

DERLEME MAKALESİ / REVIEW ARTICLE

OYUN VE OYUNCAK: TEKNOLOJİK VE TOPLUMSAL DÖNÜŞÜM SÜRECİNDE OYUN VE OYUNCAĞIN ANLAMSAL VE İŞLEVSEL DEĞİŞİMİ

GAMES AND TOYS: SEMANTIC AND FUNCTIONAL CHANGE OF GAMES AND TOYS IN THE PROCESS OF TECHNOLOGICAL AND SOCIAL TRANSFORMATION

Dr. Saniye VATANDAŞ¹

ÖZ


Oyun bir eğlence ve serbest zaman faaliyeti olmanın ötesinde, toplumsallaşmanın en önemli aracıdır. Çocuk, oyun ve oyuncakla, toplum içinde yaşayacaklarının provalarını yaparak toplumsallaşır. Toplum ise toplumsallaşmış üyeleri üzerinden geleceğini garantiler; zamanda süreklilik kazanır. Oyun ve oyuncak insanlığın en köklü iletişim ve etkileşim aracı olarak anlam kazanmıştır. Ancak endüstrileşmeye bağlı olarak oyunun en önemli unsuru olan oyuncak metalaştı. Oyun ve oyuncak, geleneksel medya üzerinden ideolojilerin önemli yaşam alanlarından ve güç merkezlerinden birisi haline geldi. Bireyler, tüm zamanlar boyunca oyunun aktif birer öznesiyken, başta televizyon ve sinema olmak üzere geleneksel iletişim teknolojilerinin sunduğu oyunlar karşısında pasif birer nesne haline geldiler. Bu arada toplumsallaşmanın ve oyunun en önemli mekânı olan sokak yok oldu. Zira bireyler siyah camın bağımlısı oldular. Oyun, dijital teknolojinin gelişimine bağlı olarak çoğu zaman toplumsallaşmayı, toplumsal uyumu tehdit eden özelliklerin de taşıyıcılardan birisi oldu. Bu inceleme, oyunun ve oyuncakın tarihsel bağlamda anlam ve işlevini konu edinmektedir. Bilim ve teknolojide gerçekleşen değişim ve dönüşümlerin oyun ve oyuncak üzerindeki etkileri tespit edilmeye çalışılmıştır. Bu itibarla dijital teknoloji ile internet teknolojisinin oyun ve oyuncak getirdiği anlam ve işlev değişimi konu edinilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Oyuncak, Dijital Oyun, Toplumsallaşma, Sokak.

JEL Sınıflandırma Kodları: Z19, Y8, Y9, Y80.

ABSTRACT

Beyond being an entertainment and leisure activity, game is the most important tool of socialization. The child socializes with games and toys, rehearsing what they will experience in society. Society guarantees its future through its socialized members and gains continuity in time. Games and toys have become meaningful as the most established communication and interaction tool of humanity. However, due to industrialization, the toy, which is the most important element of the game, has become a commercial item. Individuals had always used to be the active subjects of the game, but then they become passive objects in the games offered by traditional communication technologies, especially by television and cinema. Meanwhile, the street, which was the most important place of socialization and games, has disappeared because individuals have become addicted to screens. The study deals with the meaning and function of games and toys in the historical context. The effects of changes and transformations in science and technology on games and toys have been tried to be determined. In this respect, the change of meaning and function in games and toys which has been brought about by digital technology and internet technology is analysed.

¹  Isparta Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu, Görsel, İşitsel Teknikler ve Medya Yapımcılığı Bölümü, saniyevatandas@isparta.edu.tr

Keywords: Game, Toy, Digital Game, Socialization, Street.

JEL Classification Codes: Z19, Y8, Y9, Y80.

1. GİRİŞ

İnsan, doğası gereği toplumsal bir varlıktır. Oyun ise insanın toplumsallaşmasını sağlayan en önemli araçlardan birisidir. Fakat oyunun işlevleri sadece bireylere yönelik değildir. Oyunun hem birey, hem de toplum açısından yerine getirdiği birçok işlevi vardır. Oyun, birey açısından insanı, hayatı, toplumu, dünyayı, eşyayı, kuralları, davranışları tanımada, uygulama gerektirenlerin ilke ve biçimlerini öğrenmede oldukça önemli işlevler üstlenir. Böylelikle bireyin toplumun üyesi haline gelişine ciddi düzeyde etkide bulunur. Toplum açısından ise düzene, uyum sağlamaya, dayanışmaya, iş bölümüne, toplumsallaşma üzerinden yeni üyeler kazandırarak toplumun sürekliliğine katkı sağlar. Esasen oyunun toplumsallaşmaya katkısı sadece insana özgü bir durum da değildir. Süreç, genel ilkeleri bakımından, özellikle toplumsal hayvanlarda da aynen insandaki gibi işlemektedir. Toplumsal olmayan birçok türde ise türün yaşama tarzı, avlanma biçimleri oyun içerisinde öğrenilmektedir. Yine burada da genel ilkeler bakımından insanın öğrenme sürecine benzer bir süreç işlemektedir.

Oyun ve oyunun nesnel bir boyut kazanmasında araç görevini yerine getiren oyuncak ise, insanın doğası gereği toplumsallaşmasında ve kişilik oluşumunda önemli roller üstlenmektedir. Elbette ki her oyunda oyuncak yoktur. Sadece sözle veya davranışlarla oynanan oyunlar da vardır. Fakat oyunların pek çoğunda oyuncak vardır ve her yeni oyuncak yeni birçok oyunun oluşmasına imkân sağlamaktadır. Dolayısıyla oyun ile oyuncak arasında kopmaz bir bağ vardır. Bu sebeple de pek çok oyunun şekillenmesinde temel bir konumda bulunan oyuncağın tarihi de insanlık tarihi kadar eskidir. İnsanlık tarihinin en eski çağlarına tarihlenmiş duvar resimlerinde ve kabartmalarda yahut arkeolojik buluntularda oyunun ve oyuncağın izlerine rastlanması hiçbir şekilde şaşırtıcı değildir. Ancak hayvanlar dikkate alınmırsa, oyunun ve oyuncağın tarihini insanlık tarihinden de eski olduğu söylemek de mümkündür. Zira yeryüzünde insan yokken, hayvan vardı ve onlar milyonlarca yıldır oyun oynuyorlardı ve hatta bazıları çok basit biçimde de olsa oyununa oyuncağı da dâhil ediyordu. Bu oyuncak yeri geldiğinde bir ağaç veya taş idi, ya da avlanacak bir başka hayvan yahut ceviz, fındık, kozalak gibi şeylerdi.

Oyun, gündelik hayatta daha çok eğlence ve serbest zaman geçirme faaliyeti olarak anlaşılrsa da, gerçekleştirilmiş bilimsel araştırmalar, insanın oyun oynama amacının bu kadar dar ve sığ olmadığını ortaya koymuştur. Oyun elbette ki eğlencenin eşlik ettiği bir faaliyettir. Her oyun eğlencenin eşlik ettiği bir süreçte oynanır. Hatta bazıları oyuncuya büyük acılar verse bile, yaşamsal riskler barındırsa bile sonuç değişmez. Oyun görünen boyutuyla bir eğlence aracı olmakla birlikte, aynı zamanda ve hatta daha fazlasıyla, özellikle de çocuklar için toplumsallaşmayı sağlayan bir öğrenme aracıdır. Hem gerçekleştirilmiş araştırmalardan ve hem de gündelik hayatın içinde kişisel gözlemlerden hareketle bilindiği üzere, oyunların bir kısmı sadece çocuklar için değil, aynı zamanda yetişkinler içindir. Bunu Anadolu'da yaygın olan geleneksel birçok oyunlarda görmek mümkündür. Bir kısmı ise hem çocukların, hem de yetişkinlerin veya sadece yetişkinlerin oynadıkları oyunlardır. Bu oyunlar farklı düzeylerde de olsa eğlence, öğrenme süreçlerinin araçları olarak işlev görürler.

Bilimsel ve teknolojik gelişmeler pek çok şeyi dönüştürdüğü veya yeniliklere yol açtığı gibi, oyun ve oyuncak da bilimsel ve teknolojik gelişmelerden doğrudan etkilendi ve bu etkilenme olanca yoğunluğuyla devam ediyor. Geleneksel iletişim araçları insanların oyun ve oyuncak anlayışını radikal düzeyde değişikliğe uğrattı. Geleneksel iletişim araçları ve özellikle de sinema ile televizyon insanların sadece eğlence ve bilgi edinme tarzlarını değil aynı zamanda tüm yaşam tarzlarını değiştirip dönüştürdü. Televizyon sadece yeni oyun ortamı ve yeni oyunlar sunmadı, aynı zamanda var olan oyunların birçoğunun terk edilmesini ve unutulmasını gerçekleştirdi. Birçok oyun ve oyuncak bireysel hatıraların veya toplumsal hafızanın ücre köşelerine çekildi. Çocuklar ve yetişkinler, televizyonun kendilerine sunduğu programlar sayesinde tarihsel geçmişi olan geleneksel oyunlardaki mekân, zaman algılarının dışında zaman ve mekânın egemen olduğu; geleneksel ilişki biçimlerinin temelden değiştiği; etkileşimin tek taraflı hale geldiği bir sürece dâhil oldular. Belki vakit hoşça geçirildi, ancak toplumsallaşma başta olmak üzere, oyunun ve oyuncağın insanlık tarihinde üstlendiği birçok işlev büyük oranda terk edildi. Bireyler oyunun aktif birer öznesiyken, geleneksel iletişim teknolojilerinin sunduğu oyunlar karşısında pasif birer nesne haline geldiler.

Başta televizyon olmak üzere geleneksel iletişim teknolojilerinin sunduğu oyunların/filmlerin yol açtığı değişim ve dönüşümlerin olumsuz etkilerini gidermek; bu süreçte terk edilen fakat insanlar için önemli olan özelliklerin

başka yollarla telafisini sağlayacak imkân ve araçları keşfetmek veya inşa etmek için insanlığın yoğun çaba sarf ettiği bir zamanda dijital teknolojinin oyunları devreye girmiş oldu. Süreelmekte olan durum dijital teknolojinin sunduğu oyunlarla bambaşka bir boyuta evrildi. Dijital teknoloji ile internet teknolojisinin birleşimi mekânın, oyuncuların, duyguların, kimliklerin sanal olduğu sanal bir dünyanın kapılarını açtı. İnsanlığın ontolojik, epistemolojik ve moral gerçekliği temelden değişti. Ontolojik anlam, sanal bir kurguya; epistemolojik güven, sonu gelmez bir kuşkuya; moral erdem sorumsuzluğa kurban edildi. Oyun, insanın bazı sorunlarının çözümüne katkı sağlayan bir araç olmaktan çıkıp, insanlığın ortak sorunu haline geldi. İnsan, mevcut sorunlarını çözemediği gibi mevcuttakilerine ilave yeni sorunların nesnesi oldu. İnsanın nesneleşmesi olanca hızıyla büyüyüp derinleşirken, özneleşmesinin ise gittikçe sığlaşıp daraldığı bir sürece girildi.

2. OYUN VE OYUNCAK

Oyunun tarihi, insanlığın tarihine eş ve hatta -yukarıda değinildiği üzere- eğer hayvanlar dikkate alınırsa, insanlığın tarihinden de eskidir. Fakat konumuz insanın oyunları ve oyuncaklarıdır. Burada sadece insanla ilgili olan; insanın oynadığı oyunlar dikkate alınacaktır. Konuya bu eksenden bakıldığında, bugün özellikle arkeolojinin katkılarıyla çok eski zamanlara ait birçok oyun ve oyuncak hakkında detaylı sayılabilecek bilgiye sahibiz. Her yeni günle birlikte bu alandaki bilgimiz daha da detaylanmakta. Zira özellikle arkeolojik araştırmalar, sıklıkla, oyun ve oyuncak açısından uzanılan geçmişi daha da gerilere taşımaya imkân sağlayacak bulgulara ulaşmakta. Bunun yakın zamanda ulaşılan örneklerinden birisi, MÖ 5500-2750 arasında bugünkü Romanya bölgesinde egemen olan Cucuteni-Trypillian kültürüne aittir. Bölgede bulunan tekerlekli boğa biçimli oyuncak, hem o dönemde oyuncak tekniğinin ne kadar ileri olduğuna ve hem de oyun kültürünün evrimine ilişkin önemli bilgilere ulaşmayı sağlamıştır. Bir başka bulgu ise Mısır'da bulunan bir duvar resmidir. Ak-hor mezarında bulunan ve MÖ. 2600'lü yıllara tarihlenen duvar resminde el vuruşma oyunu oynayan bir kız resmedilmiştir. Ayrıca tarihsel bulgular da konuya ilişkin bilgilerimizi detaylandırmaya devam etmektedir. Antik Yunan döneminin önemli filozoflarından Herakleitos (MÖ. 540-480)'un felsefi bir sorunu tartışırken yaptığı benzetme, dönemin oyun anlayışının ne kadar geliştiğini göstermesi açısından dikkat çekicidir. Herakleitos, zamanın niteliğini değerlendirirken şöyle bir benzetme yapmıştır: “Zaman, dama taşlarını bir o yana bir bu yana sürerek oynayan bir çocuktur” (Baker, 2011: 58).

Gündelik hayatta çoğunlukla bir eğlence ve serbest zaman faaliyeti olarak anlam kazanan oyunun tarihi insanlık kadar eski, işlevi ise bireysel ve toplumsal hayatı kuşatacak kadar kapsamlıdır. Tarihsel süreç, bilimsel araştırmalar ve mevcut bireysel gözlemlerde hareketle oyun oynamanın insanın doğasının gereği olduğunu hiç zorlanmadan ifade edebiliyoruz. Süreç içerisinde değişen şey nasıl ve ne ile oynandığıdır; yoksa oyun ve oyuncak hep var olmuştur. Bu sebeple insanın ne olduğu sorusuna verilen cevaplardan birisi de insanın “Homo Ludens” (*Oynayan İnsan*) olduğu şeklindedir. Yani, oyun, insanın bireysel ve bilinçli bir tercihi olmanın ötesinde, doğal bir ihtiyacının ürünü olarak anlam kazanmaktadır. Zira toplumsal bir varlık olan insanın toplumsallaşp, toplumsallığının nesnel bir boyut kazanmasına katkı sağlamaktadır.

