir. Gelişigüzel, denetimsizlik, dağınıklık, tasarlanmışlık, kuralsızlık, özgürlük, içtenlik, sınırsızlık, coşkululuk, pratiklik gibi özellikler içeren geleneksel çocuk oyunlarının yerini, aşırı düzenli, tasarımı, kurallı, özgürlüğü sınırlanmış, denetimli, yetişkin müdahalesine açık, zaman ve mekân ile sınırlı, beceri gerektiren oyunlar almıştır”.

Türkiye'nin özellikle 1980'li yıllardan sonra liberal politikaları benimsemesi ve ithalatın serbestleşmesi ile birlikte dünyanın farklı yerlerinde üretilen oyuncakların ülkeye girişi sağlanmıştır. Bu dönemde serbest piyasa ekonomisi, kapitalizm ve üretim araçlarının özel mülkiyetine dayalı kâr odaklı düşünce sisteminin üretilen oyuncaklarda kullanılacak terimlere uyarlanması⁷ ve oyuncak ithalatındaki ürün çeşitliliği dikkat çekicidir. Özellikle Japonya'dan ucuz, ışıklı, sesli ve teknolojik oyuncaklar; ilk atariler, ilk kumandalı oyuncaklar ve ışıklı bebekler bu dönemde çocukların ellerinde görünür olmuştur. Dönemin popüler oyun aracı günün koşullarına göre pahalı sayılan ve pille çalışan *Game-Watch* oyun konsolu, sembol oyuncaklarından biri ise *Tetrister*⁸. 1980'li yıllardan sonra Türkiye'yi etkisi altına alan ithal oyuncakları tercih etme nedenleri çeşitlilik gösterir. Türkiye'de "oyuncak seçimi" konusunda, üç farklı sosyo-ekonomik ve kültürel çevreden toplam 562 kişiyle yapılan bir araştırmada, anne ve babaların oyuncak seçiminde en çok "çocuğun yaş ve zihin gücüne uygun olmasıyla ihtiyacına cevap vermesi" olduğu ve olanaklar el verdiği ölçüde ithal oyuncakları tercih ettikleri sonucu çıkmıştır. Anne ve babalara göre ithal oyuncakların tercih nedeni, daha sağlam, güvenceli olmaları ve çocuğun bedensel, zihinsel, sosyal gelişimine daha çok yardım etmeleridir (Yavuzer, 1998).

Türkiye'de 2000'li Yıllar ve Dijital Oyun Dönemi

Dijital oyunun küresel ölçekte ve özellikle 2000'li yıllardan sonra Türkiye'de hızlı büyüyen sektörlerden biri olmasının nedenleri arasında; akıllı telefon, tablet, bilgisayar donanımı ve konsolların yaygınlaşması, donanım maliyetlerinin ucuzlaması, internetin yayıncılığı kolaylaştırması, akıllı telefon kullanımıyla beraber mobil oyuncuların yaş aralığının genişlemesi ve e-spor'un

⁷1980 ile Türkiye'ye gelen oyuncakları arasında 1935 yılında ilk olarak satışa sunulan **Monopoly** oyuncağı da bulunmaktadır. Bu oyun sayesinde ipotek, çek gibi bankacılık terimlerinin de çocuklar tarafından öğrenilmesi sağlanmıştır. Birlikte oynanan modern oyuncaklardan bile çocuklara para ve paranın değeri üzerinde bir algı oluşturmaktadır. Diğer taraftan bu oyunun şu an *Monopoly, Junior, Monopoly Türkiye* gibi farklı versiyonları da bulunmaktadır. Dünya genelinde *Monopoly Star Wars, Monopoly Empire* gibi versiyonları bulunmakta olup, oyuncak piyasasının bu şekilde küreselleştiğinin önemli bir örneğidir. Bu oyun aynı zamanda çocukların çıkar odaklı düşüncelerine ve liberal çocuğun yetişmesine katkı sunmuştur (Diler, 2019, s.61).

