

**SERAMİK SANATININ BİR ETKİLEŞİM
ARACI OLARAK OYUN VE OYUNCAK
BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ
VE YENİ ÖNERMELER**

Yüksek Lisans Tezi

Elif GÖNÜL İLTER

Eskişehir, 2016

**SERAMİK SANATININ BİR ETKİLEŞİM ARACI OLARAK OYUN ve OYUNCAK
BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ VE YENİ ÖNERMELER**

Elif GÖNÜL İLTER

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Seramik Anasanat Dalı
Danışman: Doç. Ezgi HAKAN VERDU MARTİNEZ**

**Eskişehir
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü
Eylül, 2016**

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Elif Gönül İLTER'in “**Seramik Sanatının Bir Etkileşim Aracı Olarak Oyun ve Oyuncak Bağlamında Değerlendirilmesi ve Yeni Önermeler**” başlıklı tezi **08 Eylül 2016** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Seramik Anasanat Dalı Yüksek Lisans** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : Doç. Ezgi Hakan VERDU MARTİNEZ

Üye : Doç. Dilek ALKAN ÖZDEMİR

Üye : Doç. Buket ACARTÜRK

Prof. Sıdika Sibel SEVİM
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÖZET

SERAMİK SANATININ BİR ETKİLEŞİM ARACI OLARAK OYUN ve OYUNCAK BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ VE YENİ ÖNERMELER

Elif GÖNÜL İLTER

Seramik Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, .Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ağustos, 2016

Danışman: Doç. Ezgi HAKAN VERDU MARTİNEZ

Tarih öncesi çağlardan günümüze kadar, gelişen üretim yöntemleriyle hayatın birçok alanında kullanılan seramik, insan hayatında önemli bir yere sahiptir. Seramik, tarih boyunca kullanım eşyalarının yanı sıra oyun, tören, tapınma ve iletişim amaçlı çeşitli objelerin yapımında kullanılmış, oyun ve oyuncak yapımında insanın öğrenme, eğlenme ve tapınma gibi güdülerine de yüzyıllar boyunca cevap vermiştir. Doğada kolay bulunan, kolay şekil alan, pişirilerek dayanıklı hale getirilen çamur, insanın kendini rahat ifade edebildiği bir malzeme olarak, farklı medeniyetlerde farklı oyuncaklara dönüşmüştür.

Arkeolojik bulgulara göre çamur, zamanla artan çeşitliliğiyle tarih boyunca birçok oyun nesnesinde kullanılmıştır. Ait olduğu çağın özelliklerini yansıtan bu oyuncaklar, zaman içinde form, biçim, malzeme ve üretim şekli yönünden zenginlik kazanmıştır. Çağımızın gelişen endüstri ve teknoloji olanakları, oyuncak yapımında çamur dışında farklı malzemelerin kullanımını da gündeme getirmiştir. Günümüzde çağın gereksinimleri ve koşulları nedeniyle üretimi azalan ve yaygın olmayan seramik oyuncaklara, esin kaynağı olarak çağdaş sanatta rastlanmaktadır. Farklı sanat dallarında oyun ve oyuncağa yüklenen anlamlar, sanatçının oyun ile sanat arasında bağ kurduğunu ve çamurun oyun ve oyuncak malzemesi olabileceğini gösterir niteliktedir.

Bu araştırmanın konusu, insan hayatında tarih öncesi çağlardan günümüze kadar önem taşıyan seramik oyuncakların, seramik sanatında bir etkileşim aracı olarak irdelenmesidir. Bu bağlamda seramiğin sanatçı üzerinden, oyun ve oyuncak kavramlarıyla ilişkisi, literatür taraması ve sanatçı görüşmeleri ile incelenmiş olup; çağdaş seramik sanatındaki eserlerle

örneklendirilip, seramik oyuncaklara izleyici etkileşimi açısından yeni öneriler sunulmuştur. Araştırmanın sonucunda geçmiş dönem oyun ve oyuncaklarının sosyal etkileşimi canlı tuttuğu ve seramik sanatının da bu etkileşime katkı sağladığı görülmüştür.

Anahtar kelimeler: Seramik, Oyun, Oyuncak, Etkileşim, Çağdaş Sanat

ABSTRACT

THE EVALUATION OF THE CERAMIC ART AS A MEANS OF INTERACTION IN THE CONTEXT OF GAMES AND TOYS AND THE NEW PROPOSALS

Elif GÖNÜL İLTER

**Department of Ceramic Art Anadolu University, Graduate School of Fine Art Institute,
August, 2016**

Supervisor: Associate Professor Ezgi HAKAN VERDU MARTİNEZ

From the prehistoric ages until today, ceramic, which is used with the developing production methods in several fields of life, has the key position in human's life. Throughout history, besides the domestic things, it is used for game, celebration, worshipping and producing of various objects using for communication, also it has been an answer to human's motivation such as education, entertainment and worshipping for centuries. Clay that is founded easily in nature, shaped easily, being durable by firing turns into different toys in different civilizations being a material of human's relaxation.

According to the archaeological findings, clay is used for several game objects by increasing diversity with time throughout history. These toys which reflect the characteristics of the era where they belong, enrich in terms of form, shape, material and the way of producing. Developing industry and technological opportunities of our era, make the materials other than clay which are used for producing toys a current issue. Because of the necessities and conditions in today, the usage of ceramic toys decreased so we run into the ceramic toys at modern arts. The meanings of game and toys in different art branches, show us the connections between the art and the game and clay could be a game or toy material.

The main subject of this research, ceramic toys must be examined as a interaction means in ceramic art because of importance of the ceramic toys from prehistoric ages until today. In this context, from the point of the artist, the relation between the ceramic and the concept of the game and toy being investigated with the literature review and artist negotiations; illustrated with the works at modern ceramic art, new proposals are presented in the way of

the interaction between ceramic toys and audience. According to the research result, it is approved that toys and games belong to previous period keep alive the the social interaction and ceramic art has the supportive role in this interaction.

KeyWords: Ceramic, Game, Toy, Interaction, Modern Art

ÖNSÖZ

Bu tez çalışmasında önce oyun ve oyuncak kavramları incelenmiş olup, daha sonra bu kavramların sanat ve seramik sanatındaki yeri ve kullanımı etkileşim bağlamında araştırılmıştır. Araştırma, tez konusu kapsamında çalışan Türk ve yabancı sanatçılar ve bu sanatçıların eserleri ile örneklendirilmiştir. Aynı zamanda konu ile ilişkili olarak etkileşimsel seramik oyun ve oyuncaklara geleneksel oyuncaklar üzerinden yorumlarla yeni öneriler sunulmuştur.

Tez çalışmamın planlanması, araştırılması, yürütülmesi ve oluşumunda bilgi ve tecrübelerinden yararlandığım, yönlendirme ve bilgilendirmeleriyle çalışmamı bilimsel temeller ışığında şekillendiren ve her türlü ilgi ve desteğini esirgemeyen sayın hocam Doç. Ezgi HAKAN VERDU MARTİNEZ'e teşekkür eder saygılarımı sunarım.

Tüm eğitim hayatım boyunca maddi ve manevi türlü desteğini benden esirgemeyerek her zaman yanımda olan babam Nureddin GÖNÜL ve annem Emine GÖNÜL'e, çalışma sürecimde her türlü zorluğu benimle göğüsleyen sevgili eşim Orçun İLTER'e, desteğini, güvenini ve ilgisini her zaman hissettiğim ablam Özlem MAK'a ve varlığından ilham aldığım, hayatıma renk katan canım kızım Melis Ece İLTER'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

AMAÇ ve KAPSAM

Bu araştırmanın amacı, insan hayatında tarih öncesi çağlardan günümüze kadar malzeme olarak büyük önem taşıyan seramiğin, sanatsal anlamda bir etkileşim aracı olarak değerlendirilip, çağdaş seramik sanatında oyun ve oyuncak kavramlarıyla ilişkisinin ortaya konarak, ele alınmasıdır. Araştırmanın birinci bölümünde ilk olarak oyun kavramı incelenmiştir. Daha sonra çamurun, antik çağlarda oyuncak yapımında kullanılmış başlıca malzemeler arasında yer aldığına, zaman içinde oyuncak üretim malzemesinde görülen çeşitliliğe, dönemsel ayrımlarla dikkat çekilmektedir. Ayrıca bu bölümde, seramiğin, günümüzde oyuncak yapımında nasıl kullanıldığı, modern çağın estetik değerlerine ve malzeme olanaklarına göre nasıl şekil aldığı, örneklerle tespit edilerek incelenmiştir. Bunun için öncelikle oyuncaklar, tarih içindeki gelişimi ile araştırılmış ve seramiğin oyuncak üretiminde kullanımına dair örnekler bulunarak kronolojik sıralamaya göre belgelenmiştir; böylece seramiğin malzeme olarak tarih boyunca oyun ve oyuncak kavramlarındaki yeri ve önemi ortaya konmuştur.

Çamurla oynamanın, insanoğlunun çocuksu içgüdüsel eylemleri arasında yer aldığı bilinmektedir. Bu doğrultuda ikinci bölümde sanatçının yaratma sürecinde sınırlarını ve kurallarını kendisinin belirlediği ve yetkin olduğu bir alanda özgürce hareket ederek tıpkı oyun oynar gibi eserlerini keyifle yarattığı bu eylem, oyun-sanat ilişkisi bağlamında incelenmiştir. Ele alınan bu konu doğrultusunda eserlerinde oyunu kavram olarak yorumlayan ya da oyuncağı biçimsel olarak kullanıp, ana tema haline getiren seramik sanatçılarına yer verilmiştir. Burada sanatçıların yaratma süreçleri oyuna benzetilmiş, oyun ve yaratma sürecinde benzeşen yönler tespit edilip, değerlendirmeler yapılmıştır. Bu değerlendirmeler örneklerle sanatçı-oyun-seramik ilişkisindeki etkileşimi ortaya koymaya yardımcı olmuştur.

Üçüncü bölümde oyun ve oyuncak kavramları etkileşim kavramı ile ilişkisi yönünde incelenerek, günümüz koşullarında oyuncak seçimindeki ve oyun ortamlarındaki değişime dikkat çekilmektedir. Ayrıca etkileşim kavramı çağdaş sanat, seramik ve oyun üçgeninde incelenmiştir.

Bu araştırma sanat-oyun ilişkisini inceleyerek, sanatı oyun ve oyuncak bağlamında değerlendirirken, etkileşim aracı olarak sanat ve oyun arasındaki benzerlikleri tespit etmektedir. Bu açıdan elde edilen bulgular ışığında dördüncü bölümde araştırmacı tarafından

seçilmiş bazı oyunlardan yola çıkılarak bir sergi tasarlanmıştır. Konu olarak oyun kavramından hareketle arařtırmacının farklı bakışıyla seçtiđi oyun ve oyuncaklar yorumlanarak, oyunun temel dinamiđi olan etkileşim mantıđı etrafında izleyicilerin müdahale edip etkileşime girebileceđi bir sergileme biçimi önerilmiştir.

08.09.2016

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tez/proje çalışmasının bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumunda bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilmeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal tespit programıyla tarandığını ve hiçbir şekilde intihal içermediğini beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Elif GÖNÜL İLTER



İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
BAŞLIK SAYFASI.....	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ.....	vii
AMAÇ VE KAPSAM.....	viii
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	x
İÇİNDEKİLER	xi
GÖRSELLER DİZİNİ	xv
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. OYUN VE OYUNCAK.....	2
1.1. Oyun.....	2
1.1.1. Oyunun tanımı.....	2
1.1.2 Oyunun tarihçesi.....	8
1.1.3 Oyun kavramının farklı bilim dallarıyla ilişkisi.....	17
1.2. Oyuncak.....	19
1.2. Oyuncakın Tanımı.....	19
1.2.2. Oyun Oyuncakın Tarihsel Gelişim ve Değişimi.....	21
1.2.2.1. Antik çağda oyuncaklar.....	25
1.2.2.1.1. Çingiraklar.....	25
1.2.2.1.2. Düdük ve flütler.....	29

1.2.2.1.3. Topaçlar.....	32
1.2.2.1.4 Çember.....	34
1.2.2.1.5 Yoyo.....	35
1.2.2.1.6 Bebekler.....	36
1.2.2.1.7 Minyatür eşyalar.....	39
1.2.2.1.8 Minyatür figürler.....	44
1.2.2.2. Orta çağda oyuncaklar.....	49
1.2.2.3. 18. yüzyıl oyuncakları.....	52
1.2.2.4. 19. ve 20. yüzyıl oyuncakları.....	55
1.2.2.4.1. Endüstriyelleşme sürecinde oyuncak tasarımı	61
1.2.2.5. Dijital çağ ve 21. yüzyılda oyun kavramı	65

İKİNCİ BÖLÜM

2. SANAT - OYUN İLİŞKİSİ VE SERAMİK SANATI.....	74
2.1. Sanat Tarihinde Oyun.....	74
2.2. Çağdaş Sanat ve Oyun Kavramı.....	86
2.3. Çağdaş Seramik Sanatında Esin Kaynağı Olarak Oyun Ve Oyuncak Kavramları.....	89
2.3.1. Eserlerinde nesne olarak oyuncaktan esinlenen çağdaş seramik sanatçıları.....	89
2.3.1.1. Christina West.....	90
2.3.1.2. Deniz Pireci	91
2.3.1.3. Diana Farfan.....	93
2.3.1.4. Mariann Ban.....	94
2.3.1.5. İnel İnal.....	95
2.3.1.6 LuizaChrist	96
2.3.1.7. Maria Rubinke.....	96
2.3.1.8. Richard Slee.....	98

2.3.2. Çağdaş Seramik Sanatında Eserlerinde Oyunu Kavramsal Olarak Kullanan Sanatçılar.....	99
2.3.2.1. Jaime Hayon.....	99
2.3.2.2. Anne Streyke.....	100
2.3.2.3. Hasan Başkırkan.....	101
2.3.2.4. Ece Kanişkan.....	102

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. ETKİLEŞİM KAVRAMI VE OYUN.....	103
3.1. Etkileşim Kavramı Tanımı.....	103
3.2. Oyun Kavramının Etkileşim Kavramı İle İlişkisi.....	104
3.3. Etkileşim Aracı Olarak Oyuncak.....	109
3.4. Çağdaş Sanat-Seramik-Oyun Üçgeninde Etkileşim.....	110
3.4.1. Emel Şölenay.....	112
3.4.2. İnel İnal.....	113
3.4.3. Karsai Zsofia.....	114
3.4.4. Mürsel Koca.....	115

DÖRDÜNCÜ BÖÜM

4.ETKİLEŞİMLİ SERAMİK OYUNCAKLARA ÖNERİLER ve KİŞİSEL UYGULAMALAR.....	116
4.1. Oyun Küpleri.....	118
4.2. Seramik Topaçlar.....	121
4.3. Solo Test.....	123
4.4 .Misketler.....	127
4.5. Seramik Sek Sek.....	129
SONUÇ.....	132
KAYNAKÇA	134
ÖZGEÇMİŞ.....	132

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 1.1. Oyun Oynayan Kızlar Heykeli, Hellenistik Yunan M.Ö.330-300.....	8
Görsel 1.2: Senet Oyunu Tahtası,M.Ö.1390-1353 Antik Mısır Amentohep III.Dönemi,Brooklyn Müzesi, Amerika.....	9
Görsel 1.3: Mehen Oyunu Tahtası ve oyun parçaları, Antik Mısır Dönemi, Brish Museum.....	10
Görsel 1.4: Aşık Kemiği Örnekleri, Hellenistik Roma Dönemi, MÖ.330-MS 395, Eskişehir Eti Arkeoloji Müzesi.....	11
Görsel 1. 5: Aias ve Akhilleus Dama Oynuyor, MÖ 540 dolayları, Siyah figürlü üslup,61 cm.....	12
Görsel 1.6 : Roma Oyunu Tabula Rölyefi.....	13
Görsel 1.7: Duodecim Scriptorum Tablası, M.Ö.2.yüzyıl.....	13
Görsel 1.8: Cam, kurşun ve bronzdan tali taş örnekleri.....	14
Görsel 1.9: Türk Kahvesinde Mangala, 16.yüzyıl.....	16
Görsel 1.10: İki Osmanlı Kadını Mangala Oynuyor, 18.yüzyıl.....	16
Görsel 1.11: Topkapı sarayında Mangala Oynayan Kadınlar, 1737 İstanbul.....	16
Görsel 1.12: Mersin, Kanlı Divane’de bulunan 1000 yıllık Mangala Kayası.....	16
Görsel 1.13: Taş Misketler.....	22
Görsel 1.14: Aşık Kemikleri,Antik Yunan Dönemi M.Ö 5-3 yüzyıl	22
Görsel 1.15: Eski Mısır Tahta Oyuncaklar.....	23
Görsel 1.16: Eski Mısır Tahta Topaç.....	23
Görsel 1.17: M.Ö.2 yıllarına ait Kayseri’de bulunan pişmiş toprak çingırak.....	24

Görsel 1.18,1.19: Antikçağ Oyuncak Örnekleri, Roma Germen Müzesi, Köln, Almanya.....	24
Görsel 1.20: Hayvan formunda çingirak örnekleri, Eski Yunan ve Roma Dönemi.....	26
Görsel 1.21: Antikçağ Yunan Vazosunda Çingirak Tutan Çocuk Tasviri.....	27
Görsel 1.22: Oturan çocuk figürlü çingirak.....	27
Görsel 1.23: Çocuk Figürlü Pişmiş Toprak Çingiraklar.....	28
Görsel 1.24: Biberon çingirak örnekleri.....	28
Görsel 1.25: Biberon amacıyla Kullanılan Pişmiş Toprak Çingirak.....	28
Görsel 1.26: Çingirakla Oynayan Çocuğun Resmedildiği Yunan Vazosu.....	29
Görsel 1.27: Seramik Düdük örnekleri,Eskişehir Arkeoloji Müzesi.....	30
Görsel 1.28: Çin kültürüne ait Xun örnekleri.....	30
Görsel 1.29: Peru'ya ait hayvan şekilli flüt	31
Görsel 1.30: Peru'ya ait hayvan şekilli küresel flüt, M.Ö 650-750.....	31
Görsel 1.31: Yatay Formlu Okarina.....	32
Görsel 1.32: Yuvarlak Formlu Xun.....	32
Görsel 1.33: M.S.8.yüzyıl, Antik Yunan Topaç Örneği,.....	32
Görsel 1.34: Antikçağ Kırmızı Figürlü Yunan Vazosunda Topaç Oynayan Yetişkin Betimlemesi.....	33
Görsel 1.35, 1.36: Seramik Topaç Örnekleri.....	34
Görsel 1.37,1.38,1.39: Antikçağ Yunan Vazolarında Çember Oyunu Betimlemeleri.....	35
Görsel 1.40: Yunan Vazosunda yoyo tasviri	35
Görsel 1.41: Antikçağ Yoyo Örneği.....	35
Görsel 1.42: M.Ö. 440, Antik Yunan Dönemi,Terracotta Kliks Üzerinde Yoyo Oynayan Erkek Çocuğu ,Antikensambblung Koleksiyonu Berlin.....	36
Görsel 1.43: Antik Yunan kemikten ve Pişmiş Toprak Bebekler, M.Ö.450-350.....	37

Görsel 1.44: M.S.1 veya 2.yüzyıllara ait Terracotta Roma Dönemi Oturan Bebeđi, 21.5x8.5 cm	38
Görsel.1.45: M.Ö. 3. Yüzyıla ait Yunan Bebeđi.....	38
Görsel 1.46: M.S.1 veya 2.yüzyıllara ait Terracotta Roma Dönemi Oturan Bebeđi, 21.5x8.5 cm.....	38
Görsel 1.47,1.48: Antikçađ Pıřmiř Toprak Bebekler.....	39
Görsel 1.49,1.50,1.51: Minyatür Kap Örnekleri, Erken Tunç Çađı, M.Ö.2600-2300,Eskiřehir EtiArkeoloji Müzesi.....	40
Görsel 1.52: Antik mezar bulguları, Antik Yunan, MS 440-420.....	41
Görsel 1.53: Antik Yunan Minyatür Vazo Örnekleri.....	41
Görsel 1.54: Kırmızı Figürlü Oyuncak Khous, M.Ö. 420, 7,6 cm.....	42
Görsel 1.55: Bronz ve demirden Yapılmıř Platformlu Araba Örneđi, 24 cm.....	43
Görsel 1.56: Antik Yunan Vazosunda araba ile oyun oynayan çocuk betimlemesi.....	43
Görsel 1.57: Keçilerin Çektiđi Biga Tasviri,Kırmızı Figürlü Antik Yunan Vazosu, M.Ö.400.....	43
Görsel 1.58: Pıřmiř Toprak Oyuncak Süvari Örneđi,Antik Yunan, MÖ 800-480.....	44
Görsel 1.59: Roma Dönemi Süvari Figürini, M.Ö.7. yüzyıl.....	45
Görsel 1.60: Hayvan Figürinleri, Erken Tunç Çađı.....	45
Görsel 1.61: Anadolu Kökenli Eřek Figürini, M.Ö. I. yüzyıl, 15 cm.....	46
Görsel 1.62: Hayvan Formunda Figürinler.....	47
Görsel 1.63: Ana Tanrıça Figürinleri; M.Ö.2600-2300.....	47
Görsel 1.64,1.65,1.66: Pıřmiř Topraktan Yapılmıř Tekerlekli Hayvanlar.....	47
Görsel 1.67: Tekerlekli Seramik Oyuncak.....	48
Görsel 1.68: Geometrik Desenli Seramik At Örneđi, Eski Yunan M.S.54-68.....	48
Görsel 1.69, 1.70: 18.yy Fransız Bebek Evi Örnekleri.....	50

Görsel 1.71: Stoke on Trent Pottery Museum, Minyatür Bebek Evi.....	51
Görsel 1.72: Minyatür mutfak, Figueres Oyuncak Müzesi.....	51
Görsel 1.73: Tahta Ata Binenler.....	52
Görsel 1.74, 1.75: Fröbel Yarı Sanatsal Etkinlik Oyuncakları, Fröbel Oyuncak Örnekleri.....	54
Görsel 1.76 : Diabolo oynayan kadın İllüstrasyonu,1815	55
Görsel 1.77: Çin Diabolosu.....	59
Görsel 1.78,1.79: 19.yüzyıl “China Doll” bebek kafası örnekleri, Almanya, 1891-1900.....	56
Görsel 1.80: Antika Fransız Jumeau Bebeği	57
Görsel 1.81: Sırsız Porselenden yapılmış Jumeau Bebeği.....	57
Görsel 1.82,1.83: 20.yüzyıl porselen bebek örnekleri.....	58
Görsel 1.84,1.85: Fulper Bebek Örnekleri.....	58
Görsel 1.86,1.87,1.88: Teneke ve pedallı araba örnekleri.....	59
Görsel 1.89: Meccano Set	64
Görsel 1.90: Erector Set.....	64
Görsel 1.91: Lego Oyuncak.....	64
Görsel 1.92: Pacman Oyunu.....	68
Görsel 1.93: Mario Brother Oyunu.....	68
Görsel 1.94: Minecraft Oyunu.....	69
Görsel 1.95: World of Warcraft Oyunu.....	69
Görsel 1.96: İlk ticari konsol oyunlarından Atari.....	70
Görsel 1.97: Playstation 4 2013	70
Görsel 1.98; 1.99: Kamyon ve Uçak Simülasyon Oyunları.....	72

Görsel 1.100: Sanal tavla oyunu	73
Görsel 1.101: Sanal satranç oyunu.....	73
Görsel 1.102: Hareket edebilen lego.....	73
Görsel 2.1, 2.2: : Fransa Lascaux Mağarasında bulunan resimler, M.Ö.15.000-10.000.....	74
Görsel 2.3,2.4: Ayin ve Av Sahnesi Tasviri.....	75
Görsel 2.5: Astragulas Oynayan Kızlar,. Terracotta pyxis , M.Ö. 425-400, New York Metropolitan Müzesi.....	76
Görsel 2.6: Aşık oyunu oynayan kız, Roma 130-150 AD. Berlin, Antik Müzesi.....	76
Görsel 2.7: Jean-Baptiste Siméon Chardin(1699-1779) Resmi, 5 taş oynayan kız, Baltimore Müzesi,1734.....	76
Görsel 2.8: Pieter Brueghel'in Çocuk Oyunları Resmi.....	78
Görsel 2. 9: : Körebe Oyunu, Francisco de Goya,.....	79
Görsel 2.10: Card Player Rembrandt.....	79
Görsel 2.11,2.12,2.13 : Picasso, Kübik Eserlere Örnekler.....	81
Görsel 2.14, 2.15, 2.16, 2.17 : Picasso'nun Seramik Eserlerinden Örnekler.....	81
Görsel 2,18, 2.19, 2.20, 2.21, 2.22: Paul Klee Kukla Çalışmaları.....	82
Görsel 2.23: Brancusi'nin ahşap heykel çalışmaları 1914-1917	83
Görsel 2.24: Frobel Oyuncakları.....	83
Görsel 2.25: Bauhaus İnşaa Oyun Birimleri	83
Görsel 2.26: Bauhaus Oyun Küpleri.....	83
Görsel 2.27: Türk kahvesinde Mangala Oyunu Minyatürü,16.yüzyıl.....	84
Görsel 2.28, 2.29, 2.30, 2.31: Rasim Kongar Eserleri.....	84
Görsel 2.32, 2.33, 2.34: Koray Ariş Eseri.....	85
Görsel 2.35: Jef Koons , Ballon Dog, 307.3 x 363.2 x 114.3 cm.....	88

Görsel 2.36: Joe Black, “Made in China,” 2011. 5500 den fazla elde boyanmış oyuncak asker kullanılan portre.....	88
Görsel 2.37,2.38,2.39: Christina West Oyuncak Bebekler serisi, 2010, “Oyuncak olarak insan bedeni.....	90
Görsel , 2.40, 2.41: ‘Tekâmül’ isimli çalışma, 2004,.....	91
Görsel 2.42: Farkındalıklar.....	92
Görsel 2.43: Dünyaya Geldik.....	92
Görsel 2.44: Fikrimi Değiştirdim	92
Görsel 2.45: Örtün.....	92
Görsel 2.46: Staring at Myself.....	94
Görsel 2.47: What You Don't See Can't Hurt You.....	94
Görsel 2.48, 2.49: Mariaa Bann Seramikleri.....	95
Görsel 2.50, 2.51: ‘Oğlum Şükran Teğze Sana Oyuncak Almış’ isimli çalışma, 2004.....	95
Görsel 2.52, 2.53, 2.54: LuizaChrist Çalışmalarından Örnekler.....	96
Görsel 2.55,2.56,2.57,2.58: Maria Rubinke Eserleri.....	97
Görsel 2.59,2.60,2.61,2.62: Richard Slee Seramikleri.....	98
Görsel 2.63,2.64, 2.65: JaimeHayon, ‘ TheTournamet’ isimli çalışma ve detay görüntüle....	99
Görsel 2.66, 2.67, 2.68: Versus İsimli Çalışma ve Detay Görüntüleri, 36 Hx32Wx32D.....	100
Görsel 2.69: Seramik Duvar Panosu, Sagar Pişirim Tekniği, 10000C, 50x50x10 cm, 20..	101
Görsel 2.70: Seramik Duvar Panosu, Sagar Pişirim Tekniği, 10000C, 65x65x4 cm, 200...	101
Görsel 2.71: Ece Kanışkan, Jenga Blokları.....	101
Görsel 3.1, 3.2: Sokakta Oynayan Çocuklar.....	104
Görsel 3.3, 3.4: Emel Şölenay ‘Düşün, Anla,Tasarla’ Çalışması.....	112
Görsel 3.5, 3.6: ‘Kendini Şehrini Yarat’ Etkileşimli Enstalasyon Çalışma.....	113

Görsel 3.7,3.8: KarsaiZsofia ‘ Oracle’ isimli çalışma ve çalışmanın detay görüntüsü.....	113
Görsel 3.9,3.10,3.11: Mürsel Koca’nın Subyera isimli çalışması ve detayları.....	114
Görsel 4.1: Oyun Küpleri	119
Görsel 4.2: Oyun küpleri sergi görüntüsü.....	120
Görsel 4.3: Oyun küpleri detay görüntüsü.....	120
Görsel 4.4: Seramik Topaçlar.....	122
Görsel 4.5,4.6 : Seramik topaçlar detay görüntüsü	123
Görsel 4.7: Solo Test	125
Görsel 4.8,4.9: Solo test detay görüntüsü.....	126
Görsel 4.10,4.11: Misketler.....	128
Görsel 4.12: Misketler sergi görüntüsü.....	129
Görsel 4.13: Misketler detay görüntüsü.....	129
Görsel 4.14: Sek sek oyunu.....	130
Görsel 4.15,4.16: Sek sek oyunu detay görüntüsü.....	131

GİRİŞ

Bu çalışmada geleneksel ve çağdaş seramik sanatında görülen oyun ve oyuncakların değerlendirilmesine yer verilerek, bunların tarihi gelişimi ile günümüzdeki farklı yorumları değerlendirilmiştir. Araştırmaya oyun ve oyuncak kavramlarının farklı bilim dallarındaki araştırmacıların kendi bakış açılarıyla sundukları tanımlar ile başlanmış, her iki kavramında tarihçesi farklı anlatımlarla sunulmuştur. Ayrıca oyuncak üretiminin zaman içinde değişerek gelişme gösteren malzeme ve üretim şekli çeşitliliğine yer verilmiştir. Bir etkileşim aracı olarak oyun ve oyuncak bağlamında değerlendirilmesi ise sanat tarihindeki ve günümüz çağdaş seramik sanatındaki örneklerle sunulmuştur.

Bu araştırmada sadece seramik sanatçılarından örneklere yer verilmiştir. Sanatçı seçiminde, çalışmalarının genelinde oyun ve oyuncak kavramlarını kullananlara öncelik verilmiştir. Seçim sürecinde sanatçının geçmişiyle ve çevresiyle kurduğu etkileşimi çalışmalarında nasıl yorumladığı ve bu etkileşimi oyun kavramı ile ele alış şekline önem verilmiştir. Sanatçının sanatsal eylemini nasıl bir oyuna çevirdiği ve eserlerinde nasıl bir oyun kurgusu yaparak kendi iç dünyasına döndüğü vurgulanmıştır.

Çalışma kapsamında öncelikle çalışmaya kaynak olabilecek literatür taraması yapılarak çalışmada örnek teşkil edecek çağdaş seramik sanatçıları tespit edilmiştir. Bu sanatçılarla ilgili literatür taramasının yanı sıra gerek karşılıklı görüşmeler, gerek internet ortamında yazışmalar ve yapılan araştırmalar ile eser örnekleri ve çalışma süreçleri hakkındaki bilgilere ulaşılmıştır.

Tez sürecinde yapılan araştırma sırasında edinilen bilgiler sonucunda, günümüzde kaybolmakta olan toplumsal iletişimin geçmiş dönem oyun ve oyuncaklarına vurgu yapılarak tekrar kazanılabileceği varsayılmıştır. Seramik sanatı da üretim şekli ve malzeme türü açısından bu sürece farkındalık yaratılması noktasında katkı sağlamaktadır. Günümüzde seramik sanatçılarının çalışmaları bu durumu ispatlar niteliktedir. Bu nedenle çalışma, oyun ve oyuncakın ele alınış şekli ve bunun seramik sanatı ile ilişkisi yönünden yapılacak diğer çalışmalara katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. OYUN VE OYUNCAK

1.1. OYUN

İnsan her yaşta oyun oynamaya ihtiyaç duyar. Oyun, öncelikli olarak çocuğu ve çocukluk dönemlerini çağrıştırırsa da, oyun oynamanın insan yaşamının her döneminde önemli bir gereksinim olduğu bir gerçektir. Çocuğun kendini, hayatı ve yaşadığı çevreyi keşfetmesi için oynadığı oyunların, ilerleyen yaşlarda eğlenceli vakit geçirmek ve yoğun hayat temposuna ara vermek amacıyla oynandığı dikkat çekmektedir. Yaşlılık döneminde ise kişinin keyifli zaman geçirmesinin yanı sıra zihnini dinamik tutma ihtiyacıyla da oyun oynadığı görülmektedir. Bu nedenle oyunun, insan yaşamında farklı amaçlarla önemli yeri olan keyifli, eğitici ve tedavi edici bir eylem olduğu söylenebilir.

1.1.1. Oyunun Tanımı

Oyun Türk Dil Kurumu Sözlüğü' nde; '*Vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence*' şeklinde tanımlanırken, Büyük Larousse Sözlük ve Ansiklopedisi'nde (17.cilt, s 8995) '*Zorla yapılmayan, hiçbir yarar amacı gütmeyen ve eğlenmek ya da tat almak için girişilen fiziksel ya da zihinsel etkinlik*' olarak belirtilmiştir.

Oyun için, sözlük tanımlamaları çeşitlilik gösterirken farklı bilim alanlarında da farklı bakış açılarıyla tanımlamalar yapılmıştır. Büyük Larousse'da oyun için farklı tanımlar yer almaktadır: beceri, zihinsel ve fiziksel niteliklerin yanında kurnazlık ve rastlantının rol oynadığı ve yenen, yenilenin olduğu bir eğlence etkinliği olarak şans oyunları (*iskambil oyunu, tavla oyunu vb.*), bir rolü yorumlama eylemi olarak *tiyatro oyunu*, fiziksel yetenekleri kullanarak bedence ve kafaca gelişmek üzere çevikliğe dayanan yarışmalar (*Olimpiyat oyunları, Kılıç oyunu, Eskrim vb.*), müzik eşliğinde ritmik ve kıvrak hareketler bütünü (*Zeybek Oyunu, Çiftetelli, Horon vb.*), seslendirmek veya sahnede oynamak için yazılan eser; (*Piyes, Temsil*) şaşkınlık uyandıran beceriler

(*Hokkabaz, Cambaz oyunu*), çocuklar tarafından eğlenceli vakit geçirmek ve oyalanmak için kurallı ya da kuralsız eylemler bütünü olarak *çocuk oyunları*, kumar ve mecazi anlamda *hile, entrika, düzenbazlık* anlamlarına gelmektedir.

Oyun sözcüğü deyimlerde de sıklıkla kullanılan bir kavramdır. Oyunla ilgili deyimlere Türk Dil Kurumu sözlüğünde dikkat çekilmektedir. Bunlar; oyun almak, oyun çıkarmak, oyun etmek, oyun vermek, oyuna getirmek, oyunun kurallarını bilmek, oyun bağlamak, oyun dışı kalmak, oyun kurmak, oyuna çıkmak, oyuna kurban gitmek, oyun bozmak, oyun yapmak, oyun oynamak, oyuna gelmek gibidir (Türk Dil Kurumu sözlüğü, 2005, s:1526).

Oyun kavramı üzerine birçok düşünür ve araştırmacı tarih boyunca çeşitli yorumlarda bulunmuşlardır. Bunların başında gelen Hollandalı araştırmacı Johan Huizinga (1872-1945) oyunu şöyle tanımlamaktadır:

“Form açısından, demek oluyor ki oyunu, özetle, uyduru olarak hissedilmiş ve gündelik hayatın dışında konumlanmış, bununla birlikte oyuncuyu bütünüyle kendinde yoğunlaştıracak yetide, özgür bir edim olarak tanımlamak mümkündür. Her türlü maddesel çıkardan ve her türlü yararlılıktan kurtulmuş bir edim; özellikle çevrimlenmiş bir zamanda ve bir mekân içinde yerine getirilen, belirlenmiş kurallar uyarınca düzen içinde cereyan eden ve insan ilişkilerinde kendilerini, bile-isteye gizemlerle çevreleyerek ya da kılık değiştirerek alışılmış dünya karşısındaki tuhaflıklarını vurgulayan gruplar yaratan bir edim”(İlgaz, derleme, 1994: s.35).

Huizinga'nın oyun üzerine diğer bir tanımı ise şöyledir: “Oyun, kabul edilmiş, ama baştan aşağı buyurucu bir kural uyarınca, belirlenmiş bazı zaman ve yer sınırları içinde yerine getirilen, kendinden bir sonla donatılmış, bir gerilim ve neşe duygusunun ve gündelik hayatta olduğundan başka türlü olma bilincinin eşlik ettiği gönüllü bir edim ya da faaliyettir (İlgaz, derleme, 1994: s.35)”.’

Bu tanımlamalara göre oyun, günlük hayattan farklı ve herhangi bir yarar amacı gütmeyen belirli bir eylem bütünlüğüdür. Bu eylem kişinin kendi iradesiyle belirlenmiş olup istenildiği sürece oynanabilme özgürlüğüne sahiptir. Bu nedenle oyunda kısıtlayıcı kurallar bulunmamakla birlikte oyun mutluluk, neşe verici özgür bir eylemdir.

Oyun üzerine yapılan bir diğer tanımlama ise Hasan Akbulut'un makalesinde Hostler tarafından (1997'den aktaran Akbulut, 2009, s.26) ‘dünyanın bilgisinin çocuklara aktığı temel kanal’ olarak açıklandığı gibi, oyun antropolojisi üzerine çalışan Helen B.

Schwartzman'a göre de "çocukların çubukları evlere, çamuru yiyeceğe ve kendilerini anne-babaya dönüştürdükleri eylemdir." Oyun için yapılan birçok tanımda 'yaşama sevincinin dışı vurulmasıdır' ifadesini kullanılırken bir diğer tanımda oyun, bir boşalma, enerji fazlasını atma, çocukların büyürken acıyı hissetmemeleri için fizyolojik bir itki; taklit içgüdüsünün doygunluğunun sağlanması, genç insanın ya da hayvanın ileriki yaşamının gerektirdiği uğraş ve eylemlere hazırlık olarak açıklanmıştır. Çocuk ve ergen psikolojisi üzerine çalışan Prof.Nermin Çelen'e (1999'dan aktaran Akbulut, 2009, s.27) göre ise oyun 'sonucu düşünülmeden, herhangi bir amaca ulaşmaktan çok zevk almak amacıyla girilen, görünürde pratik bir sonucu olmayan bir etkinlik' olarak görülmektedir. Cole (1993'den aktaran Akbulut, 2009, s.27) ise oyuna rekabet açısından bir tanım yapmış ve 'önceden belirlenen kurallara bağlı yürütülen ve yarışmacıların gücüne, becerisine veya şansına bağlı olarak bir sonuca ulaşan etkinlik' olarak açıklamıştır.