Oyun insanla birlikte hep var olmuştur; sonradan olan bir şey değildir. İlk oyunların nasıl oluşturulduğu gibi önemli bir sorunun cevabının gayet kolay olduğunu söylemek de mümkündür. Anlaşıldığı kadarıyla ilk oyunlar taklitle başlamıştır. Taklit, çocukların büyükleri, büyüklerin birbirlerini veya hepsinden önemlisi de hayvanları taklitleri biçiminde gerçekleşmiş olmalıdır. Bu yapılırken belki eğlenmek amaçlanıyordu, belki de gerçekleştirilen taklit bir iletişim aracı olarak kullanılıyor, birilerinin diğerlerine kişi veya olay hakkında bilgi vermesi amaçlanıyordu. Her durumda, çocuklar toplumsallaşp, yetişkinler birbirlerine bilgi ve tecrübelerini uygulamalı olarak aktarma imkânı elde ediyorlardı. Oyunun oluşmasında ve gelişmesinde işlev üstlenen taklit, aynı zamanda sanatın önemli özelliklerinden birisi, hatta varlık sebebidir. Bu ise sanat ile oyun arasında bir irtibat bulunması ihtimalini yükseltmektedir. İngiliz filozof ve sosyolog Herbert Spencer (1820-1903) bu duruma dikkat çekmiş ve hatta oyunun önceliğine vurguda bulunmuştur. Spencer'e göre sanatın temelinde oyun vardır (Yıldız, 2019: 14). Aralarındaki irtibatın en önemli sebebi, ikisinin de gönüllülük esasına dayanması ve bir çıkar beklentisi olmadan yapılmasıdır. Yine Spencer'e göre sanat, çocukların oyunlarının bir uzantısı olarak da düşünülebilir. Sanatı doğuran bu oyunların evrimleşip gelişmesidir. Oyun ve sanat ilişkisine dair görüşünde Spencer yalnız değildir. Sanatı oyun olarak tanımlayan düşünürlerden bir diğeri Friedrich Schiller (1759-1802)'dir. Schiller'e göre oyun insan olmanın vazgeçilemez faktörlerinden birisidir. Konuya ilişkin görüş ve tespitlerini “İnsan, ...ancak oynadığı sürece tam bir insandır” (Schiller, 1999: 61) diyerek özetlemiştir. Schiller burada oyun derken, oyunun da sanatın da ortak yönüne vurguda bulunmuştur (Çolakoğlu, 2015: 18). Her ikisinin ortak yönünün ise içlerindeki özgürlük

olduğunu ifade etmiştir. Detaylı bir şekilde dikkate alındığında, bağımsızlık ve çıkar gözetmeme özellikleri oyunda da olmakla birlikte, en çok sanatta gerçekleşmektedir (Tunalı, 1979: 139-141).

Öncelikle ve kısaca ifade edildiği üzere, oyunun tarihi, insanlık tarihi kadar eskilere uzanmaktadır. Hatta hayvanlar dikkate alınırsa insanlık tarihinden de eskidir. Dolayısıyla oyun, esas itibarıyla, sadece insanlara özgü bir aktivite değildir. En basit haliyle evcil hayvanlara ya da televizyondaki bir vahşi yaşam belgeseline, sirkelere, hayvanat bahçelerine bir göz atılırsa, oyunun, hayvanlarda da hayatlarının bir parçası olduğu görülebilir. Doğada bulunan birçok varlık oyunla iç içe yaşamaktadır, bu sadece basit bir gözlemlerle tespit edilebilecek ve hiçbir şekilde tartışmaya gerek duyulmayan bir olgudur. Üstelik hayvanlarda sadece eğlenmek için değil, toplumsal olan türlerin yavruları toplumsallaşmak, toplumsal olmayanlar da türünün gerektirdiği özellikleri kazanmak için nesnelere veya kardeşleriyle oyun oynarlar. Fakat buna rağmen konuyu sadece insanlık ekseninde dikkate alarak ifade edecek olursak, oyunun ve oyuncağın ilk insanlarla birlikte var olduğundan kuşku bulunmadığı gibi, oyunun ve oyuncağın kültürden eski olduğundan da kuşku yoktur. Elbette ki takip eden dönemde kültürel unsurlar ve değişimler oyun ve oyuncağın anlam ve işlevinde değişimlere ve yeni oluşumlara yol açmış olmakla birlikte, henüz kültürün oluşmadığı dönemde oyunun ve oyuncağın var olduğu da kesindir. Böyle olunca başlangıçta oyunun, kültürün oluşmasında önemli faktörlerden birisi olarak işlev gördüğü tespitinde bulunmakta zorlanılmıyor. Tüm bunları özetlemesi açısından oyunun kökeniyle ilgili araştırmalar yapan 20. yüzyılın önemli dilbilim ve tarihçilerinden birisi olan Johan Huizinga (1872-1945)'nın şu tespiti önemlidir: “Oyun kültürden daha eskidir, çünkü kültür ne kadar dar kapsamlı tanımlanırsa tanımlansın, her zaman bir insan toplumunun varlığını öngörür ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir. Hatta insan uygarlığının genel oyun kavramına hiçbir temel özellik katmadığını rahatlıkla söyleyebiliriz. Hayvanlar tıpkı insanlar gibi oyun oynarlar... Oyunsal rekabet, toplumsal hayat güdüsü olarak, bizzat kültürden de eskidir ve arkaik kültür biçimlerinin gelişmesinde bir maya gibi etki etmektedir. İbadet, kutsal oyun içinde serpilmiştir. Şiir oyundan doğmuştur ve oyunsal biçimler sayesinde yaşamaya devam etmektedir. Müzik ve dans ortaya saf oyun olarak çıkmışlardır. Bilgelik ve bilim ifadelerini kutsal yarışma oyunlarında bulmuşlardır. Hukuk, toplumsal oyundan sıyrılarak ortaya çıkmak zorunda kalmıştır. Silahlı çatışmaların kuralla bağlanması, aristokratik hayatın kuralları oyunsal biçimler üzerinde temellenmiştir. Sonuç olarak, kültür ilkel aşamalarında oyun olarak oynanmıştır; ana bitkiden ayrılan canlı bir meyve gibi oyundan doğmamış, oyunun içinde ve oyun olarak serpilmiştir” (Huizinga, 2015: 6, 219-220).

2.1. Oyun

Bütün bunlardan sonra “oyun nedir” diye sormak gerekirse; konuya ilişkin önce bir sözlüğe bakmakta yarar var. Türk Dil Kurumu'nun Türkçe Sözlük'ünde oyunun birçok farklı anlamına yer verilmiş. Şöyle denilmekte: “*Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence; tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi; müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü; seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser temsil, piyes; bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma; şaşkınlık uyandırıcı hüner; kumar...*” (Türkçe Sözlük, 2011: 1830). Konuya ilişkin en kapsamlı ve derinlikli çalışmalara imza atmış olan ve ilk kez insanı “homo ludens” olarak tanımlayan Johan Huizinga, oyunu, “belirli zaman ve mekân sınırları içinde özgürce kabul edilen ama mutlak bağlayıcılığı olan kurallar çerçevesinde oynanan, kendi başına bir amacı olan, gerilim ve neşe gibi duygular uyandıran ve sıradan hayattan farklı olduğu bilincini uhdesinde taşıyan gönüllü bir etkinlik ve meşguliyettir” ifadeleriyle tanımlamıştır. Huizinga, oyunu biçimsel açıdan “olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve ‘kurmaca’ ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylem” (Huizinga, 2015: 31) olarak tanımlamıştır. Amerikalı araştırmacı Clark C. Abt (d.1929)'ın tanımı ise oldukça kısadır: “Oyun iki ya da daha fazla oyuncu arasında çeşitli hedeflere ulaşmak amacıyla gerçekleştirilen eylemdir”. Ünlü Fransız folklorcusu ve antropoloğu Roger Caillois (1913- 1978) ise oyunu şöyle tanımlamaktadır: “Oyun serbestçe kabul edilmiş fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen, gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü hareket ya da faaliyettir” (Caillois, 2001: 9,10). Caillois, bu tanımına ilaveten oyunun temel özelliklerini belirlemeye çalışmış ve altı farklı özellik tespit etmiştir. Bunlar; “özgür olma”, “ayrılmış olma”, “belirsiz olma”, “üretken olmama”, “kurallara bağlı olma”, “uydurulmuş/hayali olma”, “biçimsel olma” özellikleridir. Bu özellikleri ise şöyle açıklamıştır: “Özgür olma”: Oyuncunun oyuna katılma zorunluluğu bulunmaz; ister katılır, ister katılmaz. “Ayrılmış olma”: Oyunun gerçekleşeceği mekân ve zamanın sınırları önceden belirlenmiştir. Mekân ve zaman açıkça ve net bir şekilde sınırlandırılmıştır. “Belirsiz olma”: Oyunun nasıl sonuçlanacağı belli değildir. Oyun için söz konusu olabilecek yenilikler oyuncunun inisiyatifine bırakılır. “Üretken olmama”: Oyun, oyuncuların sahip oldukları zenginliğin

kendi aralarında yer değiştirmesi dışında değer, zenginlik gibi şeyler üretmediği gibi, yeni bir şey de üretmez. “Kurallara bağlı olma”: O an için mevcut başka kural ve yasalar yok sayılır. Sadece o oyuna özgü kural devrededir. Ve bu kurallara titiz bir şekilde uyulur. “Uydurulmuş/Hayali olma”: Yaşamakta olan asıl hayatın karşısında oyun uydurulmuş bir yaşam alanıdır; kurgu tamamen hayalidir. “Biçimsel olma”: Tüm bu özellik ve kurallar tamamıyla biçimseldir (Caillois, 1994: 41). Hurwitz (2002: 101) ise, oyunu, oyun olmayan tüm diğer etkinliklerden farklı kılan, özgün hale getiren beş temel özellik tespit etmiştir. Hurwitz, söz konusu özellikleri şöyle belirlemiştir:

- 1) Oyun bir süreçten ibarettir. Her oyunun bir süreci vardır ve bu sürecin sonucu süreç kadar önemli değildir. Önemli olan sürecin kendisidir.
- 2) Oyunu başlatan çocuktur, ancak oyunun şekillenmesini sağlayan faaliyet çocuğun amacının dışında bir nedenle yapılır.
- 3) Oyuncunun statüsü ve rolü ile ilgili bir kısıtlama yoktur. Oyuncu, oyunda ne olmak istiyorsa o olur. İsteddiği her şey olma özgürlüğü vardır.
- 4) Oyunun kuralları arasında tutarsızlık vardır. Oyunun kuralları arasında tutarlılık aranmaz. Oyuncu mantıklı ve mantıksız kurallar bir aradadır. Bu kurallar, oyun içerisinde özgür bir şekilde oluşur ve oyundan sonra kaybolup gider. Oyunda “kural” olan şey, esasen rolün kuralıdır. Örneğin; çocuklar kendi aralarında evcilik oynarlarken birisinin diğerine “sen bebek ol” şeklinde talimat vermesiyle rol tayin edilmiş olur.
- 5) Oyun, bireyin aktif zihin süreçlerini kapsar. Birey oyun ile ve oyun içinde keşfetme, inceleme, sorgulama gibi süreçleri yaşar.

Albert Ellis (1913-2007)’e göre oyun “bir şeyleri araştırma, öğrenme, keşfetme, kontrol etme, öğrenilenler arasında ilişki kurma ve deneyimleme sürecidir” (Ellis, 1973: 135). Amerikalı bilgisayar oyun tasarımcısı ve yazar Chris Crawford (d.1950)’a göre “Oyunlar birer sistemdir. Kuralları vardır. Oyunlar oyuncular için duygusal gerçekliğin yansımalarını içerir”. Katie Salen (d.1969) ve Eric Zimmerman (d.1969)’ın “Rules of Play: Game Design Fundamentals” isimli oldukça kayda değer emek mahsulü olduğu anlaşılan eserlerinde (Salen ve Zimmerman, 2004: 672) İngiliz kart ve masa oyunları uzmanı, eğitimci ve tarihçi David Parlett (d.1939)’e atıfla dile getirdiklerine göre, oyun, bir amacı olan ve yarışma sonucunda amaca ulaşılan bir eylemdir. Oyunda kurallar ve amaca yönelik hazırlanmış nesnelere bulunur. Oyunun bir kazananı vardır (Salen ve Zimmerman, 2004: 672). Özetle söylemek gerekirse her oyunun açıkça belli ve doğrudan oyunla ilgili bir amacı olabilir de, olmayabilir de; amaçsız gibi görünen oyunun bizzat kendi amacı yoksa bile, sürecin oyuncuya sağladığı bir yarar vardır ve bu durum o oyunun dolaylı amacını oluşturur. Aynı şekilde oyunda kural olabileceği gibi olmayabilir de; kuralsız gibi oyunlarda kural oyundan önce olmamakla birlikte oyunun işleyişi sürecinde oluşur. Oyuncu oyuna bilerek ve isteyerek katılır. “Oyun fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişimin temeli olan gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir” (Dönmez, 1992: 3).

Oyunların çeşitlerine gelince, oyuncuğun eşlik etmediği, herhangi bir nesne kullanılmadan örneğin sadece söz ve hareketlerle oynanan oyunlar olduğu gibi, oyuncak ile oynanan oyunlar da pek çoktur. Oyuncu sayısına, oynanan mekânın özelliğine, kullanılan aracın (oyuncağın) niteliğine göre oyunlar farklılaşmaktadır. Bugün itibarıyla oyun denildiğinde tavla, satranç, briç gibi oturarak oynanan oyunlardan; körebe ve saklambaç, çelik-çomak gibi geniş mekânda hareket edilen ve grupla oynanan oyunlara; misket, topaç, oyuncak bebek, sopa, çember gibi nesnel oyuncaklarla bilgisayar oyunları gibi teknoloji gerektiren ve sanal olarak oynanan oyunlara kadar geniş bir alandan söz edilmektedir. Bunların her biri bireylerin günlük yaşamlarına ve özellikle çocukların kişiliklerinin gelişimine katkı sağlayan önemli araç ve mecralardır.