⁸**Tetris**; ilk olarak Sovyet bilgisayar mühendisi Aleksey Pajitnov tarafından tasarlanan, 6 Haziran 1984 tarihinde yayınlanmış bir bulmaca oyunudur. Tetrisin birçok oyun konsolu vardır; [Nintendo](#) tarafından [Tetris \(Game Boy\)](#), [Atari](#) tarafından [Tetris \(Atari\)](#), [Sega](#) tarafından [Puvo Puvo Tetris](#) gibi yayınlanmış versiyonları mevcuttur. Tetris oyununun amacı, iki boyutlu olan oyun alanına yukarıdan düşen blokların denetimli bir şekilde düşmesini sağlayarak, arada hiç boşluk olmayacak şekilde yatay sıralar oluşturmaktır. Bloklar saat yönünde (veya bazı türlerinde saat yönünün tersine) döndürülerek ve yatay ekseninde sağa-sola hareket ettirilerek kontrol edilebilir. Her blok dört parçadan oluşmaktadır ve benzedikleri harflere göre adlandırılırlar. Bu harfler I, J, L, O, S, T ve Z'dir. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Tetris> Erişim Tarihi: 30.06.2021

bir spor dalı olarak kabul görmesi gibi faktörler yer almaktadır⁹. Dijital oyunlar; “3 boyutlu”, “aksiyon”, “kitlese çevrimiçi”, “platform” ve “eğitim” gibi farklı özelliklere göre kategorize edilen¹⁰ ve yarış, spor, macera ve strateji gibi temel türleri olan geniş bir içeriğe sahiptir. Yapılan bir araştırma (Can, 2003); dijital oyun tercihinde cinsiyetin önemli bir belirleyici olduğunu göstermektedir. Dijital oyun kategorisinde kızların; gerçekçi temaları, rolleri ve ilişkileri konu alan, vahşi olmayan, yapıcı, eğlenceli ve düşündürücü oyunları tercih ettiği, erkeklerin ise fantastik temalar ve rolleri, gerçekçi insan vahşetini konu alan (Funk, 2001), rekabetçi, yıkıcı, spor oyunlarını ve çok oyunculu oyunları tercih ettikleri belirtilir (Pala ve Erdem, 2011).

Dijital oyunlar, elektronik platform ve bir çevrimiçi ağ üzerinden oynandığı için Türkiye’de oyunla ilgili modern öncesi dönemin; zaman, mekân ve süre kavramlarını değişime uğratmıştır. Daha önce fiziki mekânlarda oynanan oyunlar, teknolojinin gelişmesiyle yerini sanal mekânlara bırakmıştır. Sanal mekânlar, kısa sürede birçok insana aynı anda ulaşma ve etkileşim sağlama olanağı sağlar, bu nedenle yüzlerce kişi eşzamanlı olarak aynı dijital platformda oyun oynayabilir. Dijital oyunların; yaş, cinsiyet, eğitim ve sosyo-ekonomik düzeyi farklı kişiler tarafından tercih edilmesi oyuncu profilini çeşitlendirmiştir. Dijital oyunlar, sadece eğlence amaçlı değil, eğitim ve bilgi amaçlı da kullanılmaktadır. Bu amaçla geliştirilen dijital eğitsel oyunlar, çocukların eğitim hedeflerine ulaşmaları için teknolojiden faydalanılan oyun temelli bir öğrenme yaklaşımıdır. Dijital oyunların olumlu etkileri yanında, sosyal ilişkileri zayıflattığı, çocukların davranışsal gelişimine ve iletişim becerilerine zarar verdiğine yönelik olumsuz etkileri de tartışılmaktadır. Bu tartışmaya konu olan oyunlardan biri de sanal gerçeklik oyunlarıdır. Duyu organlarının sanal bir dünyanın içerisinde gerçekte bulunuyormuş hissi sağlayan “sanal gerçeklik” oyunları, gerçek kişilerin yapay bir