Buraya kadar olan tanımlamalarda oyun, çocuk üzerinden ele alınarak zevk almak ve hayata hazırlık eylemi olarak açıklanmıştır. Ancak Gregory Bateson'ın (Akbulut, derleme, 2009:s. 26,27) tanımlamasında oyun, üst-iletişim çerçevesinde ele alınır ve Bateson "ancak yalnızca üst-iletişim yapabilen organizmalar arasında gerçekleşebilir ki, böylelikle farklı mantıksal tiplerin iletilerini ayırt edebilsinler" şeklinde açıklar. Buna göre Bateson kedi köpek gibi hayvan yavrularının aralarında yaptıkları dalaşma, ip peşinde koşma gibi etkinlikleri oyun olarak tanımlamaz. O'na göre oyun, oyun oynama bilinci ile yapılan bir eylemdir. Oyun, oyuncuların bir şeye yönelik (bir nesne, kişi, rol, etkinlik, olay, vb.) benimsediği bir yönelim ya da çerçeveleme ve tanımlama bağlamı, bir anıştırma (bir çarpıtma ya da yanılsama değil) bir dönüştürüm (koruma değil) aracılığıyla nitelenen bir metin ve nesne, kişi, rol vb.nin görünümünde taklittir (Akbulut, derleme, 2009: s.26, 27).

Oyun, oyun oynama bilinci ile yani bilinçli bir tavır olarak açıklanırken Edward Norbeck, 'genetik olan miras alınan uyarıcılardan kaynaklanan, yaşamın bütün çağlarındaki insanlığın karakteristik davranışı olan ve haz veren, diğer davranışlardan zamansal olarak farklı gönüllü işlerin bir birleşimi ve -miş gibi yapmasıyla ayrılan ya da fiziksel olarak aşkın bir nitelik' şeklindeki tanımlaması ile, oyunun iş olmadığını belirtmektedir. Serbest zamanlarda herhangi bir dayatma, zorlama olmadan tamamen

isteğe bağı olan etkinlik oluşunu vurgulayarak, oyuna büyüsel bir anlam da yüklemektedir (1982'den aktaran Akbulut, 2009, s.28,29).

Ele alış biçimi olarak bazı araştırmacılar oyunu bilinçli ve haz alınan bir eylem olarak tanımlarken, bazı araştırmacıların oyunun büyüsel yönü üzerine yaptığı açıklamalar dikkati çekmektedir. Bu açıdan Metin And'ın yaptığı araştırmalar önemlidir.

Örneğin And, kelime anlamı olarak şaman kültüründe büyüsel tören öğelerinde oyun içeriği görüldüğünü ifade etmektedir. Bu ifadeye göre şamanlar bu törenlerde dans, taklit, dramatik eylemler ve şiir okuma gibi faaliyetleri oyun sözcüğüyle nitelemektedir. Aynı zamanda Orta Asya şamanlarının türlü adları oyun sözcüğü içermektedir. Kadın şamana Moğolcadan gelen *udaha* denmekteyken, orta şamana *orta-oyun*, yüce şamana *ulahan-oyun* denilmektedir. Metin And, Türkistan'da ise şaman töreninin tümüne oyun dendiğini ifade etmektedir (And, 2012, s.37). Böylece oyun kelimesinin Türk kültüründe çok eski bir ifade aracı olduğunu da söylemek mümkündür.

Oyunun ritüel ve inanışlarda sıklıkla kullanıldığını ve bu anlamda önemli bir ifade aracı olduğunu vurgulayan araştırmacı Metin And, çocuğun, tiyatrocunun, sporcunun oyun oynarken kutsal bir içtenlikle ama oyun oynama bilinciyle oynadığına değinmektedir. Bu konuda Platon 'Oynar gibi yaşamalı; oyunlar oynamalı, şarkı söylemeli, dans etmeli, böylece Tanrıların gönlü alınmış olur ve insan kendini düşmanlarına karşı savunur, yarışmalar kazanır' demektedir (And, 2012, s.30).

Oyunun ritüel ve simgesel anlamları olduğunu savunan diğer araştırmacı Hatice Poyraz'dır. Poyraz'ın belirttiği üzere ebelik, içerdiği anlam nedeniyle çoğu kez çocukların kaçındığı bir roldür. Poyraz, bunun nedeni ebelik kavramının kurt, şeytan, cadı gibi anlamları simgelemesi olarak açıklamaktadır. Örneğin Anadolu'da kimi yerlerde ebeye öcüm denmesi ve karanlıkta oynanan kovalamaca oyunlarında ebenin kötücül anlamlar taşıması gibi. Kimi oyunlarda ise cennet, cehennem, yanmak gibi sözcüklere rastlanması, oyunda belli bir yere, özellikle kaleye tükürmek ya da ebeyi seçerken ve oyuna başlama sırasını belirlemek için bir taşın üstüne tükürmek gibi eylemlerin bir ritüel ve simgesel anlamları bulunduğunu ifade etmektedir (Poyraz, 2003, s.8).

Fransız sosyolog Roger Caillois de oyun için farklı tanımlamalarda bulunmuştur. Caillois'e göre kurmaca ve gerçek dünyanın bilincinde olarak oynanan oyunlar vardır. Öyle ki bir elindeki sopayı kılıç diye sallayan çocuk, onun gerçek bir kılıç olmadığını farkındadır, oyundaki diğer oyuncular da bunu bilir ama onu kılıç olarak kabul ederler. Oyun bu şekilde gerçek bir oyuna dönüşür. Caillois böyle bir etkinliği oyun olarak tanımlayarak, oyunun özelliklerini şöyle sıralamıştır.

- 1.Özgürlük: Oyun oynamak zorunlu değildir.
- 2.Ayrışıklık: Peşin olarak sabitlenmiş ve tanımlanmış, uzam ve zaman sınırları içinde sınırlandırılmıştır.
3. Belirsizlik: Sonucu önceden belirlenemeyen, elde edilemeyen ve oyuncunun girişimine bırakılmış yeni keşifler için bir ölçüde serbestlik tanıyan bir süreç.
- 4.Verimsizlik: Oyuncularla mülk alışverişi dışında ne bir ürün, ne yeni bir çeşit öge yaratan, oyunun başlangıcında hüküm süren bir durumda sonlanma.
- 5.Kurallarla Yönetilmek: Olağan kuralları geçici olarak erteleyen uyaşlımlar altında kurallarla yönetilmek.
- 6.-Mış gibi yapmak veya inandırıcı kılmak: Gerçek yaşama karşı olarak özgür bir gerçek; olmayanın ya da ikincil bir gerçekliğin özel bir farkındalığına eşlik eden –mış gibi yapmak. (Akbulut, derleme, 2009: s.32).

Bunların dışında dijital oyun tasarımcısı Eric Zimmerman da oyun üzerine kendi tanımlamalarını yapmıştır. Zimmerman için oyun 3 farklı biçimde tanımlanabilir:

- 1.Kurallı, biçimsel bir oyun oynamak: bir ya da daha çok oyuncu, kart, spor ya da bilgisayar oyunu olsun fark etmez, bir oyunla oynadıklarında gerçekleşir.
- 2.Oyunsal etkinlikler ya da biçimsel olmayan oyun: Bu kategori, 'oynamak' olarak düşünebileceğimiz oyun olmayan davranışlar içerir. Köpeklerin birbirlerini kovalaması, iki öğrencinin birbirlerine frizbi atmaları gibi. Eğlenceli etkinlikler, oyunlara çok benzer, ancak daha az biçimselleştirilmişleridir.
- 3.Oyunsu olmak ya da bir oyun fikri halinde olmak: bu, diğer etkinlikler bağlamında 'oyunsu' olma biçimlerini içerir. İlle de oyun oynamak demek değildir, daha çok başka bir etkinliğe oyun ruhu vermektir. Örneğin bir arkadaşın görünüşünü aşağılamak gibi bir şey, aynı şeyi oyunbaz bir şekilde aktarmak başka bir şeydir (Akbulut, derleme, 2009: s.35).

Buna göre Zimmerman kendi oyun tanımını kısaca şöyle yapar: “Oyun, daha katı bir yapı içindeki özgür hareket alanıdır. Oyun, hem sistemin daha katı olmaları sebebiyle, hem de onlara rağmen var olur.’ Zimmerman ayrıca kurallı oyunu da tanımlar: ‘ Bir kurallı oyun, bir ya da daha çok oyuncunun, davranışlarını sınırlayan kuralları izlediği, ölçülebilir bir sonuca ulaşan yapay bir çatışmayı canlandırarak gerçekleştirdikleri gönüllü etkileşimsel bir etkinliktir’’ (Akbulut, derleme, 2009: s.36).

Kurallı oyun, zaman ve mekân gibi bazı sınırlılıkların olduğu bir etkinliktir. Kural olgusu oyun kavramı için yabancı görünmese de oyunu keyifli ve çatışmalı kılan bir durumdur. Ayrıca bu sınırlılıklar oyunun yönergesidir. Kurallı oyunu yaratmak için, öncelikler bu sınırları tasarlamak ve oyuncuların davranışlarını bu sınırlılıklara göre yönlendirmek gerekmektedir. Tiyatro bu çeşit sınırlamalara verilebilecek iyi bir örnektir.

Hasan Akbulut’un makalesinde (Akbulut, derleme,2009: s.37) kurallı oyun ve oynamak arasındaki farkı Alman eğitim bilimci Hans Scheurel şöyle açıklamaktadır: ‘oyun, bir hareketler dizisinden gerçekliğe özgürlük, değişkenlik, göreceli birlik, özel zaman yapısı ve ilişki aracılığıyla farklılaşabilen bir hareketler dizisidir. Kurallı oyun ise, kişinin bir hareket dizisi üretmek ve ona biçim vermek için kullandığı oyun etkinlikleri olan norma göre ya da onun çerçevesinde doğaçlama ya da yerleşmiş uzlaşım ve kural yapılarıdır.’

Tüm bu tanımlardan hareketle oyun; zihinsel ve bedensel yönlerden geliştirici özelliğinin yanı sıra düşündürücü, eğlenceli ve keyifli vakit geçirmeye de olanak sağlayan bir eylemdir; oyun bir görev ya da dayatma değil, boş zaman içinde gerçekleştirilen, zorunluluğu olmayan, keyifli olduğu kadar eğitici işlevi de olan etkinliktir.

Oyunu sadece çocuğa özgü bir eylem olarak düşünmek yanlıştır. İnsan, yaşamının her döneminde oyun oynamaktadır. Çocukluk çağlarından başlayarak hayatı taklit etmek ve öğrenmek, eğlenmek için oyun oynayan insanoğlu, ileri yaşlarda da strateji belirlediği, hayatı kısa süre için askıya alarak dinlendiği oyunlar oynamaktadır. Metin And’a göre Anadolu’nun kırsal kesimlerinde hem çocukların hem yetişkinlerin oynadığı oyunlar vardır. Bu saptama da oyunun sadece çocuklara özgü bir etkinlik olmadığını kanıtlamaktadır. J.Huizinga’ ya göre insanı insan yapan şey yaş fark etmeksizin oyun

oynamayı bilmesidir. Oyun her yaşta insanın ihtiyaç duyduğu bir eylem olarak da tanımlanabilir.

1.1.2. Oyunun Tarihçesi

Tarihsel olarak incelendiğinde oyun, insanın varoluşuyla birlikte ortaya çıkan ve yüzyıllar boyunca var olan bir olgudur. Arkeolojik buluntular oyunun geçmişinin ne kadar eskiye dayandığını ispatlar niteliktedir. Ayrıca bu bulgular, bugün de yaygın olarak oynanan oyunların tasviriyile benzerlikler taşımakta olup, değişmeden günümüze kadar gelen oyunlar olduğunun da göstergesidir. Örneğin İ.Ö.330'a tarihlenen pişmiş topraktan bir heykel, iki kızın aşıklık kemiği ile oynarken tasvir etmektedir (Görsel 1.1'de sunulmaktadır).



Görsel 1.1: Oyun Oynayan Kızlar Heykeli, Hellenistik Yunan, M.Ö.330-300

Kaynak: P Dünya Sanatı dergisi, sayı 31, s:22-23

Oyunların geçmişi üzerine Hollandalı tarihçi Johan Huizinga, yaptığı incelemelerin sonucunda oyunun kültürden önce ortaya çıktığı sonucuna varmış, buna göre Homo Ludens adlı incelemesiyle insan kültürüne yeni bir boyut kazandırarak Homo Faber (Yapımcı insan), Homo Sapiens (düşünür insan) olarak bilinen insan türüne bir de oyuncu insan olarak Homo Ludens'i eklemiştir. Bununla beraber, kültür tarihini

oluşturan din, dil, yaşam şekilleri gibi niteliklerin oyun olgusundan daha önce olduğu düşünülmekteyken, Huzinga bunun tersini savunarak oyunun, çeşitli kültürlerden çıkma ya da bir rastlantı sonucu değil, kültür biçimlerinin doğuşunda başlıca etken olduğunu iddia etmiştir (And, 2012: s.27).

Bilinen en eski oyunların izleri Büyük Larousse Ansiklopedisinde belirtildiği üzere Mezopotamya, Orta Anadolu ve Mısır kıyılarını içine alan Bereketli Hilal yöresinde bulunmuştur. Bulunan bu oyunların ilki, Yukarı Mısır mezarlığında M.Ö. 4000 başlarına tarihlenen, koni biçiminde on bir taşla birlikte bulunan 3x36 hanelik oyun tahtasıdır. Nil nehri boyunca tüm yörede severek oynanan bu oyun 'Ur'un Kral Oyunu' olarak adlandırılmaktadır. Aynı zamanda Ur kral mezarlarında, haneleri sedef kakmalı iki oyun tahtasının yanı sıra, siyah ve beyaz noktalarla işaretlenmiş on dört yuvarlak taş, bulunan oyun araçları arasındadır (Büyük Larousse, 17.cilt, s.8995). Zar ve piyonla oynandığı düşünülen bu oyun araçlarının kireç taşından yontularak veya pişmiş topraktan yapıldığı bilinmektedir. Bunların dışında Köpek ve Çakal oyunu, Yılan oyunu, 20 Kare Oyunu, Pettia Oyunu, Poleis Oyunu, Beş Hat, Diagrammismos ve Senet oyunları yine Mısır dönemine ait ve yetişkinlerin oynadığı düşünülen masa başı oyun çeşitleridir. (Görsel 1.2'de sunulmaktadır). Bunlardan Köpek ve Çakal oyununun firavunlar ve erişkinler tarafından oynandığı bilinmektedir (Avcı, 2005: s.139). Bu da oyunların yaş dışında farklı statülere hitabettiği bilgisine ışık tutmaktadır.



Görsel 1.2: Senet Oyunu Tahtası, M.Ö.1390-1353 Antik Mısır Amentohep III.Dönemi, Brooklyn Müzesi, Amerika

Kaynak: *Tajar, 2014,s:27*

Mısır döneminde oynanan ve arkeolojik bulgularda sıklıkla rastlanan diğer yetişkin oyunu çeşidi 'Mehen Oyunu' dur. Mısır hanedanlık öncesi döneme ait olduğu bilinen bu

oyun, 6 aslan piyonu veya 6 bilye ile oynanan bir oyun çeşididir (Görsel 1.3'te sunulmaktadır).



Görsel 1.3: Mehen Oyunu Tahtası ve oyun parçaları, Antik Mısır Dönemi, Brish Museum

<http://www.eloquentpeasant.com/2010/10/14/its-not-just-a-game-its-a-religion-games-in-ancient-egypt/>Erişim Tarihi: 15.08.2016

Eski Mısır'da Orta Krallık döneminden kalma bazı duvar resimlerinde o dönemde oynanan oyun tasvirlerinin bulunduğu bilinmektedir. Örneğin; Eski Mısır'da Ak-Hor mezarlarında bulunan duvar resminde iki kız el vuruşma oyunu oynarken resmedilmektedir (And 1974'ten aktaran Poyraz; 2003, s.5). Bazı duvar resimlerinde de oyun tahtasında oynanan oyun tasvirleri bulunmakta ve bunların benzerlerinin Eski Hindistan'da bazı resimlerde görüldüğü çeşitli kaynaklarda belirtilmektedir. Arkeolojik bulgularda buna benzer pek çok örnek bulmak mümkündür (Poyraz, 2003, s.5). Bu durum oyunların bugün olduğu gibi geçmişte de farklı coğrafyalarda benzer şekillerde oynandığının bir göstergesidir.

Antik dönem oyunlarında zar ve piyonların sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. Zar ve piyonlar aşık kemiğinden üretilmiş olup, bunlar fal, büyü amaçlı kullanıldığı gibi şans oyunlarında da rastlanmaktadır (Görsel 1.4'de sunulmuştur). Zar ve piyonun sıklıkla kullanıldığı medeniyetlerden biri Lidyalılar'dır. Lidyalılar dönemine ait oyunlarla ilgili bilgiler Büyük Larousse Ansiklopedisinde şöyledir; Lidyalılar döneminde oyun kumar oyunları şeklinde idi ve bunlar arasında zar ve aşık kemiği ile oynanan oyunlar da rağbet görmekteydi. Herodotos'a göre Lidya halkı bu oyunları uzun süren bir kıtlık sürecinin acısını unutmak için bulmuştur (Büyük Larousse, 17cilt, s.8995).



Görsel 1.4: Aşık Kemiği Örnekleri, Hellenistik Roma Dönemi, MÖ.330-MS 395,

Eskişehir Eti Arkeoloji Müzesi

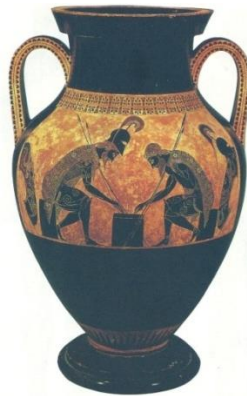
Fotoğraf: *Elif Gönül İter*

P Dünya Sanatı Dergisinde belirtildiği üzere Lidyalılar'ın oyun alışkanlığı olan kumar oyunları Roma döneminde devamlılığını sürdürmüş, Roma halkı zar ile oynanan her türlü oyuna 'alea' adını vermiştir. Alea oynamak yıl boyunca -noel dönemini temsil eden Saturanga dönemi dışında- yasak olmasına rağmen evlerde, meyhanelerde hatta İmparator'un sarayında bile sevilerek oynanmıştır. Tipik bir Roma evinde bile akşam yemeğinden sonra dinlenmek için ayrılan zamanda, genellikle kumar oynandığı bilinmektedir. Bunun dışında dans etmek, şiir okumak, içki içmek de diğer eğlenceler arasındadır, fakat konuklar bu eğlencelerden hangisini seçeceklerine bile zar atarak karar vermişlerdir (P Dünya Sanatı, 2003. sayı31: s.10).

Antik Yunan Döneminde farklı birçok oyuna rastlanmaktadır. Özellikle Yunan vazolarında bakıldığında oyun sahnelerine çok fazla yer verildiği görülmektedir. (Görsel 1,5'te sunulmuştur.) Birçok antik Yunan çömleğinde Yunan askerleri olan Aşil ve Ajax, tavlaya benzer bir oyunu oynarken resmedilmiştir. Ayrıca bu çömleklere güreş, yumruk oyunu, yaya yarışı gibi oyunlar da resmedilmiştir. Antik Yunan Dönemi oyunları hakkındaki bilgiler yazılı kaynaklardan da edinilmektedir. Örneğin Metin And'ın 'Oyun ve Bugü' adlı kitabında, Homeros'un Yunan askerleri olan Aşil ve Ajax'ın M.Ö. 550 yıllarındaki Troya savaşlarında oyun oynadıklarını anlattığı belirtilmektedir. Ayrıca Platon, Pliny, Plutarch, Seneca ve Ksenefon'un eski çağların oyunları üzerine bilgi verdiği bilinmektedir (And, 2012; s.43). Antik Yunan'ın önemli bir kültürü olan Olimpiyat oyunları da antik oyunlar hakkında önemli örneklerdir. Antik

dönemde Yunan şehirlerinde kitle oyunlarının yaygınlığından çeşitli kaynaklarda bahsedilmektedir. Her zaman bir tanrı onuruna düzenlenen bu oyunlarda başlangıçta yalnızca güreş, koşu, boks, disk atma, araba yarışları ve atletizm gösterilerine yer verilmiştir. Bunların en tanınmışları Olympia, Delphoi, Nemea, İsthmia oyunlarıdır (Büyük Larousse,17: s.8995). Daha sonra bunlara müzik ve şiir yarışmaları eklenmiştir. Hatta o dönemde oynanan, şehirlerde müzik, dans, şarkı ile zenginleşen çocuk oyunları bulunmaktadır. Bu oyunları oynayan şehirli çocukların, oyunlarını çeşitli festivallerde kırsal kesim halkına sundukları bilinmektedir. Bu oyunlarla çocukların nasıl iyi bir eğitim aldıkları gösterilmekteydi. Dört yılda bir yapılması gelenekselleşmiş olan Olimpiyat oyunlarına Ortaçağda rastlanmamaktadır. Rönesans Dönemine kadar oyun oynama ve beden eğitimi en büyük günahlardan biri sayıldığından, okullarda bu tip etkinliklere yer verilmemiştir (Poyraz, 2003: s.3).

Yunan kültürüne ait oyun ile ilgili başka bir bilgiye göre, M.Ö. 500'de Atina'da Platon'un Mısır'dan gelme bir tür oyun olduğunu belirttiği 'kybeia'ya merak sarıldığı bilinmektedir. Bu oyun M.Ö. 100'e doğru Roma askerlerince Roma'ya götürülüp 'alea' adı verilmiş, daha sonra İran'da 'nard' adı ile ifade edilen oyuna dönüşmüştür. Hindistan'da 'nard'dan satranca giden ilk aşamalardan biri olan 'aştıpa' doğmuştur. Bir diğer Yunan oyunu Petteia, Troya antik kentinde ortaya çıkmıştır. Yunanlıların bu oyunu Troya savaşı sırasında oynadıkları bilinmektedir. Londra'daki British Museum'da sergilenen Yunan vazosu üstünde Aias ve Akhilleus'un Petteia oynarken betimlendiği görülmektedir (Büyük Larousse, 17: s.8995).(Görsel 1.5'te sunulmaktadır.)

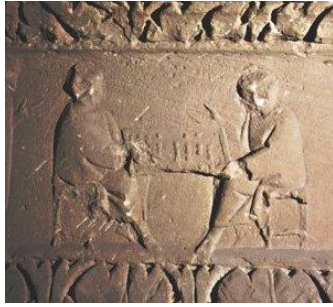


Görsel 1.5: Aias ve Akhilleus Dama Oynuyor, MÖ 540 dolayları, Siyah figürlü üslup,61 cm

Kaynak: Gombrich,1997, s:80

Oyunlar, Yunan kültürüyle birçok konuda benzerlik gösteren Roma'ya M.Ö. IV. yüzyılda geçmiştir. Bu oyunların başlıcaları: Apollon onuruna kısmen tiyatrodan, kısmen sirkte yapılan oyunlar, Jüpiter onuruna Capitolium oyunları; Flora onuruna mayıs ayında düzenlenen açık saçı nitelikte Floralia oyunları; tanrıların anası onuruna Megalenes adıyla bilinen yetişkin oyunlardır. Bunlar dışında halkın Aventinus tepesine çekildikten sonra kazandığı zaferin anısına kutlanan Plep oyunları; her yüz on yılda bir, görkemli törenlerle kutlanan seacularis oyunları da bulunmaktadır. Bu oyunlar, Constantinus'dan sonra kaldırılmıştır (Büyük Larousse, 17: s.8996).

M.S. I. yüzyılın başlarında Romalılar tarafından 'duodecimscriptorum' adı verilen bir oyun yaratılmıştır. (Görsel 1.7'de sunulmuştur.) Daha sonra 'tabula' olarak adlandırılan bu oyun, ufak tefek kural değişiklikleriyle bugünkü tavla oyununun atası olarak kabul edilmektedir. (Görsel 1.6'da sunulmuştur.) Duodecimscriptorum on iki çizgi anlamına gelir ve oyun tahtasının üç sıra halindeki 12 çizgisinden yola çıkarak bu ismi aldığı tahmin edilmektedir. (Görsel 1.8'de sunulmuştur.) Bu oyun Yunan dünyasında Diagrammismos veya Grammai olarak, Mısır'da da senet oyunu olarak adlandırılmaktadır.¹Bu durum oyunun evrenselliği ve farklı coğrafyalarda benzer şekillerde gelişim gösterdiği bilgisini ispatlamaktadır.



Görsel 1.6 : Roma Tabula Rölyefi

<http://www.aerobiologicalengineering.com/wxk116/Roman/BoardGames/tabula.html>,

Görsel 1.7: DuodecimScriptorum Tablası, M.Ö.2.yüzyıl

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Roman_Game_of_12_Lines_Board_-_Aphrodisias.jpg , Erişim Tarihi:12.02.2012

¹(<http://www.aerobiologicalengineering.com/wxk116/Roman/BoardGames/tabula.html> (Erişim tarihi: 23.01.2013)).

Bununla birlikte çeşitli zar ve aşıık oyunları da Romalılar tarafından oynanmıştır. Roma'da aşıık oyunu 'tali' adı ile bilinmekte ve kemiklerin her bir yüzüne 1,3, 4 veya 6 gibi değerlerden en yüksek sayıyı atanın kazanması şeklinde uygulanmıştır. Roma devletinin güçlenip bir imparatorluk haline gelmesi, tali oyununda değişikliklere yol açmıştır. Bu değişiklikle tali oynarken çiftlik hayvanlarının aşıık kemiklerinin kullanmasının yanı sıra altın ve gümüşten ya da fildişinden yapılan taliler de görülmüştür (P Dünya Sanatı, 2003. sayı31: s.8). (Görsel 1.8'de sunulmuştur.)



Görsel 1.8:Cam, kurşun ve bronzdan tali taş örnekleri

<http://www.aerobiologicalengineering.com/wxk116/Roman/BoardGames/tali.html>, Erişim tarihi: 03.08.2016

Romalılar tahta üzerinde oynanan tabula ve duodecimscriptorum oyunlarında zar kullanmışlardır. Ayrıca Roma döneminde yalnızca zar ile oynanan çeşitli oyunlar da bulunmaktadır. Bu oyunların en popülerleri olan 'tropha' oyununda oyuncular zar ya da fıstıkları havaya atar, ardından *onca* adı verilen geniş gövdeli dar boyunlu bir vazunun içine rakibinden daha fazla zar ya da fıstık yakalamaya çalışırdı (P Dünya Sanatı, 2003. Sayı 31, s.10).

Uzakdoğu'da ise oyunlar genellikle strateji oyunları olarak bilinmektedir. Bilinen en eski strateji oyunu M.Ö. 2700 yıllarına tarihlenen ve Çin'de oynanan Wei-Chi oyunudur. Bu oyun M.S. 500 yıllarında Çin'den Japonya'ya gelerek Japonya'da 'go' adını alırken, Kore'de 'paduk' adı verilmiştir. Bir tahta üstündeki 19x19 adet karenin kesişme noktaları üstüne sırayla dizilen siyah ve beyaz taşlarla oynanmaktadır. En eski go tahtalarının boyutları 13x13 den 21x21'e kadar değişmektedir. Günümüzde de hala oynanan strateji oyunları Uzakdoğu'dan Avrupa'ya yayılarak monopoli gibi oyunlara, scrabble gibi sözcük oyunlarına yeni biçimler vermiş ve yeni oyunlar yaratılmasını sağlamıştır (P Dünya Sanatı, 2003. sayı31: s.26).

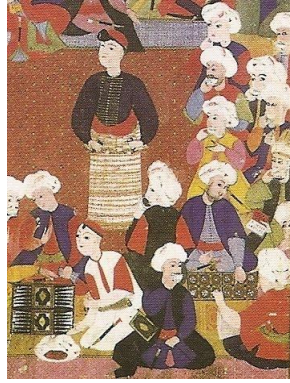
Mısır, Roma, Yunan ve Uzak Doğu' da oyun ile ilgili gelişmeler böyleyken Avrupa'da oyunlar hakkında 13. yüzyıla dek hiçbir yenilik görülmemiştir. Dama oyununun İspanyol kökenli atası 'alquerque'nin, 13. yüzyılda doğduğu sanılmaktadır. Bugün bildiğimiz biçimde oyun kâğıtları ise Avrupa'da 14. yüzyılda ortaya çıkmıştır. Kağıt oyunlarının farklı türleri olan reversi (16.yüzyıla doğru) Fransa'da, whist ve boston ise (18.yüzyıl) İngiltere'de ortaya çıkmıştır. Bunları 19. Yüzyıl damalilla ve poker, 20.yüzyılda briç, belot, kanasta ve remi gibi başka birçok oyun türü izlemiştir (Büyük Laraousse, 17: s.8996).

Batı Roma imparatorluğunun yıkılmasından sonra Doğu Roma İmparatoru'nun merkezinin Konstantinopolis'e (bugünkü İstanbul) taşınması, Roma kültürünün Anadolu'ya geçmesini sağlamıştır. Böylece Anadolu, Roma oyun kültürünün de mirasçısı haline gelmiştir. Bu miras öncelikle yetişkin oyunlarında genellikle yarışmalar şeklinde görülmektedir. Kaynaklarda önemli yarışların Konstantinopolis'in ünlü Hipodromunda sahnelenmekte olduğu belirtilmektedir. Bunların bir bölümü siyasal içerikliyken, araba yarışçılarının maviler ve yeşiller olarak iki grup oluşturduğu belirtilmektedir. Yarışmalar quadriga denilen dört atlı, iki tekerlekli arabalarla yapılırken, Hipodromdaki yarışmalar sırasında ayrıca çeşitli eğlenceler de düzenlenmektedir (Büyük Laraousse, 17.cilt: s.8995).

Osmanlı dönemine bakıldığında genellikle eğlence ve şenlik türü oyunlar görülmektedir. Metin And'ın belirttiğine göre Dedem Korkut kitabında ok yarışı, nişan atma, düello, hayvan güreşi, aşık oyununa ait bilgiler bulmak mümkündür. Ayrıca satranç, cirit, tavla gibi oyunlar da yazılı kaynaklar arasında Türk oyunları olarak geçmektedir. Kaynakta adı geçen diğer Türk oyunları da şöyledir: Allı Dikli Oyunu, Aşık Oyunu, Atlanbaç Oyunu, Bızdık Oyunu, Çalık Oyunu, Dokuz Taş Oyunu, Dur Tut Oyunu, El Oyunu, Falaka Oyunu, Fırlak Oyunu, Gerdan Bazı, Koz veya Ceviz Oyunu, Kumar Oyunu, Mangala Oyunu, Siremana Oyunu, Satranç, Sultan Oyunu, Tabanca Oyunu, Takla Oyunu, Tavla, Tek mi Çift mi Oyunu, Top Oyunu, Tura Oyunu, Uzun Eşek Oyunu, Yumurta Oyunu (And, 2012, s.43).

Küreselleşmiş eski bir strateji oyunu olan mangala, Osmanlı döneminde sıkça oynanan bir oyundur. Mangala oyunu ile ilgili tarihi araştırmalar oyunun Sakalar, Hunlar ve Göktürkler döneminde de oynandığını göstermektedir. Günümüzde pek çok Türk

halkında unutulmuş bu oyun, konargöçer bozkır hayatını son yüzyıllara kadar devam ettiren Kazak, Kırgız, Türkmen ve Altay gibi bazı Türk halkları arasında günümüze kadar gelmiştir. Türkler yerleşik hayata geçip şehirlerde yaşamaya başladıktan sonra da, bu oyunu oynamaya devam etmişlerdir. Nitekim Karahanlılar, Selçuklular ve nihayet Osmanlıların da Mangala adıyla oyunu devam ettirdiği görülmektedir. Bunu 16. yüzyıla ait Osmanlı minyatürlerinde de izlemek mümkündür. (Görsel 1.9,1.10'da sunulmuştur.) Mangala her yaştan ve kültürden insanın oynayabileceği bir oyundur.²



Görsel 1.9: Türk Kahvesinde Mangala, 16.yüzyıl



Görsel 1.10:İki Osmanlı Kadını Mangala Oynuyor, 18.yüzyıl

Kaynak: *And,2012, 546*



Görsel 1.11:Topkapı sarayında Mangala Oynayan Kadınlar, 1737 İstanbul,



Görsel 1.12: Mersin, Kanlı Divane'de bulunan 1000 yıllık Mangala Kayası

<http://www.mangala.com.tr/image/4.jpg>, Erişim tarihi:12.02.2012

² www.mangala.com.tr, Erişim tarihi:12.02.2012

20.yüzyılda oynanan oyunların da 2000 yıl ve daha öncesine dayanan oyunlarla benzerlik taşıdığı dikkat çekmektedir. Örneğin ‘yazı-tura oyunu, topaç çevirme, saklambaç, körebe vb. oyunlar çok eskiden beri bilinen ve oynanan oyunlardır. Bu oyunlar farklı ülkelerde benzer şekillerde ve materyallerle oynandığı gibi, isimleri değişiklik göstermektedir. Buna örnek olarak Metin And’ın Oyun ve Büğü adlı kitabında Ostrakinda adlı oyundan şöyle bahsedilmektedir:

‘...bir deniz kabuğunun bir yüzü gece, öteki yüzü gündüzdür. Atılır, hangi yüzü çıkarsa o takım kaçır, öteki kovalar, yakalanınca, yakalayanlar onların üzerine ‘eşek’ diye biner. Bu oyun bugün Avrupa’da ya ‘gündüz-gece’, ya da ‘siyah-beyaz’ diye oynanmaktadır. Örneğin İtalya’da Giorno e notte, Fransa’da Le pour et la nuit, Avustralya’da Schwarz-Weiss, Almanya’da TagundNacht, bizde ise Kayseri ve İstanbul’da ‘kırmızı-beyaz’ adıyla oynanmaktadır’(And,1974’ten aktaran Poyraz, 2003, s.7).

21. yüzyıl dijital çağı ile ilgili bilgilere ‘Dijital Çağ ve 21.Yüzyıl’da Oyun Kavramı’ bölümde yer verilmiştir.

1.1.3. Oyun Kavramının Farklı Bilim Dallarıyla İlişkisi

İngiliz araştırmacı Lady Alice B. Gomme’ye göre çocuklar büyüklere özendikleri için onlardan gördüklerini taklit ederek, oyunlar aracılığıyla yüzyıllar boyunca alışkanlıkları, davranış biçimlerini ve kültürel değerleri geleceğe aktarmışlardır. Bu düşünce oyunların kültürden daha eski ve yaygın olduğunu savunan Huzinga tarafından desteklendiği gibi, farklı bilim dallarının öncüleri de aynı görüşü desteklemişlerdir. Örneğin Britanyalı antropolog Edward Burnett Tylor, kültür değinmelerini ve etkileşimlerini incelemede oyunların ipuçlarını kullanmıştır. “ Tylor’a göre, oyunlar Güneydoğu Asya ve Malaya-Polinezya üzerinden Yeni Zelanda’ya kadar uzanmıştır. Bu oyunlar Asya’dan Kuzey Amerika’ya, Bering Boğazında bulunan bir kara geçidi ile getirilmiştir.”(And, 2012: s.47). Bu sayede aynı oyunların farklı isimlerle dünyanın birçok yerinde oynandığı tespit edilmiştir. Kültür yayımları ve göç yolları da antropologların oyunlar sayesinde

inceleme fırsatı buldukları bir diğerkonudur. Bunun dışında kültür biçimlerini sınıflayıp niteliklerini saptamada da oyunlar kullanılmaktadır.

Antropologlar dışında dil bilimciler için de oyun önemli bir inceleme alanıdır. Dilbilimciler türküler, tekerlemeler gibi söz öğeleri ile eski dilleri çözümede oyunu kullanmışlardır. Oyun tekerlemeleri, çocuklar tarafından iyi korundukları için içlerinde birçok eski sözcük ve deyişleri içermektedir. Örneğin batı ülkelerindeki tekerlemelerde Ortaçağ'ın Latince dualarına, Mason ritüellerinden cümlelere, eski büyü cümlelerine, eski zanaatçıların argolarına kadar pek çok kalıntıya rastlandığı Metin And'ın kitabında belirtilmektedir.

Dilbilimcilerin yanı sıra ruhbilimciler ve psikiyatri doktorları için de oyun iyi bir kaynaktır. Ruh ve sinir hastalıklarıyla kişilerde görülen sorunları önleme, tanılama için hastaya rol verilerek ya da olayları dilediği biçimde oynatılarak bir tür ruh-oyunsal boşalım yöntemi uygulanabilmektedir (And, 2012: s.48). Ayrıca oyun psikologlar tarafından çocukların duygusal bozukluklarını tedavi için kullanılan bir yöntemdir. Oyunun en önemli işlevlerinden biri de eğitici yönünün olmasıdır. Çocuklar oyun yoluyla zihinlerini, düşüncelerini ve davranışlarını geliştirmektedirler.