2.2. Oyuncak

Konunun uzmanlarından Heljakka’a göre oyuncak, “çocuk, yetişkin ve hayvanların yaş ve cinsiyetlerine bakılmaksızın oyun oynamaları amacıyla tasarlanmış nesnedir” (Heljakka, 2008: 21). Oyunda olduğu gibi, oyuncuğun tarihi de insanlık tarihi kadar eskidir (Niemann, 1991: 55). Oyun ve oyuncak tüm insanlık tarihinde, tarihin ilk anından itibaren hep var olmuştur. Bu konuda nesnel delillerin olmaması, söz konusu iddianın temelsiz olduğu anlamına gelmemektedir. Zira biliyoruz ki bazı hayvanların, sadece kendi türleriyle değil, aynı zamanda çevrelerindeki nesnelere oynuyor olmaları, insanın da ilk andan itibaren çevresindeki bazı nesnelere oyuncak olarak kullandığının delilidir. Bu sebeple insan-oyun-oyuncak ilişkisinin tarih bağlamında hep var olduğunu, aralarındaki ilişkinin eş zamanlı olduğunu ifade etmekte zorlanılmıyor. İnsan-oyun-oyuncak üçlüsünün birbirlerine öncülük eden, birbirlerini besleyen ve açığa vuran bir özelliği bulunmaktadır. Sözelimi, oyuncak, oyun bağlamında anlam kazanıyor, oyun ve oyuncak ise çocuğun çocukluk devresine karşılık geliyor (İnal, 2005:

253). Dolayısıyla insanlığı oyun ve oyuncaktan, oyunu insan ve oyuncaktan, oyuncacı ise insan ve oyundan ayrı düşünmek mümkün değil. Özellikle oyun ve oyuncak açısından ifade etmek gerekirse, bu üçlü birlikte anlamlı ve işlevsel bir bütün oluşturuyorlar.

İnsan ve insanlık için yerine getirdiği işlevler oyunun varlığının ve öneminin temel sebepleridir. Bu işlevler insanlık için hem bireysel hem de toplumsal açıdan son derece önemlidir. Oyun ne kadar önemliyse, oyuncak da, oyunun nesnel bir boyut kazanması açısından o kadar önemlidir. Oyuncanın insan için önemi, oyun üzerinden gerçekleşen ve dolaylı bir şekilde gerçekleşen özel bir önemdir. İnsan, kuvvetle muhtemel, ilk oyuncacıyı yaşadığı çevrede kolaylıkla bulabileceği taş, ağaç veya kilden imal etti. Belki taşları alıp üst üste dizerek, bir ağaçtan kopardığı dalı sopa gibi kullanarak veya kili avucunda yuvarlayıp misket gibi nesnelere oluşturarak ilk oyuncaklarını imal edip, oyununa nesnel bir boyut kazandırdı. Zamanla oyuncaklar gelişirken, oyunlar da daha sistematik hale gelip, mevcut durumundan çok daha kapsamlı ve derinlikli anlamlar yüklendi. Sonraki kuşakların üyeleri ise, oyunu çoğunlukla önceki kuşaklardan devraldı, oyuncacıyı ise hemen her zaman kendisi imal etti. Oyunu devralırken ve uygulamaya aktarırken toplumunun üyesi haline geldi, oyuncacıyı imal ederken yeteneklerini geliştirdi, yaratıcılığının boyutlarını keşfetti. İnsan oyuncak imal ederken aynı zamanda yaşamını kolaylaştıracak, bireysel ve toplumsal amacını gerçekleştirmeye katkı sağlayacak bir araç imal etmeyi de öğrenmiş oldu. Bu sebeplerdir ki, örneğin ilk silahın veya tekerin önce bir oyuncak olarak imal edildiği iddiasını yanlışlamak çok zor, onaylamak ise çok kolaydır.

Oyuncaklar en temelde oyunun nesnel unsurudurlar. Her bir oyuncak kültürel bir değere sahiptir. Bu yönü sebebiyle her oyuncak, kültürel, coğrafi, ekonomik açıdan üretildiği toplumun ve ait olduğu zamanın aynasıdır. Bu durumu günümüz oyun ve oyuncak araştırmacılarından Smirnova şöyle ifade etmektedir: “Her oyuncak daima, zamanının ve yapıldığı yerin belirli aurasını taşır. Yetişkinlerin çocuklar için yaptığı oyuncaklar, bu yetişkinlerin dünya görüşlerini, ideolojilerini, zevklerini, tarzlarını ve teknoloji anlayışlarını yansıtır” (Smirnova, 2011: 37). Niemann ise bu durumu şöyle açıklamıştır: “Oyuncanın gelişiminden toplumsal ve ekonomik koşulları ve bunların değişimini bir dereceye kadar öğrenebilirsiniz; çünkü oyuncaklar ilgili oldukları çağın aynasıdır. Ortaçağda oyuncakların şövalye ve atlarla ilgili olması hiç de şaşırtıcı değildir. Bu nedenle, insanların ve içinde yaşadıkları çevrelerin özelliklerini, söylencelerini ve geleneklerini dikkate almak gerekir. Oyuncaklar bütün bunlara işaret eder ve tipik damgasını basar; böylece Rus ve Çin oyuncacı kolaylıkla ayırt edilebilir” (Niemann, 1991: 58). Mynheer’in tespitleri ise çok daha detaylıdır: “Oyuncakların tarihi insanlığın kadar uzun ve değişkendir. Oyuncaklar kültürlere göre farklılaşırlar. Ayrıca oyuncakların şekilleri de farklı kültürlerde farklı şekillerde bulunmaktadır. Ancak tüm bunlara rağmen oyuncanın ‘işlevi’ hep aynıdır ve bu işlev temel niteliktedir. Söz konusu durum, çocuğun eğlenerek ve doğal olarak keyif içerisinde yetişkin yaşamına uyum sağlaması ile ilgilidir. Oyuncaklar çocukları yetişkinliğe hazırlar. Yetişkin yaşamına olan bu hazırlık, oyuncacıya yetişkinlere özgü değerlerin atfedilmesiyle başlar. Fakat bu durum çocukların her koşulda yetişkinlerin değerlerine birebir bağımlı olacakları anlamına gelmez; çocukların oyuncakları üzerinden yetişkinlerin değerlerine aykırı birtakım değer ve düşünceler üretmeleri her zaman söz konusudur. Diğer yandan, oyuncaklar yalnızca kültürel değerlere yüklü değil, aynı zamanda ideolojik kabul ve hedeflerle de yüklüdürler. Bu nedenle çocukların oyuncakların üzerinden tamamen masum bir tarzda olmak üzere insani ve toplumsal bir dünyanın değerlerini alıp içselleştirdikleri ifade edilemez. Çocuğun oyuncacı ile ilişkisinde ideolojik değerler de devrededir. Bunu en açık biçimiyle özellikle de şiddet kültürünün yeniden üretilmesinde, toplumsal cinsiyet rollerinin inşasında olanca açıklığıyla bulmak mümkündür. Yine bu bağlamda olmak üzere, oyuncaklar ataerkil kalıp yargılarını daha da güçlü kılan, yaratıcılığı yok edip bunun yerine standart davranışlar üreten, ‘başka dünyaların’ çoğunlukla korkunç görünümüne veya niteliğe sahip soyut veya yabancı yaratıklarını canlandırarak gelişmemiş düşünce ve bedenlere korku gibi olumsuz duyguları yerleştiren araçlar olabilmektedirler. Oyuncaklar, endüstri sektörünün karmaşık üretim ve piyasa süreçleri içinde üretilerek çocukların önüne konulduğu günümüz dünyasında artık masum ve her türlü değerden yalıtılmış oyuncaklardan söz etmek mümkün görünmemektedir. Oyuncakların tamamen olumlu değerlere katkı sağladığını dile getirmek ise son derece güçtür” (Mynheer, 1988: 13,14).

Oyuncak tüm özellikleriyle hem kişisel bir eşya, hem de evrensel bir dildir. Bazı oyuncaklar özellikle de çocuklar için olanlar, yetişkinler için görünüşleri ile çok basit ve komik şeyler olarak algılanabilirler. Fakat çocuğun zihinsel gelişiminde ve kişiliğinin oluşumunda oyunun ve oyuncanın önemli bir rolü olduğu düşünüldüğünde, söz konusu algı anlamsız ve hatta gereksizdir. Phoneix’in (2006: 9) çok yerinde bir tespit olarak ifade ettiği üzere, oyuncaklar çocukça nesnelere değildirlar. Çocukluktaki duygu ve düşüncelerin biçimsel ve somutlaşmış sembolleridirler. Bu özellikleriyle de çocuk için son derece önemli işlevler yerine getirirler. Her şeyden önce, çocukların zihinsel ve bedensel gelişimi için eğlendirici tarzda üretilmiş nesnelere dir. Önemli olan oyuncanın

sanatsal değeri değil; çocuk için yerine getirdiği işlevdir. Oyunağın işlevinin çocuğun zihinsel gelişimine paralel olarak değiştiği bilinmektedir. Dolayısıyla her oyunağın sanatsal değerini, çocuğun içinde bulunduğu yaş ve zihinsel gelişim düzeyi açısından değerlendirmek daha doğru olacaktır. Örneğin 3-5 yaşındaki bir çocuk için, bir otomobili sembolize eden bir taş, görünüm ve mekaniği açısından gerçeğini birebir yansıtacak kadar iyi tasarlanmış endüstriyel üretimin nesnesi olan bir otomobilden daha değerli ve işlevsel olabilir; esasen çoğu zaman da bu böyledir. Çünkü önemli olan çocuğun o nesneye yüklediği anlam ve değerdir.

Çocuk ile oyuncak arasındaki ilişki öznel ve oldukça derinliktir. Oyuncak çocuk için başkalarıyla iletişim kurmanın ve etkileşim gerçekleştirilmenin objektif modeli olduğu kadar, çocuğun kendi özbenliğine yönelik inceleme ve şekillendirmelerine katkı sağlayabilecek davranış modelleri de sunar. Yaşamın ilk yıllarında söz konusu ilişkilere araç olan oyuncak, takip eden gelişim evrelerinde kişisel ve sabit bir kimlik kazandırma rolü üstlenebilir. Zira oyuncak çocuğun belirli tutum ve davranışlarının şekillenmesinde ve pratiğe dönüşmesinde önemli bir araçtır (Sutton-Smith, 1986: 210). Oyuncak, çocuk için, oyunun içinde en az oyun kadar önemli bir konuma sahiptir. Çocuk oyuncak sayesinde keşfetme, öğrenme, uyarılma, beceri kazanma, performans ve başarı nitelik ve özelliklerini geliştirme imkânı elde etmektedirler (Goldstein, 1994: 52). Oyuncak çocukta yeni tutumlar ve davranışlar geliştirmenin yanı sıra, mevcut olanları da destekleyip güçlendirmektedir. Bu açıdan çocuğun beğenip oyununa araç kıldığı bir oyuncak, o çocuğun ileriki hayatını etkileyen önemli bir faktör olabilmektedir.

Çocuklar oyunağa özel bir önem atfeder; oyunlarının parçası ve kendi aktivitelerinin önemli bir aracı olan oyuncakları kolaylıkla özümserler. İlgilerini çeken oyuncaklar ile oynamayı isterler. Oyun ve paylaşım arttıkça oyunağa yönelik duygusal bağ da güçlenir. Bu yüzden oyuncakların şekil ve niteliklerinin etkileri zamanla çocukların tutum ve davranışlarında da gözlenebilmektedir. Smirnova, bu duruma dikkat çekmiş ve görüşlerini şöyle ifade etmiştir: “Çocuklar bu oyuncakların dış görünüşlerinin yansıttığı karakteristik özelliklerin etkisi altında kalırlar. Saldırganlık, yapmacıklık, gösterişlilik ve olgunluk gibi oyunağa verilen nitelikler zamanla çocuğun karakteri haline gelebilmektedir. Bu gibi etkiler yetişkinler tarafından görülemeyebilmektedir. Abartılı ve ayırt edici özelliklere sahip oyuncaklar bu yüzden özellikle küçük çocuklar için ciddi düzeyde sakıncalıdır” (Smirnova, 2011: 37-38).

3. İNSAN NİÇİN OYUN OYNAR?

İnsanın niçin oyun oynadığı, oyun oynama eğiliminin temel sebebinin ne olduğu konusu bilim insanlarının cevabını aradıkları özel ve önemli sorulardan bazılarıdır. Bu sorulara cevap olabilecek farklı görüş ve tespitler dile getirilmiştir. Bunlar literatürde oyuna ilişkin kuramlar olarak ifade edilmektedir. Söz konusu kuramlar ile oyunun bireysel gelişimdeki ve toplumsal işleyişteki rolü de ifade edilmeye çalışılmıştır. Ancak bu kuramların hiç biri, aradığı cevabı tüm tartışmaların üstünde verme yeterliliğini gösterememiştir. Kuram olmanın gereğine uygun olarak hepsinin tartışmaya açık bir tarafı vardır. Bu ise verdikleri cevabın yanlışlığından değil, cevaplarının parçalı ve tamamlanmamış olmasından kaynaklanmaktadır. Kuramlar kendi aralarında iki ana kategoriye ayrılmaktadır: 1- Klasik kuramlar, 1- Çağdaş kuramlar. Bu başlıklar altında da özel kuramlar yer almaktadır. Bu kuramlar ve görüşleri kısaca şöyledir:

3.1. Oyuna İlişkin Klasik Kuramlar

Klasik kuramlar oyunun nicel-nitel özelliklerine ve amacına yönelik görüşler dile getirmişlerdir. Klasik kuramlar, 19. yüzyılda ortaya çıkmış ve oyunun amacı ile ortaya çıkış nedenleri açıklanmaya çalışılmıştır. Klasik kuramlara dâhil olan görüş ve yöntemler dört ayrı başlık altında toplanmıştır:

Fazla Enerji Kuramı: İlk kez 19. yüzyılda, dönemin evrimci yaklaşıma mensup ünlü sosyologlarından Herbert Spencer (1820-1903) tarafından dillendirilmiş bir görüştür. Bu yaklaşıma göre, hem insanlar, hem de hayvanlar doğaları gereği aktif olmak durumundadırlar. Yaşamlarını devam ettirmeleri, sahip oldukları enerjiye bağlıdır. Bu enerji temel ihtiyaçlarını karşılamak için gereklidir ancak bu enerji bazı durumlarda ihtiyaçları karşılamak için gerekli olandan fazladır. İhtiyaçların karşılanmasına rağmen kullanılan bir miktar enerji kalabilir. Bu enerji de harcanmalıdır; yoksa canlıda rahatsızlığa yol açar; canlıya bedensel ve psikolojik açıdan baskı yapar. Bu enerjiyi en uygun ve yararlı şekilde harcamanın yolu ise, oyundur. Oyun, söz konusu enerjinin harcanması için en uygun şartları sağlar. İnsan veya hayvan, ihtiyaç fazlası enerjinin baskısından oyunun sağladığı eğlenceli bir yolla kurtulur. Çocukların yetişkinlerden daha fazla oyun oynamalarının sebebi ise, çocukların temel ihtiyaçlarının yetişkinler tarafından karşılanması, çocukların bu ihtiyaçlarını karşılamak gibi bir zorunluluğa sahip

olmamalarıdır. Bu sebeple çocuklardaki ihtiyaç fazlası enerji yetişkinlere oranla daha fazladır. Bu ise daha fazla oyun oynamalarına yol açmaktadır (Verenikina, Harris ve Lysaght, 2003: 99).