⁹2019 verilerine göre Türkiye’de yaklaşık 30 milyon insan bilgisayarların, telefonların ve televizyonların karşısında oyun oynamaktadır. Ülkemizdeki oyun pazarı 2017 yılında 750 milyon dolarken, 2018 yılında bu büyüklük 878 milyon dolara yükselmiştir. Dijital Oyunlar Raporu, 2019, www.gim.org.tr Erişim Tarihi: 03.07.2021. 2019 verilerine göre Türkiye’de en çok mobil oyunlara para harcanmaktadır. Oyunfor.com dijital platformunun verilerine göre harcamalarının yüzde 50’sinin mobil, yüzde 30’unun konsol, yüzde 20’sinin ise PC oyunlarından oluştuğu açıklandı. 2019’da Türkiye’de en çok oynanan oyunlar;1. PUBG Mobile, 2. Fortnite, 3. FIFA serisi, 4. Tom Clancy’s, Rainbow Six Siege, 5. League of Legends (LOL), 6. Football Manager serisi, 7. World of Warcraft 8. Overwatch, 9. Battlefield serisi, 10. Call of Duty: Black Ops 4, 11. Apex Legends, 12. Counter Strike: Global Offensive (CS:GO), 13. PES serisi, 14. Grand Theft Auto V (GTA V), 15. Metin2, 16. Knight Online, 17. Zula, 18. Blade and Soul. <https://digitalage.com.tr/turkiyede-en-cok-oynanan-oyunlar/> Erişim Tarihi:03.07.2021

¹⁰Oyunun; “3B” (3 boyutlu) ifadesi oyunun görsel uzamını ifade ederken, “aksiyon” içerikle ilişkilidir. “MMO” (kitlese çevrimiçi oyunlar) kısmen oyunun oyuncu sayısını kısmen de oyunun oynanışını (gameplay) ifade ederken, “platform” oyun mekânikleri ve oyun dünyasına ilişkindir. “Eğitim oyunları” ise amaç ve içeriğe dair bir kategoridir (Demirbaş, 2015, s.364).

ortama entegre edilmesiyle ortaya çıkan dijital oyun türleridir. Bu oyunlar, gündelik hayattaki gerçeklik algısını yok etme riski taşımakta ve uzun süre oynandığında bağımlılığa neden olmaktadır. Yapılan araştırmalarda (Yıldız, 2018; İrmak ve Erdoğan, 2016) dijital oyunların bağımlılık yarattığı, oyuncuların gerçeklik algılarını bozduğu ve yaşamlarını tehlikeye sokacak davranışlara yönlendirdiği ifade edilmektedir. Dijital oyunların sosyolojisine yönelik yapılan bir başka çalışma (Kepenek, 2020), dijital oyunların etik kurallara sadık olarak oynanan bir figürasyon olduğu, işbirliği ve rekabetin dengelenmediği takdirde oyunda mücadelenin sürdürülemeyeceği dolayısıyla oyunun en önemli edinimlerinde biri olan keyif almanın mümkün olmadığı belirtilmektedir.

Sonuç Yerine

Bu çalışmada toplumların tarihsel süreçte değişen nitelikleri ve çocukluğa bakış açılarıyla birlikte dönüşüme uğrayan oyunların karşılaştırılması sosyolojik bir yaklaşımla incelenmiş ve sürecin Türkiye üzerinden bir okuması yapılmıştır. Hem sosyal yapı ve örgütlenmeler hem de temel kurumlar ve iletişim biçimleri bakımından birbirinden farklı olan; modern öncesi geleneksel toplum, modern toplum ve post modern toplumların hem çocukluk algıları hem de oyun etkinliklerinin zaman içinde değiştiği ve bu değişimin gündelik yaşam ve anlam pratikleriyle eşgüdümlü olarak gerçekleştiği anlaşılmaktadır.

Tarihsel geçmişi bilinen en eski kabilelere kadar uzanan oyun faaliyetlerinin, kültür yapıcı bir işlevi olduğu, sosyal yapıya, ekonomik koşullara ve toplumun gelişmişlik düzeyine göre şekillendiği ve toplumsal değişime kısa sürede entegre olabildiği anlaşılmıştır. Geleneksel toplumda çocuğun işi, boş bir uğraş ve eğlence aracı olarak görülen oyunlar, yerel motiflere ve informel bir yapıya sahiptir. Modern toplumsal süreçte; bilimsel temelli bir yaklaşımın benimsenmesi, eğitimin kurumsallaşması ve yaratılmak istenen yurttaş çocuk algısıyla birlikte oyunlar, milli nitelikte formel bir eğitim aracına dönüşür. Post modern toplumda teknolojinin hızlı gelişmesiyle, etkinlik düzeyi uluslararası sınırları aşan oyunlar, dijital kuşağın iletişim dili olarak kullanılmaya başlanır. Dijital bir nitelik kazanan oyunların; bilgi, iletişim, eğlence ve eğitim gibi farklı amaçlara hizmet ettiği, kültürel çeşitliliğe sahip her yaşta geniş bir kitle tarafından oynandığı için de küreselleşmenin dünya genelinde yaratmak istediği ortak yaşam kültürüne katkı sağladığı anlaşılmaktadır.