Oyunlar aynı zamanda eski dinleri, inançları ve ritüelleri incelemek için de önemli bir kaynaktır. Taklitçi, tutucu ve iyi bir belleği olan çocuk, önemli bir saklayıcı ve koruyucu varlıktır. Evcilik oyunu, ölüm inançları, esir alma, zanaat, yarışma, yağmur yağdırma, toprak ele geçirme gibi günümüze kalan oyunlarla eski inanışlar ve ritüeller incelenebilmektedir. Günümüzde hala çocuk oyunları üzerinden devam eden inanışlar sürmektedir. Örneğin Anadolu kırsal kesiminde şu inanca rastlanmaktadır: 'Çocuklar ne oyun oynarsa o sene o iş çok olurmuş. Mesela çocuklar kuyu kazarak oynarsa o sene bolluk olur ekin kuyuları kazılmış. Ev yaparak oynarlarsa yapı çok olurmuş'(And, 2012: s.48). Ayrıca bazı toplumsal tabulara

da oyunlarda rastlanmaktadır. Örneğin Konya'da halk, çocukların uçurtmasına hem günah olduğu, hem de uçurtma uçurulduğu zaman yağmur yağmayacağına, ekinlerin kuruyacağına inandığı için karşı çıkmaktadır. Aynı zamanda Konya'da halk kamçı ile vurularak döndürülen topaç oyunu oynanmasını istemez. Bunun nedeni şöyle açıklanmaktadır: topaç, fırça ve kozak olarak adlandırılmaktadır. Fırça'yı bulan Yezid,

İmam Hüseyin'i öldürttüktan sonra, kellesini ayağıyla vura vura döndürmüş. Böylece fırçanın, Hazreti Hüseyin'in kellesi olduğuna inanılmaktadır (And, 2012: s.51).

1.2. OYUNCAK

Oyuncaklar genellikle çocuklar ile birlikte anılsa da yapıldıkları dönemin tarihsel ve kültürel özellikleriyle yetişkin hayatını da yansıtan minyatür nesnelere dir. Çoğunlukla çocukları eğlendirmek, eğitmek ve gerçek yaşama hazırlamak için üretilmişlerdir. Üretildikleri dönemin özelliklerini yansıtan oyuncaklar, önemli birer tarihi kalıntı niteliği de taşımaktadırlar. Bu nedenle geçmiş dönemlere ait oyuncaklar kültürel birer nesne olarak müzelerde yer alırlar. Araştırmanın bu bölümünde farklı dönemlerde farklı malzeme ve türleri bulunan oyuncakların özelliklerine yer verilmiştir. Ayrıca seramik oyuncaklar, türlerine göre sınıflandırılıp etkileşim bağlamında değerlendirilmiştir.

1.2.1. Oyunağın Tanımı

Oyuncak, Büyük Larousse Sözlük ve Ansiklopedisi'nde ve Türk Dil Kurumu sözlüğünde çeşitli kullanımlarıyla tanımlanmaktadır. TDK'ya göre oyuncak, oyun oynamaya yarayan her türlü nesneye verilen isim olarak tanımlanırken; mecazi anlamları olarak: önemsiz ve kolay iş ve başkaları tarafından bir araç gibi kullanılan, hiçe sayılan güçsüz kimse şeklinde açıklanmaktadır (Türk Dil Kurumu Sözlüğü, 2005, s.1526).

Oyuncak kavramıyla ilgili yapılan farklı tanımlar oyunağın, oyundan farklı ve kişisel nesnelere olduğunu vurgulamaktadır. “ Oyuncak bireyseldir, oyundan bağımsızdır, kendi başına da var olabilir. Oysa oyun nesnesi ancak oyun içinde var olabiliyor, dolayısıyla bireysel olarak değil ortaklaşa kullanılıyor” (Onur, 2002: s.17). Buna göre, oyuncaklar tek başına oyun sağlarken; oyun nesnelere sadece oyunda kullanılan nesnelere olup tek başlarına oyun sağlamazlar. Oyuncak ile ilgili bir başka tanıma göre oyuncaklar; “çeşitli maddelerden, yetişkinlerce veya çocukların kendilerince yapılan, tek ya da grup olarak oynanabilen, çocuğun hayal dünyasını geliştiren, onu eğlendiren, eğiten, paylaşımcı

yapan nesnelere'dir'. Bu düşünceyi savunan bir başka tanımlama ise şöyledir: "Oyuncak, çocukların bizzat onunla oynadıkları, oynarken duygu alışverişi kurdukları, özdeşleştikleri şeylerdir. Oyun nesnelere ise oyun oynamak için olması gereken şeylerdir." (Özhan 2005'ten aktaran Sormaz; 2012: s.133-134). Bu tanımlamalara göre oyun nesnelere ve oyuncaklar farklı kavramlardır. Çünkü oyuncaklar paylaşım duygusunu geliştiren, hayal kurulabilen ve eğitici yönü olan nesnelere; oyun nesnelere sadece oyun içinde kullanılan ve tek başına bir işlevi olmayan nesnelere'dir.

Arkeologların yaptıkları araştırmalar sonucunda, insanoğlunun, en eski çağlardan beri farklı medeniyetlerde ve coğrafyalarda oyun nesnelere ürettiği bilinmektedir. Temel işlevi çocukları eğlendirmek olan oyuncaklar, günümüzde geniş malzeme çeşitliliği ile varlığını sürdürmektedirler. Oyuncaklar ve oyuncak yapımında kullanılan malzemeler, ait oldukları dönemin tarihsel, kültürel ve ekonomik özelliklerini yansıtır. Bu nedenle dünyanın birçok yerinde araştırma ve eğitim amacıyla kurulmuş oyuncak müzeleri bulunmaktadır. Araştırma ve eğitimin yanı sıra, bu müzelerin kurulma amaçları arasında tarihsel ve kültürel nesne olan oyuncakları korumak da yer almaktadır.

Geçmişle bağlantıları olan oyuncakların temel işlevi olan çocukları eğlendirme amacı yüzyıllardır değişmeden devam etmektedir. Fakat kullanım amacı aynı kalsa da oyuncaklar her dönem malzeme ve tür olarak değişerek varlıklarını sürdürmektedirler. Bu değişim toplumların gelişmişlik düzeyi ile doğrudan ilgilidir. Az gelişmiş ülkelerde geleneksel ve ilkel yöntemlerle yapılan oyuncaklar varlığını sürdürürken, çok gelişmiş ülkelerde bunların yerini teknolojik oyuncaklar almaktadır. Örneğin; Afrikalı bir çocuk ucuna tel ya da ip bağladığı bir tahta parçasını oyuncak araba olarak kullanırken, gelişmiş ülkelerde gerçek model arabaların minyatürü olan oyuncak arabalar kullanılmaktadır. Ayrıca; gelişmiş ülkelerdeki oyuncaklar tüketime dayalı, kullanılıp atılabilen endüstri ürünü iken, gelişmişlik düzeyi düşük toplumlardaki oyuncaklar, çocukların ürettikleri, yaratıcılığa dayalı oyuncaklar olmaktadır. Bu durum, oyuncaklara verilen değer de toplumdan topluma değiştiğini göstermektedir. Ayrıca oyuncak üretimi ile ilgili bazı koşullar gerektiğini savunan görüşler de bulunmaktadır. Bu görüşü savunanlardan biri olan yazar Pauline Flick (1985'den aktaran Onur, 2010, s.21) şöyle açıklamaktadır: " Oyuncak yapımı, yalnızca, evlerin oyun nesnelere koruyacak mekânlara sahip olduğu ve bunlardan zevk alınacak yeterli boş zamanın bulunduğu yerleşik bir yaşam düzeninde gelişmektedir. Daha da önemlisi, toplumun

kendi çocukları karşısında hoşgörölü bir tutuma sahip olmasdır'' . Bu düşünce Bekir Onur'un kitabında (Onur, 2010: s.22) Roma'nın çöküşüne kadar süren dönemde gelişen oyuncak yapımının, Roma'nın çöküşünden sonra, Ortaçağ başlarında durduđu yönünde vurgulanmıştır.

Oyuncak, deđişen çağların, kültürlerin, toplumları arasında ortak özelliklere sahip bir kültür bađı kurmaktadır. Bu nedenle, oyuncakları ait oldukları çağ ile birlikte deđerlendirmek gerekmektedir.

1.2.2. Oyuncađın Tarihsel Gelişimi ve Deđerşimi

Oyuncak, araştırmacılar tarafından tarihsel olarak incelendiđinde, insanlık tarihi kadar eski olduđu belirtilmektedir. İlk oyuncakların yapıldıkları malzemelerin aşınması, bozulması nedeniyle günümüze kadar gelebilen oyuncak örnekleri çok azdır. Bunlar pişmiş toprak, metal, kemik, taş gibi malzemelerden yapılmış örneklerdir. Bu örnekler aracılığı ile araştırmacılar oyuncacđın evrensel olduđunu ve çağlar boyunca deđerşmeden nesilden nesile aktarılabilme özelliđi bulunduđunu saptamışlar ve böylece birçok oyuncacđın tarihsel gelişimini inceleyebilmişlerdir.

Oyuncak tarihi ve antik çağdan günümüze kadar varlığını sürdüren oyuncaklar incelendiđinde görölmüştür ki, taş devrinden itibaren birçok nesne çocuklar için oyuncak malzemesi olarak kullanılmıştır. Oyuncak yapımında kullanılan malzeme, ait olduđu dönemin toplumsal ve kültürel koşullarının yanı sıra, ekonomik durumlarını da yansıtmaktadır.

Çocukların en eski oyuncak yapım malzemesi taştır. İlk üretilen oyuncak top ve misketin (Görsel 1.13'te sunulmuştur.) taş olmasının yanında, Orta Avrupa'daki mağaralarda çakmaktaşından yapılan heykelciklerin, oyuncak bebek olma olasılığı savunulmaktadır (Onur, 2010, s:57).



Görsel 1.13: Taş Misketler

<http://www.toysperiod.com/blog/collectibles/toy-marbles-history-and-varieties/>, Erişim Tarihi: 12.10.2015

Oyuncak yapımında kullanılan en eski malzemelerden biri de kemiktir. Kemik kolay bulunabilir olması sebebi ile yaygın olarak kullanılmıştır. Kemik ile oynanan ve belirli bir puanlama sistemine sahip ilk oyun olarak nitelenen oyun aşık oyunudur. Bu oyunda koyun, keçi veya diğer çiftlik hayvanlarının aşık kemiklerinin günümüzdeki zar gibi kullanılarak oynandığı bilinmektedir. (Görsel 1.14’te sunulmuştur.) Aynı zamanda arkeolojik bulgularda bazı bebeklerin de kemikten yapıldığına rastlanmıştır.



Görsel 1.14:Aşık Kemikleri

<https://traveltoeat.com/ancient-board-games-british-museum/> Erişim Tarihi: 03.08.2016

Oyuncak yapımında kullanılan eski malzemelerden bir de tahtadır. Eski Mısır’da tahtadan timsah ve kaplan gibi hayvan figürlerinin oyuncak olarak üretildiği bilinmektedir (Onur, 2010, s:57).(Görsel 1.15’te sunulmaktadır.) Aynı zamanda topaç, çember, yoyo, minyatür oyuncaklar, arabalar, oyuncak askerler, değnek at gibi birçok oyuncağın yapımında da tahta kullanıldığı kaynaklarda belirtilmektedir (Görsel 1.16’da sunulmaktadır). Orta Çağ’da ise bebek yapımında da tahtanın kullanıldığına

rastlanmıştır. Bunun yanında sağlıklı bir malzeme olması nedeniyle günümüzde de tahtanın oyuncak yapımında sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. Özellikle tahta atlar her dönemin oyuncakları arasındadır. Tahta atın yanı sıra eğitici özelliği olan bloklar, legolar, yapbozlar, araba, uçak, tren gibi çeşitli taşıtlar ve hayvan figürleri de oyuncak olarak tahtadan üretilmektedir.



Görsel 1.15: Eski Mısır Tahta Oyuncaklar

www.touregypt.net



Görsel 1.16: Eski Mısır Tahta Topaç

www.pinterest.com

Erişim Tarihi:03.07.2016

Çeşitli metaller oyuncak yapımında Antik Yunan ve Roma Dönemlerinde kullanılan diğer malzemelerdendir. Bu dönemlere ait bulunan metal oyuncaklar, bronz ve kurşundan topaç, bronz ve demirden yapılan çember, bronzdan yapılan yoyo, bronz ve demirden yapılan farklı biçimlerde arabalar şeklindedir. İlkçağın ilkel oyuncaklarının ardından Orta Çağ'da dövme demirden hayvanlar, çingiraklar, arabalar üretildiği bilinmektedir (Onur, 2010, s:57).

Aynı zamanda Eski Mısır'da deriden veya papirüsten yapılmış topların bulunması oyuncak yapımında deri ve kâğıt kullanıldığını da göstermektedir.

Pişmiş toprak, antik çağlarda kolay bulunabilmesi nedeniyle oyuncak yapımında sıkça kullanılan malzemedir. Günümüze ulaşan oyuncak çeşitlerinin pek çoğu seramik oyuncaklardır. Bu oyuncaklar; bebekler, kuklalar, çingiraklar, topaçlar, düdükler, çeşitli kap kacak ve figürlerin kullanıldığı oyuncaklardır (Onur, 2010, s:53). (Görsel 1.17'de sunulmaktadır.)



Görsel 1.17: M.Ö.2 yıllarına ait Kayseri’de bulunan pişmiş toprak çingirak

www.arkeolojihaber.net, , Erişim tarihi:03.08.2016

Bazı oyuncaklar zaman içinde kaybolup sonra tekrar ortaya çıkmışlardır. 5.yüzyıl Yunan vazolarında resmedilen yoyonun, 20. yüzyılda tekrar popüler olması veya yüzyıllar önce oynanan topaçların günümüzde de varlığını koruması bu duruma örnektir (Onur, 2010: s.50). Ayrıca arkeoloji müzelerindeki antik oyuncaklar da bazı yönleriyle modern örneklerine benzemektedirler. Bu konuda Bekir Onur’un kitabında etnolog Robert-Linoel Seguin (1976) Mısır, Yunan ve Roma çocuklarının da günümüz çocukları gibi eğlendiğini belirtmektedir (Onur, 2010: s.52). Örneğin bir arkeolojik kazıda M.Ö. 3000 yılına tarihlenen pişmiş topraktan çingiraklar, tekerlekli hayvanlar ve küçük mobilyalar gibi oyuncakların ortaya çıkarıldığı, Mısır çocuk mezarlarında deriden topların yanında pişmiş toprak bebeklerin de bulunduğu ve Yunan gençlerinin de minyatür evler ve küçük arabalar yaptıkları çeşitli kaynaklarda belirtilmektedir. Bu örneklerle göre her çağda çocukların keyif aldıkları veya diledikleri şeyler birbirine benzemektedir. Çingiraklar, misketler, eklemli bebekler, topaçlar, minyatür eşyalar, tekerlekli hayvanlar, arabalar binlerce yıldan beri çocukları eğlendirmektedirler. (Görsel 1.18-19’da sunulmaktadır.)



Görsel 1.18,1.19: Antikçağ Oyuncak Örnekleri, Roma Germen Müzesi, Köln, Almanya

Fotoğraf: Doç.Ezgi Hakan VerduMartinez

Eski çağlarda oyuncaklar ile kutsal nesnelere arasında bir bağ olduğu da bilinmektedir. Buna göre kazılarda bulunan oyuncakların tapınma nesnesi olma ihtimali de bulunmaktadır. Robert-Lionel Seguin'e (1976'dan aktaran Onur, 2010: 54) göre, "Antik Çağda oyuncak sadece eğlence amaçlı kullanılmıyordu, aynı zamanda nazarlık, muska gibi işlevleri de vardı. Bunun yanında oyuncakları Tanrıya adanmak da kutsaldı. Örneğin Roma'da bebeklerin oynadığı oyuncaklar Baküs'e verilirdi. Ama çocuk erinlik yaşına ulaşır ulaşmaz, bu armağanlar eğer çocuk Romalı ise Jüpiter'e, Merkür'e, Diana'ya, Yunanlı ise Zeus'a, Hermes'e ve Artemis'e verilirdi"(Onur, 2010: s.54). Aynı şekilde birçok kültürde ölümleri oyuncakları ile gömme geleneği bulunduğundan, günümüze ulaşan oyuncak örneklerinin bazıları yeraltı mezarlarından çıkarılmıştır.

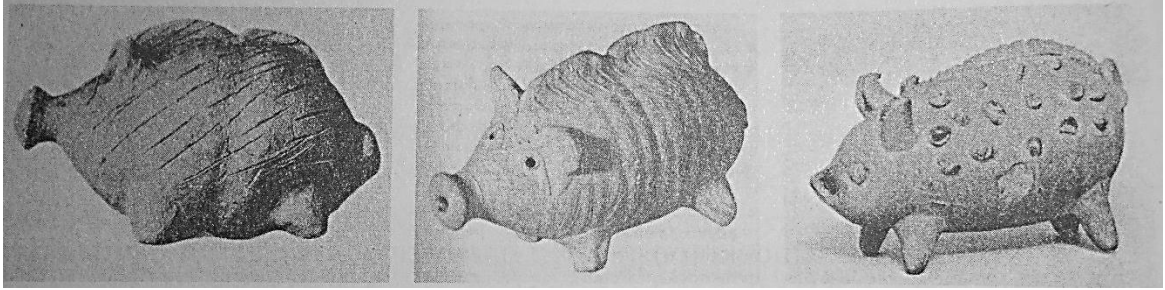
1.2.2.1. Antik çağda oyuncaklar

Oyuncaklar, günümüzde olduğu gibi Antikçağda da özellikle çocuklar için günlük hayatın önemli bir parçası olmuştur. Üretim teknikleri ve malzemeleri her dönemde değişiklik gösterse de, Antikçağda en önemli oyuncak üretim malzemeleri kil, taş, kemik, deri, bronz ve ahşap olmuştur. Bu dönemde oyuncakların çocukları eğlendirmek için olduğu kadar onları eğitmek ve gerçek hayata hazırlamak amacıyla da üretildiği bilinmektedir. Bu bölümde antikçağ oyuncakları türlerine göre sınıflandırılarak ele alınmıştır.

1.2.2.1.1. Çıngıraklar

Çıngıraklar, içindeki topçukların hareketiyle sallandığında ses çıkaran oyuncaklardır. Antik çağlarda çıngırakların ana formu deri, ahşap, kemik, bronz ve pişmiş toprak gibi farklı malzemelerden; içindeki topçuklar ise kurt dişi ve mercandan ya da pişmiş topraktan yapılmıştır. Araştırmacılar çıngırağın ilk ortaya çıkışının müzik etkisiyle olduğunu ve aynı zamanda dinsel bir obje olarak kullanıldığını belirtmektedirler. İnanışa göre çıngırağın sallandığında çıkardığı ses, kötü ruhları kovmak için etkili olmuştur (Bener, 2013: s.143).

Bebekler ve küçük çocuklar için yapılan çingirakların, hayvanların ve çocukların ilgisini çekmeleri ve çocuklara sevimli gelmeleri nedeniyle genellikle hayvan formunda üretildiği çeşitli kaynaklarda belirtilmektedir. Antik çağa ait bulunan çingirak örneklerinde çoğunlukla kullanılan hayvan formlarının domuz, köpek, horoz, ayı, baykuş ve kaplumbağa olduğu görülmektedir. Domuz formundaki çingirakların bedeni çömlekçi çarkında, diğer kısımları ise elde yapılmıştır (Görsel 1.20’de sunulmaktadır). Bu çingirakların bir bebeğin tutabileceğinden daha büyük olmasından dolayı bebeği uyutmak için anne veya dadılar tarafından sallandığı tahmin edilmektedir (Bener, 2013: s.143-147).



Görsel 1.20: Hayvan formunda çingirak örnekleri, Eski Yunan ve Roma Dönemi

Kaynak: Bener, 2013: 144

Selvi Bener’in belirttiğine göre antikçağda hayvan formulu çingirakların yanında saplı çingiraklar da yapılmıştır. Bu çingiraklar uzunca bir sap ile sapın ucundaki kutucuktan meydana gelmektedir. Domuz figürlü çingiraklara göre küçük çocukların ve bebeklerin sapından tutarak kendi başlarına daha kolay oynayabildiği bu çingirak tasvirlerine Yunan vazo resimlerinde rastlanmaktadır. (Görsel 1.21’de sunulmaktadır.)



Görsel 1.21: Antikçağ Yunan Vazosunda Çıngırak Tutan Çocuk Tasviri, Victoria Albert Müzesi, Londra

Fotoğraf: Doç. Ezgi Hakan Verdu Martinez

Antikçağda çocuk figürü kullanılarak yapılan çıngırak örneklerine de rastlanmaktadır. M.S. 54-68 yıllarına ait olduğu düşünülen bir çocuk mezarında, uyuyan erkek formunda bir çıngırak bulunmuştur. Siyah çamurdan yapılmış olan bu çıngırak figürünün, derinin parlak görünümünü verebilmek içinin perdahlanmış olduğu görülmektedir. Büyük olasılıkla bir köle tasvir edildiği düşünülen çıngırak içinde kilden yapılmış iki topçuk vardır (Bener, 2013, s.146). (Görsel 1.22’de sunulmaktadır.)



Görsel 1.22: Oturan çocuk figürlü çıngırak

Kaynak: Bener, 2013: 145

Çocuk figürlü farklı çingirak örnekleri de bulunmaktadır. Bu örneklerden birinde figür yine oturma pozisyonunda ve bir elinde meyveler, diğer elinde de o meyvelere ulaşmak üzere boynunu uzatmış bir kaz tutmaktadır (Bener, 2013: 146) (Görsel 1.23’de sunulmaktadır.)



Görsel 1.23: Çocuk Figürlü Pişmiş Toprak Çingiraklar

Kaynak: Bener, 2013: 145

Antikçağda çingiraklara ses çıkarıp çocukları eğlendirmenin yanında, biberon işlevi de eklenmiştir. (Görsel 1.24’te sunulmaktadır.) Bener’in belirttiğine göre bu amaçla kullanılan çingiraklar içi süt doluyken ses çıkarmayan süt bitince annesinin boş biberonu sallamasıyla ses çıkaran çingiraklardır. Böylece sütünü içerse sesli eğlence ödülüne kavuşacağına koşullanan çocuğun beslenmesi rahatlıkla sağlanabilmekteydi.

Bu çingiraklar Eski Yunan’da M.Ö.375-325 yılları arasında kullanılmışlardır (Bener, 2013: 146). Günümüz demlik formunda olan pişmiş toprak bu çingiraklar da vardır.



Görsel1.24: Biberon çingirak örnekleri, Victoria Albert Müzesi, Londra

Fotoğraf: Doç.Ezgi Hakan VerduMartinez

Görsel 1.25: Biberon amacıyla Kullanılan Pişmiş Toprak Çingirak **Kaynak:** Bener, 2013: 145

Antik çağlarda kullanılan çingırak örneklerine ve bu çingırakların nasıl kullanıldığına dair bilgilere Antik Yunan vazolarından ulaşılmaktadır. (Görsel 1.26'da sunulmaktadır.) Siyah figür tekniği ile yapılmış olan bu vazolarda kimi zaman çocuklar elinde çingırakla oynarken, kimi zaman da annesi ya da dadısı olduğu tahmin edilen bir yetişkinin çingırağı kullanarak çocuğu eğlendirirken resmedildiği sahneler bulunmaktadır.



Görsel 1.26: Çingırakla Oynayan Çocuğun Resmedildiği Yunan Vazosu Detayı

Kaynak: *Bener, 2013: 145*

Çingıraklar günümüzde hala küçük çocukların dikkatini çeken ve onları eğlendiren ilk oyuncaklardandır. Fakat artık malzeme olarak çingırak yapımında pişmiş toprağa pek rastlanmamaktadır. Bunun yerine ses çıkarması için küçük kum taneleri veya pirinç gibi küçük ve sert taneler kullanılmakta ve ana gövde çoğunlukla plastikten yapılmaktadır.

1.2.2.1.2. Düdük ve flütler

Ses çıkaran bir diğer oyuncak türü olan ve geçmişi çok eskilere dayanan düdük, tarih boyunca iletişim aracı, müzik aleti olarak kullanılmasının yanında, çocuklar için oyuncak olarak da kullanılmış ve günümüzde hala yapımı az da olsa devam etmektedir. Seramik çamuru, kolay şekil alabilmesi, plastikliği ve farklı tınlar elde edebilme imkânından dolayı düdük yapımında kullanılmıştır. Diğer malzemelerde de olduğu gibi seramiğin iç boşluğu havanın titreşerek sese dönüşmesini ve bünyesinden kendine has sesler çıkarmasını sağlamıştır.



Görsel 1.27: Seramik Düdük örnekleri, Eskişehir Arkeoloji Müzesi

Fotoğraf: *Elif Gönül İter*

Barry Hall'in (2006) belirttiğine göre ilk kez Konfüçyus ritüel törenlerinde günlük müzik yapımı için kullanılan ilk xun örneklerine M.Ö. 6000 de Çin'de rastlanmıştır. Yumurta biçimli ve birden fazla deliği bulunan xun'un, tüm okarınaların atası olduğunu düşünülmektedir.



Görsel 1.28: Çin kültürüne ait seramik Xun örnekleri

www.tolearn.net/hum300/images, Erişim tarihi: 03.07.2016

Seramik düdükler üzerine yapılan bir başka araştırma Perulular'ın M.S.1.yüzyıldan itibaren pan flüt yapımında kullanımı gelenekselleşmiş olan bambu yerine çamur kullandıklarını göstermektedir. Seramik düdükler, Peru'da var olan çok tanrılı dinin getirmiş olduğu ritüel ve dini törenlerde kullanılmıştır. Bu seramikleri kullanmadaki temel amaç, gerçekleştirilen ritüel ve törenlerde tanrılarıyla bir çeşit iletişim kurmaktır (Coşar, 2005: s.23).



Görsel 1.29: Peru'ya ait hayvan şekilli flüt

Kaynak: Coşar M, 2008 ,s.15



Görsel 1.30: M.Ö. 100–700 ve Peru'ya aithayvanşekilli küresel flüt, M.Ö 650-750

Kaynak:Coşar M, 2008,s:15

Düdüklerin Eski Yunan ve Roma dönemlerinde genellikle hayvan formunda yapıldığı günümüze ulaşan örneklerde görülmektedir. Düdük, Uzakdoğu'da oyuncak olmaktan ziyade geleneksel bir çalgı türüdür. Çin'de *Xun*, Japonya'da *okarina* adı verilmektedir. Neolitik çağdan beri kullanıldığı çeşitli kaynaklarda belirtilen Xunlar, yuvarlak şekilli olup, ayinlerde kullanılmaktadır. (Görsel 1.32'de sunulmaktadır.) Okarinalar ise farklı yatay formlarda ve çok delikli olup, bir halk müziği çalgısıdır (Görsel 1.31'de sunulmaktadır.) ve genellikle kuş seslerini taklit eder. Okarinalar Uzak ve orta doğu Orta ve Güney Amerika'da da kullanılmaktadır.³

³ <https://tr.wikipedia.org/wiki/Okarina>, Erişim Tarihi:15.03.2015



Görsel 1.31: Yatay Formlu Okarina

<http://tr.wikipedia.org/wiki/Okarina>



Görsel 1.32: Yuvarlak Formlu Xun

<http://ocarinaforest.com/ocarinas/chinese-xun/>

Erişim Tarihi: 15.03.2015

Benzer sesler çıkarması sebebiyle düdüklere için kullanılan form, tarih boyunca genellikle kuş formu olmuştur. Bunun yanında geometrik biçimli, diğer hayvan figürleri ve insan figürleri de kullanılmaktadır.

1.2.2.1.3. Topaçlar

Antikçağda Strobilos, Strombos, Turbo olarak adlandırılan topaç, çevresine sarılan ipin aniden çekilip kamçı ile vurulması ile dönen ya da elle hızlıca çevrilerek döndürülen, ucu sivri oyuncuğa verilen isimdir. Eski Yunan'dan günümüze ulaşan en erken tarihli topaçlar M.Ö. 8. yüzyıla aittir (Bener, 2013: s.147). Eski Yunan ve Roma'da topaçların ahşap, taş, cam, bronz, kurşun ve pişmiş topraktan yapıldığı bilinmektedir. Antikçağda çoğunlukla ahşap ve pişmiş topraktan yapılan topaçlardan günümüze sadece pişmiş toprak olanlar kalmıştır.



Görsel 1.33: M.S.8.yüzyıl, Antik Yunan Topaç Örneği, Victoria Albert Müzesi, Londra

Fotoğraf: Doç. Ezgi Hakan VerduMartinez

Antikçağda genellikle kamçı ile vurularak döndürülen topaçların yaygın olduğu Selvi Bener'in kitabında belirtilmektedir. Bener'e göre topacı çevirmek için kullanılan kamçı, bir sopadan ve ucuna tutturulmuş deri kayıştan oluşmaktaydı. Topaç oynayan kişi, kayışları topacın gövdesine sıkıca vurduktan sonra topacı sivri ucu yere gelecek şekilde hızla yere fırlatırken aynı anda kamçıyı da kendisine doğru geri çekerdi. Böylece topaç ivmeli şekilde dönerdi ve yere iner inmez kamçı yardımıyla bu hareketini, hızını ve dengesini kaybetmeden sürdürürdü. Kamçılı topaçlar düz kenarlı ve arı kovanı formunda yapılmaktaydı. Arıkovanı şeklinde olanlar günümüz topaçları gibi yukarıdan aşağı ineleşen ve bir ucun üstünde dönen topaçlardır. (Görsel 1.35'te sunulmaktadır.) Bu topaçlar genellikle çömlekçi çarkında yapılmaktaydı. Düz kenarlı topaçlar ise arı kovanı formu topaçların aksine üst kısmı silindir alt kısmı konik olmak üzere iki kısımdan oluşmaktaydı.(Görsel 1.36'te sunulmaktadır.) Antik Çağ topaçlarına Yunan vazoları üzerinde resmedilen çeşitli sahnelerde rastlanmaktadır (Bener, 2013: s.145). (Görsel 1.34'te sunulmaktadır.) Bu resimlerden anlaşıldığı üzere topaçlar, sadece çocukların değil yetişkinlerin de eğlenerek oynadığı bir oyuncak çeşididir.



Görsel 1.34: Antikçağ Kırmızı Figürlü Yunan Vazosunda Topaç Oynayan Yetişkin Betimlemesi

Kaynak: Bener, 2013: 151



Görsel 1.35, 1.36: Seramik Topaç Örnekleri

Kaynak: Bener, 2013:149,

https://www.academia.edu/18188946/Antik_Yunan_ve_Roma_Oyuncaklar%C4%B1_%C3%9Czerine

Erişim tarihi:05.08.2016

1.2.2.1.4. Çember

Çocukların bir sopa yardımıyla ya da elle iterek çevirdikleri ve çevirirken beraberinde koşup takip ettikleri, içi boş bir daire ya da tekerlek biçimindeki oyuncığa çember denir. Çemberler Antik Çağ'da Trokhos, Trochus olarak adlandırılmıştır (Bener, 2013:s.152). İlk bakışta kolay gibi görünen çember, beceri ve deneyim gerektirdiği için küçük çocukların kolay oynayabildiği bir oyuncak değildir. Ayrıca çember çevirmek geniş alan gerektirdiğinden, kapalı mekânlardan ziyade sokaklarda oynanabilen bir oyuncaktır. Tek başına oynanabilen bir oyuncak gibi görünse de, Eski Roma'da birçok çocuğun katıldığı, karşılıklı takımların oluşturulduğu çember yarışlarının yapıldığı belirtilmektedir. Çemberlerin Eski Yunan ve Roma'da ahşap, bronz ve demirden yapılmakta olduğu bilinmektedir. Bazı çemberlerin ses çıkarma özelliği de bulunmaktadır. Bunun için çemberlerin çevresine takılan küçük çiviler ya da halkalar sayesinde, ebeveynlerin çocuklarının nerede olduğunu kolay bulduğu da bilinen özellikleri arasındadır. (Bener, 2013: s.154-155).Birçok Yunan vazosunda çember oyunu ile ilgili sahneler rastlanmaktadır (Görsel 1.37,1.38,1.39'da sunulmaktadır.) Bu da bu oyuncağın ne kadar yaygın olarak kullanıldığına işaret etmektedir.



Görsel 1.37,1.38,1.39: Antikçağ Yunan Vazolarında Çember Oyunu Betimlemeleri

Kaynak: Bener, 2013:s. 154-155

1.2.2.1.5. Yoyo

Yoyo, eşit büyüklükte iki adet diskin ortalarından çubuk ile tutturularak bu çubuğa ip sarılması ile oynanan oyuncak çeşididir. Çin kültürüne ait olduğu düşünülmesine rağmen yoyolar ile ilgili ilk tarihsel veriler, M.Ö. 500'lü yıllarda Yunan kültüründe rastlandığına işaret etmektedir. Sadece çocuklar değil yetişkinler de oynamakta ve oyuncaklarını tanrılarına adamaktaydılar. Özellikle pişmiş topraktan üretilen yoyolar işlemeli ve renkli olduklarından dini amaçla kullanıldığı düşünülmektedir (Avcı, 2005: s. 45). Bu oyuncak, yere doğru serbest bırakıldığında ipten boşanarak kontrollü şekilde düşer ve eğer ip uygun zamanda ani bir şekilde geri çekilirse geri gelir. Bener, yoyonun Yunan vazolarında çok işlenen bir konu olmadığını ileri sürmektedir. Az sayıda Yunan vazosunda yoyo tasviri bulunmaktadır. Günümüze ulaşan yoyo örnekleri de azdır. Eski Yunan ve Roma'da yoyolar ahşap, pişmiş toprak ve bronz kullanılarak üretilmiştir (Bener, 2013: s.156). Yoyolar günümüzde de çocukların yaygın olarak oynadığı oyuncaklar arasında olup, antikçağ örnekleri ile aynı şekilde kullanılmaktadırlar.



Görsel 1.40:Roma Dönemi ahşap yoyo örneği,6 cm **Görsel 1.41:** Antikçağ Yoyo Örneği

<https://tr.pinterest.com/Istorie/artefacts-antiquity/>, www.pinterest.com ,Erişim Tarihi:15.03.2015



Görsel 1.42: M.Ö. 440, Antik Yunan Dönemi, Terracotta Kliks Üzerinde Yoyo Oynayan Erkek Çocuğu Antikensammlung Koleksiyonu Berlin

https://en.wikipedia.org/wiki/Yoyo#/media/File:Yoyo_player_Antikensammlung_Berlin_F2549.jpg,
Erişim Tarihi: 15.08.2016

1.2.2.1.6. Bebekler

Bebekler tıpkı günümüzde olduğu gibi Eski Yunan ve Roma'da da çocukların en sevdiği oyuncaklardandır. Eski Yunancada bebekler *korai*, *nymphai*, *plangones* diye adlandırılmaktaydı (Bener, 2013: s.159). Bu döneme ait oyuncak bebekler ile ilgili bilgilere iki farklı kaynaktan ulaşılabilmektedir. Bu kaynaklardan biri kutsal alanlarda yapılan arkeolojik kazılarda çocuk mezarlarında bulunan pişmiş toprak ve kemikten yapılan oyuncak bebek örnekleridir. (Görsel 1.43'te sunulmaktadır.) Mezarlarda bebeklerin bulunması tıpkı diğer oyuncaklar gibi bebeklerin de adak olarak kullanıldığını göstermektedir. “ Yunan ve Roma geleneğine göre kız çocukları evlenme çağına geldiklerinde oyuncaklarını Artemis, Athena, Aphrodite ve Demeter gibi tanrıçalara adamaktaydılar (Bener, 2013: s.160)”. Diğer kaynak ise Yunan vazolarına resmedilen sahnelerdir. Bu vazolarda yer alan elinde bebek tutan figürler, kız çocuklarının sık oynadığı oyuncaklar arasında bebeklerin yer aldığına dair bilgi vermektedir.



Görsel 1.43: Antik Yunan kemikten ve Pişmiş Toprak Bebekler, M.Ö.450-350, Victoria Albert Müzesi, Londra

Fotoğraf: *Doç.Ezgi Hakan VerduMartinez*

Antikçağda bebeklerin yapımında ahşap, kemik, bez, fildişi ve pişmiş toprak kullanıldığı ve pişmiş toprak oyuncak bebeklerin ilk olarak M.Ö. 3000 yıllarında Mısır'da bulunduğu çeşitli kaynaklarda belirtilmektedir. Bununla birlikte Yunan ve Roma dönemlerinde de üç tip oyuncak bebek örneğine rastlanmıştır. Roma ve Yunan Dönemi oyuncak bebeklerinin genellikle erkek figür tasvirli olması dikkat çekmektedir. Bunların bazıları askeri figürlerdir. Yunan döneminde yapılan bu birinci tip oyuncak bebeklerin kol ve bacakları hareketlidir. Pişmiş toprak bebeklere kol ve bacakları ip veya telle gövde, kalça ve omuzlardaki deliklerden bağlanıp hareket özelliği kazandırılmıştır. (Görsel 1.44-45'da sunulmaktadır.) Bu bebeklerin üretimi M.Ö. 4. Yy.a kadar devam etmiştir. İkinci tip ayakta duran bebekler çıplaktır; kol ve bacakları eklem yerlerine kadardır. Bunlar M.Ö. 5.yüzyıl ortalarında ortaya çıkmış ve M.Ö. 4.yüzyıla kadar sürmüştür (Avcı, 2005: s. 36) .