Rahatlama Kuramı: İlk kez Hollandalı eğitim bilimci Jackson Herzinger tarafından dile getirilmiş bir kuramdır. Bu kurama göre oyun oynamadaki temel amaç, tüketilen enerjiyi tekrar yerine koymaktan ibarettir. Anlaşıldığı üzere bu kuram, “artan enerji kuramı”nın tersi bir iddiayı dile getirmektedir. Konuya ilişkin açıklamalara göre, kent yaşamı ve modern çalışma hayatı birçok bakımdan gerilim kaynağıdır. İnsanlar sürekli yenilenen bu gerilimden kurtulmak ve rahatlamak için oyunu araç olarak kullanırlar (Tekin, 2016: 57). Bu kuram açısından modern dönemin yaşama koşulları, insanın oyun oynama sebebinin temel belirleyicisidir. Modern toplumlarda aktif iş hayatının, beynin ve kasların ihtiyaç duyduğu enerjiyi tekrar toplamada bireyi zorladığı, oyunun bu zorluğu aşmanın aracı işlevini gördüğü ifade edilmiştir. Bireylerin, yoğun iş temposunun ardından spor, dans gibi faaliyetlere katılma istekleri, bu kuramın kendisini doğrulamak için dikkat çektiği özellikler arasında yer almaktadır.

Hazırlık Kuramı: Evrimci anlayışın şekillendirdiği bir kuramdır. Filozof ve psikolog Karl Gross (1861-1946) tarafından geliştirilmiştir. Bu kurama göre oyun, içgüdüsel bir temele sahiptir. Gross, çocukların oyun oynama sebeplerini açıklarken farklı varsayımlar dile getirmiş ve bu varsayımlar “hazırlık kuramı”na temel olmuştur (Kaya, 2013: 18). Gross, oyunda araştırmanın önemine dikkat çeken ilk bilim insanıdır. Oyunun farklı türlerde uzun süre devam etmesini uyum sağlayıcı bir mekanizma olmasıyla açıklamıştır (Sevinç, 2009: 58). Bu kurama göre oyun, gelecekteki çalışmalar için bir ön hazırlıktır. Bir başka söyleyişle, oyun, çocukları kendi kültürlerinde ihtiyaç duyacakları sorumluluklara ve gelecekteki rollerine hazırlamanın ortam ve şartlarını sağlamaktadır (Aksoy, 2014: 26).

Tezkarlama Kuramı: Bu, “hazırlık kuramı”nın zıddı olan bir kuramdır. Evrimci düşünceye dayalı olarak Psikolog Stanley Hall (1844-1924) tarafından literatüre kazandırılmıştır. Hall, ağaca tırmanmak, kumda çukur kazmak veya tümsek yapmak vb. gibi oyun davranışlarının hem içgüdüsel, hem de toplumsal niteliğe sahip olduğunu, bunların ilkel insanın faaliyetlerini tekrar etmekten ibaret olduğunu dile getirmiştir. Dolayısıyla oyun, bir bakıma biyolojik mirasın sonucudur (Tekin, 2016: 57). Hall’e göre çocuklar oynadıkları oyunlar ile yabancı insan, kabile üyesi olmak gibi insan evriminin farklı dönemlerinin davranışlarını pratize etmektedirler. Ayrıca oyun, insan evriminin geçtiği sırayı da titiz bir şekilde takip etmektedir. Örneğin çocuklar çete gruplarının tipik davranışlarını oyunlaştırmadan önce, tıpkı arkaik insanların yaptıkları gibi ağaca tırmanma oyununu oynarlar. Ağaca tırmanarak, birbirlerini kovalayarak oynarlar. Daha sonra da evrimin gerektirdiği üst durumların oyunlarına geçerler. Oyunun yerine getirdiği temel işlev ise, modern yaşamda uzun süreli ihtiyaç duyulmayan ilkel içgüdülerden kurtulmayı sağlamaktan ibarettir. Oyun ilkel içgüdülerin gücünü düşürmektedir. Örneğin beysbol gibi oyunlar eski avcılarının avlarını sopa ile avlamalarında olduğu gibi, bireylere enerjilerini harcama imkânı sağlamaktadır (Aksoy, 2014: 26).

3.2. Oyuna İlişkin Çağdaş Kuramlar

Çağdaş kuramlar 1920’den sonra ortaya çıkmış ve oyunun çocuğun gelişimine etkilerini açıklamaya odaklanmıştır. Klasik oyun kuramlarında olduğu üzere, çağdaş oyun kuramlarında da oyunun çocuk gelişimindeki rolü öncelenmiş ve incelenmiştir. Bu bağlamda oyunun, bireyin öğrenme, problem çözme, yaratıcılık ve benliğinin dışavurumundaki rolü inceleme konusu edilmiştir. Çağdaş oyun kuramlarından iki tanesi oldukça yaygın kabul görmüş, literatüre önemli düzeyde katkı sağlamıştır. Bunlar “psiko-dinamik kuram” ile “bilişsel kuram”dır. Söz konusu kuramların oyun ile ilgili yaklaşımları kısaca şöyledir:

Psiko-dinamik Kuram: Psiko-dinamik kuram denildiğinde akla gelen ilk isim nörolog ve psikolog Sigmund Freud (1856-1939)’dur. Psiko-dinamik kuram Freud tarafından oluşturulmuştur. Kuram kapsamında dile getirilen görüş ve tespitlere göre, oyunun temelinde iki farklı özellik vardır. Bu özelliklerin ilki, oyunun, isteklerin doyurulmasını sağlamasıdır. İkincisi özellik ise, travmatik durumlar üzerinde egemenlik kurmayı kolaylaştırmasıdır (Ahioglu, 1999: 7). Çocuklar oyun içinde ve oyun sayesinde bireysel yaşamlarının temel duyguları olan sevgi, nefret, kızgınlık gibi farklı birçok duyguyu oyun arkadaşlarına ya da oyun ile ilişkili nesnelere yansıtırlar. Oyun, çocuğun kişiliğinin bir aynası işlevi görür. Çocuk oyun sayesinde davranışlarını geliştirir, duygularını kontrol etmeyi öğrenir. Psiko-dinamik kurama göre, oyun hoşlanılmayan, dolayısıyla istenilmeyen davranışların hayat bulduğu, bu yolla çocuğun olay ve durumları kontrol edebilme yeteneği kazandığı bir faaliyetler bütünü olarak anlam kazanmaktadır. Bir başka tarzda söylemek gerekirse, zorluklar karşısında bireyin psikolojik açıdan rahatlama ve yaşamının sonrası evrelerinde işe yarayacak deneyimler kazanması, oyun ile mümkün olmaktadır. Oyun yaşamın

önemli bir denge unsurudur. Psiko-dinamik kuramın temsilcilerinden Erik Erikson (1902-1994)'a göre oyun, çocuğun psiko-sosyal gelişiminde önemli bir araçtır. Oyun çocuğun psiko-sosyal gelişiminde ayna işlevi görmektedir. Çocuk, oyun sayesinde yaşamının sonraki aşamalarında gerçekten karşılaşılabilecek olumsuz duygu, düşünce ve olaylarla başa çıkmayı prova edip, üstesinden gelmeyi öğrenmektedir (Sevinç, 2009: 65).

Bilişsel Kuram: İlk kez psikolog Jean Piaget (1896-1980) tarafından dillendirilmiş bir kuramdır. Piaget, oyunu düşünme aşamasının bir ürünü olarak nitelemiştir. Oyun gelişimiyle zihinsel gelişim arasında yakın bir ilişki bulunduğunu ifade etmiştir. Piaget, konuya ilişkin görüşlerini “Alıştırma oyunu”, “Simgesel oyun” ve “Kurallı oyun” olmak üzere üç ayrı başlık altında ifade etmiştir. Piaget'e göre, “Alıştırma oyunu”un temelini motor faaliyetler ve tekrarlamalar oluşturur. Bu oyunlar bireyin yaşamındaki ilk iki yıla denk gelmektedir. Çocuk bu erken dönemde yakalama, itme, tekmeleme gibi hareketler üzerinden oyun oynar. Bu hareketlerdeki ustalığı, öğrenmenin gerçekleştiğinin kanıtıdır. İkinci evre olan “simgesel oyun” evresi 2 ile 7-8 yaşları arasındaki döneme karşılık gelmektedir. Bu dönemde oynanan oyunların içeriği çok değişkendir. Çocuk kendi gerçeklerini hareketlerle yaşar. Bu evrenin en görünen yönü, çocuğun sanki “varmış gibi” oynamasıdır. Örneğin, çocuk oynarken yastığı oyuncak bebek; taş, kil veya tahtayı da araba olarak kullanabilir. Ya da hayali bir mikrofon ile şarkı söyleyebilir. Bu sırada tüm bunlar gerçekten varmış gibi davranır. Bu oyunlar ile çocuğun iç dünyasını anlamak mümkün olabilir, çünkü bu oyunlar çocuğun iç dünyasını yansıtır. Çocuğun “-miş gibi” hareket ederek oynaması, çocuğun hayal gücünün genişliğini gösterir. Hayal kurmak ise çocuğun zihinsel ve duygusal gelişimine destek olduğu gibi, ileri yaşlarda engelleri aşmasına da katkı sağlar. Üçüncü evre, çocuğun zihinsel aktivitelerinin oldukça üst düzeylere eriştiği bir evredir. “Kurallı oyun” evresinde oyun kadar, o oyunun kuralları da önem taşır. Bu oyunlar 7-8 yaşlarından sonra kurulur ve bu oyunlar çocuğu toplumsallaşmasına katkı sağlar. Piaget'e göre “Alıştırma oyunu”, “Simgesel oyun” yaş ilerledikçe azalır, fakat “Kurallı oyun” baskın hale gelir. Bu değişime çocuğun ilişkilerinin ve toplumsallaşmasının gerçekleştiğine işaretir.

3.3. Oyunların Temel Özellikleri

Tanım ve kuramlara yansdığı üzere her araştırmacı oyun olgusuna farklı açılardan yaklaşmış ve oyunun farklı özellikleri üzerinde durmuştur. Kimi araştırmacılar oyundaki amacı ve oyunun işlevini, kimileri ise oyuncuların niceliğini veya oyunun mekânını ön plana çıkarmıştır. Tanımlarda önemli farklılıklar bulunsun bile, oyunlar için genel bazı tespitlerde bulunmak mümkündür. Zira her oyunun kendi içerisinde farklı özellikleri olsa da, bir faaliyeti veya davranışı oyun yapan bazı ortak özellikler vardır. Öncelikle ifade etmek gerekirse, her oyun bir düzen içerisinde oynanır. Her oyunun kendine özgü kuralları vardır. İster satranç gibi kapsamlı ve derinlikli bir oyun olsun, ister oyuncak bebeklerle evcilik oynansın ya da kabile savaşlarının basit bir taklidi gerçekleştirilsin sonuç hiçbir zaman değişmez. Fakat oyunun kuralları gerçek hayattakinden farklıdır. Oyunun yarattığı düzen gerçek hayatın ve dünyanın karmaşasına geçici ve sınırlı bir mükemmellik getirir ve bu düzenin ihlali oyunu bozar, onu değersiz kılar. Oyuna dâhil olmak isteyenler, tamamen kendi bireysel tercihleriyle oyunun kurallarını kabul ederler. Böyle olmak zorundadır; yoksa oyun gerçekleşmez. Kurallar, oyunun gerçekleşmesinin ve devamlılığının teminatıdır. Bu sebeple, oyuna dâhil olan kişi, eğer oyunun devam etmesini istiyorsa kurallara uyması gerektiğini daha başlangıçta bilir ve bunu kabullenir. Oyunda gönüllülük esastır. Oyuncu oyuna isteyerek katılır ve isteyerek sürdürür. Bunun yanında oyun, esas olarak kişinin kendini bütünüyle kaptırması gereken çok ciddi bir faaliyettir. Hiçbir oyun sırf bir başkası istediği için oynanmaz. Zorla oynatılan bir oyun, kişi için işkenceye dönüşebilir, ancak kişi isteyerek katılınca eğlence ve öğrenme aracı haline gelir. Bu sebeptendir ki örneğin bir çocuk oyuna dâhil olması için zorlanır ve katılırsa, gerçekte oyun oynamaz; sadece oynuyormuş gibi davranır. Buna karşılık çocuk isteyerek katıldığı oyunda kendisini özgür hisseder ve zevk almaya devam ettiği sürece oyunu sürdürür. Oyunun sürekliliği oyuncuların iradesine bağlıdır. Oyuncular oyunu istedikleri zaman bırakabilir, erteleyebilir, iptal edebilirler (Huizinga, 2015: 18).