Oyunlar, toplumun üretim koşulları ve sosyokültürel yapısına göre şekillenir, farklı toplum modellerinde öne çıkan oyun özelliklerinin (kuralları, oynanma biçimi, oyuncu sayısı, cinsiyet dağılımı, mekân özellikleri ve kullanılan araç-gereçlerin) toplumsal yaşamda bir karşılığı olduğu ve gündelik hayata içkin davranış örüntüleriyle uyumlu olduğu anlaşılmaktadır. Modern toplumun çalışma

hayatı, ekonomik yapısı ve sosyal ilişkilerinin değişmesi ile birlikte dönemin oyun araçları ve özelliklerinin de bu dönüşüme kısa sürede adapte olduğu ve kent kültürüne geçiş sürecinde modern öncesi oyunlara, kırsal ve geri kalmışlığı temsil ettiği için olumsuz bir anlam yüklediği görülmektedir. Modern toplumun kapitalist üretim sisteminde oyunlar, bir pazarlama ürününe ve tüketim nesnesine dönüşür. Küresel sistemde ise oyunun araçsallaştırıldığı ve sürekli daha üst versiyonları üretilen dijital oyunların oyuncu kitlesini gittikçe tüketime daha fazla bağımlı hale getirdiği sonucuna ulaşılmaktadır.

Türkiye’de değişen toplumsal yapının çocuk oyunlarına yansıyan özelliklerine bakıldığında, oyunların; 1950, 1980 ve 2000’li yıllarda farklı toplum modellerine karşılık geldiği ve bu dönemlerde oyunların karakteristik özellikleri ile toplumun sosyal, ekonomik, siyasi ve kültürel yapısı arasında bir uyum olduğu görülmektedir. 1980’li yıllara kadar devam eden modernleşme çabalarıyla birlikte oyunlarda da toplumsal yapıda olduğu gibi geleneksel ve yerel niteliklerinin ağırlıkta olduğu, “ithal oyuncak” kavramıyla birlikte hem mekân olgusu hem de oyuncu sayısı değişen modern oyunların, bireyselleşmeyi merkeze alan ve hızlı akan modern yaşamla çelişmediği anlaşılmaktadır. Türkiye’nin farklı bölgelerinde ve yerleşim yerlerinde aynı zaman diliminde farklı toplumsal süreçlerin deneyimlenebildiği ve farklı çocukluk algıları üretebilen yapıların olduğu bilinmektedir. Geleneksel, modern ve dijital oyunların farklı oyun mekânlarında eşzamanlı olarak oynandığı Türkiye’de, geleneksel çocuk oyunları ayırt edici ve yerel karakterde özellikler taşır. Bir toplumsal dönemi sembolize eden oyunların, farklı oyun yapılarını dışlayıcı bir yaklaşımı olmadığı ancak tercih sebeplerinin zaman içinde değiştiği ve oyun pratiklerini belirleyen temel parametrelerin başta teknolojiye dayanma biçimleri olmak üzere yerleşim yeri, mekân algısı ve sosyo-ekonomik gelir düzeyi olduğu anlaşılmaktadır. Küreselleşmeyle birlikte artan dijital oyun çeşitliliği, kültürel aktarımı sağlamak amacıyla gerçekleştirilen bir etkinlik, eğlence veya toplumsallaştırma aracı olmaktan uzaklaşarak, kişisel bir tercihten çok sınıfsal ve toplumsal bir statü temsiline dönüşmektedir. Sonuç olarak oyunun sadece çocuğun gelişim döneminin sıradan bir edimi, bir eğlence aracı veya bir boş zaman etkinliği değil, görünür olduğu toplumda, dönemin sosyal, kültürel ve ekonomik yapısını analiz etmeye yönelik derin sosyolojik çözümlenmelere imkân sunan önemli bir veri kaynağı olarak kullanılabilirdiği anlaşılmaktadır.