Görsel.1.44: M.Ö. 3. Yüzyıla ait Yunan Bebeği

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Terracotta_doll_Louvre_Cp4654.jpg ,Erişim Tarihi: 15.08.2016

Görsel 1.45: Hareketli Kol ve Bacaklara Sahip Pişmiş Toprak Bebekler

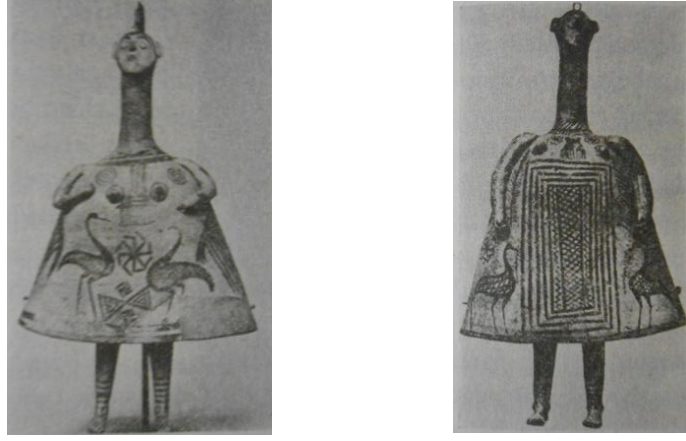
Kaynak: Bener, 2013:162

Üçüncü tip bebekler oturma pozisyonundadır. Bunların bacakları birbirine bitişiktir. (Görsel 1.46’te sunulmaktadır.) Kollar gövdeye bitişik veya hareketli olmak üzere iki çeşittir. Kolların gövdeye bitişik olduğu örneklerde eller bacakları kavramıştır. Yapılan bebeklerin birçoğu elle şekillendirilmiştir, fakat çan şeklinde çarkta şekillendirilmiş olanları da vardır. (Görsel 1.47,1.48’de sunulmaktadır.) Ayrıca tüm vücudu ya da sadece başı kalıpla şekillendirilmiş olan örnekler de bulunmaktadır (Avcı, 2005: s.37).



Görsel 1.46: M.S.1 veya 2.yüzyllara ait Terracotta Roma Dönemi Oturan Bebeği, 21.5x8.5 cm

<http://archaeologicalmuseum.jhu.edu/the-%20collection/object-stories/archaeology-of-daily-life/childhood/terracotta-doll/> Erişim Tarihi:05.08.2016



Görsel 1.47,1.48: Antikçağ Pişmiş Toprak Bebekler

Kaynak: *Bener, 2013: 161*

Tıpkı günümüzde olduğu gibi antik çağlarda da bebekler, kızların annelerini taklit edebilecekleri oyuncaklar olmuştur. Ayrıca küçük kızlar annelerinin yaptığı işleri, onların ev işlerinde aldıkları sorumlulukları, bebeklerin yanı sıra pişmiş topraktan yapılmış oyuncak mutfak aletleri, masalar, çay setleri, tabaklar gibi minyatür ev eşyalarını kullanarak, kendilerinin uygulamaya çalıştığı düşünülmektedir.

1.2.2.1.7. Minyatür Eşyalar

Oyunlar Eski Yunan ve Roma'da da günümüzde olduğu gibi çocuklar için büyüklerini taklit etme ve hayata hazırlanma aracı olmuştur. Bu amaca hizmet eden en iyi oyuncaklar minyatür eşyalardır. Arkeolojik bulgularda minyatür kap, kacak ve vazolar (Görsel 1.49,1.50,1.51'de sunulmaktadır.), dörtgen ve yuvarlak olmak üzere masa, sandalye, yatak, pişmiş topraktan yapılmış meyve ve ekmeğe gibi yiyeceklerle dolu tepsi, kepçe, uzun saplı süzgeç, kandil gibi ev eşyaları yanında, erkek çocuklarının babalarını taklit ettikleri minyatür oyuncaklar oldukları tahmin edilen arabalar ve tekerlekli diğer objeler de kazılarda bulunan minyatür eşyalardır (Bener, 2013: s.67).



Görsel 1.49,1.50,1.51: Minyatür Kap Örnekleri, Erken Tunç Çağı, M.Ö.2600-2300,Eskişehir Eti Arkeoloji Müzesi

Fotoğraf: *Elif Gönül İlter*

Minyatür eşyalar arasında en sık rastlanan eşya türü minyatür vazolardır. Minyatür vazolar genelde annelerinin ev işlerini taklit ederek evcilik oynayan kız çocuklarının oyuncağı olarak bilinmektedir. Bunun yanında Antik çağa ait bir kız çocuğu mezarında bulunan minyatür vazonun, antik çağın düğün törenlerindeki ritüellerde kullanıldığı gibi aynı zamanda kız çocuklarını evlilik hayatına hazırlamak için de bu oyuncaklardan faydalandığını göstermektedir. (Görsel 1.52’de sunulmaktadır.) Oyuncak arabasıyla vazo taşıyan bir erkek çocuğunun betimlendiği bir resimden de erkek çocuklarının da minyatür vazolarla oynadığı düşünülmektedir. (Görsel 1.53’te sunulmaktadır.) Törenlerde şarap boşaltmak için kullanılan sürahi tipli bir kap çeşidi olan kous formundaki vazolar, çocukların en çok kullandığı minyatür oyuncaklardandır (Görsel 1.53’te sunulmaktadır.) Atina’da üç gün süren festivallerde kutlamalara katılan üç yaşındaki çocuklara oyuncak kous hediye edildiği bilinmektedir. Bu festivaller üç yaşına ulaşmış olan çocuğun ölme riskinin azaldığını kutlamak için düzenlenmekteydi. Bu festivale katılacak yaşa gelmeden ölen çocuklar da minyatür vazolarla gömülürdü. Bu nedenle birçok çocuk mezarında minyatür vazolar bulunmaktadır (Bener, 2013: s.166).

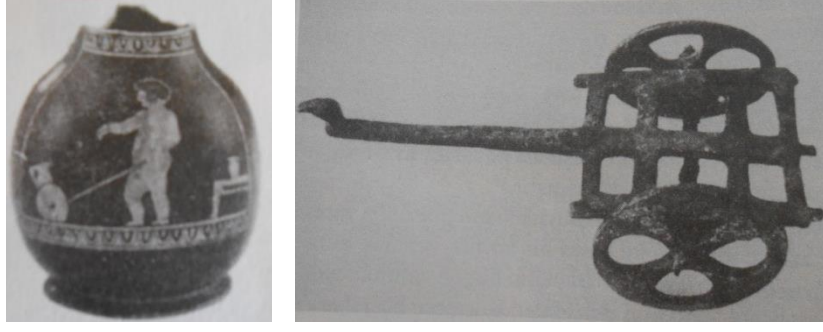


Görsel 1.54: Kırmızı Figürlü Oyuncak Khous, M.Ö. 420, 7,6 cm

Kaynak: *Bener, 2013: 166*

Her dönemde olduğu gibi oyuncak arabalar antik çağda da erkek çocuklarının en sık oynadığı oyuncaklardandır. S. Bener, (2013) Antik Çağ'da minyatür eşyalar arasında rastlanan diğer eşya türünün hamaksis olarak adlandırılan oyuncak arabalar olduğunu belirtmektedir. Yunan vazo resimleri ve Roma İmparatorluk Dönemine ait mezar taşlarındaki tasvirlerde oyuncak araba betimlemeleri, oyuncak arabalar hakkında bilgi edindiğimiz kaynaklardır.

Oyuncak arabaların ahşaptan üretilmiş olan örnekleri günümüze kadar ulaşamamıştır. Ancak demir ve metalden yapılmış olanları bulunmaktadır. Bulunan örnekler Selvi Bener tarafından platformlu, platformsuz, kutulu, oturma yerli oyuncak arabalar şeklinde gruplanmıştır. İki ucunda iki tekerlek olan dingil ve bu dingile bağlı bir koldan oluşan araba çeşitleri platformsuz çocukların üzerinde oyuncaklarını ya da hayvanlarını taşıyabilecekleri, bir dingilin üzerine oturtulmuş bir platformun bulunduğu arabalar platformlu, dingilin üzerine bir kutunun oturtulduğu araba tipi kutulu, dingilin üzerine basit bir oturma sisteminin yerleştirildiği araba tipi oturma yerli arabalar grubunda incelenebilir. (Görsel 1.55, 1.56'da sunulmaktadır.) Antik çağda oyuncak arabalar arasında biga olarak isimlendirilen iki tekerlekli, iki at koşulan zafer ve koşu için kullanılan bir araba türü de bulunmaktadır (Bener, 2013: s.170-173). (Görsel 1.57'te sunulmaktadır.)

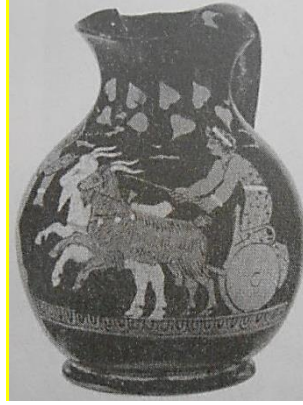


Görsel 1.55:Antik Yunan Vazosunda araba ile oyun oynayan çocuk betimlemesi

Kaynak: *Bener, 2013: 172*

Görsel 1.56:Bronz ve demirden Yapılmış Platformlu Araba Örneği, 24 cm

Kaynak: *Bener, 2013: 169*



Görsel 1.57:Keçilerin Çektiği Biga Tasviri, Kırmızı Figürlü Antik Yunan Vazosu, M.Ö.400

Kaynak: *Bener, 2013: 173*

Arabalar eski Yunan ve Roma'da genellikle erkek çocuklarının yetişkin erkekleri taklit ettiği önemli oyuncaklardandır. Hareket ettirilebilmesi, oturma yerli olması, eşya taşınabilmesi erkek çocuklarının arabalara olan ilgisini arttırmıştır. Özellikle oturma yerli arabalar ile bigalar günümüzdeki bisiklet veya tahterevalli gibi kullanılabildiği için ayrıca önem taşıyan bir eğlence aracı olmuştur.

1.2.2.1.8. Minyatür Figürler

Minyatür figürler çocukların gerçek hayatta gördükleri canlıların küçük modelleridir. Her dönemde çocuklar, gerçek hayatı kendi kurguladıkları dünyalarında minyatür nesnelere taklit etmişlerdir. Bu oyuncaklar arasında oyuncak askerler, değnek at, tekerlekli at, horoz, eşek ya da katır, kuş gibi hayvanlar yer almaktadır.

Minyatür figür olarak değerlendirilebilecek oyuncak türü olan değnek at, hem erkek hem kız çocuklarının keyifle oynadığı bir oyuncaktır. Bu oyuncak türünün Eski Yunan'da oynandığı, vazo resimlerinde görülmektedir (Bener, 2013: s.174). Bu oyunda çocukların uzun bir değneğe hayali bir ata biniyormuşçasına zıplayarak koştukları, kaynaklarda belirtilmektedir. Eski Roma'da ise Bekir Onur'un bahsettiğine göre 1400'lerden kalma bir el yazmasında Hz.İsa'nın çocukluğunda değnek atla atıcılık oynadığı yazmaktadır (Onur, 2010, s:56).

Erkek oyuncakları olan oyuncak askerlerin, eski çağlarda ahşap ve pişmiş topraktan yapıldığı birçok kaynakta ifade edilmektedir. Ahşap örneklerinden günümüze ulaşanları yoktur; fakat çok sayıda pişmiş topraktan yapılan oyuncak asker figürleri günümüze ulaşmıştır. (Görsel 1.58'de sunulmaktadır.)



Görsel 1.58: Pişmiş Toprak Oyuncak Süvari Örneği, Antik Yunan MÖ 800-480

<http://www.antiquitiesexperts.com/greece800.html>, Erişim Tarihi:05.08.2016

Uzmanlar bu figürlerin adak eşyası olduklarını düşünmektedirler. M.Ö.7.yüzyıla tarihlenen bir süvari figürü adak olarak yapılmış asker betimlerine bir örnektir (Görsel 1.59'da sunulmaktadır.)



Görsel 1.59:Roma Dönemi Süvari Figürin, M.Ö.7. yüzyıl

Kaynak: *Bener, 2013: 175*

Hayvanlar, geçmişte de günümüzde olduğu gibi çocukların sevdiği ve arkadaşlık ettiği varlıklardır. Eski Yunan ve Roma'da çocukların genellikle pişmiş topraktan yapılmış hayvan figürleri ile oynamakta olduğu çeşitli kaynaklarda belirtilmektedir. (Görsel 1.60'ta sunulmaktadır.) Ancak bazı araştırmacılar bu hayvan figürlerinin çocuk mezarlarının yanı sıra yetişkin mezarlarında da bulunduğunu öne sürerek bunların oyuncak değil dinsel bir obje ve ölü hediyesi olduğunu iddia ettikleri gibi kimi araştırmacılar da bu figürlerin kesinlikle çocuk oyuncakı olduğunu kabul etmişlerdir.



Görsel 1.60: Hayvan Figürin, Erken Tunç Çağı, Eskişehir Arkeoloji Müzesi

Fotoğraf: *Elif Gönül İlter*

Hayvan biçimli oyuncaklar yapıldıkları dönemde insanların çevrelerinde rastladıkları hayvan formlarında üretilmişlerdir. Kullanılan hayvan formları genellikle tavşan, domuz, eşek, koç, at, aslan, köpek, horoz, güvercin ve kaplumbağadır. (Görsel 1.61’de sunulmaktadır.)



Görsel 1.61: Anadolu Kökenli Eşek Figürü, M.Ö. I. yüzyıl, 15 cm

Kaynak: *Bener, 2013: 173*

Minyatür figürler olarak değerlendirebilecek olan nesnelere, oyuncak olmak dışında arkeolojik kazılardan ve antik çağ kaynaklarının aktarımlarından anlaşıldığı üzere adak amaçlı ve mezar hediyesi olarak kullanılan ve genellikle taş ve seramikten, insan ve hayvan betimleyen küçük heykelcikler olan *figürin*lerdir. Bunlardan en bilineni genellikle erkek çocuk oyuncakları olarak bilinen ve döneminin atlı askerlerini tasvir eden oyuncak askerler ve atlı süvarilerdir. (Görsel 1.62’de sunulmaktadır.)



Görsel 1.62: Hayvan Formunda Figürinler, Victoria Albert Müzesi, Londra

Fotoğraf: *Doç. Ezgi Hakan Verdu Martinez*

Tapınma amaçlı kullanılan tanrıça figürinler de bulunmaktadır. Bulunan örnekler genellikle insan formunda olup, bazen tüm vücut, bazen de yarım vücut şeklinde yapılmışlardır. (Görsel 1.63'te sunulmaktadır.)



Görsel 1.63: Ana Tanrıça Figürinleri; M.Ö.2600-2300, Eskişehir Arkeoloji Müzesi

Fotoğraf: *Elif Gönül İlter*

Figürlerin kullanıldığı bir diğer oyuncak türü de tekerlekleri sayesinde ileri geri hareket etmeye olanak sağlayan oyuncaklardır. Ahşap kullanılarak yapıldığı bilinmesine rağmen, günümüze ulaşan örnekleri sadece pişmiş topraktan yapılanlardır. Milattan 4-5 bin yıl önce küçük çocukların ip takarak pişmiş topraktan öküz ve kurbağa çektikleri kaynaklarda belirtilmektedir. Tekerlekli oyuncaklar genellikle hayvan figürü kullanılarak üretilmiştir. Tercih edilen hayvan türleri insanların sosyal yaşamında faydalandıkları hayvanlardır. Örneğin at, eşek, boğa, kuş ve çeşitli kümes hayvanları bu tür oyuncaklarda tercih edilen hayvan figürleridir.



Görsel 1.64,1.65,1.66: Pişmiş Topraktan Yapılmış Tekerlekli Hayvanlar, Nevşehir ve Kütahya Arkeoloji Müzesi

Soldaki resim: www.pinterest.com, diğerleri: **Fotoğraf:** *Ezgi Hakan VerduMartinez*

En sık tercih edilen hayvan türü ise at' tır. "Bilinen en erken tarihli oyuncak at, M.Ö. 800-750'ye tarihlenir. 20,2 cm yüksekliğinde, 18,9 cm uzunluğunda ve 6,1 cm.

genişliğinde, üzerinde geometrik desenler olan bir oyuncaktır. Atın ayaklarında tekerlekleri geçirebilmek için birer dingil bulunmaktadır. (Görsel 1.68’de sunulmaktadır.) Tekerlek ve dingiller büyük olasılıkla ahşap oldukları için günümüze ulaşamamıştır (Bener, 2013: s.178.)’’. Tekerlekli oyuncak at örnekleri incelendiğinde tekerleklerin konumlandırılması ve at formları arasında bazı farklar görülmektedir. Örneğin tekerlekler bazı atlarda direk ayaklara monte edilmekteyken, bazılarında ise gövdeye monte edilmiştir (Görsel 1.67’de sunulmaktadır.). Ayrıca kimi atlarda kuyruk kullanılmazken kimilerinde kullanılmakta ve kuyruk kıvrık ise yukarı kalkık olarak kullanılmıştır.



Görsel 1.67: Tekerlekli Seramik Oyuncak



Görsel 1.68: Geometrik Desenli Seramik At Örneği, Eski Yunan M.S.54-68

<http://bnr.bg/tr/post/100411636>, Erişim Tarihi:15.03.2015

Kaynak: Bener 2013:178

Tekerlekli oyuncaklarda kullanılan diğer hayvan horozdur. “ Anadolu’da bulunmuş 10,5 cm. yüksekliğindeki horoz bir kaide üzerinde değildir. At ve eşeklerden farklı olarak ip deliği baş değil göğüs kısmındadır’’ (Bener, 2013: s.180). At ve eşekten farklı olarak dört tekerlek deliği yerine iki tekerlek deliği bulunur. Bunun nedeni gerçeğine uygun olarak 2 tekerlek kullanılacak olmasıdır. Selvi Bener’in belirttiği üzere Kestel’de 1980 yılında yapmış olan arkeolojik kazıda pişmiş topraktan yapılmış bir tekerlekli kuş bulunmuştur. M.S. 80-130 tarihlerine ait olduğunu bilgisine aynı yerde bulunan bir sikkeden varılmıştır. Horozda olduğu gibi kuşta da iki adet tekerlek deliği vardır ve bu delikler kuşun gövdesi üzerindedir. Hem horozda hem de kuşta tekerleklerin takıldığı dingiler muhtemelen ahşap oldukları için günümüze ulaşamamışlardır (Bener, 2013 :s.180).

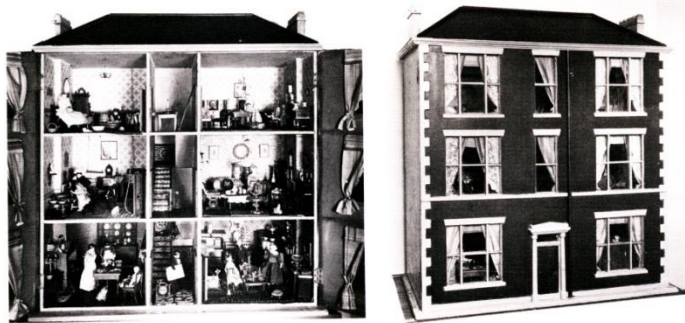
1.2.2.2. Ortaçağda Oyuncaklar

Oyuncakların ait olduğu çağın sosyo-kültürel yapısını yansıttığı gerçeği Ortaçağın hem oyuncak türlerinde, hem de oyuncak üretiminde gözlenmektedir. “Ortaçağdan 18. yüzyıla kadar oyuncaklar çeşitli loncalara (mücevherciler, fenerciler, tarakçılar) bağlı zanaatçılar tarafından üretilir, yalnız tuhafiyeciler tarafından, ayrıcalıklılardan oluşan bir müşteri kesimine satılırdı (Büyük Laraousse,17.cilt, s.8997)”. Bu çağda çocukların oyuncak sahibi olmaları veya oyun oynamak için vakit ayırabilmelerinin, anne ve babalarının sosyal sınıfına bağlı olduğu çeşitli kaynaklarda belirtilmektedir. Burjuva çocukları güzel ve pahalı oyuncaklar alabiliyorlarken, işçi çocukları aile bütçesine katkı sağlamak için çalışmak zorunda kalmıştır; ancak çalışmaktan arta kalan vakitlerde aile mesleği ile ilgili olan oyuncaklara sahip olabilmişlerdir. Aynı zamanda çömlekçi aileler çocuklarına oyuncak olarak çamurdan, küçük şövalye figürleri yaparken, ormanlık bölgelerde yaşayan ailelerin de tahta oyuncaklar yaptıkları belirtilmektedir. “Orta çağdaki tahta bebekler, dövme demirden hayvanlar, minyatür bronz-kalay alaşımı tabak-çanaklar İngiltere’de 14.yüzyıldan beri çocuk oyuncağı olarak kullanılmaktadır (Poyraz, 2003: s.14)”. Bu dönemin oyuncakları arasında; küçük ölçekte rüzgâr değirmenleri, küçük askerler, minyatür at veya gemiler, tahta kılıçlar da bulunmaktadır. Bu dönemde satranç oyununun da çok yaygın olduğu görülmektedir (Arslan, 2013: s.9).

Eklemlili bebekler de bu dönemde ortaya çıkan oyuncaklar arasındadır; ancak bu oyuncakların dinle bağlantısı olduğu düşünülmektedir. “...Batı Kilisesi’nde olduğu gibi Bizans Kilisesi’nde de gözleri, hareketli kol ve bacakları olan aziz heykelleri bulunmaktadır (Onur, e-dergi: s.3)”. Yunan ve Roma dönemindeki kadar oyuncak çeşitliliği görülmesi de Ortaçağ Avrupasında topaçlar, sıçrayan kuklalar (JumpingJucks), yoyolar, tren, öten kuş, bronz-kalay karışımı tabak-çanak, tahta bebekler, demirden hayvanlar, Ortaçağ döneminde dikkat çeken diğer oyuncak türleridir. Ayrıca 1600’lü yıllarda İsveç kraliyet ailesinin çocuklarının oyuncak askerlerle oynamasını, onların en önemli eğitim aracı saydığı bilinmektedir. Aynı dönemde Japonya kırsal kesiminde bitki ve tahtadan yapılan çeşitli bebekler de bulunmaktadır (Poyraz, 2003: s.14).

Fransa'da 16. yüzyılda fildişi, kristal ya da gümüşten yapılmış çingiraklara rastlanmaktadır. Hollanda ve İngiltere'de de gümüş bebek eşyaları görülmeye başlanmıştır. Ayrıca açık hava oyuncaklarının başında patenler vardır. Tahtadan yapılan patenler Hollandalılar tarafından yayılmıştır. Bu yüzyılda Amerika ve Fransa'da paten ve kızakla kaymanın da görülen oyun etkinlikleri arasında olduğu bilinmektedir (Arslan, 2013 : s.9).

Ayrıca Ortaçağ Avrupasına has oyuncak türleri arasında minyatür evler görülmektedir. Bebek evleri olarak da adlandırılan bu oyuncakların ilk kez 17. yüzyılda Almanya'da ve Hollanda'da yapıldığı bilinmektedir. Oyuncak ve minyatür nesne olarak yapılan bebek evlerinin “ Rönesans dönemi boyunca düğün armağanı olarak verildiği bilinirken, ait oldukları dönemin iç döşeme özelliklerini doğru olarak yansıtmaları ile tarihsel açıdan çok önemlidirler. Bu evler daha sonra 12-14 yaşlarındaki kız çocuklarının ev işine hazırlanmaları için kullanılan bir oyuncak özelliği kazanmıştır (Onur, e-dergi: s.3)”. Dr. Hatice Poyraz'ın belirttiğine göre bebek evleri 17. yüzyılda Fransa'da oyuncak bebek odaları yapılmasıyla başlamıştır. (Görsel 1.69,1.70'de sunulmaktadır.) Poyraz'a göre en ünlü ve en zengin bebek evleri bugün Amsterdam Devlet Müzesi'ndedir. Bu bebek evlerinde maun, ceviz, pelesenk kullanılmış ve ön yüzü iki parça çatısı açılabilir şekilde yapılmışlardır. Ayrıca Poyraz 1600'lü yıllardan kalan en eski bebek evinin Stockholm'ün ünlü etnografya müzesinde bulunduğunu belirtmektedir (Poyraz, 2003: s.15). Kaynaklarda 1800'lerden itibaren bebek evlerinin (dollhouses) çocuk oyuncağı olarak yaygınlaştığı söylenmektedir.



Görsel 1.69, 1.70:18.yy Fransız Bebek Evi Örnekleri

http://www.umich.edu/~ece/student_projects/growing_up/titania-rec.html, Erişim tarihi: 10.03.2015

Minyatür nesnelere ve bebek evleri ilerleyen zamanlarda da yapılmaya devam etmiştir; halen günümüzde plastik, ahşap gibi çeşitli malzemelerden yapılan bebek evleri bulunmaktadır. Bu evler ve minyatür nesnelere çocuklar için oyuncak olma özelliğinin yanında profesyonel olarak yapılmış olanlar koleksiyonerler tarafından tercih edilmekte ve kimi zamanda dekoratif ev eşyası niteliği taşımaktadırlar. (Görsel 1.71, 1.72’de sunulmaktadır.)



Görsel 1.71:Minyatür Bebek Evi, Stoke on Trent Seramik Müzesi, İngiltere

Görsel 1.72: Minyatür mutfak, Figueres Oyuncak Müzesi, İspanya

Fotoğraf: Doç.Ezgi Hakan VerduMartinez

Ortaçağa ait oyuncaklardan ayrı bir öneme sahip olan diğer oyuncak türü de tahta atlardır. 17. yüzyıl gravürlerinde oyuncak ata binen çocuklar resmedilmiştir. En ilkel haliyle değnek at olarak varlığını sürdüren oyuncak atın, geçmişte şuan otomobile verilen değer gibi bir önem taşıdığı ve bu yüzden tarihsel süreçte sıklıkla oyuncak ata rastlanıldığı tahmin edilmektedir (onur, e-dergi: s.3).



Görsel 1.73: Tahta Ata Binenler

<http://gibraltar-intro.blogspot.com/2010/11/chapter-14.html>, Erişim Tarihi:15.03.2015

1.2.2.3. 18. Yüzyıl oyuncakları

18.yy.a gelindiğinde oyuncaklarda gelişim açısından önemli değişimler gözlenmektedir. Bu değişimlerin temel nedeni Sanayi Devriminin gerçekleşmesi ve tüm Avrupa'ya yayılmasıdır. Sanayi Devrimini takiben Rönesans ve Reform Dönemleri yaşanmış ve çocuğa, çocukluğa yüklenen anlamlar değişmeye başlamıştır. Ortaçağda sorumluluk sahibi birer yetişkin gibi görülen çocuk, 18. yüzyıldan itibaren yetişkinliğe hazırlanması gereken bir birey olarak algılanmaya başlamıştır. Bu süreçte oyun ve oyuncaklar çocukları hayata hazırlamak için ayrı bir değer kazanmıştır.

Oyuncak bebekler her dönemde çocuklar için önemli bir yere sahip olmuştur. Ortaçağ döneminde pazarlarda ve panayırılarda halk için seramik bebekler satılırken, soylular için şövalye kılıklı bebekler satılmaktaydı. İlk sanayi ürünü bebekler de 15.yüzyılda tahtadan ve çaputtan yapılmıştır. Bu bebekler sadece soyluların çocukları için üretilmişlerdi. Daha sonra Fransız modasını tanıtmak için 'manken bebekler' üretilmiştir. Ormanlarının yoğun oluşu sebebiyle Almanya'nın Nuremberg bölgesinin fabrikasyon bebek üretim merkezi olduğu Bekir Onur'un kitabında belirtilmektedir. 17.yüzyılda yine Almanya'nın Sonneberg kenti bebek sanayi merkezi olmuştur. İlk kalıp-döküm başlı ve tahta eklemlili bebek bu dönemde üretilmiştir. Daha sonra tutkallı kâğıt hamuru, bebek üretiminde kullanmaya başlanarak, seramiğin yerine geçmiştir. Porselen sanayinin gelişmesiyle da porselen bebekler üretilmeye başlanmıştır (Onur, e-

dergi, 58). Burada da görüldüğü üzere toplum içindeki sınıf ayrımı ve ekonomik yapıyı oyuncaklar ile anlamak mümkün olmaktadır.

Sanayi Devrimiyle, ilk etkileri Antik Çağda görülen otomatik oyuncak üretimi, bu dönemde giderek artmaya ve yayılmaya başlamıştır. Bu değişim Alman oyuncak üretiminde daha çok göze çarpmaktadır. Bunun nedenini Almanya'nın oyuncağı sanayi ürününe dönüştüren ilk ülke olması olarak açıklayan Bekir Onur, Avrupa'daki ilk oyuncak yapımcılarının da Almanya'dan çıktığını belirtmektedir. Almanya'yı oyuncak sanayisinin öncüsü yapan nedenlerin başında, Kuzey Almanya'daki sık ormanların varlığı ve bu yörenin uzun bir dinsel figür yapma geleneğine sahip olması gelmektedir (Onur, 2010: s.58). Onur'un belirttiğine göre bu bölge köylüleri boş zamanlarını basit ev araçları ve küçük oyun nesneleri yaparak değerlendirmişlerdir. Köylüler önceleri küçük ticaretle oyuncak satışına başlamışlar, daha sonra tüm Avrupa'ya satış yapar hale gelmişlerdir. Böylece 18. yüzyılda oyuncak ticareti ortaya çıkmıştır. Zaten oyuncak merkezi olarak tanınan Nuremberg bölgesi, zamanla oyuncakta uzmanlaşan uluslararası bir pazarlama bölgesi haline gelmiştir. Daha sonra komşu bölgeler de bu ticarete katılmışlardır. "Bu bölgede ticaret yapan Nurembergli tacirler Leibzing fuarına giderken Thuringia'nın yoksul çiftçileriyle ilişki kurmuşlardır. Bu çiftçiler uzun kışlar boyunca ağaç oymacılığıyla uğraşıyorlardı, böylece ağaç oyuncak yapma önerisini kolayca benimsediler Onur, 2010: s.59)". Zamanla bebek evi mobilyaları, minyatür formlar ve diğer ağaç oyuncaklar üretilerek, Thuringa önemli bir oyuncak merkezi haline gelmiştir. Ahşap oyuncaklara daha sonra cam ve teneke oyuncaklar da eklenerek oyuncak üretimi ve ticareti daha da geliştirilmiştir. Hatice Poyraz'ın kitabında bu dönemin etkili oyuncakları arasında resimli alfabe kartları, çocukların coğrafyayı kolay öğrenebileceği yap-boz harita oyunu da bulunduğu ve büyük ilgi gördüğü belirtilmektedir. Aynı zamanda bu dönemde oyuncak üreticilerinin oyuncaklara hareket verme isteği, birçok hareket verme tekniğinin denenmesine sebep olmuştur. Bu teknikler arasında hava hareketi, elektrik, tel, ağırlık koyma, metal, sicim vb. teknikler yer almaktadır. Dans eden, müzik çalan, satranç oynayan bebekler, kafeste kuş, maymunlar bu denemelerin ürünleridir (Poyraz, 2003: s.17).

18.yüzyıl oyuncaklarında, eğitimci ve okul öncesi eğitimin kurucusu sayılan Friedrich Fröbel'in katkılarıyla sanatsal oyuncaklar da yapılmaya başlanmıştır. Son derece yalın

biçimli, dikdörtgen prizma, silindir, küp gibi geometrik formlardan inşa edilen ilk kutular bu amaçla yapılmıştır (Görsel 1.74,1.75’de sunulmaktadır.). Aynı zamanda bu dönemde bütün olarak üretilen bebek evlerinin yanında bu evlerin iç ayrıntılarıyla da uğraşılmış, ayrı olarak mutfak, banyo, salon mobilyaları, fırınlar da üretilmeye başlanmıştır. Bunun nedenlerinden biri işçi evlerinin küçük olmasından dolayı tam bir bebek evini koyacak yer olmamasıdır. Bu oyuncaklar artık el işçiliğiyle değil fabrikalarda üretilmeye başlanmıştır (Onur, e-dergi: s.4).



Görsel 1.74, 1.75:Fröbel Yarı Sanatsal Etkinlik Oyuncakları, Fröbel Oyuncak Örnekleri

<http://www.froebelgifts.com/history.htm>, Erişim Tarihi:15.03.2015

18. yüzyıl oyuncaklarından biri olan Çin kökenli “diabolo” bu dönemde Avrupa’ya gelmiştir. Bu oyuncuğa İngilizler “iki sopanın üstündeki şeytan adını vermişlerdir. İngilizlerden etkilenen Fransızlar da şeytan ismini takmışlar, fakat Hollandalılar bu oyuncuğun ismini diabolo haline getirmişlerdir (Onur, e-dergi: s.368).



Görsel 1.76 :Diabolo oynayan kadın İllüstrasyonu,1815**Görsel 1.77::** Çin Diabolosu

<http://lesleyannemcleod.blogspot.com/2010/06/games-of-precision-and-simplicity.html>

<http://discoveringmandarin.blogspot.com/2009/08/chinese-yo-yo-diabolo.html>, Erişim tarihi: 12.05.2015

1.2.2.4. 19.ve 20. yüzyıl oyuncakları

19.yüzyılda Sanayi Devriminin etkisiyle oyuncak yapımında el işçiliği büyük oranda azalarak yerini mekanik oyuncak üretimine bırakmış, teknoloji bu dönemin oyuncak yapımı ve gelişiminde önemli bir belirleyici olmuştur. Çocuk dikiş makinesi gibi mekanik, hareketli pek çok oyuncak bu dönemde üretilmiştir. 1900’de tahta at Stocholm’de fabrikasyon olarak üreilmeye başlanmış, 1903’te Almanya’da bacakları kıvrılan bebekler yapılmıştır. Bu dönemde bebeklerin de fabrikasyon olarak daha detaylı ve gerçekçi işlenip üretildiği dikkat çekmektedir. Bu bebek türlerinden biri ‘Sonneberg Gelenktaufing’ bebedir. Bekir Onur’un belirttiğine göre bu bebek, ilk olarak tahtadan yapılmış, daha sonraları hamurun kalıplanmasıyla biçimlendirilerek kabalığı giderilmiştir. 1800 dolaylarında ortaya çıkan eklem yerleri tahtadan, başı yine kalıba dökülerek üretilen Sonneberg bebekleri, 1880’lerde bebek üretiminde yuvalı eklemler ve uyuyan gözler ve ses faktörü geliştirildiğinde, sesli ve hareketli hale gelmiştir. Bu gelişme Sonneberg bebeklerinin 19.yüzyılın sonunda özellikle Amerika’da da büyük talep görmesini sağlamıştır.19.yüzyıl bebek üretimindeki bir diğer gelişme porselen kullanımınıdır. Thuringa bölgesinin güneyindeki porselen sanayiinin etkisiyle 1820’den itibaren porselen de bebek üretiminde kullanılan malzemelerden biri haline gelmiştir(Onur, e-dergi, s.57). 1842 yılında Paris’te Jumeau fabrikası kurulmuş ve

bebek yapımında en önemli firma haline gelmiştir. Önceleri tahtadan ve deriden bebek üretimi yapılırken, 1870 yılından itibaren, gözleri cam veya emaye ve başı sırlanmamış porselenden bebekler üretilmiştir. Firma, ilerleyen yıllarda hızlı bir gelişme göstererek bebek ihracatına başlamış ve yeni üretim teknikleri de geliştirmiştir. 1893'te ilk konuşan bebeği üreten bu firma porselen bebek üretiminde 1860-1899 yıllarında önemli bir üretim merkezi olarak varlığını sürdürmüştür (Onur, 2010: s.75).

Bu dönemde artık bebeklerin kadına değil çocuğa benzemeye başladığı, üretimlerinde cam ve emayeden açılıp kapanabilen gözler geliştirildiği örneklerde açıkça görülmektedir.

19.yüzyıl bebek örneklerinde porselen kafa tasvirlerinde sırlı ve sırsız olmak üzere iki tür üretilmiştir. Porselenin sırlı kullanımı ile yapılan bebekler “Parian Doll” ya da, “China Doll” olarak adlandırılmaktadır. (Görsel 1.78,1.79’da sunulmaktadır.) China Doll bebeklerde saçlar genellikle kalıp yöntemiyle şekillendirilmiş ve gözler fırça ile boyanmıştır.19.yüzyıl bebeklerinin diğer özelliği de teknolojinin ilerlemesi ile çeşitli mekanizmalar eklenerek hareket edebilen, ağlayan ve yatabilen bebekler üretilmesidir. (Özer, 2012: s.4). Bu bebeklerin yüz ifadeleri, saç biçimleri ve kıyafetler ile yetişkin görünümü kazandırılan bebekler olduğu görülmektedir.



Görsel 1.78,1.79: 19.yüzyıl “ChinaDoll” bebek kafası örnekleri, Almanya, 1891-1900

Kaynak: Özer, 2012, 11

Sırsız porselen bebekler ise ilk olarak Fransa’da daha sonra da Almanya’da üretilmiştir. Bu bebekler orijinal ten rengine olan yakınlığı açısından daha çok tercih edilmiştir.

Sırsız porselen (bisquedoll) kullanılarak üretilen bebekler arasında Armand Marseille, Kestner, Jumeau, Sonneberg adındaki bebekler yer almaktadır. Bu bebekler arasında en popüler olanları ise Fransız Jumeau ailesinin üretmiş olduğu ve ailenin adıyla anılan “Jumeau” porselen bebekleridir. Etkileyici ve anlamlı bakan gözleri, sırsız porselen bedenleri ile dönemin Fransız modası ve yaşantısını yansıtmaktadır (Özer, 2012: s: 5). (Görsel 1.80’de sunulmaktadır.)



Görsel 1.80: Antika Fransız Jumeau Bebeği **Görsel 1.81:** Sırsız Porselenden yapılmış Jumeau Bebeği.

Kaynak: Özer, 2012, 12

20.yüzyıl seramik bebeklerinde porselen kullanılmaya devam edilse bile bebek ifadelerinin çeşitlendirildiği görülmektedir. Ağlayan, gülen ve farklı bakışlara sahip bebekler renkli ve özgün tasarımlarla çeşitlendirilmiştir. (Görsel 1.82,1.83’te sunulmaktadır.)