Her oyunun belirli ve açık bir amacı vardır. En basitinden en karmaşığına her oyunda bir amaç bulunur. Bu amaç, oyuncuları, kendi koydukları veya onayladıkları kurallar içerisinde başarıya ulaştıracak bir amaçtır. Oyuncular ise oyuncuların bu amaca ulaşması için kullandıkları kaynaklardır (Costikyan, 2002). Oyunlar kendilerine özgü zaman ve mekân sistemine sahiptirler (Caillois, 1955). Bu zaman ve mekân gerçek zamanın birebir taklidi olabileceği gibi, değiştirilmiş hali de olabilir. Örneğin oyundaki üç gün gerçek hayatta üç dakikaya ya da üç saniyeye denk gelebilir. Birkaç metrelik bir mekân bütün bir köyü ya da bir şehri temsil edebilir. Oyunlar her ne kadar gerçekliğin bir yansıması olsa da esasen yapay bir dünyadırlar (Salen ve Zimmerman, 2004: 672). Mutlaka gerçek hayattan unsurlar içerirler, ama onun doğası kendine özgüdür.

4. OYUNUN BİREYSEL VE TOPLUMSAL İŞLEVLERİ

Oyun ve oyuncak insandan ayrı düşünülemez olgulardır. Bunun sebebinin ise yerine getirdikleri bireysel ve toplumsal, dini ve ekonomik, siyasi ve askeri, kültürel ve eğitimsel işlevler olduğu anlaşılmaktadır. Bu durum oyuna ve oyuncuğa kesintisiz bir süreklilik, anlam ve işlevine ise evrensel bir boyut kazandırmaktadır. Örneğin çocuklar oyunlarında anne ve babalarını taklit ederlerken hem eğlenmekte, hem de toplumsal cinsiyet rollerini öğrenmektedirler. Bu sayede bir çocuk oyun aracılığıyla ebeveynlerinin gerçek yaşantısına dâhil olmaktadır. Onları taklit ve takip ederken, bu sayede onlardan biri olarak büyüyüp olgunlaşmaktadır. Kendi yaşam malzemelerini yine kendi istek ve iradesi ile seçtiğinden, parçası olduğu yaşam dünyasını da bizzat kendi ürettikleriyle oluşturmaktadır. Bu da becerilerini geliştirmektedir. Örneğin çocuk seksek oynarken oyunun bireysel boyutta yerine getirebileceği özelliklere uygun olarak bir yandan motor gelişimini ve denge duygusunu geliştirir, bir yandan da sayı saymasını öğrenir. Öte yandan oyunun toplumsal işlevinin gereğine uygun olarak da oyunun kurallarını işleterek toplumsal yapıdaki kurallı hayat hazırlanmaktadır.

Kreşlerdeki çocuklardan başlayarak eğitim/öğretim hayatının tüm kademelerinde oyuna özel bir önem atfedilmesinin sebebi, oyunun öğretici işleviyle ilgilidir. Çocuklar bilmediklerini oyunlar aracılığıyla daha kolay ve kalıcı olarak öğrenmektedirler. Eğlenirken eğitilmekte, içine doğdukları toplumun üyesi haline gelmektedirler. Bireysel ve toplumsal hayatın zorluklarından, sıkıntılarında, risklerinden haberdar olmakta; problemi nasıl çözebileceklerinin yol ve yöntemini öğrenmektedirler. Bunlar modern eğitim sisteminin keşifleri değildir. Değişen sadece eğitim/öğretim sistemlerinin sistematiğindedir. Yoksa binlerce yıl önce de oyunlar aynı işlevi yerine getiriyor, çocuklar eğlenirken kendilerini hayata hazırlıyor, toplumlarının üyesi haline geliyorlardı. Örneğin geçimlerini hayvancılıkla sağlayan Sudan'daki Nuer kabilesi yerlilerinin çocuklarının çamurdan ağıllar yaparak içlerine yine çamurdan yapılmış hayvanlar yerleştirmeleri şeklinde sürdürdükleri oyunları (Diamond, 2016: 269), oyunun eğlenme işlevini aşan bir amacı işaret etmektedir. Girit'teki Knossos Sarayı'nda keşfedilen fresklerde resmedilen bir çeşit boğa yakalama oyununun veya Akrotiri'de keşfedilen freskte boks yaparak eğlenen çocuklar zamanın ve toplumlarının gereklerine kendilerini hazırlamaları da bu konunun örnekleri arasındadır. Bu açıdan birçok uluslararası bilim ödülü sahibi Jared Diamond'un (d. 1937) Yeni Gine yerlileri arasındaki gözlemleriyle ilgili olarak dile getirdiği tespitler önemlidir: "Yeni Gine Highlands'taki köyde geçirdiğim ilk geceden sonra ertesi sabah uyandığımda kulübemin hemen önünde oyun oynayan çocukların bağırışlarını işitmiştim. Seksek oynamak, oyuncak arabalarını çekmek yerine onlar kabileler arası savaş oyunu oynuyorlardı. Her çocuğun küçük bir yayı ve içinde uçları yabancı otlardan yapılmış oklar olan ok kılıfları vardı, bunlar çarptığı zaman oğlanın canını acıtır ama yaralamazdı" (Diamond, 2016: 268).

Her bir oyun bireysel ve toplumsal işlevlere sahiptir. Bu işlevleri sebebiyle oluşturulmuş ve yine bu işlevleri sebebiyle sürdürülmektedir. Oyunların işlevlerinin neler olduğuna ilişkin birçok görüş ileri sürülmüş, gerçekleştirilen araştırmalar ile birçok özellik tespit edilmiştir. Bunların belli-başlıları şunlardır.

4.1. Oyunun Sosyo-Kültürel İşlevi

Oyun bireysel anlam ve işlevlere sahip olduğu gibi, toplumsal ve kültürel anlam ve işlevlere de sahiptir. Bireysel boyutuyla toplumsallaşmanın en önemli araçlarından birisi, toplumsal boyutuyla da toplumsal uyum ve sürekliliğin bir teminatıdır. İnsanın niçin oyun oynadığı sorusunun motive ettiği araştırmalar, oyunun kültürel, siyasal, dini boyutlarına ilişkin önemli tespitlere ulaşmayı sağladığı kadar, oyunun insanın ayrılmaz parçası olduğunu, dolayısıyla tarihinin insanlık tarihi kadar eski olduğunu ortaya koymuştur. Arkeolojik bulgular binlerce yıl öncesine ayna tutmakta ve o zamanlarda da özellikle çocukların oyun oynadıklarını göstermektedir. Oyun ve oyuncak ile çocuk öylesine özdeşleşmiştir ki, bu durum isimlerde bile açığa çıkmaktadır. Örneğin Antik Yunanca'da çocuk anlamına gelen 'pais' sözcüğünün, 'paizo' (oynamak, eğlenmek) ve 'paidia' (oyun, eğlence) sözcükleriyle aynı kökten türemiş olması oldukça manidardır (Golden, 1993: 53). Üstelik 'paidia' sözcüğü oyun ve eğlenceyi aşan bir boyuta da sahiptir. Bu açıdan oyuncak, oynamak gibi doğrudan esas anlamı destekleyen anlam alanını ifade ettiği gibi, mutlu, sevinçli, kaygısız gibi bireyin ruh halini ifade eden anlamları da kapsamında bulundurmaktadır (Huizinga, 2015: 51- 52).

Toplumsal yapının ve bu yapı temelinde şekillenen kültürel değer ve ilişkilerin kural ve ölçütleri vardır. Bireyler bu kural ve ölçütleri içselleştirerek toplumun üyesi olurlar. Aksi takdirde toplum için soruna dönüşürler. Bu sorun hem bireye, hem de toplumsal işleyiş ve kültürel sisteme zarar verebilir. Bu açıdan suç olgusu önemli ve anlamlıdır. Toplumun potansiyel üyesi olan bir çocuk, o toplumun kurallarını en doğru ve kolay şekliyle oyunda ve oyunla öğrenir. Örneğin birey, bir aktivitede yer almak veya bir ihtiyacı karşılamak için oluşan yoğunlukta

oluşmuş sraya girmeyi ve sırada beklemeyi, başkalarının haklarına saygılı olmak gerektiğini ve saygının nasıl gösterileceğini, başkalarıyla olumlu ve uyumlu bir ilişki geliştirmeyi, sorumluluklarını bilmeyi ve gereklerini yerine getirmeyi oyun sayesinde öğrenir ve gereklerinin provasını oyunda gerçekleştirir. Bu gibi toplumsal yaşamın gerekleri oyunda öğrenildiği gibi, işbirliği yapma, kendine güven, çabuk karar verme, kendini denetleme, doğruluk ve disiplin gibi bireysel ve toplumsal tutum ve davranışları edinmede oyun yine önemli bir imkân ve araçtır (MEGEP, 2016: 7- 8).Tüm bunlara ilaveten, geleneksel oyunlar toplumsal dayanışmanın da öğrenildiği ortamlardır. Bireyler oyun sayesinde birbirlerine yakınlaşmayı ve yakınlaşmanın gereklerini öğrenerek toplumsallaşırlar. Oyun sayesinde toplumsal aidiyet duygusu da gelişip güçlenmektedir. Çünkü birey özelliklerle grup oyunlarında bir aidiyet sağlamaktadır. Öte yandan oyun sayesinde aynı değeri ve anlamı paylaşan durumuna erişen bireyler arasında gerginlik ve çatışmalar azalmakta, toplumsal paylaşım ve işbirliği en üst düzeye çıkmaktadır.

Çocuklar oyun sayesinde toplumdaki yaygın yaşama biçimini öğrenirler. Elkind, oyunun bu işlevi yerine getirmesini, çocukların doğuştan sahip oldukları öğrenme, merak, imgelem ve düşünme özellikleriyle ilişkilendirmiştir. Oyun, çocuğun özel olarak toplumuna ve genel olarak da yaşadığı dünyaya uyumunu sağlamaktadır. Bu arada mevcut olanlara ilaveten yeni öğrenme yaşantıları yaratmayı da mümkün kılmaktadır (Elkind, 2011: 9,17). Tüm bu sebeple oyunlar, dil, inanç ve ritüelleri incelemek için kaynak oluşturmuş; antropologlar oyunlar yoluyla kültür yayılmalarını ve göçlerini incelemişler, kültür biçimlerini sınıflandıran yapıların niteliklerini belirlemişlerdir.

4.2. Pedagojik İşlevi

Çok eski zamanlarda geçerli olduğu gibi, bugün de oyunun önemli işlevlerinden birisi eğitim alanında açığa çıkmaktadır. Eğitim bilimciler, eğitim ve öğretim faaliyetlerinin oyun sayesinde çok daha kolay hale geldiğini belirlemişlerdir. Örneğin öğrenciler, oyuna yer verilen eğitim faaliyetlerinde daha başarılı olmaktadır. İstendik davranışlar daha kolay gerçekleşmektedir. Mevcut tutum ve davranışlar da yine oyun sayesinde daha da pekişmektedir. Ayrıca oyun sayesinde öğrenilenler hafızada daha kolay tutulmakta ve daha kalıcı olmaktadır (Sümbül, 1995: 39).Oyun, bireyi dışarıdaki gerçek hayata hazırladığı gibi, benliğin dışavurumunda da etkin rol üstlenmektedir. Birey, oyun sürecinde öğrendiği ve üstlendiği roller sayesinde dünyayı algılamakta, içselleştirmekte ve bu tüm bunlar sayesinde kişiliğini oluşturmaktadır. Oyun sürecinde edinilen bilgiler daha kalıcı hale gelmekte ve etkileri daha yüksek gerçekleşmektedir (MEGEP, 2014: 8). Esasen oyun doğal ve etkili bir öğrenme ortamıdır. Birey, hayatı, oyun dışında deneme yanılma yoluyla keşfetmekte ve bu süreç ağır ilerlemektedir. Ancak birey oyun sayesinde, kurgulanmış bir yaşam ortamına fiilen katılarak daha kolay öğrenmektedir. Bu durum eskiden beri bilinen bir husustur. Bu sebeptendir ki, Platon (MÖ. 428-347) da, “Yasalar” adlı eserinde başarılı olanların, çocukluklarında oyun oynayan bireyler olduğunu ifade etmiştir. Bu sebeple çocuk eğitiminde oyuna özel bir önem atfetmiştir. Örneğin başarılı bir duvarcı olmak isteyen birey, çocukluk çağında oyuncak evlerle oynayan kişi olmalıdır. Yine aynı şekilde başarılı bir marangoz olmak isteyen kişi ise cetvel ve çekülle oynamalıdır. Aynı şekilde, başarılı bir savaşçı olmak isteyen kişi ise ata binmeli ve savaş oyunları oynamalıdır. Yani birey seçtiği iş koluna ve uzmanlık alanına göre öğrenilmesi gereken her ne varsa, bunları oyun salt teorik bir şekilde öğrenmemeli, oyun aracılığıyla tecrübe ederek öğrenmelidir. Bireylerin istekleri, yetişkin yaşa eriştiklerinde hedef olarak seçecekleri yere göre yönlendirilmeli, bu ise oyunla gerçekleştirilmelidir (Platon, 1998: 74).

4.3. İletişim/Etkileşim İşlevi

İletişim, insanın temel ve dolayısıyla doğal özelliklerinden birisidir. İnsan, başka bireylerle aynı ortamda ve birlikte iletişim ve etkileşim içerisinde hayatını sürdürebilir. Yoksa ruh sağlığını koruması çok zor olacağı gibi, biyolojik hayatını sürdürmesi için gerekli olan ihtiyaçlarını karşılaması da en az o kadar zor olur. Oyun öncelikle başkalarıyla etkileşim ve takiben iletişim aracı işlevini de yerine getirir. İnsan zihni aracılığıyla çevresindekileri tanımlayarak, adlandırarak ve sınıflandırarak oyun oynar. Oyun, insan bilincinde anlam ve işlevini kazanır. Bilinç, oyunu teşkil eden durum veya nesnel koşullar arasında gidip gelerek işler. Bu sırada zihin, hayal gücünü de kullanarak yoğun bir şekilde çalışır. Bunun nasıl gerçekleştiğini anlayabilmek için oyunu dikkate almak yeterlidir. Oyun kurgulanmış bir dünyadır. İnsan, kurgulanmış bir dünyada var olabilmek ve varlığını sürdürebilmek için, bilinçli bir tercihle gerçek yaşantısından uzaklaşır ve bu sanal dünyaya katılımı tamamen menfaatten uzak bir tarzda gerçekleşir. Her sembol soyut olanla bireyin nesnel varlığı arasında zihinsel bir tasarımı gerektirmektedir.