Çıkar Çatışması Bildirimi: Yazar, çıkar çatışması bildirmemiştir.

Kaynakça

- Anlı, Ö. F. (2013). Wittgenstein'da 'Dil-Oyunu' Kavramı Bağlamında 'Özel-Dil Sorunu'nun ve Yeni Bir Oyun Olanağı Olarak Metafor Kullanımının İncelenmesi. *Dört Öge*, 2(4), 149-174.
- Aydınlı, H. İ. ve Çiftçi, S. (2015). Türkiye'de Kır Kent Kavramlarının Değişen Niteliği ve Mevzuatın Sürece Etkisi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 14(54), 192-200.
- Baday, Ö. N. (2011). Modern Kent Mekânlarında Mahallenin Konumu. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Bardak, M. ve Topaç, N. (2019). *Oyun ve Oyun Materyalleri*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Yayınları.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş Yıllarda Türkiye'de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, XX (2), 243-266.
- Bozkurt, V. (2018). *Değişen Dünyada Sosyoloji, Temeller, Kavramlar, Kurumlar*. (14. Baskı). Bursa: Ekin Yayınları.
- Canatan, K. ve Yıldırım, E. (2019). *Aile Sosyolojisi*. (8. Baskı). İstanbul: Açılım Kitap Yayınları.
- Canlı, S. K. ve Demirarslan, D. (2020). Çocuk Oyun Alanlarının Tarihi Gelişimi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 3(6), 60-75.
- Demirbaş, K. Y. (2015). Dijital Oyunlara "Oyun Türü" Yaklaşımlarının Sorunları: "Platform Oyunları" Türü Örneği. *Selçuk İletişim*, 9(1), 363-387.
- Diler, F. (2019). 1980 Sonrası Türkiye'de Çocukluğun Yeniden İnşası: Oyun ve Oyuncak Üzerinden Bir Okuma. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Erşan, Ş. (2011). Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında görev Yapan Öğretmenlerin İlgi Köşelerinde Serbest Oyun Etkinlikleri İle İlgili Görüş ve Uygulamalarının İncelenmesi. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Erten P. (2019). Z Kuşağının Dijital Teknolojiye Yönelik Tutumları. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Elektronik Dergisi*, 10(1), 190- 202.
- Giddens, A. (2016). *Sosyolojide Temel Kavramlar*. (Çev. Ali Eşgin). (2. Baskı). Ankara: Phoenix Yayınları.
- Gönül, G. E. (2019). Johan Huizinga'nın "Homo Ludens"i. *Söylem*. 4(2), 582-585.
- Gövsa, İ. A. (1998). *Çocuk Psikolojisi*. İstanbul: Hayat Yayıncılık.
- Gülsoy, S. (2019). Oyun, Kültür ve Zaman. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 62, 317-337.
- Harvey, D. (2010). *Postmodernliğin Durumu*. (Çev. Sungur Savran). (5. Baskı). İstanbul: Metis Yayınları.

- Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (5. Baskı). (Çev. M. A. Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İnal, K. (2007). *Modernizm ve Çocuk-Geleneksel, Modern ve Postmodern Çocukluk İmgeleri*. Ankara: Sobil Yayınları.
- İnal, K. (2014). *Çocuk ve Demokrasi*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kaya, İ. (2019). X, Y, Z Kuşaklarının Çocukluk Oyunlarının İncelenmesi. *FSM İlimi Araştırmalar İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi*, (14), 313-326.
- Kayar, P. (2008). Van'ın Geleneksel Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Eğitimsel Yönden İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Van.
- Kepenek, E. B. (2020). Yeni ve Yükselen Bir Alan: Dijital Oyunlar Sosyolojisi. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 23(20), 186-213.
- Korkmaz, T. (2014). Türkiye'de Tek Partili Dönemin Toplum ve Siyaset Anlayışının Dünya Konjonktürü Bağlamında Değerlendirilmesi. *Akademik Bakış Dergisi*, 43.
- Koyuncu, A. A. ve Günerigök, M. (2019). *Bauman ve Postmodernite*. İstanbul: Çizgi Kitabevi Yayınları.
- Marshall, G. (1999). *Sosyoloji Sözlüğü*. (Çev. Osman Akınhay, Derya Kömürcü). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Orman, F. T. (2019). Berry Mayall İle Çocukluk Sosyolojisi Tarihi Kitabı Hakkında Röportaj. *Çocukluk ve Medeniyet Dergisi*, 4(4), 247-253.
- Özdemir, N. (2006). *Türk Çocuk Oyunları*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özservet, Y. Ç. (2015). Geleneksel Çocuk Oyunları İçin Sokak Temelli Geleneksel Oyun Alanlarının Yeniden Keşfi. *I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı (14-17 Mayıs) Tam Metin Bildiri Kitabı*. Ankara: Pegem Akademik Yayınları.
- Öztan, G. G. (2019). *Türkiye'de Çocukluğun Politik İnşası*. (3. Baskı). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Özyurt, C. (2007). Yirminci Yüzyıl Sosyolojisinde Kentsel Yaşam. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(18), 111-126.
- Özyürek, A. (2019). Yakın Geçmişte Çocukların Oynadıkları Oyun ve Oyuncaklar. *KOSBED*, 37,105-119.
- Pala, F. K. ve Erdem, M. (2011). Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), Özel Sayı, 53-71.
- Popper, K. (2010). *Açık Toplum ve Düşmanları*, Cilt-I. (Çev. Mete Tunçay). (4. Baskı). Ankara: Liberte Yayınları.

- Sezgin, S. (2016). İnsan ve Oyun: Oyunların Dünü, Bugünü, Yarını. *VIII. Uluslararası Eğitim Araştırmaları Kongresi*, 343-354.
- Slattery, M. (2018). *Sosyolojide Temel Fikirler*. (Yay. Haz. Ümit Tatlıcan-Gülhan Demiriz), (10. Baskı). Bursa: Sentez Yayıncılık.
- Sormaz, F. ve Yüksel, H. (2012). Değişen Çocukluk, Oyun ve Oyunaçığın Endüstrileşmesi ve Tüketim Kültürü. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(3), 985-1008.
- Swingewood, A. (2014). *Sosyolojik Düşüncenin Kısa Tarihi*. (Çev. Osman Akınhay). (4. Baskı). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Şaylan, G. (2009). *Postmodernizm*. (Genişletilmiş 4. Baskı). İstanbul: İmge Kitabevi Yayınları.
- Şimşek, T. (2004). *İlköğretimde Drama Kuramsal Bilgiler ve Uygulama Örnekleri*. İstanbul: Suna Yayınları.
- TDK. (2019). Oyun, oynamak <https://sozluk.gov.tr/> Erişim Tarihi: 22.06.2021
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T., Akbulut, A. (2016). Çocukların Dijital Oyun Kullanımına İlişkin Annelerin Görüşlerinin Değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278.
- Uğur, S. B. (2018). Geçmişten Günümüze Şekillenen Çocukluk Algısı ve Çocuk Yetiştirme Pratikleri. *SDÜ Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 45, 227-247.
- Ünal, M. (2009). The Place and Importance of Playgrounds in Child Development. *Inönü University Journal of the Faculty of Education*, 10(2), 95-109.
- Yavuzer, H. (1998). *Çocuk Psikolojisi*. (15. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yiğitoğlu, V. (2019). *Oyun Değer*. Ankara: Gece Akademi Yayınları.
- Zencirkıran, M. (2019). *Sosyoloji*. (Yenilenmiş 9. Baskı). Bursa: Dora Yayınları.
- <https://gelenekselcocukoyunlari.com/oyun.aspx?id=15&idkat=3> Erişim Tarihi:30.06.2021
- https://www.unicefturk.org/public/uploads/files/UNICEF_CocukHaklarınaDairSozlesme.pdf Erişim Tarihi: 19.06.2021
- <https://tr.wikipedia.org/wiki/Tetris> Erişim Tarihi: 30.06.2021
- <https://digitalage.com.tr/turkiyede-en-cok-oyunan-oyunlar/> Erişim Tarihi:03.07.2021