Görsel 1.82,1.83: 20.yüzyıl porselen bebek örnekleri

Kaynak: Özer, 2012, 12

Oyuncak bebek üretimindeki diğer gelişmeler Poyraz tarafından şöyle sıralanmaktadır: Amerika'da 1910-21'de Fulper bebekleri; 1920'de Almanya'da babydoll üretimi başlamıştır. 1920'lerde ilk Barbie bebekler, 1958'de ilk ağlayan bebek, 1960'da ise şarkı söyleyen bebekler yapılmıştır (Poyraz, 2003: s.18).



Görsel 1.84,1.85: Fulper Bebek Örnekleri

http://www.antiqutrader.com/columns/fulper-made_dolls_rare_but_not_sought-after,
<http://www.antiquesnavigator.com/d-607078/antique-american-fulper-bisque-shoulder-head-doll.html>

Erişim Tarihi: 03.07.2016

19.yüzyılda çalışan anne babaların artmasıyla herkes için zorunlu olmasa da anaokulu eğitimi başlamıştır. Anaokullarına gidemeyen çocuklar ise kendi oyuncaklarını yaratmak ve imkânları dâhilinde buldukları oyuncaklarla oynamak zorunda kalmışlardır. Bu dönemde anaokullarında aşık veya bilye oyunu gibi çok eski oyunların

oyunması bu oyunların korunmasına katkı sağlamıştır. Ortaçağda çalışması beklenen yoksul aile çocuklarının bu dönemde de çalışması istenmiş, fakat bu kez çocuklar daha ağır işlerde çalışmak zorunda kalmışlardır. Çalışma hayatının ağırlığı altında ezilen çocuklar için artık oyun oynayacak zaman kalmamıştır. Zengin ile yoksul arasındaki fark bu çağda oyun ve oyuncaklarda kendini güçlü biçimde göstermiştir.

1885 yılında Karl Benz ilk otomobili ortaya çıkarmış ve bu buluş oyuncak endüstrisi tarafından taklit edilerek oyuncak araba, oyuncak piyasasına girmiştir. (Görsel 1.86-87-88'de sunulmuştur.) Ancak bu oyuncaklar çok pahalı olduklarından sadece zengin aile çocuklarına hitap etmiştir. Yine bu dönemde trenin icat edilmesi, oyuncak tren yapımına sebep olmuş ve ilk oyuncak tren tahtadan üretilmiştir. Daha sonra metalden de üretilen oyuncak trenlerin yanında demiryolu sisteminin gelişmesiyle, minyatür demiryolları da üretilmeye başlanmıştır. Bu oyuncaklar sadece çocuklara değil yetişkinlere de hitap eden oyuncaklar olmuşlardır (Onur, e-dergisi: s.5).



Görsel 1.86,1.87,1.88:Teneke ve pedallı araba örnekleri ,1950.

Kaynak: Arnas Koleksiyonu, 127,129,260

Endüstriyel metal oyuncaklar olarak araba ve tren dışında palyaço, akrobat gibi figürler de bulunmaktadır. Bu figürler Amerika'ya göç etmiş Alman kökenli şahısların kurduğu

firmalarda (Althof, Bergman, Altman) genellikle el becerisiyle bükülmüş, lehimlenmiş ve boyanmışlardır. Daha ziyade kadınların becerileriyle oluşan ilk endüstriyel oyuncaklar beyaz teneke veya demirden bükülmüş nesnelere dir. Bunlar genellikle yuvarlanan çemberler içinde hareket eden, onların içine monte edilmiş veya doğrudan yaylı kurgu ile hareket sağlayan figürlerdir (Kosal, 2011, s: 41).

20. yüzyılda II. Dünya savaşı nın sona ermesiyle beraber sosyal hayatta kolaylıklar başlamış ve oyuncaklarda gözlenen zengin-yoksul farkı kapanmıştır. Artık zengin çocuklarının ulaştığı oyuncaklar, yoksul çocukları tarafından da ulaşılabilir hale gelmiş ve yetişkinlerin çalışma hayatının azalmasıyla hobi kavramı ortaya çıkmıştır. Oyuncak sanayisi gelişmiş ve her türlü özel oyuncak, özel paketlerde üretilmeye başlanmıştır. Bu oyuncaklar genellikle hobi kulüpleri adı altında kurulan kulüplerde bir araya gelen yetişkinlere yönelik oyuncaklardır. Bu etkiye çocuklar da maruz kalmış ve mümkün olduğunca daha karmaşık oyuncaklar talep eder hale gelmişlerdir. Fakat yine bu dönemde özellikle İngiltere’de okulöncesi eğitimin önemi artmış, bu durum tüm oyuncak tasarımlarına yansımıştır (Onur, e-dergi: s.5). Eğitim otoriteleri oyuncaklara eğiticilik görevi yükleyerek oyuncaklarda çocuğun zihin ve duyu-motor gelişimine ortam hazırlayan tasarımlara yer vermişlerdir. “Oyuncak tarihi uzmanı Hilary Kay’a göre 20.yüzyılda oyuncaklar değişen teknolojiyi olduğu gibi yansıttı; bu yansıma oyuncakların yalnızca tasarımında değil, yapımlarında kullanılan malzemede ve geliştirilmelerinde başvurulan yöntemlerde de oldu (Poyraz, 2003: s.19) ”.

Alman oyuncak firmalarıyla rekabet edecek kadar güçlenen İngiliz oyuncak firmaları eğitim amaçlı oyuncaklar üretmelerinin yanında “...oyuncak askerler, hayvanat bahçeleri, izci kampları, kovboylar ve Kızıldereliler, bazı bebek evi takımları da üretiyorlardı (Onur, 2010: s.69) ”. Aynı zamanda buharlı oyuncak lokomotif de bu dönem çocuklarının oyuncaklarından dır. İkinci dünya savaşı yıllarına kadar tahta, teneke, demir oyuncaklar üretilmekteyken, savaş sonrası plastik oyuncaklar üretilmeye başlanmış ve oyuncaklar ucuzlamıştır. Savaştan sonra plastik malzemeler özellikle bebekte selüloitin ve porselenin yerine geçmiş, ayrıca minyatür arabalar, askerler, figürler de plastikten üretilmeye başlanmıştır. Bu dönemde üretilen oyuncaklarda gerçekçilik egemen olmuş ve ‘Action Man’ ve ‘Sindy’ bebekler, minyatür araçlar ve bebek evi donanımları aslına tamamen uygun olarak üretilmişlerdir (Onur, 2010: s.72).

Bu dönemden sonra endüstrinin ilerlemesi ile oyuncak yapımında mukavva, metal, plastik, teneke ağırlıklı malzemeler kullanılmaya başlandığı, teknolojinin gelişmesi ile dijital ve mekanik oyuncaklarında önem kazanması dikkat çekmektedir.

1.2.2.4.1. Endüstriyelleşme sürecinde oyuncak tasarımı

Oyunun insan yaşamındaki önemine bağlı olarak oyun ve oyuncak tasarımı da 19-20.yüzyıl ile birlikte önemli hale gelmiştir. Her ne kadar oyun oynamaya veya eğlenceli vakit geçirmeye yarayan her şey oyuncak olarak tanımlansa da, oyuncak aslında günümüzde endüstriyel üretim alanında tasarımın konusudur. Günümüzde bilgisayar teknolojisinin gelişmesi dijital oyun kavramı ve sanal oyuncakları beraberinde getirmesine rağmen bebek, araba, top gibi fiziksel temas gerektiren oyuncaklar hala yerini korumaktadırlar. Tasarımcılar bir ürün olarak oyuncakları tasarlarken, fonksiyon ve estetik değerlerin yanı sıra eğitici ve öğretici özellikleri de göz önünde bulundurmaktadırlar. Kullanılacak malzeme, kullanım amacına ve oyuncakın hangi yaş grubuna hitap edeceğine paralel olarak seçilmekte ve o yaş grubuna göre estetik ve ergonomik unsurlar barındırmaktadır. Eğitici ve öğretici oyuncakların yanında sadece eğlendirmek, vakit geçirmek için tasarlanan oyuncaklar da bulunmaktadır. Bu sebeple oyuncak tasarımında hangi unsurun öne çıkarılacağı da dikkat edilen bir noktadır.

Özelliklerine göre oyuncak tasarımına bakıldığında öne çıkan unsurlardan birisi ses ögesidir. Ses, birçok oyuncakta geçmişten beri çocuğun dikkatini çekmek ve oyuncakları daha eğlenceli hale getirmek için kullanılan bir unsurdur. Her çocuğun ilk oyuncakları olan çingiraklar tarihte hareket ile ses çıkarması özelliği olan ilk oyuncaktır. Ses oyuncakları, dokunma dışında duyu organlarından birine daha hitap etme özelliği kazandırır ve böylece daha çabuk dikkat çeker. Bebeğin dikkatini çekmesi nedeniyle önem kazanan çingirakların ardından düdüklü, çanlar da ses ögesi ile tasarlanan diğer oyuncaklardır. Günümüzde de geniş yelpazeli oyuncak çeşitlerinde çoğu oyuncak ses ögesi ile birlikte tasarlanır. Arabalar, konuşan, şarkı söyleyen bebekler ve ekranlı atarilerle başlayan dijital oyuncaklar ses ve müziğin kullanıldığı yeni bir tür olmuştur. Sesin kullanılmasıyla oyuncak daha ilgi çekici hale gelirken oyuncaklara yeni kullanım özellikleri de kazandırılmaktadır.

Oyuncak tasarım tarihine bakıldığında, yapılan bir araştırmaya göre bugünkü çoğu oyuncakın tasarımın kökeninin tarih öncesi devirlere dayandığı görülmektedir. Antik çağlarda taş, kemik, kil, tahta, demir gibi malzemeler kullanılarak üretilen oyuncaklar, nüfusun artması ile ihtiyaçlara cevap verebilmek amacıyla mekanikleşen seri üretim biçimlerine dönüşmüştür. Örneğin, antik çağda çamurdan üretilen oyuncak bebek veya arabalar, bugün endüstriyel üretimle metal, porselen, plastik gibi birçok malzeme kullanılarak seri olarak üretilmektedirler. Seri oyuncak üretiminin geçmişi Sanayi Devrimine dayanmaktadır.

Ortaçağ'da ticaretin artmasına bağlı olarak zanaat tekniği ile aynı ürünün tekrar tekrar üretilmesinden, makine üretimine geçiş 1770 İngiltere'sinde Sanayi Devrimi ile gerçekleşmiş daha sonra tüm Avrupa'ya yayılmıştır. 1800ler'de Amerika'nın geliştirdiği endüstriyel üretim yöntemleriyle büyük ölçekte, kendi içlerinde değişebilir parçaları ile basitleştirilmiş mekanik ürünler üretilmeye başlanmış, sadece üretimi değil çalışma sürecini, pazarlama yöntemlerini, ürün biçim ve türlerini belirleyen bu yöntemler topluluğu 'Amerikan Sistemi' olarak adlandırılmıştır.(Ak, 2006: s.43)''.

Bu dönemin ardından diğer ülkelerde de üretim yöntemleri değişmiş ve malzeme çeşitliliği artmıştır. Malzeme çeşitliliğinin artması ile bu malzemeleri işleme biçimleri de değişmiştir.

Oyuncaklar üretildikleri dönemin siyasi, ekonomik ve dini gibi değişken yapılarından etkilenmesine rağmen, çocukların oyuncak ile kurdukları ilişki bu değişimden etkilenmeden devam etmiştir. Araştırmacılar bu değişim için ilk olarak Amerika'nın koloni yaşamından sonraki dönemleri incelemiştir. Bu incelemenin sonucunda koloni döneminden miras kalan ahşap, kumaş artıkları, mısır koçanı ya da elde ne varsa değerlendirilerek yapılan bir grup oyuncak, geleneksel Amerikan oyuncakları olarak değerlendirilmiş ve sonraki nesillere aktarılmıştır. Bazı yapbozlar, bebekler, hareket edebilen oyuncaklar, eğlendirici ve düşündürücü yanlarıyla çocukların hayatında yer alırken, hava akımı yardımıyla ya da suda oynanan bazı oyuncaklar fizik prensiplerinin farkına varmalarını sağlamıştır (Ak, 2006: s. 44). Hem yaratıcısının yapmaktan hem de oyuncusunun oynamaktan zevk aldığı doğal malzemelerden yapılmış geleneksel oyuncaklar, halkının ustalığını, keskin zekâsını ve yaratıcılığını yansıtmıştır.

Avrupa'dan ithal edilene kadar Amerika'da oyuncakların elde üretildiği bilinmektedir. İthal edilen oyuncakların oyuncak miktarını artırmasıyla oyuncak sanayi oluşmuş ve oyuncak yapımı bazı zanaatkarlar için ek iş haline gelmiştir. Bu dönemde İngiltere ve Almanya teneke asker üreterek zengin hammadde kaynağı ve yeni üretim teknolojilerine sahip Amerika'nın rekabete girmesine sebep olmuştur. Üretimi Almanya ve İngiltere'nin aksine çok daha ucuza mal eden Amerika'da pek çok kesimden halktan insanlar da artık tenekelerden oyuncak üretmeye başlamıştır (Ak, 2006: s.45).

Amerika'da 1870'lerin sonlarına doğru döküm demir oyuncaklar yapılmaya başlanmış, 1866-1932 yılları arasında Ives firması özellikle lokomotif olmak üzere en düzgün demir oyuncakları üretmiştir. Ives' in ürettiği oyuncak trenler hava düdüğü ve biriken dumani kümeler halinde çıkarma sistemine sahip olarak üretilmiştir (Ak, 2006, s.45).

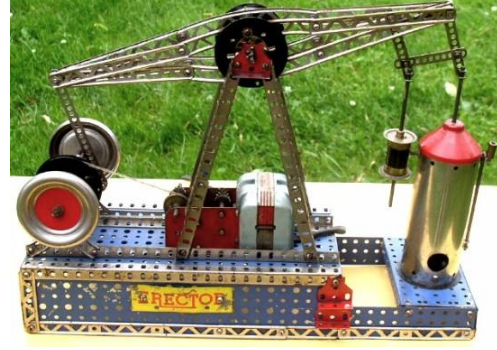
Elektronik oyuncak üretimi ise 19. Yüzyılın sonlarına doğru kuru pilin geliştirilmesiyle başlamıştır. Geliştirilen modelleriyle oyuncak trenler ve tren yolları herkes tarafından tercih edilen oyuncaklar haline gelmiştir. Birinci Dünya Savaşı'ndan önce oyuncak askerler ve uçaklar ortaya çıkarak oyuncak pazarındaki tren hâkimiyetini düşürmüştür. Savaş nedeniyle Almanya'nın Amerika'ya ihracatı düşmüş Amerika ise oyuncak endüstrisini büyütme devam etmiştir. Gorman (1985)'a göre asıl oyuncak endüstrisinin ilerlemesi; modern yöntemlerle, ucuza mal ederek, büyük kitlelere ticari oyuncakların üretilmeye başlanmasıyla, savaş teknolojisine paralel gitmiştir. 1930'ların sonlarından 1950'lere doğru duyulmaya başlanan 'kovboylar ve kızıl derililer' ya da 'hırsızlar ve polisler' gibi oyunlar aileleri asker taklidi oyunlardan daha az rahatsız etmiş, çocukların oyun aracılığıyla dışa vurdukları şiddet fark edilmemiştir (Ak, 2006: s.46).

1900'lerde yapı-inşa ve onları destekleyen oyunlar ortaya çıkmıştır. Bu tür oyunlara ilk örneği Frank Hornby vermiştir. 9 Ocak 1901'de Mechanics Made Easy adıyla patentini aldığı oyuncak daha sonra Meccano adıyla 1907'de oyuncak dünyasında önemli bir yere sahip olmuştur. (Gösel 1.89'da sunulmaktadır.) Oyun delikli ince metal şeritlerin civata ve somunlarla birleştirilerek yapılar oluşturulması amacı üzerine kuruludur. Meccano isimli oyuncak daha sonra Amerika tarafından kopya edilerek 'Erector Set' adıyla

piyasa sürülmüştür. (Görsel 1.90'da sunulmaktadır.) Bu tip oyuncaklar mimari tasarımlarda önemli bir adım olarak değerlendirilmektedir (Ak, 2006: s.46).



Görsel 1.89:Meccano Set



Görsel 1.90:Erector Set

www.kuzeykalesi.com

www.brasslanternantiques.com

Erişim Tarihi:25.06.2016

Lego oyuncakları ise ilk kez ekonomik bunalım döneminde çocuğuna ahşap oyuncaklar yapan Papa Christiansen tarafından yapılmıştır. Daha sonra lego blokları plastikten ve daha detaylı düşünülerek Christiansen'in oğlu tarafından tekrar tasarlanmıştır (Ak, 2006: s.46). (Görsel 1.91'de sunulmaktadır.



Görsel 1.91: Lego Oyuncak

<http://www.springfieldbricks.com/page/9/>, Erişim Tarihi:05.08.2016

Duygu Ak'ın tezinde (2006) belirtildiğine göre model uçak ilk kez İngiltere'de yapılmıştır. Ayrıca minyatür arabalar, askerler ve diğer figürleri üretmede de İngiltere öncü ülke olmuş, oyuncak tren yapımında da birçok İngiliz firması başı çekmiştir. 1930'lu yıllarda oyuncak kısıtlı olduğundan annelerin evde yaptığı örgü oyuncaklar

yaygınlaşmış, savaş sonrasında geliştirilen plastik malzemeler, yüksek basınçlı kalıp makineleriyle kitlesel üretimi hedef alarak, bebekte selüloit ve porselenin; diğer oyuncaklarda metal ve ahşabın yerini almış, ortaya çıkardığı ucuz oyuncaklarla sanayide köklü bir değişim yaratmıştır. Action Man ve Cindy bebekler de bu dönemde ortaya çıkmış oyuncaklardır.

Günümüze gelindiğinde oyun ve oyuncak kavramı değişim göstermiş, kentleşmenin artması ve nüfusun çoğalmasıyla artık tehlikeli hale gelen sokak oyunları yok olmaya başlamıştır. Evlere taşınan oyunlarda ise çocuk tek başına kalmakta ve bireysel oyunları tercih etmektedirler.

1.2.2.5. Dijital çağ ve 21. yüzyılda oyun kavramı

Dijital çağın getirisi olarak günlük hayatlarındaki çoğu şeyi dijital ortamlarda yaşayan bir dijital nesil meydana gelmiştir. Bu neslin eğlenmek, öğrenmek, vakit geçirmek için kullandığı araçlar bilgisayarlar ve akıllı telefonlardır. Daha önce de belirtildiği üzere oyun, toplumsal hayatın bir aynası ve sosyal etkileşimin yaşandığı ilk aşamadır. Bu nedenle bilgi ve iletişim çağı olan ve her şeyin dijitalleştiği 21. yüzyılda sadece günlük yaşantıda kullanılan araçlar değil, çocuklar ve çocukların hayat şekilleri de dijitalleşme yönünde bir dönüşüme uğramıştır.

Günlük hayata dair her şeyin dijital ortamlara taşınması gibi oyunlar da bu değişimden etkilenerek bilgisayar ve video oyunları haline gelmişlerdir. Bu değişimle Ludoloji diye bir kavram hayatımıza girmiştir. Ludoloji, çoğunlukla video çalışmalarını inceleyen ve oyun çalışmaları alanını karakterize eden disiplinin adıdır (Akbulut, derleme, 2009: s.25). Bunun yanında bu teknolojiyle doğan ve büyüyen nesil de çeşitli isimlerle adlandırılmaktadır. Günümüzde bilgisayar, internet, dijital oyunlar ve dijital çağın diğer araçlarıyla büyüyen nesil dijital yerliler (digitalnatives) olarak tanımlanmaktadır. Bu kişiler net vatandaşları (netizens), milenyum nesli (millennialgeneration), gelecek nesil (generationnext), net nesli (net generation), eko çocukları (echoboomers), Y nesli (generation Y) gibi isimlerle de anılan teknolojiyle doğmuş nesildir. Bu nesil teknolojiyi günlük hayatlarının önemli bir parçası olarak kabul etmiş ve yeni teknolojik gelişmeleri çok çabuk bir şekilde adapte olmuşlardır (Bozkurt, web, 2015, s.2). Y nesli için

milenyum kuşağı ya da 1981-2000 yılları arasında doğan sosyal medya kuşağı olarak nitelenmek de mümkündür. Bu kuşak internet, sosyal medya ve akıllı telefonlarla haşır neşir olan, hatta bir tehlike anında kendinden önce akıllı telefonunu kurtarmayı düşünecek kadar ileri gidebilen bir nesildir.⁴Y nesli teknolojinin gelişme gösterdiği yıllarda yaşayan, teknoloji ile büyüyen bir nesildir. Bu nesil teknolojik oyuncaklar yanında geleneksel oyun ve oyuncakları da tanımıştır.

Y nesli ardından gelen ve Z kuşağı olarak adlandırılan 2001-2014 yıllarında doğan kuşak, tamamen teknolojinin içine doğmuş bir kuşaktır. Z nesli artık geleneksel oyunlardan tamamen uzak, sokak oyunlarından habersiz, teknolojiyi gerek eğlence, oyun, iletişim; gerek ödev, araştırma vb. her alanda kullanan bir kuşaktır. Taşınabilen, hep yanlarında olan küçük aygıtları, bilgisayar, MP3 çalar, i-Pod'ları, cep telefonları, DVD oynatıcıları onların ayrılmaz parçalarıdır. Uzakta olsalar bile ufak cihazlarıyla her an sözel, hatta görsel iletişim kurarak, birbirlerine bağlanabilmektedirler. Onlar, önceki kuşaklardan farklı olarak, 'network' gençleridir. Uzaktan da ilişki kurabildikleri için, fiziksel olarak tek başlarına, yalnız yaşamaktadırlar. Bu neslin aynı anda birden fazla konuyla ilgilenebilme becerileri gelişmektedir. İnsanlık tarihinin, el, göz, kulak vb gibi motor beceri senkronizasyonu en yüksek neslidir.⁵

Araştırmacılara göre Z neslinin ardından yeni ve farklı bir nesil yetişmektedir. Bu nesil adı için *alfa nesli* olması yönünde önerilerde bulunulmuş; son dönem gelişmelerine bakıldığında bu öneri kabul edilmiş görünmektedir. Z nesline yakın özellikler gösteren bu neslin önümüzdeki yaklaşık 15 yıl içinde doğacakları da içine alan ve teknolojik hayat içinde, daha çok da hayatlarını internet dünyasında yaşayan bir nesil olması ve çok farklı davranış modelleri içinde olmaları beklenmektedir. Bu da tabiki bu neslin oyun ve oyuncak kavramına bakışı ve algılayışını da etkileyecek, böylece bu nesle özgü oyun oynama tarzı gelişecektir.

Oyunun elektronik ortamlara taşınması 20. yüzyılın ikinci yarısından sonraya rastlamaktadır. Literatürde ilk etkileşimli oyuncak, 1962 yılında Steve Russel ve arkadaşlarının Massachusetts Institute of Technology'de yapmış oldukları Spacewar

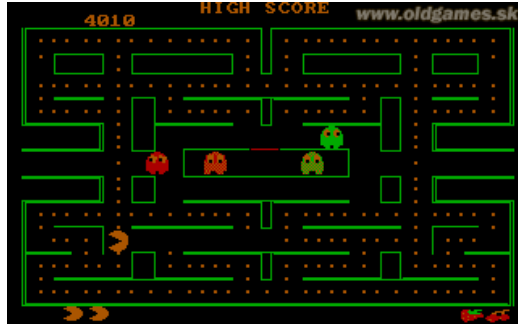
⁴<http://www.egitimpedia.com/x-y-z-kusaklari/>, Erişim Tarihi:03.08.2016

⁵<http://www.kigem.com/is-basarisinda-kusak-farki.html>, Erişim Tarihi:03.08.2016

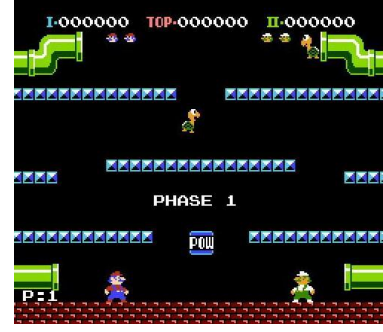
olduđu kabul edilmektedir. İlk elektronik oyuncađa öncülük eden Russel aynı zamanda günümüzdeki oyuncak çeşitliliğinin de başlangıcını oluşturmuştur (Akbulut, derleme, 2009: s.45). 1980’li yıllarda modemli bilgisayarların piyasaya girmesi ile internet kullanımı yaygınlaşmış, bu durum teknoloji meraklısı gençlerin toplumsal önyargılardan bağımsız olarak birbirleri ile iletişimlerinin önünü açmıştır. Böylece bilgisayarlar bu gençler arasında evrensel bir dilin gelişmesine öncülük etmiş ve onların bulunduğu ortak nokta olmuştur. Teknolojinin yaygınlaşmasıyla bu evrensel dili paylaşanların sayısı giderek artmıştır. Multimedya oyunlar üzerinde çalışmalar yapan Burak Barmanbek bilgisayar tabanlı oyun endüstrisini ‘etkileşimli eğlence endüstrisi’ olarak adlandırmaktadır. Ancak Barmanbek, bu endüstrinin dünyanın genelinde veya herhangi bir bölgesinde sistemli ve oturmuş bir halde olmadığını ve bu kadar hızla büyümesine rağmen hala bir çocuk endüstrisi olduğunu savunmaktadır.

Dijital oyunlar, teknolojik donanımlarına göre farkı isimler almaktadırlar. Mutlu Binark tarafından gereken teknolojik donanım ve ağ bağlantısına göre konsol oyunlar; PC oyunları ve çevrimiçi oyunlar olarak sınıflanabilmektedir. “Level dergisinin tematik ve teknolojik özelliklere göre yaptığı oyun sınıflaması ise şöyledir: ‘ Ağ oyunları, aksiyon oyunları, macera oyunları, motorsporları ve yarış oyunları, rol yapma/canlandırma oyunları, simülasyon oyunları, strateji oyunları’’(Akbulut, derleme, 2009: s. 46). Yapılan tüm tanımların ve sınıflandırmaların yanında dijital oyunlar günümüz teknoloji çağının ortaya çıkardığı önemli bir olgudur ve her geçen gün yaygınlaşarak çeşitliliğini ve niteliklerini arttırmaktadırlar.

1983, dijital oyunların popülerliğini üst seviyelere ulaştırdığı yıl olmuştur. Pacman, MarioBrothers, Street fighter, Mortal Combat gibi oyunlar 80 ve 90’lı yıllarda çok popüler olmuş ve milyon dolarlık bir endüstri haline gelmiştir. (Görsel 1.92-93’te sunulmaktadır.) Zamanla dijital oyun sektörü gelişerek daha karmaşık yapılar, daha gerçeğe yakın grafikler ve sadece oyun oynamak için üretilen oyun konsolları ortaya çıkmıştır.



Görsel 1.92:Pacman Oyunu



Görsel 1.93:MarioBrother Oyunu

<http://www.oldgames.sk/images/oldgames/logic/Pac.Man/pacman-pc-005.png>

[http://www.emuparadise.me/Nintendo_Entertainment_System_ROMs/Mario_Bros._\(World\)/56188](http://www.emuparadise.me/Nintendo_Entertainment_System_ROMs/Mario_Bros._(World)/56188)

Erişim Tarihi:05.08.2016

Minecraft, World of Warcraft, Sims, Half-Life, Diablo, Counterstrike, Crysis, Age of Empires, Civilization, Doom, Call of Duty, Medal of Honour ve Far Cry günümüzde hala popülerliğini sürdüren ve tüm dünyada dijital nesiller tarafından bilinen bazı oyunlardır (Bozkurt, web, 2015, s.6). (Görsel 1.94-95'te sunulmaktadır.) Dijital oyun sektörü sürekli gelişmekte; sektöre yeni oyun çeşitleri eklendiği gibi var olan oyunların yeni sürümleri de piyasaya sürülmektedir.

Dijital oyunlar bir mühendislik ve dolayısı ile teknoloji ürünüdürler. Bu nedenle oyunlar içerikleri kadar sahip oldukları teknolojileriyle de önemsenmektedirler. Dijital oyun üretimi ile yazılım ve bu yazılımların yanında yan ürünleri de içeren bir sektör oluşmaktadır. Türkiye'de dijital oyun sektörünü yurtdışında yazılan ve piyasaya sürülen oyun yazılımları ile oyun konsolları, ücretli ve ücretsiz olarak oynanabilen çevrimiçi oyunlar oluşturmaktadır. Yerli oyun yazılımları İstanbul ve Ankara'da sınırlı sayıda üretilmektedirler. Bunun yanında dijital oyunları konu edinen çok sayıda televizyon programı ile dergi yayını yan ürünler olarak değerlendirmek mümkündür.



Görsel 1.94: Minecraft Oyunu



Görsel 1.95: World of Warcraft Oyunu

<http://www.funcreo.pl/aktualnosci/polkolonie-z-minecraft>

<http://www.techtimes.com/articles/134685/20160218/unlocking-all-of-world-of-warcrafts>

Erişim Tarihi:05.08.2016

Dijital oyunlar oyuncu katılım sayısına göre tek kişilik veya çoklu oyunlar olmak üzere de alt sınıflara ayrılabilir. Çoklu oyunculu dijital oyunlar eş zamanlı iletişime fırsat tanımakta ve oyuncular arasında deneyimlerin paylaşılması nedeniyle tek kişilik oyunlara göre iletişim ve etkileşimin daha fazla olduğu oyunlardır.

Bu anlamda ilk ticari konsol oyunları Atari, Commodore, Nintendo, Sega, Sony PlayStation gibi oyunlardan sonra internet üzerinden oynanan çoklu oyunlar da dijital oyunların gelişim basamaklarından biridir. (Görsel 1.96-97’de sunulmaktadır.) Günümüzde gelinen nokta ise bu oyunların cep telefonları yoluyla da oynanabiliyor olmasıdır. Hatta cep telefonu donanımı üreticileri, cep telefonlarına entegre edilebilecek konsollar bile tasarlamışlardır. Örneğin Nokia kullanıma sunduğu N-gage aksesuarı cep telefonu ile dijital oyun oynamaya olanak sağlamaktadır. Pc oyunları ise metin temelli ve üç boyutlu grafik temelli olmak üzere değişim göstermektedir (Binark, web, s.6).



Görsel 1.96: İlk ticari konsol oyunlarından Atari

www.pcworld.com, Erişim tarihi:05.08.2016



Görsel 1.97: Playstation 4 2013

https://tr.wikipedia.org/wiki/Video_oyunu_konsolu, Erişim tarihi:05.08.2016

Dijital oyunlar eğitsel ve eğlence amaçlı olmak üzere iki amaç doğrultusunda üretilirler ve içerik olarak macera, korku ve rol yapma şeklinde sınıflandırılabilirler. Eğitsel oyunlar genellikle oyuncuyu düşünmeye veya bir konu üzerinde bilgilendirmeye yönelik oyunlardır. Eğlence amaçlı oyunlar ise sonsuz bir hayal gücüyle çalışır ve öncelikli amacı kullanıcının ilgisini çekmek ve onu eğlendirmektir. Eğlence amaçlı oyunlar genellikle kişilerin eğlenmek, başarmak veya zaman geçirmek gibi sosyal gereksinimlerini karşılamaya yöneliktir (Bozkurt, web, 2015, s.6). Eğitsel veya eğlence

amaçlı milyonlarca kişi tarafından oynanmakta olan dijital oyunların oyuncu kitlesi sınıflandırıldığında ortaya şöyle bir tablo çıkmaktadır:

Güçlü oyuncuların (powergamers) oyun oynamak için güçlü oyun araçları ve donanımları vardır. İleri seviyede oyun becerilerine sahiptirler ve saatlerce oyun oynayabilirler.

Sosyal oyuncular (socialgamers) genellikle arkadaşları ile iletişimde bulunmak için oyun oynarlar.

Aylak oyuncular (leisuregamers) ise zaman geçirmek için oyun oynarlar ve genellikle herkes tarafından bilinen yaygın oyunları tercih ederler.

Pasif oyuncular (dormantgamers) oyun oynamayı çok seven ama iş, aile veya sosyal yaşantı gibi farklı faktörlerden dolayı oyun için az zaman ayıran kişilerdir. Genellikle aileleri veya arkadaşları ile oyun oynamayı tercih ederler ve oyun oynadıkları kişilere meydan okumayı gerektiren oyunları seçerler.

Tesadüfi oyuncular (incidentalgamers) Oyun oynamak için gerekli motivasyonları olmayan ama can sıkıntılarını gidermek için oynayan kişilerdir.

Fırsatçı oyuncular (occasionalgamers) Özellikle bulmaca, puzzle gibi oyunları tercih eden ve fırsat buldukça oynayan oyunculardır (Bozkurt, web, 2015, s.7).

Dijital oyuncuların teknolojik yeterliliğe sahip olması gerekmektedir. Bu oyun oynanması için bir gereklilik olduğu kadar, diğer oyuncularla rekabet edebilmesi için de gereklidir. Rakip olma durumu dijital oyunlarda genellikle izlenmesi gereken bir stratejidir. Dijital oyunlara ekonomik uyum kuramı açısından bakan Heide Smith (2006) bizlerin oyun oynayarak, failler arasındaki stratejik bir etkileşime girdiğimizi söyler. Smith'e göre daha biçimsel olarak oyun kuramını, 'rekabete dayalı kurallar, seçimler ve sonuçlar arasındaki ilişkinin sistematik bir incelemesi olarak görebiliriz (Akbulut, derleme, 2009: s.75).

Yarışmaya, rekabete dayalı olan dijital oyunlar, oyunun insanda doğuştan var olan üstün gelme içgüdüsünden kaynaklandığını savunan görüşler de bulunmaktadır. Oyuncu savaşıyor, engelleri aşarak yaratılan sanal dünyada yok olmamaya çalışır. Birey, başka bir kimliğe bürünmekten hoşlanır ve günlük yaşamında yapamadığını oyun aracılığı ile yapmanın hazzını yaşar. Ayrıca standart dijital oyunlarda görme ve işitme duyuları

kullanılmakta iken, günümüz dijital oyunlarında dokunmatik ekranlar ve ileri düzey oyun kumandaları dokunma duyusunu da sürece dâhil etmiştir.

Günümüzde dijital oyunlar eğitim, eğlence olduğu kadar askeri ve sağlık uygulamalarında da kullanılmaktadır. Birçok savaş oyununda askeri taktikler kullanılmakta ve oyuncuya oyunlar yoluyla bu taktikler öğretilmektedir. Aynı zamanda savunma sanayiinde kullanılmak üzere araba simülasyonları, uçak simülasyonları da askeri amaçlı tasarlanan dijital oyunlardır. (Görsel 1.98,1.99’da sunulmaktadır.) Eğitim amaçlı kullanılan dijital oyunların çocuklar üzerinde etkilerini araştıran uzmanlar bazı olumlu etkilerin varlığını kabul etmişlerdir.



Görsel 1.98; 1.99: Kamyon ve Uçak Simülasyon Oyunları

http://www.my2tech.com/wp-content/uploads/2016/03/android-icin-en-iyi-simulasyon-oyunlari_640x360.png, Erişim tarihi:05.08.2016

<http://www.indirgen.com/photos/Flight%20Simulator%20X-.jpg>, Erişim tarihi:05.08.2016

Oyun ve oyuncaklarla sosyalleşen ve iletişim ortamları kuran insanlar, gelişen teknolojiyi de kullanarak bu duruma yeni bir boyut kazandırmış, farklı bir etkileşim yolu bulmuştur. Bu amaçla bazı oyuncaklara teknolojik donanımlar eklerken bazı oyunları da dijital ortamlara taşıyarak gruplar halinde oynanır hale getirmiştir. 21. yüzyılda teknolojinin etkileri sadece dijital oyun üretiminde kalmayıp, sosyal sanal ortamlarda oynanan okey, tavla, satranç gibi masa oyunlarında da görülmektedir. (Görsel 1.100-101’de sunulmuştur.) Sanal mekanlar, insanların buluşma noktaları haline gelmiş, sesli, yazılı ya da görüntülü mesajlaşmalar eşliğinde oyunlar oynanmaya başlamıştır.



Görsel 1.100: Sanal tavla oyunu **Görsel 1.101:** Sanal satranç oyunu

www.tavla.org, www.onlinesatrancoyna.com, Erişim tarihi:05.08.2016

Bunların yanında çeşitli mevcut oyuncaklara mekanik aksamlar eklenerek hareket etme, ses çıkarma, ışık verme vb. kabiliyetleri ileri teknoloji unsurları geliştirilerek eklenmiştir. Örneğin eskiden lego bloklarının birleştirilmesiyle oluşturulan figür veya nesnelere artık hareket özelliği getirilmiştir. Günümüzde uçak, araba, gemi gibi araçlar uzaktan kumanda ile kablolu veya kablosuz olarak kontrollü hareket edilebilmektedirler.



Görsel 1.102:Hareket edebilen lego

www.lego.com

İKİNCİ BÖLÜM

2. SANAT - OYUN İLİŞKİSİ VE SERAMİK SANATI

2.1. Sanat Tarihinde Oyun

Sanatın ortaya çıkış nedenleriyle ilgili birçok görüş bulunmaktadır. Bunlar; psikolojik nedenler, evrene karşı duyulan korku, büyüsel inanışlar ve sanatın yarar sağlamasına bağlı olduğuna dair görüşlerdir. Örneğin; insan yeteneğinin ilk izleri olarak kabul ettiğimiz mağara resimlerinin, doğaya karşı duyulan korku nedeniyle yapıldığı bilinmektedir. İlkel avcılar, avladıkları ve çok güçlü olduğuna inandıkları hayvanları resmederlerse o hayvanların kendilerine boyun eğeceğine inandıkları belirtilmektedir.