Bireyler arasındaki ilişki, bireyler arasında gerçekleşen etkileşim sürecine işaret etmektedir. Bu ortamda karşılıklı olarak birbirlerini etkilerler. Bu karşılıklı etkileşim daha sonra deneyime dönüşür. Oyunların çok önemli bir kısmı en az iki kişiyle oynandığı için, öncelikle etkileşim oluşmaktadır. Gerçekleşen bu etkileşim karşılıklı diyaloga ve iletişime yol açmaktadır. Oyundaki çeşitli sembol ve davranışlar, anlatılmak istenen düşünceleri sembolize ederler. Bu sembolik anlatım tarzı, çeşitli toplumsal ve ekonomik olaylarla irtibatlı detaylar oluşturur. Zaten toplumu oluşturan bireyler, zihinlerinde tasarladıkları kurguları oyun aracılığıyla birbirlerine aktararak iletişimi sağlamaya çalışırlar. Oyunu oluşturan farklı motif ve davranışlar, anlatılmak istenen duygu ve düşünceleri sembolize eder. Bu sembolik anlatım şekilleri, farklı toplumsal ve ekonomik olaylarla ilgili durumlardan teşekkül etmektedir. Toplum meydana getiren bireyler zihinlerinde tasarlanan çeşitli kurguları oyun aracılığıyla başkalarına aktararak iletişimi gerçekleştirmeye çalışırlar (Sümbül, 1995: 37). Bu durum Amerikalı filozof ve eğitim kuramcısı John Dewey (1859-1952)'in de dikkat çektiği bir özelliktir. Ona göre oyun bireyin becerilerini geliştirmenin önemli araçlarından birisi ve nesnel gerçekliği anlamının vazgeçilmez yollarından birisidir. Bir başka söyleyişle, çocukların olayları değerlendirmeleri ve yeni davranışlar kazanmaları yahut mevcut davranışları pekiştirmeleri oyunla mümkün olmaktadır. Dolayısıyla oyun etkili bir etkileşim ve iletişim aracıdır (Blakely, 1994: 43).

4.4. Ritüel İşlevi

Ritüeller, sosyal uyum ve bütünleşmenin temelidir. Ritüeller, grubu bir arada tutan sembolik sistemin en önemli unsurlarından birisidir. Toplumsal dayanışmanın gelişmesi ve bu dayanışmanın topluluk bilincini yükseltmesi ritüeller sayesinde mümkün olmaktadır. Ritüelin gereği olarak uyum ve denge içerisinde tekrarlanan ritmik hareketler, topluluk mensupları arasında birlik ve beraberlik düşüncesini güçlendirir (Karaman, 2010: 232). Ayrıca ritüeller aynı zamanda kadim değerlerin ve geleneğin devam etmesine katkı sağlarlar. Bu arada da yeni değer yargılarının oluşmasına yol açabilirler. Oyun ile ritüel arasında güçlü bir ilişki vardır. Esasen her ritüel aynı zamanda kolektif bir oyundur. Huizinga, ritüel ile oyun arasındaki ilişkiyi detaylı bir şekilde incelemiştir. Huizinga'ya göre, kutsal amaçlarla bir araya gelen bireyleri o ritüel ortamından ayırmak çok zordur. Esasen o alan kolektif bir ritüel ortamını temsil etmektedir ve insanlar bu ritüele dahil olmuşlarsa ondan ayrı düşmek istemez, birlikliliklerini daha uzun süre devam ettirmek isterler. Oyun ile kutsal bir faaliyet olan ritüel arasında şekil açısından neredeyse hiç fark yoktur. Ritüellerin gerçekleştiği arena, tapınak, sahne, perde, mahkeme, oyun masası, sihirli çember vb yerler, tüm bunlar biçim olarak oyun alanını çağrıştırırlar (Huizinga, 2015: 27). Ritüeli kutsal oyun, oyunu ise kutsal olmayan ritüel olarak isimlendirmek yanlış olmaz. Kutsal oyunlarda, yani ritüel niteliğindeki şenliklerde, büyü, bolluk ve bereket seremonileri iç içe geçerler. Bu tür oyunlar güçlü-zayıf, iyi-kötü, bolluk-kıtlık, ak-kara, eski-yeni, yaz-kış gibi zıtlıklar temelinde kurulmuştur. Örneğin ritüel nitelikli oyunların bazıları yaz-kış baharın coşkuyla karşılanmasıyla irtibatlıdır (Şener, 1998: 23). Örneğin Isparta bölgesinde kışın çok şiddetli geçtiği zamanlarda, kışın soğğunun yumuşaması ve baharın erken gelmesi amacıyla oynanan "Poyrazın oğlu, Karayelin kızı" ritüeli bu kapsamdaki oyunlardan birisidir (ISTAM, 2019: 135).

4.5. Eğlendirme İşlevi

Serbest zaman etkinlikleri ile oyun arasında güçlü ve doğrusal bir ilişki vardır. Serbest zaman faaliyetlerinin temeli büyük oranda oyuna dayanmaktadır. Önemli bir serbest zaman etkinliği olan geleneksel oyun, bazı zamanlar bir spor türü olarak, bazen de bir dans veya tiyatro oyunu olarak yahut tüm bunların ötesinde tamamen insanın yaratıcı gücünden beslenen bir etkinlik olarak açığa çıkmaktadır (Karaküçük, 1999: 250). Serbest zamanlarını geleneksel oyunlarla değerlendiren bireyler, bu sırada becerileri olan alanda kendilerini daha da geliştirme imkânı da elde etmiş olurlar. Örnek vermek gerekirse, çocuk yaşlarda mahallede akranlarıyla futbol oynayıp da yetişkin yaşlara eriştiğinde çok başarılı futbolcu olmuş kişilerin hikâyeleri oldukça bildik konulardan birisidir. Veya bir oyun sürecinde sesinin sanatsal değerini keşfeden kişilerin sonraki yıllarda başarılı bir ses sanatçısı olduğuna ilişkin hikâyeler de pek sık işitilenler arasındadır.

5. GÜNÜMÜZDE OYUN VE OYUNCAK

Dünden bugüne uzanan süreç içerisinde oyunun anlamında ve işlevinde önemli düzeyde değişimler gerçekleştiği gibi, oyuncağın şeklinde ve niteliğinde de önemli değişimler gerçekleşti. Toplumsal değişim ve dönüşümler oyunun anlam ve işlevini, bilimsel ve teknolojik gelişmeler ise oyuncağın şeklini ve niteliğini değiştirdi veya mevcuttakilere ilaveten yeni oyuncaklar oluşturulmasını mümkün hale getirdi. Örneğin topaç, misket veya aşık birer oyuncak türü olarak dijital oyunlardan çok farklı boyutta yer aldıkları gibi; seksek veya araba yarışı oyununun işlevlerinin de birbirlerine oranla çok farklı olduğu ve hatta yerine getirdikleri işlevler itibarıyla pek çok açıdan

karşıt oldukları açıktır. Oyunun ve oyuncuğun tarihinde niceliksel ve niteliksel farklılaşmalar kesintisiz devam etmiş olsa da, oyunun ve oyuncuğun insanlık tarihinin ayrılmaz parçası olduğu gerçeği hep aynı kalmıştır. Kemik parçalarıyla, taşlarla ya da kilden yapıp kurutulan şeylerle oynanan oyunlardan hareket ederek ifade etmek gerekirse, yaşanan çevrede kolaylıkla bulunabilen bu basit malzemelerin insanlığın ilk oyuncakları olduğu kesindir. Mekanik oyuncak olarak adlandırılacak ve hareket edebilen bir sisteme sahip oyuncakların tarih sahnesine çıkışı ise şüphesiz söz konusu basit oyuncaklar kadar eski değildir. Görece gelişmiş bu oyuncaklar için en azından avcı-toplayıcı toplumdan yerleşik ya da yarı-yerleşik yaşam biçimine geçmiş olmak gerekli gibi gözükmektedir. Böyle olduğu içindir ki, tarım döneminin içinde yer alan ve yerleşik hayata geçilmeye başlanan Kalkolitik Çağ'dan (MÖ. 5000-3000) itibaren gerek Anadolu'da gerekse dünyanın diğer bazı yerlerinde tekerlekli araba olarak tanımlanabilecek bazı oyuncaklara rastlanmıştır. Mardin Kızıltepe'de bulunan ve Kalkolitik Çağ'a tarihlenen oyuncak araba, ya da Şanlıurfa Soğmatar'da ortaya çıkan oyuncak araba Anadolu topraklarında mekanik oyuncakların tarihi konusunda önemli ipuçları vermektedir (Uhri, 2018: 50). Tabii ki oyuncakların değişimine yansıyan gelişmelerin sebebi sadece teknolojik düzeyde yaşanan gelişmeler değildir. Medeniyetlerin sosyo-kültürel yapılarındaki değişimleri de oyuncakların görünüşlerine etkide bulunmuştur. Yaklaşık iki milyon yıl önce başladığı düşünülen ve on bin yıl önce sona eren Paleolitik çağda (Yontma Taş Devri) bir taş parçası bebeği simgeleyebilirken, Tunç Çağında (MÖ 3000-1000) artık elleri, ayakları, başı ve gözleri olan bebekler vardır. Fakat bu yeterli değildir; binyıllar süren teknolojik ve sosyo-kültürel değişim neticesinde Klasik Yunan ve Roma dönemlerinde bu bebekler gerçek hayattaki gibi ellerini ve ayaklarını hareket ettirebilen, elbiseli ve renkli oyuncak bebeklere dönüşmüştür (Aslan, 2019: 14).

Oyuncaklar imal edildikleri zamanın zihniyetini yansıttığı gibi, sahip olunan bilim ve teknolojinin seviyesine de işarette bulunurlar. Dolayısıyla her oyuncuğun, zamanın ve kültürün nitelikleri için bir ayna görevi gördüğü söylenebilir. Zira oyun da, oyuncak da toplumun özünü, içyapısını, değerlerini yansıtmaktadır. Bu sebeple oyuncakları toplumun kimlik kartı kabul etmek mümkündür. Toplum gelişip dönüşürken, oyuncak da toplumla beraber değişmiş ve dönüşmüştür. Bu itibarla Ortaçağda oyuncakların ok ve yayla, kılıçla, atla, kağıt ile ilgili olmasına karşılık, bugün ise mobil telefonla, uzayla, lazer silahlarla ilgili olması anlaşılabilen bir durumdur. Bir kültür veya toplum anlaşılacak isteniyorsa, o toplumda yaygın olarak kullanılan oyuncakları dikkate almak çok şeyler öğretecektir. Çünkü toplumdaki teknolojik gelişim seviyesi, toplumsal cinsiyet rollerinin durumu, güç ilişkileri, inanç ve değerleri doğrudan oyuncaklarda ortaya çıkmaktadır. Bahsedildiği üzere en eski oyuncaklar doğada kolaylıkla bulunabilen taş, kemik, kil ve tahtadan imal edilmişti. Bu durum, o günün olmayan bilim ve teknolojisinin doğal sonucudur. Sonra bu oyuncaklara kumaşlar eklendi. Çünkü insanlık kumaş imal etmeye başladı. Daha sonra işlenmiş demirden oyuncak hayvanlar yapılmaya başlandı. Zira artık demir işlenebilen bir madendi. 19. yüzyılın ilk çeyreğinde bebekler ilk kez porselenden yapılmaya başlandı. Sanayi devrimi yıllarında oyuncak imalinde metal daha yoğun ve daha detaylı işlenmiş bir şekilde kullanılmaya başlandı. Plastik oyuncaklar ise 20. yüzyılın üretim araçlarının ve malzemelerinin gelişim düzeyini yansıtmaktadır (Niemann, 1991: 58). Yirminci yüzyıl elektronik oyuncakların, daha sonra dijital oyuncakların imal edildiği bir çağ oldu. Tüm bunlar olurken oyun anlayışı da değişip, dönüştü. Uzun bir tarih boyunca oyuna bizzat katılan ve içinde yaşayarak gerçekleştiren insan, elektronik çağ ile birlikte oyunu ekranda izlemeye başladı. Pasif bir izleyici konumuna geçti. Dijital dönemde oyuna tekrar eşlik etmeye başladıysa da bu sefer mekân, zaman, kimlik değişti ve her şey cam ekranda olup bitmeye başladı.

Sanayi devrimi birçok şeyin başlangıcı olduğu gibi, oyuncak üretim ve anlayışında da önemli bir değişim ve dönüşüm eşiği oldu. Oyuncakların şekilleri değiştiği gibi, üretim biçimleri ve anlamları da kökten değişikliğe uğradı. Makine üretimine geçişle birlikte oyuncaklarda seri üretime geçildi. Birbirinin aynısı olan oyuncaklar üretilmeye başlandı. Hâlbuki önceleri her oyuncak biricikti; özel bir emeğin ürünüydü. Her oyuncuğun bir üretim hatırası vardı. Oyuncuğun seri üretimi, oyuncuğu ticari meta haline getirdi. Oyuncak parayla alınan bir şey haline geldi ve genel manada ucuzladı. Ucuzladığı için de "oyuncak" sözcüğü, değersizliği de ifade etmeye başladı; işe yaramaz, kıymeti olmayan, önemsenmeyen şeyler "oyuncak" olarak isimlendirilmeye başlandı. Bu önemlidir, çünkü artık oyuncak insan için geçerli olan işlevlerinin çoğundan sıyrıldı; sıradan bir metaya dönüştü. Önceki zamanlarda ancak çok maharetli zanaatkarların imal edebileceği ve çok özel kişilerin sahip olabileceği oyuncaklar herkesin satın alabileceği ürünlere dönüştü. Ucuzladığı için de her çocuğun birçok oyuncuğu oldu, ama toplamda hepsi önceleri elde imal edilen bir oyuncuğun değerine ve işlevine erişmenin çok gerisinde kaldı. Önceleri büyükler veya çocuğun kendisi tarafından imal edilen oyuncak, çocuk için çok kıymetliydi. Oyunlarını onunla oynar, onunla dünyayı keşfeder, onunla toplumsallaşırdı. Makine üretiminin yaygınlaştığı 20. yüzyılda oyuncakların kullanım değerleri çok düştü, çünkü kimlikleri kalmadı. Çocuğa özgü ve özel olmaktan çıktı. Bu sebeple, bir çocuğun

bulunduğu bir evde onlarca ve hatta yüzlerce oyuncak olmasına rağmen, çocuk için hiç birinin özel bir değeri yok. Hepsinden çabucak bıkmıyor ve kolaylıkla terk edebiliyor. Zira oyunlar tat vermiyor, çocukların toplumsallaşmaları açısından oyun ve oyuncak yetersiz kalıyor.