Görsel 2.1,2.2: Fransa Lascaux Mağarasında bulunan resimler, M.Ö.15.000-10.000

Kaynak: Gombrich, 1997,41

Yani ilk insanların resim yapmanın insana güç verdiğine dair bir inanışları vardı. Bunun gibi heykel sanatı ve mimaride de bir yararlılık amacı söz konusudur. İlkel dönem insanların inşa ettikleri ev, kulübe veya tapınaklar öncelikle hizmet anlayışı ile, heykeller ise tapınma ihtiyacını karşılamak üzere yapılmışlardır. Burada ne tasarımın ne de estetik duyguların ve beğenin bir önemi yoktur. Örneğin kulübeler onları yağmurdan, rüzgârdan, güneşten ve kendilerini yaratmış olan ruhlardan korurlarken;

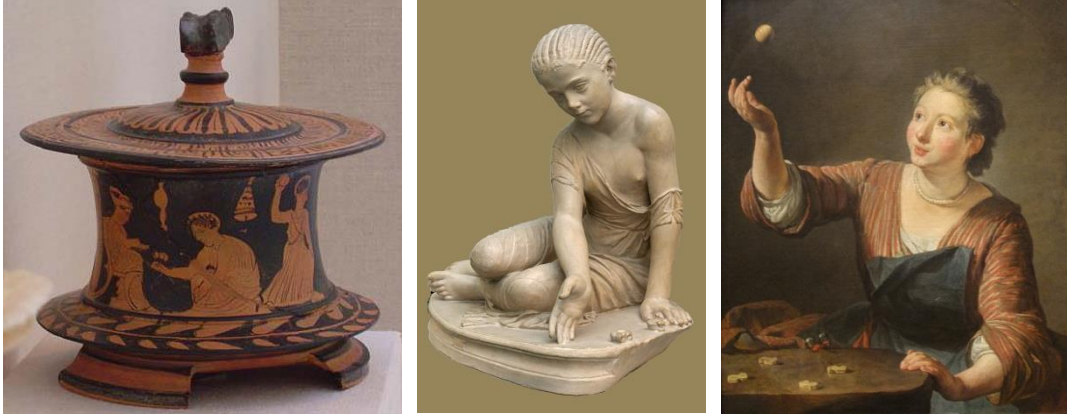
resimler ve heykeller onları doğal güçler kadar gerçek olan öteki güçlere karşı korumuşlardır. Başka bir deyişle resimler ve heykeller büyüsel amaçlı kullanılmışlardır (E.H.Gombrich, 1997: s. 40). İlkel topluluklarda sanat, imgelerin gücüne duyulan inanç olarak açıklanabilmektedir. (Görsel 2.1,2.2’de sunulmaktadır.) Mağara resimlerinde görülen tasvirler arasında av sahneleri ve törenlere de rastlanmaktadır. Aşağıdaki ilk resimde yere çizilen iç içe geçmiş dairesel çizgiler ile çevredeki hayvan ve insan figürleri bir ayinin veya bir av sahnesinin tasviri olabilir.



Görsel 2. 3, 2. 4: Ayin ve Av Sahnesi Tasviri

Kaynak: *Pischel, 14,1983*

İlkel topluluklarda yararlılık, inanç ve büyüsel amaçlar ile yapılan sanat yanında, ilerleyen tarihlerde oyun oynama güdüsü ile yapılan veya oyunu konu eden sanat eserleri de bulunmaktadır. Bunlar misket oynayan bir çocuk heykeli veya Yunan vazolarında resimlenen oyun sahneleri gibi örneklerin yanı sıra, oyun oynama güdüsü ile yapılan minyatür kap-kacaklar veya pişmiş toprak bebekler ve arabalar şeklinde örneklenebilmektedir. Bu örnekler ile oyun ve sanat kavramlarının ne kadar eski olduğunu ve bu iki kavramın bir arada geliştiklerini yorumlamak mümkündür.



Görsel 2.5 : Astragulas Oynayan Kızlar, Terracottapyxis, M.Ö. 425-400, New York Metropolitan Müzesi

<http://riowang.blogspot.com/2011/05/five-stones.html>, Erişim Tarihi: 25.05.2015

Görsel 2.6: Aşık oyunu oynayan kız, Roma 130-150 AD. Berlin, Antik Müzesi

[www.http://riowang.blogspot.com/2011/05/five-stones.html](http://riowang.blogspot.com/2011/05/five-stones.html), Erişim Tarihi: 25.05.2015

Görsel 2.7 : Jean-BaptisteSiméonChardin(1699-1779) Resmi, 5 taş oynayan kız, Baltimore Müzesi,1734

<http://riowang.blogspot.com/2011/05/five-stones.html>, Erişim Tarihi: 25.05.2015

Tarih öncesi çağlardan bu yana eş zamanlı olarak gelişip ilerleyen sanat ve oyun ilişkisi, öncelikle taklit ögesi ile açıklanabilmektedir. Bazı düşünürler sanatın taklit ögesi olarak ortaya çıktığını savunmaktadırlar. Dış dünyanın ses ve görüntü özellikleri müzik, resim, heykel gibi sanatlara ilham kaynağı olmuştur. Bu nedenle ilkel çalgılarda doğanın seslerini, ilkel resimlerde de doğanın görüntülerini bulmak mümkündür. Sanatın bu özelliği Platon'un mimesis kavramıyla açıklanabilen bir gerçekliktir. Mimesis kaynaklarda kelime anlamı olarak taklit, benzetme, yansıtma, yeniden yaratma olarak geçmektedir.

Sanat ve oyun arasındaki ilişki, çok eskilerden beri sanat tarihçileri gibi bazı filozofların da inceledikleri, düşündükleri bir konu olmuştur. Bu ilişkiye ilk kez Kant tarafından 18. yüzyılda dikkat çekilmiştir. Kant, oyunu sanat olarak görmekte ve sanatın ciddi oynanan bir oyun olduğunu savunmaktadır. Sanatı, oyunda olduğu gibi insanın meşgul olması ve tatmine ulaşması amacına dayalı ve sonucunun belirsiz olduğu bir faaliyet olarak yorumlamaktadır (Güner, 2002: s. 12).

Oyunun sanat olarak görülmesi, sanatçının işini severek, isteyerek ve kendi belirlediği kurallar ölçüsünde yapması olarak düşünülebilir. Sanatçının işini oyun oynarcasına yapması oyuna ciddiyet kazandırırken sanata da keyifle yapılan bir anlam yükler. Mehmet Aksoy'un *Kibele Çeşmesi* açılışında söylediği gibi “ Çocukken sırtüstü yatar, bulutlarla heykel yapardım. Şimdi mermerle oynuyorum. Bu bir oyun” (Güner, 2002: s.8).

Kant gibi Schiller de sanat ve oyun ilişkisi konusu üzerinde düşünmüş bir filozof ve tarihçidir. Romantik felsefe akımının öncülerinden olan Schiller, sanat-oyun ilişkisi konusunda Kant'ın düşüncelerini paylaşmıştır. Schiller'e göre sanatın temeli oyundur ve güzellik oyunun amacıdır. Estetik doyum ve oyundan alınan zevk arasında daima bir paralellik vardır (Güner, 2002, s.13). Schiller' e göre sanat ve oyun insana mutlu bir ortam yaratmak için gereklidir. İnsanların içindeki huzursuzluk yaratan duygular oyun ve sanat sayesinde mutluluğa dönüşür. Schiller için oyun ve sanatın insana huzur ve mutluluk sağlama özellikleri iki kavramın ortak özellikleridir.

Yıldız Güner'in tezinde belirtildiğine göre G.Lukacs, Schiller' in bu düşüncelerini fazla romantik bularak Schiller'in sanatın oyun ile ilişkisi hakkındaki tutumun estetik özü açıklamak için yetersiz olduğunu düşünmüş ve yanlış sonuçlara götüreceğini savunmuştur. Lukacs Schiller' in bu tutumunu hümanist bir yaklaşım olarak değerlendirmiştir.

Diğer bir sanat akımı olan Materyalist sanat akımı düşüncesine sahip estetikçiler de oyun-sanat ilişkisini irdeleyen öncü estetikçilerin, sanatın özünü açıklamaya çalışırken sanatsal yaratının deliliğe yakıştırılıp, algılarla açıklamak yerine mistik denebilecek yaklaşımla yetinmelerine karşı çıkmışlardır. Onun yerine oyun–sanat ilişkisinde autotelos yani ereği kendinde olma kavramını öne çıkarmışlardır. Sanatın ve oyunun birbirine en çok yaklaştıkları nokta da budur (Güner, 2002: s.13).

Sürrealist yaklaşıma göre ise sanat, bilinçaltının ifade edildiği bir oyun olarak değerlendirilmektedir. Sanatçı bilinçaltıyla oluşturduğu imgenin peşinden gider. (Güner, 2002: s.17). Tıpkı oyun oynarken oyun nesnelерinin olduklarından farklı nesnelер olarak hayal edilip nesneye farklı anlamlar yüklenmesi gibi.

Deliliği, budalalığı temsil ettiği düşünülen ve oyunu konu eden en çarpıcı eser Pieter Brueghel' in 1650 tarihli 'Çocuk Oyunları' isimli eseridir. (Görsel 2.8'de sunulmaktadır.) Bu çalışma hakkında çok farklı yorumlar yapılmıştır. Bazı eleştirmenler bu resmin çocuk oyunlarının görsel bir ansiklopedisi olduğunu savunmuşlardır. Bazı düşünürler de bu resimdeki çocuk oyunlarının mevsimleri temsil ettiğini söylemişlerdir. *Tietze-Contrat, resimde, genellikle ilkbaharın simge olarak kullanıldığı insanoğlunun çocukluk çağının betimlendiğini öne sürer. De Tolnay ise 'Çocuk Oyunları'nu bir yaz simgesi olarak yorumlar.* Bunun yanında Jan vanLennep bu resmin dünyanın ilk çağının, Altın Çağın, çocukların insanoğlunun el değmemişliğini çağrıştırdığı bir çağın resmedildiğini söyler. Bazı eleştirmenler ise, insanoğlunun yaradılışında var olan budalalığı temsil ettiğini savunmaktadırlar. *17.yüzyılın simge yorumcularının, özellikle JacopCats'ın çılgınlık olarak nitelendirdiği hilebazlık, kibirlilik ve küstahlık gibi hallerin metaforları olduğunu ortaya koyar. Gibson da bu görüşü savunur ve aptallığı hoplayıp zıplayan, koşup oynayan çocuklara benzetir* (Hindman, 2004, s.74).



Görsel 2.8: Pieter Brueghel'in Çocuk Oyunları Resmi

Kaynak: Hindman,2004,69

Ortaçağ sonlarında üretilen edebi eserlerden de anlaşıldığına göre, çocukluk, düşünceden ve kavrayıştan yoksunluk, budalalıkla eşanlamli bir durumdur. Bu görüş 17.yüzyılda da sürmüştür. Bu nedenle Çocuk Oyunları'nın o dönemde budalalık olarak yorumlanması doğaldır (Hindman, 2004, s.74).



Görsele 2.9: Körebe Oyunu, Francisco de Goya, **Görsele 2.10:**Card Player Rembrandt

www.ressamlar.gen.tr, Erişim Tarihi: 25.05.2015

Schwartzman serbest zaman etkinliği olan oyunu üretimin de dışında bırakarak oyun sonunda herhangi bir ürün yaratılmadığını ve bu yönüyle de sanattan ayrıldığını vurgulamaktadır. Yazara göre oyun iş değildir, ancak bir oyun profesyonel olarak oynandığında oyun olmaktan çıkar. ‘.....yaşamlarını ringde, kulvarda ya da sahnede kazanan profesyoneller (boksör, bisikletçi, aktör) ise ödül, ücret veya sıfatlar üzerinden düşünmek zorundadırlar ve şüphesiz oyuncu değil, işçidirler (Caillois’den aktaran Akbulut, 2006: s.125).

Oyun unsuru her sanat dalında farklı biçimlerde yer almaktadır. Bu kavram edebiyat ya da müzik gibi sanat dallarında daha özgürce kullanılabilirken plastik sanatlarda malzemeye olan bağlılık ve malzemenin sunduğu kısıtlı olanaklar oyun oynama özgürlüğünü sınırlandırmaktadır. Buna rağmen oyun unsuru, plastik sanatlarda yaratma sürecine dahil olan bir kavram olabilmektedir. Bu konuda Huizinga ‘....*Bu alanda sanat eseri yaratma sürecince oyun; kimi zaman tören, hoşça vakit geçirme gibi anlamlar yüklendiğinde mümkün olabilmektedir. Bu bağlamda gerçekleştirilen sanatsal eylemlerde plastik beceri, cesaret, yarışma kavramlarını içerisinde barındırdığı düşünülürse zihin ile elin oynasal yaratısı varlığını da kabul etmek doğru olur*’ demiştir (Tüfekçi, 2013: s.31).

Eser meydana getirmek sanatçı için bir doyum noktasıdır. Sanatçı eser yapmakla rahatlamış, duygularını düşüncelerini ifade etmiş olur ve dış dünyaya vermek istediği mesajı vermiş olmanın keyfini yaşar. Bu nedenle sanatçı tamamen özgür ve kendi kurallarının hakim olduğu bir ortamda eser yaratır. Sanatın oyun kavramı ile benzeşen

bu özelliđi, oyuncu tavrı veya oyunu algılayıř biđimi olarak her sanatçıda farklılık göstermektedir. Örneđin; Gauguin sanatın özünün basitlikte olduđunu savunarak kendi sanatını da dođallık ve masumiyet gibi temel insani deđerlere dayandırmıř ve ‘bana göre sanatım geriye dođru gidiyor, ama çocukluđumun tahta atlarına dođru’ (Güner, 2002: s.16) diyerek kendi çocukluđunda oynadıđı oyuncakla yařadıđı dođal ve masum duyguları sanatına tařıdıđını belirtmektedir. Bunlar sanatın yaratım sürecinde oyun oynamayı çağrıřtıran noktalardır.

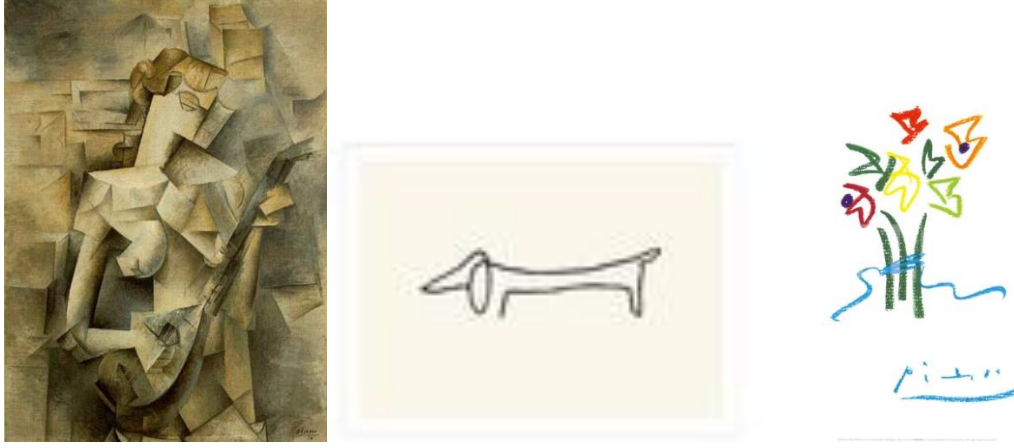
Empresyonist ressamlardan Lautrec de resimlerini oyunla sirklerde buluřturur. Sanatçıya göre oyunun sanatla en fazla temas ettiđi yer sirklerdir. Sirklerin ıřığı, hareketi ve mekân kompozisyonu sanatçıyı etkilemiř ve eserlerini yaratım sürecinde sirk atmosferinden yararlanmıřtır (Güner, 2002: s.16).

Miro’nun eserlerinde ise oyun kavramı dokunma duygusu ile sanatla buluřur. Sanatçı dokunma duygusunun kendisini heykel yapmaya yönlendirdiđini ve çizimleri bile dokunarak yaptıđını ifade etmektedir. Kendisini bu özelliđi ile bir top çamur ile oynayan çocuđa benzeten sanatçı heykelleriyle fiziksel bir temas sađladıđını belirtmektedir (Güner, 2002: s. 20).

Bu örneklerde de görüldüđü üzere yaratım sürecinde yařadıđı deneyim her sanatçının kendine özgü bir oyun tavrı ile řekillenmektedir. Bazı sanatçılar oyun ortamlarından etkilenerak eser üretirken bazıları fiziksel doyumunu çocuđun oyun tavrı ile açıklamaktadır. Kimileri ise çocuk oyunlarında bulunan dođallık, masumiyet ve basitlik öđelerini sanatında kullanarak, oyuncu tavrına bürünmektedir.

Sanatı oyun oynar gibi yařayan önemli sanatçılardan biri de Picasso’dur. Atölyesinde zıplayarak yürüdüđü söylenen Picasso, atölyesini laboratuvar, resmi de ruhun oyunu olarak ifade etmektedir (Güner, 2002: s.20). Sanatçı, seramik yüzeyleri de resim yapmak için kullanması ve seramik testileri kadın figürüne benzetip yorumlaması, yaptıđı bazı hayvan figürleri ve bunların yüzeylerinde kullandıđı dekorlar sanatçının oyun oynar gibi keyifle ürettiđini göstermektedir.(Görsel 2.14,2.15,2.16,2.17’de sunulmaktadır.) Aynı zamanda keman formunda kadın vücuduna dönüşen formlarında olduđu gibi nesnelere birbirine dönüřtürmesi de bir çeřit oyun olarak yorumlanabilir.

Bununla birlikte sanatçının kübist eserlerinde geometrik formlardan figürler yaratması da bir çeşit çocuksu eylem olarak görülebilir.(Görsel 2.11’de sunulmaktadır.)



Görsel 2.11,2.12,2.13: Picasso eserlerine örnekler

<https://en.wikipedia.org/wiki/Cubism>, <https://tr.pinterest.com/ladylisle/art-minimalist-drawings/>,
https://www.poster.de/k/Picasso-Pablo/Abendblumen_i9317739.htm, Erişim Tarihi: 25.05.2016

Picasso çalışmalarını oyun ile değerlendiren Ferit Edgü “ ...baştan sona bir dehanın sanatta oynamasından başka bir şey değildir. Her dönemde her resimde değil. Örneğin: Mavi dönemde oyun vardır ama bu sirklerin oyunudur. Onun resimlerindeki oyun, daha çok, kendinden önceki ressamın yapıtlarından yola çıkarak gerçekleştirdiği resimlerde görülür. Rembrant yorumlarından, Velasquez’in Meninas’larıyla oynamalarından söz ediyorum. Özellikle de, yaşlılık döneminde (ama o, hiç yaşlandı mı) Manet’ in ünlü tablosu “Çayırdaki Öğle Yemeği’nde yola çıkarak gerçekleştirdiği altmış kadar resimden.” şeklinde açıklamaktadır (Aries, 2003, s 66).



Görsel 2.14, 2.15, 2.16, 2.17 :Picasso’nun Seramik Eserlerinden Örnekler

http://www.scenepublications.com/images/stories/articles/French_Riviera/Picasso-Ceramic---Sloan-Tra.gif, Erişim Tarihi: 25.05.2015

Paul Klee'nin eserlerinde ise oyun bir kavram olarak yer almaktadır. Resimlerinde kullandığı çocuksu üslubunu daha sonra üç boyutlu kukllarına taşımıştır. Ferit Edgü sanatçı için: ‘ Her biri ayrı karakterdeki tipler sanatçının düşlediği bir oyunun kişileri midir? Oyunun (ya da oyunların) birer öyküsü var mıdır? Yoksa bunlar Almanya/İsviçre folklorunun kişileri midir? Bilmiyorum. Bana öyle gelir ki, sanatta oyunu seven Klee, bu kukllarla kendi özel düşlerinin oyuncularını yaratmak istemiştir.’ demiştir (Aries,2003,s.96).



Görsel 2.18, 2.19, 2.20, 2.21, 2.22: Paul Klee Kukla Çalışmaları

Kaynak: Aries 4, Edebiyat, Sanat, Düşünce Dergisi, Mart-Nisan –Mayıs 2003

Modernist heykeltıraş Constantin Brancusi heykel çalışmalarında geometrik formlardan yararlanmıştır. Onun zıt geometrik formları bir arada kullanarak kendine özgü bir tarz yaratması, Frobel oyuncaklarına benzetilmiştir. Frobel oyuncakları da çocukların karşılaştırma yapma, soyut düşünme gibi yeteneklerini geliştirmek üzere tasarlanmıştır (Güner, 2002: s.19). Bu açıdan Brancusi eserleri, Frobel oyuncakları ile benzer özellikler göstermesi yönü ile sanatçının oyun oynama ruhu ile çalıştığını düşündürmektedir. (Görsel 2.24'te sunulmaktadır.)



Görsel 2.23::Brancusi'nin ahşap heykel çalışmaları 1914-1917

<http://www.theimagist.com/node/6157>

Görsel 2.24:Frobel Oyuncakları,

<http://www.architechgallery.com>

Erişim Tarihi: 25.05.2015

Tasarım, mimarlık ve sanat alanında 20.yüzyılda bir ekol haline gelen okulda oyuncak tasarımı da yapılmıştır. Bu oyuncaklar yapısal oldukları gibi teatral maskeler ve kuklalar da yapılan oyuncaklar arasındadır. Çocukların anlayabilecekleri basitlikte formlar seçilirken renklerin de çocukları neşeye algılayabilecekleri renkler olarak seçildiği görülmektedir. Bauhaus ekolünde eğer eğitim oyuna dönüşürse, çocukların kendilerini daha iyi ifade edebileceğine inanılmaktaydı. Bu nedenle Bauhaus tasarım okulundaki sanatçılar bu düşüncelerini 'oyun partiye, parti işe, iş ise oyuna dönüşmelidir' şeklinde ifade etmişlerdir (Güner, 2001, s:22).



Görsel 2.25: Bauhaus inşa oyun birimleri **Görsel 2.26:** Bauhaus oyun küpleri

www.retrologo.comhttp://www.modern50.com/files/gimngs/2464_vintage-toy-naef-bauhaus-german-

[blocks1.jpg](http://www.retrologo.com), Erişim Tarihi: 25.05.2015

Türk sanatı tarihinde oyunun çeşitli sahnelere konu olduğu çeşitli minyatürler ve resimler yer almaktadır. (Görsel 2.9'da sunulmaktadır.) Resim ve minyatür gibi sanatsal objelerden ya da arkeolojik bulgulardan anlaşıldığı gibi aşık kemiği, topaç, zar gibi

oyun nesneleri ve masa başında oynanan oyunların varlıklarını yüzyıllardır korudukları görülmektedir.



Görsel 2.27: Türk kahvesinde Mangala Oyunu Minyatürü,16.yüzyıl

Kaynak: *And, 2012:548*

Çağdaş Türk sanatına bakıldığında ise birçok sanatçının eserinde oyuncu tavrını görebilmek mümkündür. Kimi zaman oyun kavramını eserlerine konu etmiş, kimi zaman da oyun oynarcasına üretmiş sanatçılar vardır. Bu sanatçılardan biri olan Rasim Kongar, oyun kavramını oyuncak nesnesini kullanarak ifade etmiştir. Sanatçı oyuncakta hareket unsurunu yansıtan hacıyatmaz figürünü kendine göre yorumlayarak yeni formlar üretmiştir.



Görsel 2.28, 2.29, 2.30, 2.31: Rasim Kongar Eserleri

www.rasimkongar.com, Erişim Tarihi: 12.07.2016

Bir heykel sanatçısı olan Koray Ariş'in sallanan atı andıran çalışmaları da Rasim Kongar gibi oyuncakta hareket unsurunu anımsatmaktadır. Denge unsuru üzerine

kurgulanan bu çalışmalarda sallanan atı çağrıştıran bir form benzerliği göze çarpmaktadır.



Görsel 2.32, 2.33, 2.34: Koray Ariş Eseri

www.galeribinyil.com, Erişim Tarihi: 12.07.2016

Oyun kavramı plastik sanat dışında edebiyat, tiyatro gibi sanat dallarında da kendini göstermektedir. Yıldız Güner (Güner; 2002: s.11) şiirin oyunsal bir eylem olduğunu vurgulamaktadır. Zihnin oyunsal bir mekânında, zihnin kendi kendine yarattığı özgün bir evrende, şeylerin gündelik hayattakinden farklı bir görünüme büründükleri ve mantık bağlarından farklı bağlarla birbirlerine bağlandıkları bir alanda yer almaktadır. Eğer ciddiyet, sadece akli başında hayat terimleri içinde ifade edilen şey olarak kavranırsa, şiir, bu durumda asla tamamen ciddi olamaz. Ciddiyetin ötesinde; çocuğa, hayvana, vahşiye ve kaçığa özgü ilk alanda, düş, coşku, sarhoşluk ve gülme alanında yer almaktadır.

Müzik ise oyun ile iç içe olan bir sanat dalıdır. Çoğu oyuncak ses ve müzik ögesi ile çocuklar ve küçük bebekler için daha çekici hale getirilmektedir. Çıngırak için çocuğun ilk enstrümanı demek mümkündür. Çocukların küçük yaşta tanıştıkları profesyonel enstrümanlar ile müzik yapmaları ise en başta bir oyun alanıdır. Müziğin icra edilmesi sesin notalarla dansı, oyun oynaması gibidir. “Mozart’ın müzik şakası, Bregoviç’in hareketli film müzikleri ya da sırf virtüözlük isteyen bestelerin icrası, içinde bir muziplik saklar gibidir (Güner, 2002: s.11)”. Oyun kelimesinin Türkçede müzik ile yakın anlamda kullanımı Türkçeyi sonradan öğrenen yabancılar için anlam karmaşasına sebep olmaktadır. Örneğin İngilizcede play fiili ile ifade edilen enstrüman çalma eyleminin karşılığı piyano, keman oynamak olarak düşünülmektedirler.

Oyun bazı dillerde mzik almak, spor ve tiyatro ile aynı kelimelerle ifade edilir. rneđin İngilizce play, Fransızca jouer, Trke dramatik gsterim. “Tanzimat’ta Batı Tiyatrosu’nun Trkiye’ye girmesiyle, Namık Kemal gibi yazarlar oyun szcđn yazılı tiyatro metni anlamında kullandılar (And, 2012: s.36)’’.

Oyun kelimesinin mzik, tiyatro ve spor ile bylesine yakın kullanımı Huizinga’nın Homo Ludens kuramındaki ritel dřncesi desteklemektedir. Huizinga, bu anlamların kkeninin ritelde birleřtiđini grmek iin sadece oyun deđil by anlamına da bakmak gerektiđini savunmaktadır. Oyun szcđnn eřitli anlamları dřnldđnde Őamanların bysel trenlerindeki danslar, ses ve algı aletleri, taklit ve dramatik đeler Őamanda oyun eyleminde toplanıyordu (And, 2012: s. 37).

2.2. ađdař Sanat ve Oyun Kavramı

Oyun kavramının ađdař sanat zerindeki etkileri sanat akımlarında incelemek mmkndr. Bunun ilk rneđi birinci dnya savařından sonra ortaya ıkan savařa ve dzensizliđe bir bařkaldırı aracı olan Dadaizmde grlmektedir. Kelime anlamı olarak da Fransızcadan gelen ve tahta at anlamında olan akım savař sonrası iyiliđe, gzelliđe, sanata karřı inanlarını kaybetmiř sanatılar tarafından ortaya ıkarılmıřtır. Dadacılara gre sanat rastlantı ve ciddiye boyutunda oynanan bir oyundur. Dadacılık bir sanat akımı olmaktan ok, bir yıkıcılık olarak grlmřtr. Dadacılar, bu yıkan, her Őeyi inkar eden bir oyunbozan rol stlenmiřlerdi. Ancak bunu rollerini de oyun oynamak suretiyle ifa ediyorlardı. Samalama, alaya alma, Őaka, ciddi, eđlence, eleřtiri, oyun hepsi birbirine karıřıyordu (Arslan, 2013: s.26).

Oyun etkilerinin grldđ diđer akım Dadaizmden sonra ortaya ıkan ve temellerini Dadaizmden alan Srrealizm’dir. İnsan hayatının en zgr, en serbest ve gereki dnemi olan ocukluk dnemine bir dnř, ocukluđa bir zlem hissedilmektedir. Srrealistler sanatı, yetiřkinlerin oynadıđı bir oyun olarak grmektedirler. Bir ocuk gibi hayal dnyalarında kurdukları dnyayı, bilinaltlarını, bastırdıkları istek ve arzularını dıřa vurmaktadırlar.

Situasyonist Enternasyonel akımında da oyun etkileri görülmektedir. Bu akım 20. Yüzyılın ortalarında kurulmuş ve 1968 Fransa öğrenci ayaklanmalarında adını tüm dünyaya duyurmuş, gündelik hayatta estetik ve politik bir devrimi amaçlayan, 1956-1972 yılları arasında faaliyet göstermiş, Avrupa kıtası orijinli enternasyonel muhalif bir örgüttür.⁶ Situasyonistler için sanat günlük hayatın içinde olmalıdır. Gündelik hayatı sanatsal ve günlük eylemlerle bilinçli oyun durumuna getirmişlerdir. Yaşanılan şehir ise sanatsal olanla izleyiciyi bir arada tutan ve birleştiren bir oyun alanı olmuştur. 1960'da yayınlanan Situasyonist Enternasyonel 29 Manifestosunda şöyle denmiştir: herkesin ve her bir kimsenin özgürlüğünün garantisi özgürce inşa edilen yaşamın, oyunun değerinde bulunmaktadır. Bu oyun zeminin yeniden yaratımının uygulaması, insanın insan tarafından sömürülmesinin son bulmasıyla güvence altına alınan yegane eşitlik çerçevesidir. Oyunun özgürleşmesi, yaratıcı özerkliği, dayatılan çalışma ve zevk arasındaki eski iş bölümünün yerini alacaktır. Daha çok insan varlığını kışkırtılan daha iyi bir oyunun gerçekliğidir. Bütün ülkelerin devrimci oyuncularını, gündelik hayatın tarih öncesinden ortaya çıkışını başlatmak üzere Situasyonist Enternasyonel'de birleşebilir” (Arslan, 2013: s.28)

Situasyonist Enternasyonel akım ile oyun kavramı sanatın temel unsurlarından biri haline gelmeye başlamıştır. Bu akım, sanatı hayatın doğal akışı içinde var olması gerektiğini savunmuş; bu düşüncesini sanatı oyun ile ortak değerlerde birleştirerek uygulamaya çalışmıştır. Bu akımdan sonra sanatta oyun kavramının daha çok sanatçı tarafından kullanıldığı bilinmektedir. Oyunun sanata olan bu katkısı ile sanat kavramının toplum içindeki ulaşılabilirliği artırmıştır.

Sanatta oyun kavramı 1960'larda kullanılmaya başlayan ve modernist sanat akımının bir parçası olarak kabul edilen Postmodern sanat anlayışında da görülmüştür. Postmodernist sanatçılar eserlerin üslup ve özgünlük gibi nitelikleri göz ardı ederek üretirler. Gündelik nesnelere kullanarak anlam yüklemek, şaşırtıcı boyutlar, göz alıcı renkler postmodern eserlerde dikkati çeken özelliklerdir. Oyun tavrı ise gündelik nesnelere oyuncaklara benzetilmesi veya hazır oyuncaklar kullanılarak anlamlar yüklenmesi olarak görülmektedir. (Görsel 2.3,5,2.36'da sunulmaktadır.)

⁶ etilen.net/author/balyesil



Görsel 2.35: Jef Koons, Balloon Dog, 1994, 307.3 x 363.2 x 114.3 cm

<http://www.jeffkoons.com/artwork/celebration/balloon-dog-0>, Erişim Tarihi: 25.07.2016

Jef Koons büyük balonlar kullanarak onları büyük boyutlarda köpek figürüne dönüştürmüştür. Sanatçının çalışmalarının boyutları kadar kullandığı renkler de dikkati çekmektedir. Hazır malzemeyi farklı biçimlerde kullanan birçok sanatçı vardır. Bu sanatçılardan bir diğeri de Joe Black' tir. Sanatçının çalışmalarında dikkat çeken özellik bu farklı kullandığı nesnelerin sayıca çok fazla olmasıdır. Sanatçı bu nesneleri çalışmasına uygun renklerde tek tek elde boyayarak onların bir araya gelmesiyle büyük portre çalışmalarını yapmaktadır.



Görsel 2.36: Joe Black, "Made in China," 2011. 5500 den fazla elde boyanmış oyuncak asker kullanılan portre

www.joeblack.com, Erişim Tarihi: 05.08.2016

2.3. Çağdaş Seramik Sanatında Esin Kaynağı Olarak Oyun ve Oyuncak Kavramları

Sanatçılar eserlerinde vermek istedikleri duygu, düşünce ve toplumsal mesajları bazı kavramları kullanarak ifade etmeyi tercih etmektedirler. Kimi sanatçılar gündelik hayatta kullanılan bazı nesnelere tercih ederken, kimileri de hayatın içinde bulunan bazı kavramları kullanmaktadır. Bu kavramlardan biri olan oyun ve oyuncak önemli bir esin kaynağıdır. Oyun ve oyuncakların çağdaş sanatın farklı dallarının yanı sıra seramik sanatında da yaygın olarak sanatçılara ilham kaynağı olduğu dikkat çekmektedir. Seramik sanatı, diğer sanatlardan farklı olarak daha geniş ifade olanaklarına sahiptir. Seramik çamurunun plastikliği ve farklı malzemelerle bir arada kullanılabilir oluşu, seramik sanatçılara geniş özgürlükler sağlamaktadır. Bazı sanatçılar seramik çamurunu cam, kumaş, metal, ahşap vb. malzemelerde bir arada kullanarak ifadelerini zenginleştirebilmektedirler. Kimi sanatçılar oyun ve oyuncak kavramlarını eserlerinde nesne olarak kullanırken, kimi sanatçılar da oyun ve oyuncak kavramsal olarak ele almaktadır.

İnsan yaşamında önemli yeri olan oyun dünyasının seramik sanatçıları tarafından yorumlanması ve etki yaratması da beklendiği bir durumdur. Her sanatçı yaratma sürecinde kendi kültürü, geçmişi, çevresi ve yaşamışlıklarını da sorgular. Oyun dünyası da sanatçının çocukluğundan itibaren içinde bulunduğu ve göz ardı edemeyeceği bir gerçekliktir. Bu nedenle de birçok seramik eserde bu tür çocukluğa ve oyun kavramına dair izlere rastlanmaktadır.

2.3.1. Eserlerinde nesne olarak oyuncaktan esinlenen çağdaş seramik sanatçıları

Oyuncak, çamur kullanılarak antik çağlardan beri üretilmektedir. Çağdaş seramik sanatında da oyuncak bir ifade aracı olarak eserlerin bazen bütünü, bazen de eserin bir parçası olacak şekilde kullanılmaktadır. Sanatçılar oyuncak nesne olarak kullandıklarında vermek istedikleri mesajı daha vurgulu, daha dikkat çeker hale getirmektedirler. Bu durum oyuncak nesne olarak kullanan sanatçılar üzerinden örnekler verilerek açıklanmıştır.

2.3.1.1. Christina West

ABD’li sanatçı Christina West, her türlü oyuncak bebeğin ikonik bir oyuncak olduğunu, başkaları ile ilişkileri, çocukluğu, rol oynamayı, hayal gücünü temsil ettiğini düşünmektedir. Neredeyse gerçek insan boyutlarında olmalarına rağmen, oyuncak nesnesi olarak sanatçı tarafından tasarlanan bebekler, yani ikonik oyun nesneleri kol, bacak ve kafaları sırlı seramik, vücudu ise doldurulmuş bez kullanılarak üretilmiştir. Sanatçı bu eserleri sergilerken izleyicilerle etkileşim ortamı yaratmış, şaşırtıcı bir etki ile yerde uzanan bedenlerde yüz ifadeleri pasif iken, toplumda başkalarıyla olan iletişimimize göndermeler yapmaktadır.⁷



Görsel 2.37, 2.38: Christina West Oyuncak Bebekler serisi, 2010, “Oyuncak olarak insan bedeni”

www.facebook.com/profiles/christinawest, Erişim Tarihi: 25.07.2015



Görsel 2.39: Christina West Oyuncak Bebekler serisi, 2010, “Oyuncak olarak insan bedeni”

<http://www.cwestsculpture.com/images/what-a-doll-the-human-object-as-toy-2010-at-the-bemis-center-omaha-ne-4>, Erişim Tarihi: 25.05.2015

⁷ <http://www.cwestsculpture.com/images/what-a-doll-the-human-object-as-toy-2010-at-the-bemis-center-omaha-ne-4>). Erişim Tarihi: 25.07.2015

2.3.1.2. Deniz Pireci

Endüstriyel enstalasyon çalışmalarıyla tanınan Deniz Pireci, oyuncacı kavramsal olarak kullanan sanatçılardan biridir. Kendi yaratım süreci hakkında; hayatı coşku ile karşıladığını ve bu coşkunun yaratım süreci üzerinde etkili olduğunu söylemektedir. Önemli olanın yaratmaya yarayanın ne olduğudur düşüncesiyle kullandığı formların şeklini kendi enerjisinden almakta olduğunu ve herhangi bir forma sahip olmayan coşkusunun da kendini forma aktardığını açıklamaktadır.

Tekâmül adını verdiği ve bir düzenleme içinde kuklaları kullandığı çalışmasında ilerlemeye yönelik hareket eden bir bedeni vurgulamıştır. Porselen çamuru kullanarak oluşturduğu eserlerini kendi sözleriyle şöyle açıklamaktadır: “ Ben, ruhsal eylemlerin eksiksiz bir birleşimdir. Bütün kişisel bilinç işlemleri ben öznesine indirgenir. Ben, kendinin farkında olmaktır ki bu bakımdan ergince bir bilgidir. Tekâmül ise; daha yüksek bir aşamaya gitmektir, ilerlemedir. İlerleme, doğal ve zorunlu bir süreçtir. Doğa, her an daha yüksek bir aşamaya doğru zorunlu olarak ilerler. Bu evrimi hızlandırmak için ise yüksek bir bilinç ve çaba gereklidir.”



Görsel 2.40, 2.41: ‘Tekâmül’ isimli çalışma, 2004,

www.vitraseramiksani.org, Erişim Tarihi:06.02.2012

Sanatçının oyuncak bebeği kullanarak mesaj verdiği diğer çalışması ‘Farkındalıklar’ ismini taşımaktadır. Bu çalışmada Gazze’deki saldırıda ölen bebek ve çocukları anlatmıştır. Bu şekilde sanatçı oyuncak ögesini kullanarak gerek güncel konuları, gerekse insana dair gözlemlerini aktarmaktadır.



Görsel 2.43: Farkındalıklar

www.denizpireci.com, Erişim Tarihi:06.02.2012

Sanatçı 2014 yılında düzenlemiş olduğu sergisinde de oyuncak bebekleri birebir kullanarak seramik malzeme ile toplumun farklı problemlerini bebek ögesine yükleyerek ifade etmeye çalışmıştır.



Görsel 2.43:Dünyaya Geldik, Stoneware, 2015

Görsel 2.44: Fikrimi Değiştirdim, , Stoneware, 2015

Görsel 2.45: Örtün, , Stoneware, 2014

denizpireciblogspot.com, , Erişim tarihi: 25.05. 2015

2.3.1.3. Diana Farfan

Kolombiyalı seramik sanatçısı Diana Farfan, sürrealistik figüratif seramik oyuncakları bebekleri ve kuklaları ile tanınmaktadır. Kili, kendisi ve sanat arsında iletişim kurma aracı olarak kullandığını söyleyen sanatçı figüratif formları sürrealist oyuncaklara,

kuklalara ve oyuncak bebeklere dönüştürerek izleyiciye çeşitli mesajlar vermektedir. Kullandığı bazı temel ana temalar vardır; insan vücudunun kendisi, insanın kırılğan, iktidarsız, savunmasız, incinebilir, güçsüz ve izole gibi durumları hakkında gözlemlerini ve başkalarını kendimize bağlamak için duygularımızı, umutlarımızı, korkularımızı, aşk gibi verimli veya verimsiz yolları ortaya koymaktadır. Ayrıca insan olmanın getirdiği bir özellik olan duygusal savunmaları insanları nasıl değiştirdiği gerçeğini de izleyiciye sunarak onların düşüncelerine sebep olmaktadır. Bu şekilde insanı insan yapan düşünmektir düşüncesini de hayata geçirmiş olmaktadır.

Diana Farfan oyuncaklarında vida, cıvata, somun, kanca gibi materyaller kullanarak eklem yerlerini birleştirmektedir. Bu şekilde mekanik, endüstriyel ve materyalist bir dünyaya atıfta bulunur. ‘Çamur ile çalışarak özgürlüğü ve mutluluğu buldum. Oyun oynamak unutmanın bir yolu. Şimdi farkına vardım ki kırılmış oyuncaklar oynamanın ve hayal etmenin yeni yollarını bulmak için bir olanak. Artık biliyorum ki yaşam bir oyun şeklidir. Şöyle ki, ben yaşamak, yaratmak, kendi hayallerimi ve diğerlerinin hayallerini tamir etmek için çamur ile oyun oynuyorum’ demektedir.⁸



Görsel 2.46: ‘Staring at Myself’



Görsel 2.47: ‘What You Don't See Can't Hurt You’

www.dianafarfan.com, , Erişim Tarihi:25.05 2015

⁸*www.dianafarfan.com*, Erişim Tarihi:25.05 2015

2.3.1.4. Mariann Ban

Mariann Ban Macaristan asıllı bir seramik sanatçısıdır. Sanatçı çocukluğunda hiç oyuncacı olmadığı için çalışmalarında oyuncak bebekleri kullandığını ifade etmektedir. Böylece sanatçı, çalışmalarında oyuncak bebek figürleri kullanarak geçmişi ile günümüz arasında bir bağ kurmaktadır. Yetişkin bir birey olarak geçmişte oynayamadığı oyuncaklara olan özlemini seramik bebeklerle oynayarak dışa vurmaktadır. Ayaklarında zil takılı olan sesli bebekler, kol ve bacakları hareketli kuklalar, kendine özgü kutuları ve kendisinin lahit olarak yorumladığı kutuları üzerinde her zaman bir oyuncak bebek figürü kullanmaktadır. Bu figürler aslında büyük gözleri, kalın siyah kaşları ile bir bebek değil yetişkin ifadeli figürlerdir. Figürleri üzerinde mitolojik sahneler ve gül ve çiçek desenlerini dekor olarak kullanmaktadır.

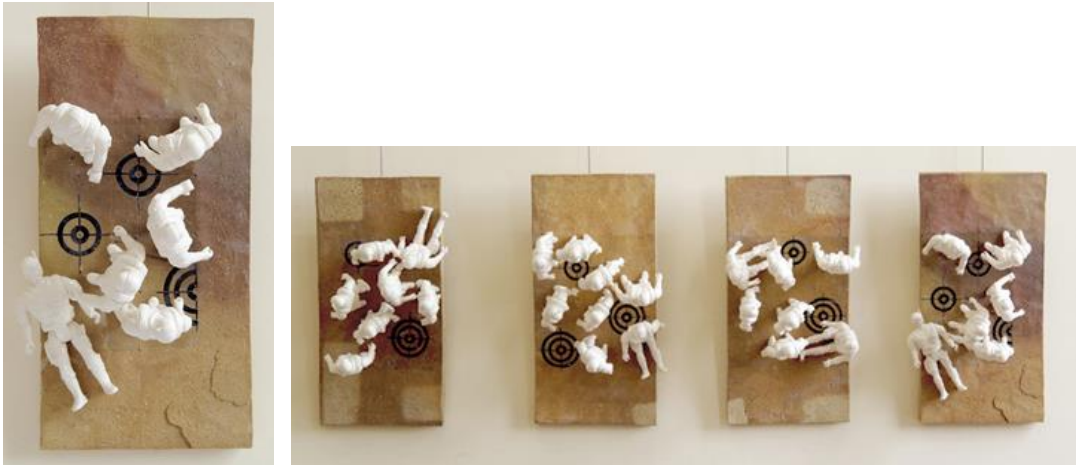


Görsel 2.48, 2.49: Mariaan Ban Seramikleri

Kaynak: Gabriella, 2009, 57

2.3.1.5. İnsel İnal

Çalışmalarında güncel konulardan yola çıkarak sorgulayıcı ve düşündürücü bir üslup kullanan sanatçı, üretim sürecinde oyunu ve oyuncakı araç olarak kullanıp izleyiciyi düşünmeye sevk etmektedir. Bu çalışmalarından biri ‘Oğlum Şükran Teğze Sana Oyuncak Almış’ adlı çalışmadır. Bu çalışması ile sanatçı günümüzün şiddet içerikli çizgi filmlerine ve çocukları savaşa ve savaşmaya hazırlayan oyuncaklara vurgu yapmaktadır.



Görsel 2.50, 2.51: ‘Oğlum Şükran Teğze Sana Oyuncak Almış’ isimli çalışma, 2004

www.vitraseramiksanatolyesi.org/sergiler/kişisel_izler_6, Erişim tarihi: 06.02.2012

<http://www.free-times.com>, Erişim Tarihi: 06.02.2012

2.3.1.6. Luiza Christ

Brezilyalı seramik sanatçısı, çoğu çalışmasında oyuncak bebek figürlerini kullanarak insanın var olma sürecini kendi tasarım sürecine benzeterek ifade etmektedir. İnsanın dünya gelişindeki yalnızlığını, insan olmanın özü olarak yorumlamayı kendi tasarım sürecinde de bu yalnızlığa yer verdiğini belirtmektedir. İnsanın doğasında bulunan endişe duygusunun aslında her insanı farklı şekillerde hayata bağladığını seramik oyuncak bebekler üzerinden vurgulamaktadır.



Görsel 2.52, 2.53, 2.54: Luiza Christ Çalışmalarından Örnekler

www.facebook.com/luiza_christ/photos, Erişim Tarihi: 06.08.2016

2.3.1.7. Maria Rubinke

Danimarka doğumlu olan Maria Rubinke, küçük porselen bebekler kullanarak sürrealist bir üslup ile sadizm ve arzu arasında tabulaşan duyguları ifade etmektedir. Sanatçı, insanın doğasında bulunan saldırganlık ve şiddet duygusunu oyuncak bebekler kullanarak çocuklara uygulanan şiddet üzerinden yorumlamaktadır. Çalışmalarında zıt etkiler yaratan detaylara da rastlanmaktadır. Örneğin bebek kafasındaki keşiğin altın ile dekorlanması bu keşiğe farklı anlamlar yüklemektedir.



Görsel 2.58,2.59,2.60,2.60: Maria Rubinke Eserleri

www.facebook.com/rubinke/photos, Erişim Tarihi:06.02.2015

2.3.1.8. Richard Slee

İngiliz sanatçı olan Richard Slee çalışmalarında oyuncak ögesini primitif bir tarz yorumlamaktadır. Çalışmalarında arabalar, balon ve sapan gibi çeşitli oyuncak nesnelere kullandığı dikkat çekmektedir. Oyuncak nesnelere kullandığı yalnız renkler oyuncak yapımında kullanılan malzemelerin gerçek dokularını çağrıştırmaktadır.



Görsel 2.59,2.60,2.61,2.62: Richard Slee Seramikleri

www.richardslee.com, Erişim Tarihi:06.02.2015

2.3.2. Çağdaş seramik sanatında eserlerinde oyunu kavramsal olarak kullanan sanatçılar

Oyun, pek çok sanat dalında ifade aracı olmuştur. Sanatçılar, oyun kavramına farklı anlamlar yükleyerek duygu ve düşüncelerini ifade etmişlerdir. Seramik sanatında da sıklıkla kullanılan oyun, sanatçıların oyunu kavramı üzerinden çeşitli mesajlar vermesine olanak tanımıştır. Bu durum oyunu kavramsal olarak kullanan sanatçılar üzerinden örnekler verilerek açıklanmıştır.

2.3.2.1. Jaime Hayon

İspanyol sanatçı Jaime Hayon ‘The Tournament’ isimli devasa satranç setini Londra meydanında sergileyerek gelen seyircilerin satranç oynamasını da sağlamıştır. Yaptığı çalışmada seramiğin dekor ve renk olanaklarını olabildiğine kullanan sanatçı her bir parçayı 2 metre yüksekliğinde yapmıştır.



Görsel 2.63,2.64, 2.65: Jaime Hayon, ‘ TheTournamet’ isimli çalışma ve detay görüntüleri

<http://www.hayonstudio.com/art/the-tournament>, Erişim tarihi:12.06.2015

Seramik sanatçıları çalışmalarında duygu ve düşüncelerini oyun nesnesini kullanarak ifade ettikleri gibi, oyun kavramını kullanarak da çalışmalar yapmaktadırlar. Bu tip çalışmalarda seramik çamuru oyun için bir malzeme niteliğindedir ve sanatçılar tasarladıkları oyunda seramik malzemenin kırılabilirliğini, dekor seçeneklerini ve üretim biçimlerini kullanabilmektedirler.

2.3.2.2. Anne Streyke

Heykel çalışmaları ile tanınan sanatçı çalışmaları ile doğayı, tarihini ve izleyici ile nasıl iletişim kurduğunu anlatmaya çalıştığını söylemektedir. Çalışmalarında seramik ile metali birarada kullanmaktadır. Oyun temasını işlediği çalışma ‘Versus’ adını verdiği çalışmadan satranç tahtasına benzer bir yüzey üzerinde satrancın siyah ve beyaz taşlarına farklı anlamlar yüklediği seramik formlar düzenlemiştir. Bu formlardan beyaz olanlar modern çağın seramik formlarını, siyah olanlar ise neolitik çağ seramik formlarını simgelemektedir.



Görsel 2.66, 2.67, 2.68: Versus İsimli Çalışma ve Detay Görüntüleri, 36 Hx32Wx32D,

<http://www.annestryke.com/mfa-2001/>, Erişim tarihi: 12.06.2015

2.3.2.3. Hasan Başkırgan

Sagar tekniği ile çalışan sanatçı kendine has form, doku ve renk çeşitliliği ile aynı zamanda başarılı bir akademisyendir. Çalışmalarında sagar tekniğini ifade etme amacı ile form seçimlerini yapmaktadır. Bu amaçla bağlı olduğu fakültenin bölümlerini ve bu bölümlerin de aslında tek bir bölüm üzerinden dağılım gösterdiğini anlatmak amacıyla 9 adet puzzle birimlerinden oluşan bir çalışma yapmıştır. Çalışmadaki parçalar yanında bulunan diğer 2 parça ile birleşmekteyken, ortada bulunan parça her parçaya ayrı ayrı bağlanabilmektedir. Böylelikle ortadaki parça güzel sanatlar eğitiminin temeli olan temel sanat eğitimini diğer parçalar ise güzel sanatlar fakültesinin seramik, cam, heykel, grafik, çizgi film animasyon, iç mimarlık, baskı sanatları ve resim olmak üzere 8 bölümünü ifade etmektedir. Bu çalışma ile sanatçı sanat eğitiminin temelinde öncelikli olması gereken ve sanat hayatı boyunca kullanılan bilgilerin verildiği temel sanat eğitimine vurgu yapmaktadır.

Sanatçının yapmış olduğu bu çalışma ile oyun ve oyun mantığı bir ifade biçimi olarak kullanılmıştır.



Görsel 2.69: Seramik Duvar Panosu, Sagar Pişirim Tekniği, 10000C, 50x50x10 cm, 2002

Görsel 2.70: Seramik Duvar Panosu, Sagar Pişirim Tekniği, 10000C, 65x65x4 cm, 2006

Kaynak: *Hasan Başkırkan Arşivi*

2.3.2.4. Ece Kanişkan

Seramik sanatçısı Ece Kanişkan ‘Tutku’ adını verdiği çalışması ile tutku duygusunun nasıl yoğun bir duygu olduğunu, her birine farklı dillerde tutku yazdığı tuğlaları üst üste dizerek vurgulamak istemiştir. (Görsel 2.72,2.73’te sunulmaktadır.)Bu duygu zamanla çoğalarak büyür fakat her hangi bir parçasının eksilmesiyle bir anda tamamen yok da olabilir. Sanatçı bu düşüncelerini jenga oyun mantığını kullanarak desteklemeyi tercih etmiş, anlatımını tuğlalar kullanarak bir oyun kurgusu üzerinden ifadelendirmiştir.



Görsel 2.71: Ece Kanişkan, Jenga Blokları

Kaynak: *Ece Kanişkan Arşivi*

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. ETKİLEŞİM KAVRAMI VE OYUN

3.1. Etkileşim Kavramı Tanımı

Etkileşim en genel tanımı ile karşılıklı olarak birbirini etkileme işi olarak açıklanabilir. Elif Gizem Uğurlu'nun (2010) tezinde belirtildiğine göre etkileşim; kişinin olaylar karşısında pasif durumdan çıkıp aktif hale gelmesi olarak ifade edilir. Örneğin canlı yayına bağlanan kişinin yayın akışını değiştirmesi gibi. Bunun Türkiye'de ilk örneği 'Hugo' isimli yarışmadır. Ayrıca açık oturumlar ve tartışma programları da örnek olarak değerlendirilebilmektedir. Sanatsal açıdan değerlendirildiğinde etkileşim kavramı sanat eseri ile izleyici arasındaki iletişim olarak değerlendirilebilir. Bir resmin uyandırdığı duygu her izleyicide farklıdır. Resme bakan kişi kendi yaşantısından bir parça bulur. O anda eser ile izleyici arasında geçen süreç etkileşim olarak değerlendirilebilir. Bunun yanında izleyicinin birebir esere dâhil olduğu örnekler de bulunmaktadır. Örneğin ürettiği lego parçalarını kullanarak seyirciden düzenleme yapmasını isteyen seramik sanatçısı İnel İnal'ın çalışması, veya oyun küplerini seyircisinin düzenlemesini isteyen Emel Şölenay gibi. Bu tarz çalışmalarda seyirci esere dokunarak, onu hissederek kendince kurgulayıp başka bir form yaratmaktadır. Böylece seyirci esere birebir dahil olmaktadır. Yani eserle etkileşime girerek onun bir parçası haline gelmektedir.

Etkileşim kavramı felsefi olarak üç farklı anlamda kullanılmaktadır:

İlk anlamı sosyal etkileşimdir. Bu etkileşim, bireyler ve toplumsal gruplar arasında kurulan karşılıklı etkileşimdir. İnsanın doğasında bulunan iletişim kurma özelliği, yaşadığı toplumda bireyler arasında kurduğu ilişkiler ile şekillenir. İnsan sosyal etkileşimde toplum yapısına bağlı olarak değişen şekillerde iletişim kurar.

İkinci anlamı olarak sosyolog ve antropologlar insan ilişkilerinin ‘karşılıklı etkileşimli’ olması gerektiğini savunurlar. İlişkinin insanlara uygulandığı gibi, sembolik etkileşim olarak adlandırılması gerektiğini savunurlar. Yani iletişime dayalı etkileşimdir. Birey diğerleriyle iletişim yoluyla ilişki kurar, bu faaliyetin sonucu iletişim sürecidir. Sosyal etkileşim işlevsel olarak iki ya da daha fazla kişinin ilişkiye geçtiğinde (fiziksel olarak olması gerekmez) meydana gelen davranış değişikliği sürecidir.

Üçüncü tanım kişinin kendisiyle sosyal etkileşim içinde olduğu etkileşimdir. Yani bir odada bir problem üzerinde çalışan, kendisiyle konuşan ya da yüksek sesle düşünen kişi, etkileşim yoluyla kendisiyle olduğu halde, teknik olarak kişinin sosyal etkileşim içerisinde olduğunu düşündürür.⁹

3.2. Oyun Kavramının Etkileşim Kavramı İle İlişkisi

Oyun üzerine yapılan tanımlamalardan hareketle, oyun taklit ve deneyimlerle yetişkin hayatına hazırlık, yeteneklerin geliştirilmesi, çocuğun fiziksel ve zihinsel yönlerden gelişmesi, enerji fazlalığını atması ile özgürlük, haz duyma, paylaşım gibi değerler içermektedir. Bunların dışında oyun, sosyal ve kültürel gelişimi de sağlayan bir kavramdır. Sosyal gelişim çocuğun oyun esnasında çevresiyle, diğer oyuncularla ve kendisiyle iletişim kurması yani karşılıklı etkileşim ile gerçekleşir. “Oyun, başlı başına bir sistemken bağlantı kurduğu diğer sistemlerle etkileşime girmekte ve çocuğun, çocukluğun ve dolayısı ile insanın yaşamında çok yönlü ve pozitif etkilere dönüşebilmektedir (Sormaz, 2012: s.135)”. Buna göre, karşılıklı olarak birbirini etkileme işi olarak tanımlanan etkileşim kavramı, insan hayatında ilk olarak yaşamın ilk yıllarında oyun etkinliği ile sağlanmaktadır. Bu nedenle oyunun yararlarından bir diğeri de oyun sürecinde yaşadığı etkileşim sonucunda çocuğun sosyal gelişimine ve iletişim becerilerinin gelişmesine yardım etmesidir.

Çocuk; doğru-yanlış, haklı-haksız, uyulması gerekli kurallar gibi birçok toplumsal ve ahlaki kavramları oyun sırasında öğrenir ve benimser. Bir gruba ait olma ihtiyacını karşıladığı oyun sayesinde saldırganlıklarını kontrol etme, başkalarının hakkına saygı

⁹ www.filozof.net,Erişim Tarihi:05.05.2015

gösterme, paylaşma, kendi hak ve özgürlüklerini koruma, iletişim kurma becerileri geliştirir. Ayrıca oyun yolu ile kendi cinsel kimliğini kazanır ve benimser. Çevresindeki nesne ve canlıları korumayı ve onlara zarar vermemeyi, iş birliği yaparak çalışmayı öğrenir. Arkadaşlık kurarak toplumsallaşır (MEGEP, 2014: s.9).



Görsel 3.1, 3.2: Sokakta Oynayan Çocuklar

Fotoğraf: Elif Gönül İlter

Dolayısı ile çocuk oyun içinde toplumsallaşırken, gerçekleşen etkileşim sonucunda dış dünyayı tanıdığı gibi benmerkezci düşünce tarzından da kurtulur. Sosyal kurallara uygun davranmayı ve sosyalleşmeyi öğrenir. Sosyalleşmek kişinin içinde yaşadığı toplumun bir üyesi olma halidir. Diğer anlamda toplumsallaşma olan sosyalleşme ‘...toplumun mevcut değer ve normlarının bireylere öğretilmesi süreci’ olarak tanımlanabilir.¹⁰ Bireyler sosyalleşmeyi öğrenmek zorundadırlar ve bu süreç çocuklukta oyun ile başlar. Toplum içinde bulunan disiplinler, toplumun bireylere yüklediği roller ve bireylerin sahip olduğu statüler belirli davranış biçimleri öğrenmeyi gerektirir. Bu davranış biçimleri ahlaksal ve toplumsal değerler, kanunlar, dil sistemleri gibi sosyal bilgileri öğrenme ile edinilir. Bu bilgiler oyun esnasında çocuğun diğer çocuklarla veya yetişkinlerle olan etkileşimleri ile öğrenilir. Bu etkileşim sonucunda çocuk, yeni bilgiler öğrenir ve böylece sosyal hayata adapte olma süreci başlamış olur.

Oyuncak çeşitleri ve oyunlar toplumsallaşma sürecinde etkili birer araç ve etkinliklerdir. Çocukların sosyal hayatı kendi dünyalarında kurgulamaları ve deneyimlemeleri oyunlar sayesinde gerçekleşir. Örneğin doktorculuk oynayan bir çocuk bu oyundan keyif

¹⁰<https://tr.wikipedia.org/wiki/Toplumsallaşma>, Erişim Tarihi:05.05.2015

almanın ötesinde, çevresinde gözlemlendiği uğraş ve becerileri uygular. Aynı şekilde evcilik oynayan bir çocuk da gözlemlerinden yola çıkarak kendi dünyasındaki aile bireyi rollerini deneyimler. Diğer bir deyişle oyun esnasında çocuğun sahip olduğu sosyal çevre taklit edilir, bu taklit sırasında diğer rollerle etkileşime geçilir. Birey, oyun sürecinde diğer bireylerle yaşadığı sosyal etkileşim ile kendini ifade etme olanağı bulur ve sosyalleşme becerisini geliştirmiş olur.

Bahsedilen sosyal etkileşim, günümüzde çok sık rastladığımız yalnız oynanan teknolojik oyunlarda yaşanmamaktadır. Çünkü etkileşim birden çok oyuncuyu barındıran, karşılıklı olmayı gerektiren bir kavramdır. Bu nedenle etkileşimi birebir oynanan grup oyunlarında görmek mümkündür. Çünkü bu oyunlarda sosyal hayat taklit edilir. Çocuğun kurguladığı dünyada sosyal hayata ilişkin kavramlara rastlamak mümkündür. Grup oyunları, belirli bir gruba girmenin olumlu yanlarını ve birlikte olmanın verdiği aitlik duygusunu kazandırır (Sormaz, 2012: s.146). Bu nedenle sosyal etkileşimi gördüğümüz grup oyunları ve etkileşim ile edinilen sosyal beceriler şöyledir; saklambaçta ilişki kurma, sosyal ilişkilerde fark edilme ve fark etmeyi öğrenme risk alma; körebede ötekini hissedebilme, empati, ben-öteki ayrımı; ip atlamada risk alma, kendini gösterme, fark edilme, deneyimlemenin kazanımları, hatalı davranışta reddedilme, beş tahta ilişki kurma, saygınlık kazanma, risk alma, ekonomik kurallar, şansa bırakma davranışı; yakan topta yarışma bilinci, kurallar sistemine bağlılık, yardımlaşma, paylaşma, topluluktan dışlanma, grup dışılıktan kurtulma, kurtarıma; ‘birdirbir’de sosyal hayatta etken ya da edilgen hissetme, kendilik, ötekilik farkındalığı, sosyal uyum; evcilikte beraberlik, rol paylaşımı, aile kurumu, sosyallikte cinsel farklılıklar ve görevler; öğretmencilikte statü kazanma, lider olma, paylaşma, ödüllendirme, cezalandırma, eğitim sistemi, eğitimsel kurallar; doktorculukta yardımseverlik, lider olma, sosyalliğin belirlediği üst statüde yer alma, sosyal çevrede beğenilme, onaylanma, uzmanlaşma gibi sosyal kavramlar görülmektedir. (Sormaz, 2012: s.146). Bu örneklerden de anlaşıldığı üzere oyunlar, sosyal etkileşim sayesinde gerçek yaşamın tanınmasını ve çocuğun sosyal yaşamda var olan rolleri tanımasına imkân vermektedir. Böylece kendini tanımak ve sosyal yaşamda kendine yer edinmek de çocuk için ileriki yaşamında faydalı olmaktadır.

Sonuç olarak oyunlardaki sosyal etkileşim çocukların hayata hazırlanmasına yardımcı olmaktadır. Çocuklar kendi akran gruplarıyla “uygun norm ve değerler geliştirir” (Wyness, 2006’dan aktaran Sormaz, 2012, s.147); oynadıkları rol oyunları da ‘değişik rolleri alan, farklı kişiliklere bürünen çocuk, kendini ve çevresini daha kolay tanır, başka insanların durumlarını anlayışla karşılar’ (Gönen ve Dalkılıç, 2009’dan aktaran, Sormaz, 2012, s.147). Dolayısıyla oyunların sunduğu sosyal etkileşim hem bireylerin hem de toplumların gelişmesinde önemli yararlar sağlamaktadır.

Oyun aynı zamanda kültürel etkileşimi de sağlamaktadır. Kültür, insanların dil veya başka iletişim araçlarıyla diğer insanlara aktardığı tutumlar, davranışlar toplamıdır (Sormaz, 2012: s.153). Yaşamın ilk yıllarında kültürel deneyim oyunla başlar. Oyun ortamı çocuklar için ilk iletişim ve sosyal etkileşim ortamı olduğu için söze dayalı sosyo kültürel öğeler barındırmaktadır. Öyle ki çocuk oyunları yazılı iletişim veya telefon, televizyon vb. gibi hiçbir teknolojik iletişim aracı olmadan sadece yüz yüze ses, söz ve harekete dayalı sözlü gelenekte yaratılmakta ve oynanmaktadır. Yaparak yaşayarak oynanıyor olma özelliği oyunun geçmişten günümüze kadar aktarılmasını sağlamıştır. Bilinen pek çok oyunun geçmişi çok eski tarihlere dayanmakta ve günümüzde yapıları veya temaları değişse de en azından isim olarak bilinmekte ve bazıları halen oynanmaktadır. Çünkü çocuk, oyun etkinliği ile sosyal yaşamı deneyimlediği gibi kültürü de deneyimlemektedir. Bu nedenle kültürel etkileşimde oyun önemli bir rol oynamaktadır. Çocuk oyunları, kuşaklar arası aktarımı sağlamaya ve kültürleri tanımaya yönelik bir araçtır (Sormaz, 2012: s.155). Bugün oynanan beştaş, saklambaç, evcilik vb. oyunların izleri nesiller öncesinde bulunduğu gibi oyunlar nesiller sonra da varlığını koruyacaklardır. Çünkü oyunlar birer kültür aktarım araçlarıdır. Peter Breughel’ in 1560 yılında çizdiği ‘Çocuk Oyunları’ resminde var olan oyunlar bugün hala varlıklarını korumaktadırlar. Arkeolojik bulgularda da görüldüğü gibi bulunan oyuncak çeşitleri olan topaç, çingirak, aşık gibi oyuncaklar yüzlerce yıl önceleri de bu oyunların var olduğu ispatlanmaktadır. Ayrıca oyunlar kıtalararası da benzerlikler göstermektedirler. “Oyunların adları, içerikleri, malzemesinden tekerleme ve sayışmacalarına kadar kıtalar aşan ortaklıklar gösterirken, arkeolojik kalıntılar bin yıldır değişmeden oynanan topaç, dokuz taş, aşık, vb. birçok oyunun varlığını ortaya koymuştur (Emiroğlu, 2002’den aktaran Sormaz, 2012, s.155)”. Örneğin mangala oyunu değişik kültürlerde farklı isimler altında görülmektedir. Hindistan’da Çongkak, Filipinlerde Çunkajon, Suriye’de Lu’b-1 mecnun, Lu’b-1 akli, Bali’de Medjiwa, Malezya’da Dakon, Habeşistan’da

Gabatta ya da Madji, Afrika'da Wari, Toee, Bau, Kubuguza, Mungala, Mangal, Kalevb, SanDamingo'da Çuba adı altında görülmüştür (And, 2012: s.44)'. Yeryüzünde birbirine uzak toplumlarda görülen bu benzerlik oyunların kültürlerarası evrenselliğini kanıtlar niteliktedir. Kültürlerarası etkileşimle kıtalar aşan benzerlikler, yerel toplumun yapısında da görülmektedir. Aynı ülkenin farklı bölgelerinde de aynı oyununun farklı isimlerle oynandığı görülmüştür. Metin And'ın (2012) belirttiğine göre bu özellikler Anadolu'da dikkati çekmektedir. Örneğin *Körebe* oyunu Ankara köylerinde *Kör Çebiş* ismi ile bilinmektedir. Bunun nedeni Çebiş'in bir yaşını doldurmamış keçi yavrusu anlamına gelmesi ve tepesinde gözlerinin üzerine düşerek görmesini engelleyen bir tutam saçının olmasıdır. Görülüyor ki Ankara'da yaygın olarak yetiştirilen keçi, oyun isimlerine de etki etmiştir. Metin And ayrıca belirtmektedir ki yeryüzüne yayılan oyunların hemen hepsinin Anadolu'da benzerleri ve çeşitlemelerini görmek mümkündür. Bu da yeryüzü uygarlıklarının kökeninin Anadolu toprakları olduğunu göstermektedir. Körebe oyunu İsveç'te *Blindbock*, Danimarka'da *Blind-buk*, Almanya'da *BlindeKuh*, Güney Almanya'da ise *Blindbock* diye adlandırılmaktadır. Oyunların kültürel etkileşimi antropologların da dikkatini çekmiş ve bu konuda araştırmalar yapmışlardır. Oyun hakkında en geniş çaplı araştırma yapan antropolog olan Edward Burnett Tylor'a göre oyunlar, uygarlığın Güneydoğu Asya, Malaya-Polinezya üzerinden Yeni Zelanda'ya kadar uzandığını göstermektedir. Asya'dan Kuzey Amerika kıtasına Bering Boğazı'nda eskiden bulunan bir kara geçidi ile geçirilmiştir. Antropologlar oyunlar sayesinde çeşitli göç yollarını da tespit edebilmişler ve bu göç yollarıyla kültürel değerlerin yeryüzünde nasıl bir yayılım gösterdiğini anlayabilmişlerdir (And, 2012: s. 46-47).

Oyunun toplum yapısının bir uzantısı olduğunu düşünen araştırmacılar oyunlarda topluma dair izler bulmaktadırlar. Oyunlar farklı toplumlarda o topluma özgü kültürel değerler barındırmaktadır. Örneğin, 'oyun hareketi ile ilgili kuralların Türkiye çocuk oyunlarında en sık rastlanan kural türü olduğunu belirlenmiştir. Bu tür oyun kurucu kurallarla oyun hareketi sınırlanır. Bir diğer deyişle, yapılmaması gereken oyun hareketleri belirlenir. Bu durum, Türkiye'deki çocuk yetiştirme kültüründe çoğunlukla 'yapılmaması gerekenlerin' söylendiği göz önüne alınırsa Türk Kültürünün yapısından kaynaklandığı söylenebilir. Aynı zamanda oyunlar içinde bulunan özellikler toplumun gelenek, görenek ve inanışlarından oluşmaktadır. Örneğin, 'Türk yaşamında ordu ve

askerlik her zaman, bağımsızlığın temel kurum ve kavramları olarak algılanmıştır. Bu nedenle çocukların oyunlarında sosyokültürel yaşamın bir parçası olan askerlikle ilgili motif ve terimlere fazlaca yer verildiği belirlenmiştir' (Sormaz, 2012: s.156).

Sonuç olarak oyunlar sayesinde ulusal ve yerel değerler kazanılır ve birbirine aktarılır. Böylece kültürel etkileşim sağlanmış olur. Nitekim oyunlar ait olduğu toplumun tarihinden ve kültürel özelliklerinden beslenerek renklenirler. Oyunun ana teması yani oynama biçimi aynı kalsa da içeriğindeki ifade biçimleri, dil değerleri, ahlak değerleri gibi özellikleri toplumsaldır. O toplumun sosyo kültürel izleridir. Bu özelliği ile baktığımızda oyun, kültürel bir değer olduğu gibi bu değerleri toplumdan topluma, kuşaktan kuşağa aktaran bir sosyo kültürel etkileşim aracıdır.

3.3. Etkileşim Aracı Olarak Oyuncak

Oyun, çocuğun özgürlük, kendini keşfetme, iletişim kurma ve sosyalleşme alanıdır. Oyuncaklar ise oyunlara aracılık eden nesnelere dir. Oyuncakları geleneksel ve modern olmak üzere sınıflandırmak mümkündür. Geçmişte çocukların kendilerinin ürettiği tamamen çocuğun hayal gücünün yansıması olan ve doğal malzemelerden üretilen (bebekler, minyatür ev eşyaları, arabalar vs.) oyuncaklar iken günümüzün elektronik oyuncakları, sanal kahramanlar vs. modern oyuncaklar olarak adlandırılabilir. Modern oyuncaklar çocuğun tasarlamadığı hazır kurgulanmış oyuncaklardır. Çocuklar bu hazır kurgu üzerine oyun oynamakta ve yaratıcılıkları sınırlı kalmakta iken paylaşım ve iletişim becerileri sınırlanmaktadır. Geleneksel oyuncaklarda ise oyuncak, genelde çocuk tarafından üretilmekte ve bu üretim sürecinde yaratıcılık başlamaktadır. Oyun sürecinde de bu oyuncak ile çocuk kendine rol belirler. Evcilik oynarken bebeğinin annesi olma veya arabayı kullanan şoför olma gibi. Oyuncakla edinilen bu davranış oyuncağın sosyal etkileşime sağladığı faydadır. Modern oyuncaklar ise her ne kadar kurgulanmış oyuncaklar olsalar da yine de çocuğun hayal dünyasında bir role bürünebilirler. Fulya Sormaz'ın (2012) kitabında belirtildiğine göre '...oyuncak sadece oyunun takipçisidir... sadece insanın geniş ve karmaşık hayal dünyasını ifade edebilmesi için kullandığı somut referans noktalarıdır.' Bu anlamda geleneksel

oyuncakların modern oyuncaklara göre etkileşime daha çok yardımcı olduğunu söylemek mümkündür.

3.4. Çağdaş Sanat-Seramik-Oyun Üçgeninde Etkileşim

Sanat, tarih öncesi çağlardan beri insan hayatında var olan en eski kavramlardan biridir. Bugüne kadar sanat hakkında birçok farklı tanımlar ve yorumlar yapılmıştır. Bu farklı tanımlar bir önceki anlayıştan etkilenerek ve üzerine yeni düşünceler eklenerek yeni sanat anlayışları getirmiştir. Günümüzde halen hakkında yorumlar yapılan ve düşünceler üretilen sanat anlayışı her dönemin vazgeçilmez ifade aracı olmuştur.

Tarih öncesi zamanlarda büyüsel anlamı ve doğaya karşı duyulan korku nedeniyle inançsal nitelikleri olan sanat, zamanla estetik değerler taşımış ve güzel’i arama, güzel’e ulaşma çabasına girmiştir. Ait olduğu döneme ilişkin özellikler taşıyan sanat yapıtları, sürekli değişim halinde olan zaman ve mekân kavramları içindeki değişimlerden etkilenmiştir. Teknolojik gelişmeler, bilimsel buluşlar, gelişen iletişim olanakları sanatı etkilemiş; bilim ve farklı sanat dallarıyla ilişki ve etkileşim haline girilmiştir. Bu etkileşim yeni fikirleri doğurmuş yeni sanat akımlarını beraberinde getirmiştir. Böylece sanat çağdaş bir boyut kazanarak hem bilim hem de kendi içinde farklı sanat dalları ile etkileşime girmiştir. “Sanatın tarihsel süreci içerisinde önceleri de var olduğu düşünülen, sanat disiplinlerinin bir birleri ile olan ilişkileri ve etkileşimleri, 1960 sonrasında ciddi bir yoğunluk kazanmış ve günümüzde disiplinler arasındaki katı tutumlar ortadan kalkmıştır. Sınırların zorlandığı, her bir alanın diğer bir alanla beslendiği ve o alanlara katkı sağladığı günümüz sanat anlayışı, sanat disiplinlerinin yeni ifade olanakları kazanmalarına olumlu etki etmektedir (Özel, 2007: s.1)”. Her ikisinin de ana temasının özgürlük ve yaratıcılığa dayanması nedeniyle sanat, oyun kavramı ile de bir iletişim ve etkileşim halindedir.

Sanat yapıtları kendi çağlarına ilişkin özellikler taşırlar. Günümüz yaşamı ve insan için sanat, çok boyutlu ve derin bir anlam taşımaktadır. Değişen zaman ve mekân kavramları, iletişim olanaklarında yaşanan hız ve gelişmeler, bilimsel buluşlar ve tüm bunların insan hayatına olumlu, olumsuz katkıları çağdaş sanat anlayışını da etkilemiştir. Bunların tümü çağdaş sanat anlayışının kendi içinde ele aldığı, sorguladığı

olgular olarak da göze çarpmaktadır. “Yaşamın tüm alanları, farklı disiplinlerden bilgi ile ilişki içerisinde olma ve bu birliktelikten yeni bilgiler çıkarma, değerlendirme durumundadır (Özel, 2007. s.54).