20. yüzyıldaki oyuncak kültürü öncekileriyle karşılaştırıldığında yeni olan çok önemli özelliklerden birisi de “lisanslı oyuncak” anlayışına geçilmiş olmasıdır. Sinema ve televizyonun yaygınlaşması lisanslı oyuncak anlayışının oluşmasına ve yaygınlık kazanmasına yol açmıştır. Lisans, telif hakkına sahip tarafın tescil edilmesini sağlarken, oyuncakın asıl sahibinin kim olduğunu da resmen ifade etmiş olmaktadır. Sanayi devrimi sonrasında ticari bir metaya dönüşen oyuncak, lisans özelliğiyle ticari metalığını da resmen tescillemiştir. Artık her oyuncakın görünmeyen bir sahibi vardır; bir oyuncakla ancak ona verilen ücret karşılığında sahip olunabilir. Dolayısıyla artık, çocuk için her bir oyuncak emanettir. Başkasından emanet alınan bir üründür.

Tarihteki ilk lisanslı oyuncak, 20. yüzyılın başlarında “Ideal Toy Company” şirketi tarafından üretilen ve ismini ABD başkanı Theodore Roosevelt’in verdiği “Teddy Bear” isimli oyuncak olmuştur. Teddy Bear pelüş bir oyuncak olup “oyuncak ayı” anlamı taşımaktadır. Teddy Bear bir başlangıç oldu. Takip eden dönemde sinema ve televizyonun gelişimine bağlı olarak film karakterlerinin de oyuncakları üretilmeye başlandı. Bu oyuncaklar da lisanslı oyuncak kategorisinde yer aldı. Oyuncak yapılan ilk aksiyon karakteri, “G. I. Joe” isimli, erkeksi ve genelde militarizm, macera, avcılık gibi özelliklere sahip karakterdir. Bu oyuncak ilk kez 1964 yılında Amerikalı “Hasbro Oyuncak Şirketi” tarafından üretilmiştir. Önemli olan lisanslı oyuncaklar döneminde yaşananların bireysel ve toplumsal kapsamıdır. Oyuncakı tescil ettiren her şirket, daha çok satabilmek için oyuncakının albenisini oldukça abarttığı reklamlar yapmaya başladı. Oyuncakın ne kadar önemli, işlevsel ve değerli olduğu konusunda çocukları ve ebeveynleri ikna etme çabası yürütülmeye başlandı. Bunda da büyük oranda başarılı olundu. Böylelikle ailelerin paralarının önemli bir kısmı bu oyuncaklara akmaya başladı. Oyuncak üreten şirketler zenginleşirken, hane halkının ödemeler listesine yeni bir şey daha eklenmiş oldu. Fakat daha önemlisi, çocuklar tüm tarih boyunca yaptıkları gibi oyuncakla oynamak yerine, oyuncakla sahip olmayı arzulamaya başladılar. Oyuncak, oynanan bir şey olmaktan çıkıp sahip olunan bir şey haline geldi. Çocuklar, doyumsuz bir şekilde, daha çok oyuncak almanın özlemiyle yaşar hale gelmeye başladılar. Evler oyuncaklarla doldu, ama bu oyuncaklar çocuklar için yerine getirmeleri gereken temel işlevleri pek yerine getiremediler.

Bugün itibarıyla insan ilişkilerinde, toplumsal kurumlarda, inanç ve değerlerde, araç ve gereçlerde, bireysel ve toplumsal yaşamda geçmişe oranla çok şey değişti. Özellikle ulaşım ve iletişim teknolojisinin gelişmesi ve yaygın kullanımını mümkün hale getirmesi açısından oldukça ucuzlaması, insanlığın dünya algısını temelden değiştirdi. Artık küresel bir köyün sakinleriyiz. Zamanın imkân ve şartlarının her yeri ve her şeyi aynılaştırdığı bir dünyada yaşıyoruz. Dijital teknoloji bireysel ve toplumsal yaşamın ekseninde yer alıyor. Aile yapısı, komşuluk ilişkileri, çalışma koşulları, yaşanan mekânın tasarımı, eğitim araç ve gereçleri, serbest zaman faaliyetlerinin niteliği ve niceliği vb. her şey değişti. İnsanlık tüm tarihi dikkate alındığında zihin dünyasıyla, yaşama stiliyle, birbirleriyle olan ilişkilerinin niteliği ve seyri ile adeta başka bir boyuta geçti. Elbette ki bu değişim ve dönüşümden oyun ve oyuncak anlayışı da etkilendi. Hatta etkilenmeyi aşan bir boyuta evrildi çünkü çocuk anlayışı değişti. Bu günün dünyasında egemen olan çocuk tipi, kapitalizmin üretim-meta ilişkilerinin etkilerinde şekillenmektedir. Geline an itibarıyla özelde çocuk, genelde tüm bireyler “tüketim çarkının taleplerine uygun olarak kolay şekillenebilen, can sıkıntısı içinde olan, tatminsiz, mutsuz, hazırıcı; tüketim, marka, kimlik üçgeninde tükettikçe rahatlayan; gerçekte yetişkinlerden çok da farklı olmayan küresel, kapitalist paradigmanın kodlarına uygun yeni bir” (Sormaz, 2012: 94) kişiliğin temsilcileri oldular. Çocuğun geleneksel toplumdaki değeri değişti; üretime, aile içi faaliyetlere katkı sağlayan veya potansiyel açıdan böyle olması beklenen çocuğun yerini tüketen ve yaşamayı tüketmek zanneden ve bu sebeple insan ilişkilerine, değerlere ve eşyaya sadakati kalmamış çocuk tipine geçildi. Esasen çocuğun bu durumu yetişkinlerin zihin dünyalarını, yaşama stillerini yansıtmının ötesinde değildir. Çocuk her şeyi ile seküler, materyalist, bencil, hedonist ve tamamen tüketimin esas olduğu bir dünyanın nesnesidir. İnal’ın tespitleriyle ifade etmek gerekirse, bugünün çocuğunu her geçen gün daha fazla kuşatan dünyanın ön gördüğü çocuk “okulda itaatkâr öğrenci, reklam sektöründe ve diğer alanlarda erotik nesne, tüketim pazarı için verimli bir müşteri, uhrevi alanın küçük dindarı, atölyelerin uslu çırağı, sokakların minik fahişesi, her savaşın zorunlu mültecisi... olmaya tüm hızıyla devam etmektedir” (İnal, 2007: 36).

Küresel bir dünyada yaşıyoruz ve küreselleşmenin benzeştirici etkisi kendini çocuk anlayışında çok güçlü şekilde ortaya koyduğu gibi, oyun ve oyuncak anlayış ve biçiminde de ortaya koymaktadır. Bazen itiraz seslerinin yükseldiğine tanık olursa da, doludizgin ilerleyen tüketim çılgınlığının nesnesi haline gelmiş çocuklar aynı tarz oyuncakların evreninde egemen küresel kültürün bağımlıları ve her yaş döneminde bu egemen kültürün müşterisi

rolünü sürdürecektir bir yaşam tarzının mensupları olmuşlardır. Bir yanda oyuncaklar ve diğer yanda filmler ve dijital oyunlar çocukları tüm benlikleriyle kuşatmış durumdadır. Türkmen'in çizgi filmler ekseninde dile getirdiği tespitler, sürecin ve gidişatın amacını resmeder niteliktedir: “Çizgi filmler sadece çizgi film olarak kalmamakta, izleyici kriterlerinin çokluğu ile doğru orantılı olarak sinemasal televizyon sektöründen başka alanlarda da kendilerini göstermektedir. Beğenilen pek çok çizgi karakter, kırtasiyeden tekstile, müzikten mobilyaya kadar birbirinden farklı pek çok alanda karşımıza çıkmaktadır” (Türkmen, 2012: 141).

Küreselleşme mekânları da değiştirdi. Binlerce yıldır çocuğun toplumsallaştığı en önemli yaşam alanlarından birisi olan ve aynı zamanda oyunun doğal çevresini oluşturan “sokak” yok oldu. Tunç, Türkiye özelinde bireysel ve toplumsal hayatın yakın geçmişini anlatan kitabında 70’li yılların sokağında şöyle söz etmektedir: “İster apartmanlarda, ister bahçeli evlerde yaşasınlar, tüm çocuklar için ‘sokağa çıkmak’ deyimini vardı. Hâlâ var, ama sokaklar çok değişti, üstelik eskisi gibi güvenli de değil. Sokağa çıkmak tanımlanmış bir özgürlüğe adım atmak demektir. Okuldan gelince sokağa çıkılır, akşam olup hava kararana, anneler yemeğe çağırana kadar, kan ter içinde sokakta oynarlardı. Yaz tatillerinde sokağa çıkmak ise, bütün bir günü sokakta geçirmek demektir” (Tunç, 2011: 10-11). Sokak, çocuğun evden sonra tanıdığı ve içinde yaşadığı ikinci önemli mekândı. Sokak, bireyin kültürel kimliği okuyabileceği, toplumsal hayatı gözlemleyip ilk katılım girişimlerini gerçekleştirebileceği en iyi mekânlardı. Çocuk ile yetişkinin doğrudan iletişim ve etkileşim içerisinde bulunduğu yer olan sokak, çocukların doğal çevreyi tüm unsurlarıyla tanınmasına da ciddi katkı sağladı. Çocuklar, bitkileri, ağaçları, böcekleri veya eğer varsa hayvanları sokakta görür ve bilir. Sokak, bünyesinde barındırdığı farklılıklarla ve sürprizler sebebiyle çocuklar için her zaman çekiciydi. Bunlara ek olarak birbirinden farklı hayatlara ev sahipliği yapan sokaklar, kentlerin yaşam damarlarını da meydana getirmekteydi (Çakırcı-Özservet, 2015: 267-268). Bu özellikleri sebebiyle bazı araştırmacılar tarafından sokak, çocuğun dikkatli bir şekilde dünyayı keşfettiği yer olarak nitelenmiştir. Bunlara göre sokak, evin sıcak ve güven verici ortamından sonra adım atılan ve hem belirsizliği hem de sınırsızlığı ile heyecan verici oyunlara ve yeni bireylerle tanışmalara fırsat veren özel bir mekândı. Öncelikle komşular ve bunlarla yürütülen komşuluklar, bahçeler ve ağaçlar, arkadaşlar, bakkal, simitçi, kasap derken yaşandıkça sokağın sınırları büyür, belirsizlikler azalır. Bir şeye anlam verememenin sebep olduğu güvensizlik duygusunun yerine zamanla özgüven oluşurdu (Bayraktar, Akyol ve Yücel, 1994: 43).

Kapitalist seri üretim, küreselleşme, tüketim bağımlılığı, oyunların ve oyuncakların şekillerini değiştirmekle kalmayıp mekânlarını da değiştirdi. Bugün çocukların oyunları bedensel hiçbir aktivitenin gerçekleşmediği ekranlarda başlayıp sona ererken, oyunun temel figürleri olan oyuncaklar ise tüketim kültürünün ürünleri olmanın ötesinde küresel dünyanın değerlerini temsil eden karakterler olarak anlam kazanmaktadır. Çocuklar ekranlarda Süperman’leri, Ninja Kaplumbağa’larını, Batman’leri, Ben 10’ları, Transformers’ları, Barbie bebekleri, Winx Club’ları ve bunların filmlerini izlerlerken sürekli yeniden inşa edilmektedirler. Kapitalist pazar tarafından bilinçli bir şekilde niteliği ve biçimi değiştirilen oyun, bireylerin sadece yaratıcılıklarını değil, tecrübelerini katarak oluşturdukları oyunun o büyük yapıyı da bozmuştur. Bugün, grup halinde oynanan oyunların yerini bireysel oyunlar, sokakta oynanan oyunların yerini ise oyun salonları aldı. Bireyler yalnızca açık hava oyunlarına değil, toplumsallaşmanın ve toplumsal hayatın en önemli mekânlarından birisi olan sokak kültürüne de uzak kaldılar. Öte yandan, seyirlik halk oyunlarının yerini ücretli tiyatrolar, meddahın yerini ise standup aldı. Yalnızca eğlenmek için ya da çok küçük bir iddia için oynanan basit bahis oyunları da yerlerini büyük çaplı kumarhanelere terk etti. Oyunun ve oyuncağın bir tüketim nesnesine dönüşmüş olması, oyunun ve oyuncağın kültür endüstrisinin üretim unsuru haline gelmesi, oyun ve oyuncağın tüm tarihte egemen olan işlevlerini kökten değiştirmiştir. Artık oyun ve oyuncak, geleneksel rollerini ya hiç yerine getirmiyor ya da kısmen yerine getirse bile daha çok tüketilen ve her yenisini bir başka yenisinin takip ettiği bir kısır döngüyü temsil ediyor. Oyuncaklar satın alınıyor, üstelik ne zaman nasıl bir oyuncak alınacağına oyuncu adayları değil, oyuncakları üretenler karar veriyorlar. Ne zaman neyin oynanacağına, nasıl oynanacağına ve oyundan ne beklenmesi gerektiğine karar verenler de onlar.

6. SONUÇ

Oyun ve oyuncak insanla birlikte hep var oldu. İnsan oyun kurguladı, oyuncak imal etti; oyun ve oyuncak ise insanı inşa etti. Çünkü oyun ve oyuncak insanın toplumsal bir varlık olmasının gereğine uygun olarak gereken toplumsallaşmaya katkı sağladı. Çocuk, oyun ve oyuncak üzerinden yetişkinlik dönemi rollerine hazırlandı. Oyun içinde ve oyuncak üzerinden diğer insanlarla anlaşmayı, yardımlaşmayı, arkadaş/dost olmayı, mücadele etmeyi, amaçlı olmayı, amaca uygun davranmayı, tartışmayı, kavga etmeyi, barışmayı, problem çözme... öğrendi. Bu geçmişinin uzunluğu bilinmeyecek kadar çok uzun bir tarih süresince hep böyle devam etti.

Sanayi devrimi birçok şeyin başlangıcı olduğu gibi, oyuncak üretim ve anlayışında da önemli düzeyde gerçekleşen değişim ve dönüşümlerin büyük eşiklerinden birisi oldu. Makine üretimine geçilmesiyle oyuncakların şekilleri değiştiği gibi, üretim biçimleri ve anlamları da kökten değişikliğe uğradı. Makine üretimi ile birlikte oyuncularda seri üretime geçildi. Birbirinin aynısı olan oyuncaklar üretilmeye başlandı. Hâlbuki önceleri her oyuncak biricikti; özel bir emeğin ürünüydü. Her oyuncakın bir üretim hatırası vardı. Bu sebeple her oyuncak çok kıymetliydi. Oyuncakın seri üretimi, oyuncak ticari meta haline getirdi. Oyuncakın değerini düşürdü. Oyuncak, oynanan bir şey olmaktan çıkıp, sahip olunan bir şey haline geldi. Fakat daha önemlisi, çocuklar tüm tarih boyunca yaptıkları gibi oyuncakla oynamak yerine, oyuncakla sahip olmayı arzulamaya başladılar. Çocuklar, doyumsuz bir şekilde, daha çok oyuncak almanın özlemiyle yaşar hale gelmeye başladılar. Evler oyuncaklarla doldu, ama bu oyuncaklar çocuklar için yerine getirmeleri gereken temel işlevleri pek yerine getiremediler. Çok daha önemlisi çocuğun geleneksel toplumdaki değeri değişti; üretime, aile içi faaliyetlere katkı sağlayan veya potansiyel açıdan böyle olması beklenen çocuğun yerini tüketen ve yaşamayı tüketmek zanneden ve bu sebeple insan ilişkilerine, değerlere ve eşyaya sadakati kalmamış çocuk tipine geçildi.

Sanayi devrimini takiben yaşanmaya başlanan elektronik dönem ile inşalar sinema ve televizyon gibi geleneksel iletişim araçlarıyla tanıştı. İletişim tek taraflı hale geldi. İnsan özne olmaktan, iletişimin nesnesine dönüştü. Uzun bir tarih boyunca oyuna bizzat katılan ve içinde yaşayarak oyuna hayat veren insan, elektronik çağ ile birlikte oyunu ekranda izlemeye başladı. Pasif bir izleyici konumuna geçti. Oyunun ve oyuncakın bir tüketim nesnesine dönüşmüş olması, oyunun ve oyuncakın kültür endüstrisinin üretim unsuru haline gelmesi, oyun ve oyuncakın tüm tarihte egemen olan işlevlerini kökten değiştirdi. Artık oyun ve oyuncak, geleneksel rollerini ya hiç yerine getiremez, ya da kısmen yerine getirse bile daha çok tüketilen ve her yenisini bir başka yenisinin takip ettiği bir kısır döngüyü temsil etmeye başladı.

Elektronik dönemi takip eden dijital dönemde ve internetli zamanlarda her şey sanallaşırken, gerçek buharlaşıp yok oldu. Dijital dönemde sanallık salgını ontolojik açıdan mekânı, zamanı, kimliği değiştirdi ve her şey cam ekranda olup bitmeye başladı. Yok olmayan gerçeği ise sanallığın evreninden ayırıştırmanın ölçü ve ilkeleri kayboldu. İnsanlığın ontolojik, epistemolojik ve moral gerçekliği temelden değişti. Ontolojik anlam, sanal bir kurguya; epistemolojik güven, sonu gelmez bir kuşkuya; moral erdem sorumsuzluğa kurban oldu. Oyun, insanın bazı sorunlarının çözümüne katkı sağlayan bir araç olmaktan çıkıp, insanlığın ortak sorunu haline geldi. Birçok kişi için oyun demek, bağımlılık demek oldu. İnsan, mevcut sorunlarını çözemediği gibi mevcuttakilerine ilave yeni sorunların nesnesi oldu. İnsanın nesneleşmesi olanca hızıyla büyüyüp derinleşirken, öznelişmesinin ise gittikçe sığılaşıp daraldığı bir sürece girildi.

Bugün itibarıyla zamanın imkân ve şartlarının her yeri ve her şeyi aynılaştırdığı bir dünyada yaşıyoruz. Dijital teknoloji bireysel ve toplumsal yaşamın ekseninde yer alıyor. Aile yapısı, komşuluk ilişkileri, çalışma koşulları, yaşanan mekânın tasarımı, eğitim araç ve gereçleri, serbest zaman faaliyetlerinin niteliği ve niceliği vb. her şey değişti. İnsanlık, tüm tarihi dikkate alındığında zihin dünyasıyla, yaşama stiliyle, birbirleriyle olan ilişkilerinin niteliği ve seyri ile adeta başka bir boyuta geçti. Elbette ki bu değişim ve dönüşümden oyun ve oyuncak anlayışı da etkilendi. Bazen itiraz seslerinin yükseldiğine tanık olunsada, doludizgin ilerleyen tüketim çılgınlığının nesnesi haline gelmiş çocuklar aynı tarz oyuncakların evreninde egemen küresel kültürün bağımlıları ve her yaş döneminde bu egemen kültürün müşterisi rolünü sürdürecektir bir yaşam tarzının mensupları oldular. Bugün çocukların oyunları bedensel hiçbir aktivitenin gerçekleşmediği ekranlarda başlayıp sona ererken, oyunun temel figürleri olan oyuncaklar ise tüketim kültürünün ürünleri olmanın ötesinde küresel dünyanın değerlerini temsil eden karakterler olarak anlam kazanmaktadır.

Sürmekte olan ve insanlığın farklılığa dayalı tüm zenginliklerini yok eden, her şeyi aynılaştıran küreselleşme mekânları da değiştirdi. Binlerce yıldır çocuğun toplumsallaştığı en önemli yaşam alanlarından birisi olan ve aynı zamanda oyunun doğal çevresini oluşturan “sokak” yok oldu. Hâlbuki sokak, çocuğun evden sonra tanıdığı ve içinde yaşadığı ikinci önemli mekândı. Sokak, bireyin kültürel kimliği okuyabileceği, toplumsal hayatı gözlemleyip ilk katılım girişimlerini gerçekleştirebileceği en iyi mekânlardı. Çocuk ile yetişkinin doğrudan iletişim ve etkileşim içerisinde bulunduğu yer olan sokak, çocukların doğal çevreyi tüm unsurlarıyla tanmasına da ciddi katkı sağlardı. Çocuklar, bitkileri, ağaçları, böcekleri veya eğer varsa hayvanları sokakta görür ve bilirdi. Bugünün çocukları ise ekranda gördüklerini dışarıdaki dünyanın ve gelecekte yaşayacakları hayatın örneği zannediyorlar. Her şeyin kurgu olduğunu, tüm gerçeklerin sanallaştığını fark etmiyorlar.

KAYNAKÇA

- Abt, C. C. (1970). *Serious games*. New York: The Viking Press.
- Ahioğlu, E. N. (1999). *Sembolik oyunların dört yaş çocuklarının dil kazanımına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Aksoy, B. (2014). *Erken çocukluk döneminde oyun ve oyunun gelişimsel katkıları: erken çocukluk döneminde oyun*. Ankara: Pegem Akademi.
- Aslan, A. (2019). *Erken tunç çağı batı anadolu'da oyuncaklar*. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Baker, U. (2011). *Yüzeysel bilim fragmanlar*. İstanbul: Birikim Yayınları.
- Bayraktar, N., Akyol, E. ve Yücel, Ç. (1994). Bir mekân: Atatürk çocuk yuvası-umay pavyonu. *Mimarlık Dergisi*, (260), 43-46.
- Blakely, K. S. (1994). Parents Conceptions of social dangers to children in the urban environment. *Children's Environments*, 11(1), 16-25.
- Caillois, R. (2001). *Man Play and Games*. Champaign: Illinois Press.
- Caillois, R. ve Halperin, E. P. (1955). The structure and classification of games. *Diogenes*. 3(12), 62-75.
- Costikyan, G. (2002). I have no words & I must design: Toward a critical vocabulary for games. F. Mäyrä, (Ed.), *Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere: Tampere University Press, 9-33.
- Crawford, C. (2019). *The Art of Computer Game Design*, Erişim adresi: http://www.rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD_ArtComputerGameDesign_ChrisCrawford_1982.pdf, (13 Ekim 2019).
- Çakırer-Özservet, Y. (2015). Geleneksel çocuk oyunları için sokak temelli geleneksel oyun alanlarının yeniden keşfi. I. uluslararası Türk dünyası çocuk oyun ve oyuncakları kurultayı. Ankara: Pegem Akademi, 264-269.
- Çolakoğlu, H. (2015). Schiller'de oyun ve sanat bağlamında özgürlük kavramı. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, (34), 82-34.
- Diamond, J. (2016). *Düne kadar dünya*. C. Yücel (Çev.), Ankara: Akılçelen Kitaplar.
- Dönmez, N. B. (1992). *Oyun kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Elkind, D. (2011). *Oyunun gücü*. İstanbul: İmge Kitabevi.
- Ellis, A. (1973). *Humanistic psychotherapy: The rational-emotive approach*. New York: Three Rivers Press.
- Golden, M. (1993). *Children and childhood in classical athens*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Goldstein, J. H. (1994). *Toys play and child development*. New York: Cambridge University Press.
- Heljakka, K. (2008). Toy stroyes, design, play, display, adultexperiencewith designer. *Toys. The Nordic Conference on Experience*, 12-27.
- Huizinga, J. (2015). *Homo ludens*, O. Düz (Çev), İstanbul: Alfa.
- Hurwitz, S.C. (2002). For parents particularly: To be successful- let them play!. *Child Education*, 79(2), 101-112.
- ISTAM. (2019). *Yaşayan Tarih: Isparta*. Isparta: Süleyman Demirel üniversitesi Yayınları.
- İnal, K. (2005). Çocuksu masumiyetten plastik paradoksa oyuncuğun kısa tarihi, *Kebikeç Dergi*, (19), 253-276.
- İnal, K. (2007). *Çocuğun örselenen dünyası*. Ankara: Sobil Yayınları.
- Karaküçük, S. (1999). *Rekreasyon boş zamanları değerlendirme*. Ankara: Kırallı Matbaası.
- Karaman, K. (2010). Ritüellerin toplumsal etkileri. *SDÜ Fen Edebiyat Fakültesi Dergisi*, (21), 227- 236.

- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlilik ve güvenirlik çalışması*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Osmanpaşa Üniversitesi, Tokat.
- MEGEP. (2015). *MEGEP Mesleki Gelişim- Etkili İletişim*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
- Mısırlı, G. (2018). *Oyunun toplumsal ve kültürel işlevini yitirisi: gelenekselden dijital oyun kavramının yapısal dönüşümü*. Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Mynheer, N. (1988). *Tin toys*. London: Bostree.
- Niemann, H. (1991). *Oyuncağın gelişim tarihi*, B. Onur (Çev.), *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 24(1), 35-43.
- Phoneix, W. (2006). *Plastic culture: How japanese toys conquered world*. Tokyo: Kodansha International Ltd.
- Platon. (1998). *Yasalar*. C. Şentuna (Çev.), İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Salen, K. ve Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Schiller, F. (1999). *Estetik üzerine*, M. Özgü (Çev.), İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Sevinç, M. (2009). *Erken çocuk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa Yayınları.
- Smirnova, E. O. (2011). Character toys as psychological tools, *International Journal of Early Years Education*, 19(1), 35-45.
- Sormaz, F. (2012). *Çocukluk, Oyun ve oyuncak: Sosyo-kültürel analiz*. İstanbul: İkinci Adam Yayınları.
- Soyak, Ö. N. (1991). Sanatın Kaynağı Sorunu Oyun ve Dans. *Felsefe Dünyası Dergisi*, (2), 39-54.
- Sutton-Smith, B. (1986). *Toys as culture*. New York: Gardner Press.
- Sümbül, M. (1995). *Adana halk oyunlarının yapısal analizi*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Şener, S. (1998). *Tiyatronun kaynağına ilişkin kuramlar*. Ankara: Gündoğdu Yayınları.
- Tekin, A. (2016). Serbest zaman bağlamında oyun teorileri. S. Karaküçük (Ed.), *Rekreasyon Bilimi*. Ankara: Gazi Kitabevi, 47- 64.
- Tunalı, İ. (1979). *Estetik*. İstanbul: Cem Yayınları,
- Tunç, A. (2001). *Bir maniniz yoksa anneler size gelecek*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Türkçe Sözlük*. (2011). Ankara: Türk Dil Kurumu.
- Türkmen, N. (2012). Çizgi filmlerin kültür aktarımındaki rolü ve pepee *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 36(2), 139-158.
- Uhri, A. (2018). Yoksa bunlar oyuncak mı?. *Aktüel Arkeoloji Dergisi*. 65, 17-28.
- Verenikina, İ., Harris, P. ve Lysaght, P. (2003). Child's play: Computer games, theories of play and children's development, *IFIP Working Group 3.5 Conference: Young Children and Learning Technologies*, (34), 99-106.
- Yıldız, P. (2019). *Çocukluk çağında oyun, sanatta oyun*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.