Seramik sanatı da diğer sanat dalları gibi birçok sanat disiplini ile etkileşim halindedir. Özünde kile çeşitli yöntemlerle şekil verme ve sırlayarak veya sırlamadan sertleştirip dayanıklı hale getirme olan seramik, geleneksel üretim, endüstriyel üretim ve sanatsal seramik olarak sınıflandırılmaktadır. İnsan yaşamının her alanında vazgeçilmez bir malzeme olan seramik her türlü bilgi çeşidinden, birçok sanat dalından, teknolojik gelişmelerden etkilenen bir sanat dalıdır. Günümüzde bir mühendislik dalı da olan seramik, bilim dünyasında araştırma konusu haline gelmiştir. Bilim, teknoloji ve disiplinler arası etkileşimin bu denli kullanıldığı seramik sanatı, sosyokültürel bir etkileşim kavramı olan oyun ile de derin bir etkileşim ve iletişim halindedir.

Seramik sanatının oyun kavramı ile ortak yönleri bulunmaktadır. İnsanın oyun oynarken sergilediği özgür davranışlar ve gerçek dünyadan uzaklaşarak kendi yarattığı bir dünyada yaşaması seramik sanatçısının üretim sürecindeki durumuna benzer. Bu süreçte sanatçı da tıpkı oyun oynayan bir çocuk gibi gerçek dünyadan uzaklaşarak kendi yarattığı bir dünyada yaşar ve eserini meydana getirir. Sanat ve oyundaki bu tavır için Auto-Telos “Sanatta ve oyunda ortaya çıkan özgür tavır, yalnız sanatçıyı ve oyundaki insanı değil, onunla iletişim kurabilen bütün insanları da özgürleştirir. Çünkü oyun da sanat gibi, ereği kendi içinde olan bir davranıştır” demiştir (Altınkaş, 2007, s:9). Oyununun çekim gücüne kapılarak kendi dünyasında yaşayan çocuğun tek amacının oyun oynamak olması gibi, sanatçı için de üretim sürecindeki öncelikli amaç sanat yapmaktır. Eserini oluştururken beğenilme kaygısı yaşamaz, eserin manevi değeri ön plandadır. Bu anlamda seramik sanatı eylemsel olarak ele alındığında oyun ile benzeşen çok yönünün olduğu söylenebilir. Her çocuğun vazgeçilmez oyun malzemesi olan çamur, seramik sanatında da sanatçı için bir ifade aracı olduğu kadar onun çocuksu hislerini tatmin eden bir nevi oyuncağıdır. Bu durum çamur ile oyun oynar gibi bir etkileşimdir.

Oyun kavramını eserlerine konu eden çok sayıda sanatçı olduğu gibi oyunun özelliklerinden faydalanarak bir ifade yolu tercih eden sanatçı da azımsanmayacak

kadar çoktur. Bu etkileşimi sağlayan temel özellik her ikisinde de ortak olan özgürlük ve yaratıcılık unsurlarıdır. Bu unsurlar hem sanatta hem de oyunda süreci ve sonucu tamamen etkileyen unsurlardır. Çünkü her türlü sanatsal tavır sadece özgür olması durumunda kalıcılık kazanır. Estetik doyum ve oyundan alınan zevk arasında da bir paralellik söz konusudur. Estetik doyuma ulaşan sanatçı, eser yaratım sürecinde keyif almakta, kendine zamanın ve mekânın ötesinde bir dünya yaratmaktadır. Bu süreç oyun oynayan bir çocuk için de aynı şekilde yaşanmaktadır.

Sanattaki etkileşim oyun ile paralellik göstermekte, sanatçı aslında oyun oynayan bir çocuğa benzetilmektedir. Aynı zamanda, oyunun sanatla olan etkileşimi seyirci eser arasındaki sınırların da kaldırarak esere dahil olan sosyal seyirci kitlesini doğurmuştur. Bu durum, sanat seyirci ilişkisini de olumlu yönde etkilemektedir. Bazı seramik sanatçıları seyircisini esere oyunu kullanarak dahil ederken bir çeşit etkileşim ortamı yaratmaktadır. Kant'ın sanat ciddi oynanan bir oyundur yorumu (Güner, 2002, s:12) sanat ve oyun ilişkisini güçlendirir niteliktedir.

Bu etkileşimin açık şekilde görüldüğü bazı eserler vardır. Bu eserlerde sanatçılar izleyiciyi esere dahil eder nitelikte ve izleyiciyi oyun oynamaya davet eden bir takım kurgular sunmaktadırlar. Seyirci esere dokunarak müdahale ederek hissetme duygusunu yaşar. Kimi eserler dokunma duygusunu yaşattıkları gibi seyirciyi müdahale ederken düşünmeye de sevk eder. Kimi eserler bu müdahale aşamasında sanatçının kurgusu dışında olduklarından farklı bir biçim alabilirler

4.1. Emel Şölenay

Çalışmalarında lüster tekniğini kullanan sanatçı '*Düşün, Tasarla, Kurgula*' isimli çalışmasını oyun kavramından yola çıkarak oluşturmuştur. Bu eserinde seyirciden, herkesin dokunmaya çekindiği seramik malzeme ile birebir etkileşime geçerek, birimlerle oynamasını, kendi dilediği gibi düzenlemeler yapmasını istemiştir. Bu amaçla lüster tekniğini kullanarak yaptığı birimleri, bir sistem içinde düzenleyerek katılımcılardan hatta çocuklardan bu düzeni bozmalarını ve kendilerinin bir düzenleme yapmalarını istemiştir. Böylelikle kırılacak endişesi ile dokunulmaya korkulan seramik küp ve origami kuş formları, herkes tarafından dokunulabilir bir nesne algısına

dönüşecektir. Sanatçı bu şekilde hem seyircisi ile daha yakın, samimi bir iletişim kurmuş olmakta, hem de seyircisini çalışmasına dâhil ederek etkileşim ortamı yaratmış olmaktadır.



Görsel 3.3, 3.4: Emel Şölenay ‘Düşün, Anla,Tasarla’ Çalışması

Kaynak: *Emel Şölenay Arşivi*

4.2. İnsel İnal

Sanatçının, seramik sanatında, farklı bakış açılarıyla, sorgulayan, tartışan tavrı dikkat çekmektedir. Sanatçının oyuncuğu kavramsal olarak kullandığı çalışması ‘*Kendi Şehrini Yarat*’, 1000 adet seramik lego parçalarından oluşan etkileşimli enstalasyon çalışmasıdır. Bu çalışma ile sanatçı seramik lego parçası ile bir inşa sürecine dikkat çekerek, bir şehrin kurulması sırasındaki unsurları seramik parçalar ile kurgulamıştır. Böylece sanatçı kırılıp dökülen parçaların değersizleştiğini vurgulayarak, şehir, iş dönüşümü konusunda farklı bakış açısı sergilemektedir.

Sanatçı bu çalışma ile önce kendisi etkileşime girmekte, daha sonra ise izleyiciler lego parçaları ile oynamaya ve yerleştirmeye başladığında kendi yaşam görüşüne göre yeni bir yapı kurmaya başlamaktadır. Katılımcılar tarafından üst üste, yan yana yerleştirilirken parçaların bazıları dengede duramayıp ve düşmektedirler. Yere düşen bu parçalar göç edenleri, şehre uyum sağlayamayanları simgelemektedir. Sanatçıya

göre sistem dışı kalan bu unsurlar sistem kendini inşa ederken, dışarıda kalmakta ve sınıfsal yapı içerisinde ezilmektedirler.¹¹



Görsel 3.7, 3.8 : ‘Kendini Şehrini Yarat’ Etkileşimli Enstalasyon Çalışma

www.inselinal.blogspot.com, Erişim Tarihi:06.02.2012

4.3. Karsai Zsofia

Çalışmalarında oyun kavramını etkileşimsel olarak kullanan sanatçılardan biride Karsai Zsofia’dır. Kendine özgü tasarımlarıyla seramiği tütsü kabı, kutu, takı gibi birçok farklı alanlarda da kullanan sanatçı, oyunu da kendine bir ifade biçimi olarak konu etmiş ve seramiğin geniş şekillendirme olanaklarını kullanarak kendine özgü oyunlar üretmiştir. Bu oyunlarda bir olan Oracle isimli çalışmada üzerinde bazı ifadeler yazılı olan kare birimlerden oluşan bir zemin ve bu zeminin iki köşesinde birer çanak kullanılmış. Çanakların içinde küçük, renkli bez torbalar bulunmakta. Seyirci bu torbalardan birini alıp rastgele zemin üzerine attığında denk gelen karenin üzerindeki ifade seyircinin o günkü şans kelimesi olmakta.

¹¹ <http://inselinal.blogspot.com.tr/2010/02/artist-sanat-dergisi-subat-2010.html>



Görsel 3.7,3.8: KarsaiZsofia ‘ Oracle’ isimli çalışma ve çalışmanın detay görüntüsü

www.facebook.com/karsai.zsofia/photos, *Erişim tarihi:12.06.2015*

4.4. Mürsel Koca

Günümüz genç seramik sanatçılarından olan Mürsel Koca, kendi tasarladığı fantastik figürler ve bu figürleri boyutları ile dikkat çekmektedir. Sanatçı “Masa Oyunu Kavramının Araştırılması ve Seramik Uygulamaları” başlıklı yüksek lisans tezi kapsamında ‘Subyera’ adlı bir masa oyunu tasarlamıştır. Oyun için fantastik kurgu, mitoloji, Türk mitolojisi ve özgün öğeleri harmanladığı ve Subyera adını verdiği kurgusal bir dünya oluşturmuş ve bu dünyadaki karakterleri oyun taşları olarak tasarlamıştır. Boyları 3-11 cm arasında değişen oyun taşlarının uygulamalarını seramik malzeme ile yapmıştır. Üretimde serbest şekillendirme ve alçı kalıp ile çoğaltma tekniklerini kullanmıştır.





Görsel 3.9,3.10,3.11:Mürsel Koca'nın Subyera isimli çalışması ve detayları

Kaynak: *Mürsel Koca Arşivi*

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

ETKİLEŞİMLİ SERAMİK OYUN VE OYUNCAKLARA ÖNERİLER VE KİŞİSEL UYGULAMALAR

Günümüzde yaşanan çocuk oyun ve oyuncakları geçmişe göre oldukça değişmiştir. Bu değişim çocukluk döneminin dijital çağın başlaması ile tek başına ve kapalı alanlarda yaşandığı yalnız, bencil ve hayal kuramayan bir nesil yetiştirdiğini düşündürmektedir. Bu araştırmada oyun ve oyuncak kavramlarıyla kurulan etkileşim ve bunun sonucunda gelişen sosyal iletişime seramik sanatı ile katkı sağlanabileceği öngörülmektedir.

Büyük apartmanlar arasına sıkışmış yaşamlar. Teknolojik ağlarla donatılmış ilişkiler. Yan yana gelemez; gelse bile konuşamaz olmuş insanlar.

Kalabalıklar arasında yalnızlaşıyoruz gitgide. Aile arası sohbetler bile neredeyse sanal ortamlarda yaşanıyor. Ev içinde çocuklar sessiz dursun, koşturmasın, yaramazlık

yapmasın diye video oyunlarına yönlendiriliyor. Çocuklar çocukluklarını video oyunu oynarken tüketiyor. Gerçek çocuksu duygularını ise 10 dk.lık teneffüslerde veya apartman aralarında yaşamaya çalışır haldeler. Çoğunun oyuncağı da oyunu da bir teknoloji aleti olmuş. Çocuk parkları ellerinde telefon veya tabletlerle oyun oynayan, birbiri ile konuşmayan, koşturmayan çocuklarla dolu. Özgürlük ve eğlence duygusundan yoksun, iletişimsiz, hayal kuramayan, sosyalleşemeyen çocuklar...

Oysaki eskiden sokaklar oyun oynayan çocuklarla dolu iken ne güzeldi. Enerjik, dinamik, top peşinde koşan, sek sek, misket, yakan top oynayan, birbiri ile konuşan, kavga eden, çılgık atan, küsen, barışan, anlaşılan, anlaşamayan, kaçan, kovalayan çocuklarla yaşayan sokaklar. Bunları yaşayanlar, çocukluğun altın çağını yaşayan şanslı nesiller oldular.

Oyun oynamak; yaşayarak öğrenmek, hayal kurabilmek, özgürleşebilmek, birbiri ile etkileşimde bulunabilmek, iletişim kurabilmek demektir çocukluğun altın çağında. Her geçen gün biraz daha uzaklaşıyoruz bu anlayıştan. Hayallerini, bir video oyunu tasarımcısının kurgusuyla ekranda sınırlayan, son teknolojik donanıma sahip aletlere sahip olmakla birbirlerine rakip olan, ilişki kuramayan bir nesil yetişmekte.

Araştırmalarımda eski dönem oyuncak ve oyunlarının, insanlar arasında etkileşimi yaşatması nedeniyle iletişimi, düşünme gücünü, hayal kurmayı, özgürlük duygusunu günümüz oyuncaklarına nazaran daha fazla geliştirdiğini gördüm. Çocukluğunu sokakta oyun oynayarak geçiren biri olarak, günümüz çocukluğunun bu özgürlükten yoksun oluşundan etkilenerek sergimde çocukken oynadığım oyuncakları yorumladım. Çalışmalarımda tek başına değil karşılıklı oynamayı gerektiren oyunlardan esinlendim. Çünkü bu oyunlar sosyal etkileşimi içermekte kişiler arası iletişimi geliştirmektedir. Bu oyunlar ile rakip olmayı, mücadele etmeyi, birbirimize saygı duymayı, hayal kurmayı, toplum içinde konumumuzu öğrendik. Oysaki dijital oyunlar öyle mi? Çocuklar tek başına bir ekranın karşısında saatlerce vakit geçirir, sanal bir rakip ile mücadele eder durumdadır. Telefonlar, tabletler, bilgisayarlar ile ekrana bağımlılar her şeyden önemlisi hayalleri oynadığı oyunlarla sınırlı.

Günümüz teknoloji oyunları ile yetişen nesil gelecekte tek başına, hayal ve iletişim kuramayan, birbirini anlayamayan kendini ifade edemeyen insanlarla dolu olacak.”

Uygulamalarımda eski oyunları, insan yaşamına sağladığı yararları düşünerek ele almayı tercih ettim. Etkileşim kavramının eski oyun ve oyuncaklarda günümüze nazaran daha çok bulunduğunu ve dolayısı ile yeni nesillerin gelişimi açısından sağladığı faydaları vurgulamaya çalıştım. Üretim sürecimde kendi çocukluğumda yaşadığım o çocuksu duyguları tekrar yaşayarak oyun oynadım, hayaller kurdum. Seçmiş olduğum oyuncaklar ile geçmiş ve gelecek arasında bağ kuracak ve aynı zamanda tezatlıklara dikkat çekecek şekilde yorumlarda buldum. Ayrıca seramik sanatının üretim sürecindeki gerek şekillendirme gerek pişirim ve dekor çeşitliliğinden faydalanarak, vurgulanmak istenen mesajı kuvvetlendirecek en uygun olanları kullanmaya çalıştım.

4.1. OYUN KÜPLERİ

Hepimiz kaçınılmaz olarak günümüzün büyük bir bölümünü bilgisayar, televizyon, cep telefonu ekranları başında geçiriyoruz. Hatta aynı zaman diliminde birkaç ekrana baktığımız da oluyor çoğu zaman. Gözlerimiz yoğun bir piksel görüntüye maruz kalmakta.

Oyun küpleri isimli çalışmamda ekranlarda fark etmeden gördüğümüz o piksel görüntüleri 15x15 cm seramik küpler olarak tasarladım. Bu küpler üzerine çoğunu kendi çektiğim fotoğraflar ve kimilerini de internet ortamından aldığım görüntüler ile kapladım. Her küp üzerinde dört farklı resim bulunmaktadır. Bu resimlerden biri günümüzde oynanan çeşitli sanal oyun görselleridir. Diğer üç farklı resim de herkesin çocukluğunda oynadığını düşündüğüm oyun çeşitlerini içeren resimlerdir. Seyirci küpleri çevirerek bu resimleri görebilir. Bu esnada eski oyun resimleri ile kendi geçmişi arasında bir bağ kurar, çocukluk hatıralarını canlandırabilir. Çevirmeye devam etmesi halinde günümüzde bir bağımlılık haline gelen sanal oyunlarından birini görecektir, böylece geçmişi ile bugünü arasında bir geçiş yapmış olacaktır. Bu geçiş resimlerin renkleri ile daha dikkat çekici hale getirilmeye çalışılmıştır. Aynı zamanda döndürme eylemi ile seyircinin esere dokunması, hissetmesi ve düşünmesi sağlanmış olup, eser seyirci etkileşimini de gerçekleştirecektir.

Çalışmamda serbest şekillendirme ve alçı kalıp ile çoğaltma ve elek baskı tekniklerini kullandım.



Görsel 4.1: Oyun küpleri, elde şekillendirme, alçı kalıp tekniği ve elek baskı yöntemi, stoneware, 1200⁰
C,175x111 cm, 2016



Görsel 4.2: Oyun küpleri sergi görüntüsü



Görsel 4.3: Oyun küpleri detay görüntüsü

4.2. SERAMİK TOPAÇLAR

Topaçlar en eski oyuncaklardan biridir. Gövdesine sarılan renkli ip ile hızla aşağıya bırakıldığında yerde dönerken dans eder gibidir. Her çocuğu heyecanlandıran bu görüntü çocukluğunu tekrar yaşamak isteyen büyükleri de kendine çekmektedir. Topaç çevirmek için bir araya gelen çocuklar bazen kimin daha hızlı ve uzun çevireceği ile ilgili tatlı bir yarışa da sürüklenebilmektedirler. Teknolojik oyuncakları ile yalnız başına büyüyen günümüz çocuklarının hayatında bu tür bir birlikteliğin ve heyecanın yer alması mümkün görünmemektedir.

Bu çalışmadaki amaç bu oyuncuğu hatırlatmaktır. Farklı boyutlardaki topaçlar bir arada sergilenerek topaç çevirmek için bir araya gelen farklı yaş gruplarındaki çocuklar simgelenmektedir. Aynı zamanda farklı renklerdeki sırlar ile topacın dönerken renkli ip ile oluşturduğu renk armonisi vurgulanmaktadır.

Çalışmada çamur torna şekillendirme yöntemi, kırmızı ve siyah çamur, 1000⁰ C renkli sırlar, ahşap malzeme kullanılmıştır.



Görsel 4.4: ‘Seramik topalar’, asap kulp, kırmızı ve siyah amur, amur tornasında şekillendirme, 1000⁰C, 22 - 5cm arasında deėiřen ölçülerde, 2016



Görsel 4.5: 'Seramik Topaçlar' detay görüntüsü



Görsel 4.5: 'Seramik Topaçlar' detay görüntüsü

4.3. SOLO TEST

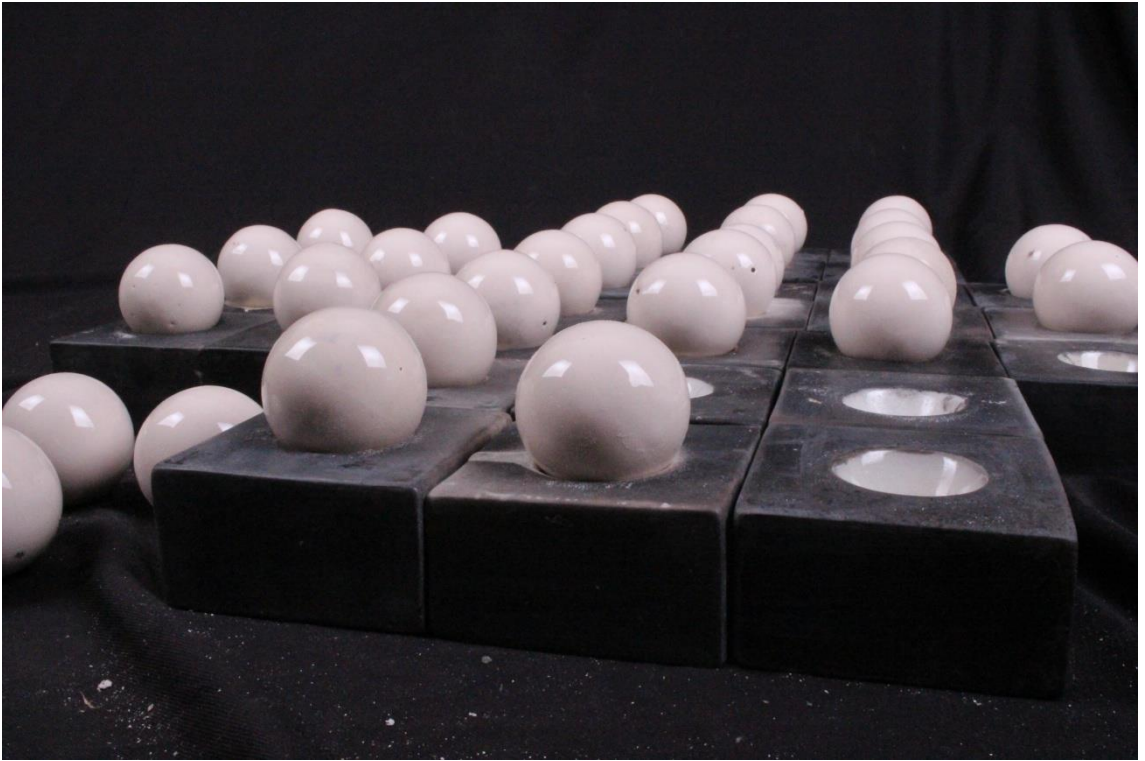
Solo test özünde insanın kendi ile yarışdır. Her defasında daha az piyon bırakmaya çalışarak insanın kendini kendine ispatlamasıdır, hırsıdır. Yenildikçe yarışmaya devam etmesidir. Tek piyon bırakanların zeka gösterisidir, kazanma duygusudur.

Bu çalışmanın alt zemini tek tek birimler olarak tasarlanmıştır. Bu birimler oyunun kuralına göre düzenlenmesi durumunda oyun oynanabilir, bunlardan birinin eksik olması bile oyun düzenini bozar. Bu durum toplum içinde bir araya gelen ve bir bütünün parçalarını oluşturan insanları temsil etmektedir. Birimler üzerindeki piyonlar ise bir düzen içinde yaşayan insanları birbirine rakip olmaya iten unsurlardır. Bu piyon alt birim üzerinde olmadığına o birim yok sayılır. Tıpkı bizi birbirimize rakip eden unsurların olmaması durumunda toplumun bizi yok sayması gibi. Bu çalışma insanlar arasında bir arada olup aynı zamanda birbiri ile yarış halinde olma durumunu vurgulamaktadır. Çalışma seyirci tarafından solo test kurallarınca oynanabilir.

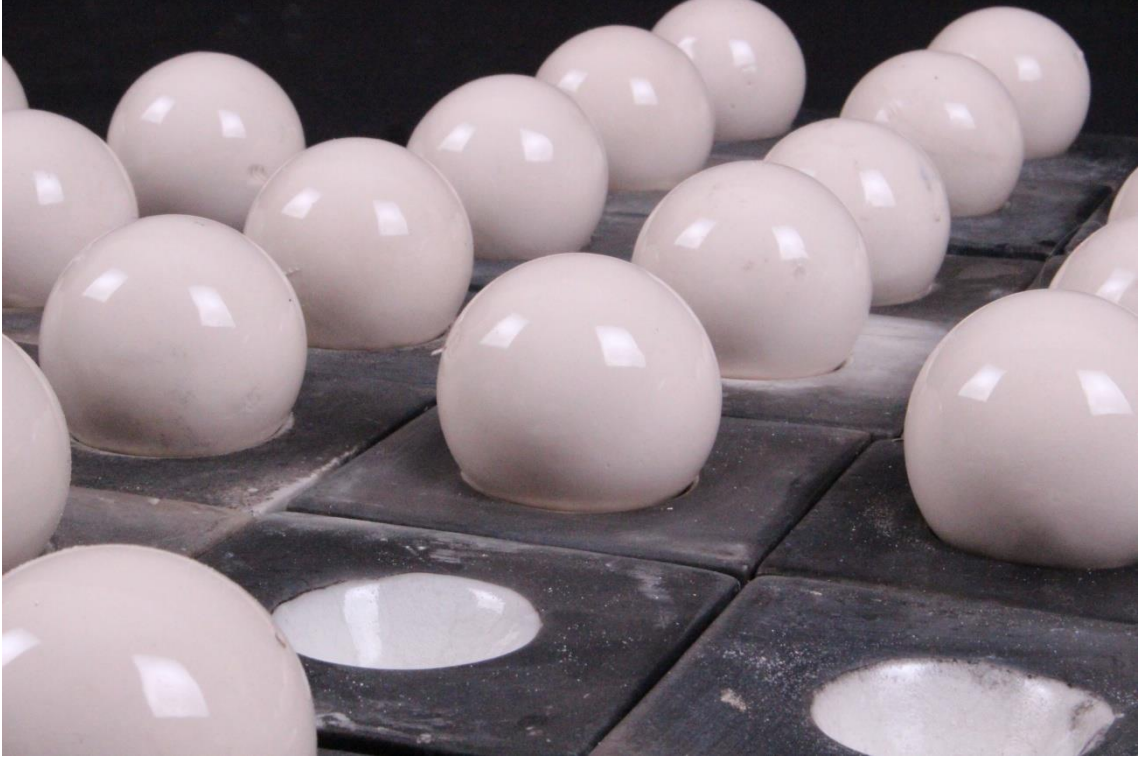
Çalışmada serbest şekillendirme ve alçı kalıp şekillendirme yöntemleri, raku pişirimi ve 1000° C şeffaf sır kullanılmıştır.



Görsel 4.7 'Solo Test', Elde şekillendirme, alçı kalıp yöntemi, raku pişirimi, 1000⁰C sır, 70 x70 cm, 2016



Görsel 4.8: 'Solo Test' detay görüntüsü



Görsel 4.9: ‘Solo Test’ detay görüntüsü

4.4. MİSKETLER

Misketler oyuncak olmanın ötesinde rengârenk cam bünyeleri ile göz alıcı güzellikte dinamik formlardır. Tek sıra halinde dizili duran misketleri yine bir başka misket uzaktan gelerek bozar. En çok misketi deviren kazanır. En çok sayı kazanan en büyük misketin sahibi olur. Zafer en büyük misketi kazananlarıdır. En büyük misketler bazen siyah bazen de renklidir.

Yaşarken de kendi içimizde birileri düzenimizi bozar, düzenimizi bozarak zafer kazandığını düşünür. Kazanılan zaferler her zaman mutlu etmez. Bu durum seramik bünyeler içinde bulunan büyük misketlerin üzerindeki renkli ve metalik sır ile ifade edilmeye çalışılmıştır. Renkli sır kazanılan zaferlerin mutluluğunu metalik sır ise zafer kazanmanın bazen de mutsuzluk verdiğini ifade etmektedir. Seyirci seramik misketleri kırılma kaygısı gütmenden istediği düzenleyip oynayabilir.





Görsel 4.10,4.11: 'Misketler', alçı kalıp yöntemi, 1200⁰C sır, sır üstü lüster uygulaması, 62cm, 47cm, 34cm, 20cm, 2016



Görsel 4.12: Misketler sergi görüntüsü



Görsel 4.13: 'Misketler' detay görüntüsü

4.7. SERAMİK SEK SEK

Seramik çamuru pek çok farklı bünye halinde bulunur. Önce yaş haldeki çamur ilk pişirim, ikinci pişirim ve işin gereksinimine göre farklı pişirimler de uygulanabilir. Seramik oluşumu adım adım ilerleyen bir süreçtir.

Çalışmada farklı seramik çamurları ile bunların farklı pişirimler sonucunda oluşan bünyeleri kırıklar halinde kullanılmıştır. Bu kırıklar çocukken sokaklara çizdiğimiz seksek oyunu çizgilerini oluşturmaktadır. Bu çizgiler seyirci tarafından istenildiği gibi dağıtılıp tekrar düzenlenebildiği gibi istenirse hiç müdahale edilmeden sek sek oyunu oynanabilir. .



Görsel 4.14: Sek sek oyunu , farklı bünyelerde seramik kırıkları, 480x120 cm, 2016



Görsel 4.15: Sek sek oyunu detay görüntüsü



Görsel 4.16: Sek sek oyunu detay görüntüsü

SONUÇ

Oyun ve oyuncaklar, çocukları eğlendirmek ve ileriki yaşamlarında üstlenecekleri rolleri öğretmek üzere yapılan dünyanın minyatür sentezleridir. Yapıldıkları dönemin toplumsal, kültürel ve ekonomik yaşamını yansıttıkları için üretildikleri döneme ışık tutarlar. Oyuncakların üretildikleri malzeme döneminin olanaklarına göre değişim göstermiştir. Seramik, sunduğu geniş üretim kolaylıkları nedeniyle, ilkel dönemlerden günümüze kadar hayatın pek çok alanında olduğu gibi, oyun ve oyuncak üretiminde de kullanılan önemli bir malzemedir. Sanatta da önemli bir yeri olan seramik, sanatçılar için geniş ifade olanaklarına sahiptir. Bu ifade olanaklarından olan oyun ve oyuncak kavramları çağdaş seramik sanatında sıkça rastlanan bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunun sanatta kullanımı bu iki kavramın ortak yönleri olduğunun da göstergesidir. Özellikle seramik sanatının üretim sürecinde şekillendirme aşaması, seramik sanatçısının oyun oynarcasına özgür hareket ettiği, çamur ile bir çocuk gibi oldukça keyifli vakit geçirerek iletişim kurduğu, zaman ve mekan sınırı olmayan, tamamen gönüllü bir eylemdir. Sanatçının çamurun üzerinde bıraktığı izler bu süreçte seramik sanatçısının oyun oynarcasına özgür üretim yaptığının göstergesidir. Bu, bir tür oyunsal dışavurum olarak nitelendirilebilir ve sanatçılar için iyi bir ifade aracı olması bu kullanımın arttığını düşündürmektedir.

Seramik sanatında kavramsal olarak oyunun, nesne olarak oyuncuğun konu edinildiği eserler olduğu gibi, seyircinin de eserle etkileşimli iletişim kurduğu eserlere de rastlanmaktadır. Bu özellikle 21. yüzyılda yeni yaygınlaşan bir tavır olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu tür eserlerde seramik sanatçıları izleyicinin esere müdahalesini sağlamaktadır; böylece seyirci esere dahil olur. İzleyicinin esere dahil edilmesi ile sanat eseri ve izleyici arasında bir bağ kurulur. Bu durum etkileşim kavramının seramik sanatında oyun kavramı ile var olduğunun göstergesidir. Yani izleyiciyi eseri sadece izlemekle kalmayıp, onunla oynamaya davet eder. Böylece eserini seyircisinin esere müdahalesi ile farklı bir kurguya dönüştürür ve farklı bir platforma taşır. Yeni anlamlar ve çağrışımlar yükler.

Böylece eser seyirci etkileşimini de sağlamış olur. Bu durum etkileşim kavramının, seramik sanatçısının üretim sürecinden başlayıp, eserin seyirciye ulaşmasından sonra da devam eden bir kavram olduğunun göstergesidir. Etkileşim kavramın kullanılması geniş ifade seçeneklerine sahip olan seramik sanatında farklı tasarımların oluşmasına zemin hazırlamaktadır.

Araştırma sırasında ulaşılan sanatçıların çalışmalarında esin kaynağı olarak geleneksel türde geçmişte oynanan oyun ve oyuncakların daha çok tercih edildiği görülmüştür. Bu durum geleneksel oyuncakların günümüz teknolojik oyuncaklarına göre sanatçılar için yeni fikirler üretmeye daha elverişli olduğunun göstergesidir. Geleneksel oyuncaklar günümüz oyuncaklarına göre form ve biçim olarak daha estetik olmakla beraber aynı zamanda herkesin geçmişinde izleri olan ve herkeste özlem duygusu yaratan oyuncaklardır. Günümüz oyuncakları ise modelleri kısa sürede yenilendiği için çabuk tüketilen ve değerini çabuk yitiren birer meta dönüşmüşlerdir. Bu nedenle günümüz çocuklarının oyuncakları ile kurduğu bağ, geçmişte çocukların oyuncakları ile kurduğu bağdan oldukça farklıdır. Eskiden sahip olunan oyuncak sayısı ve oyuncak tasarımları sınırlı olduğundan oyuncağa verilen değer daha fazlaydı. Günümüz teknoloji ve tüketim toplumunun baskısı ile eskiden verilen değerini kaybetmiş olan oyuncak, çeşit olarak artmasına rağmen estetik olarak gerilemiştir. Bu değişime paralel olarak Z ve Alfa kuşağı bu durumdan etkilenen yeni nesiller olarak karşımıza çıkmaktadır. Geçmişin çocukları olan günümüz sanatçıları da çağımızda yaşanan bu değişimi kendi deneyimleri ile sentezleyerek tasarımlarına yansıtmaktadırlar.

Eski ve yeni oyuncak kavramı arasındaki bu zıtlık sanatçıların çeşitli fikirlerini ifade etmede zengin olanaklar sağlamaktadır. Toplumların sosyo kültürel, ekonomik değerlerindeki değişimleri yansıtmaya özelliği sanatçı için de önemli bir kaynaktır. Bu durum seramik sanatında sanat ve sanatçının toplumsal rolü açısından da önemli bir katkıdır. Zamanla diğer disiplinlerde ve seramik sanatında oyun ve oyuncak kavramı daha farklı yönleriyle kullanılmaya devam edecektir. Bu kavramların en önemli özelliği olan etkileşim ve sosyal iletişimi sağlama özelliği, her zaman eseri izleyici için daha çekici kılacaktır.

KAYNAKÇA

- Ak, D.(2006), *Oyun ve Oyuncak Kavramlarının tarihsel ve Kültürel değişimine endüstriyel Tasarım açısından Bir Bakış*, Anadolu Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 43, 44, 45, 46
- Akbulut, H, (2009) *Gelenekselden Dijitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü*, H.tanıttıran(Ed) *Dijital Oyun Kültürü*(26,27,32,35,36, 45...47,75), İstanbul, Kalkedon Yayıncılık
- Altınkaş, C.B (2007) *Sanat ve Oyun*, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitim Fakültesi Resim İş Eğitimi Ana Bilim Dalı, 9
- And M.(2012) *Oyun ve Bugü*, Yapı Kredi Yayınları, 27, 30, 36, 37, 43,44, 46, 47, 48, 51
- Arslan, E. (2013), *Sanatsal Form Olarak Oyuncak Tasarımı*, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, 9, 26, 28.
- Aries 4, (2003) *Oynarken Yaratmak* (Ferit Edgü).94,96
- Avcı, B (2005) *Seramik Oyuncaklar*. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü, Lisans, 36,37,45,139
- Bener, S.S (2013), *Antikçağda Oyun ve Oyuncaklar*, Kitab Yayınevi, 67, 143...147,152, 154..156, 159,160, 166, 170..174, 178, 180
- Büyük Larousse Ansiklopedisi 17.cilt,8995, 8996, 8997
- Caillos,R.(1994). *Oyunun Tanımı*.(Çev. Turhan Ilgaz) *Sanat Dünyamız Oyun Kültürü Say*(55),35
- Coşar, M. (2005) *Islık Çalan Seramikler ve Yeni Önergeler*, 18 Mart Üniversitesi Güzel sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü, Yüksek Lisans Tezi,23
- Güner, Y(2002), '*Türkiye'de Tarih Öncesinden Bu Yana Oyun-Sanat-Oyuncak İlişkisi*',Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, 8, 11...13,16,17,19,20,22
- Gombrich, E.H,(1997) *Sanatın Öyküsü*, 40
- Kosal, A.(2011). *Batı Dünyasında Endüstriyel Oyuncakın Gelişimi*, Tofaş Türk Otomobil Fabrikası A.Ş. *Oyuncak Sergisi Kataloğu*, 41
- Hall, B (2006) *From Mud to Music*, American Ceramic Society, Ohio, ABD

- Hatay, A.(Çev.) (2003) P Dünya Sanatı Dergisi, Oyun ve Sanat (31),10,26
- Hindman, S.L. (2004) *Pieter Brueghel'in Çocuk Oyunları*, (Çev: Celal Üster), P Sanat Dergisi(34) 74).
- Onur, B (2002) Oyuncaklı Dünya, İstanbul, Dost Kitabevi, 17
- Onur, B.(2010) *Oyuncaklı Dünya Oyunağın Toplumsal Tarihi*, İmge Kitabevi(3) 22, 21, 50, 52, 54, 58, 59, 69, 72,75
- Özer, G.(2011) *Sanat Objesi Olarak Seramik Bebekler Ve Tarihsel Gelişimleri* , Uluslararası Güzel Sanatlar Sempozyumu, Selçuk Üniversitesi. Sempozyum bildiri Kitabı, 4,5
- Özel, V (2007) *Plastik Sanatlarda Disiplinlerarası Etkileşimler ve Seramik Sanatına Yansımaları*, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 1, 54, 56, 61,64, 65,
- Poyraz H.(2003) *Dünden Bugüne Oyun ve Oyuncak*(2),Ankara, Anı Yayıncılık 5, 8,14,15,17,18,19
- Sormaz, F (2012), *Çocukluk, Oyun ve Oyuncak: Sosyo-Kültürel Bir Analiz*, İstanbul, İkinci Adam Yayınları, 133...135, 146,147,153,155,156
- Tüfekçi, I.(2013) *Sanatta Oyun Nesneleri*, Hacettepe Üniversitesi Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışma Raporu, Ankara, 31
- Türk Dil Kurumu Sözlüğü,2005
- Uğurlu, E.G.(2010), *Yeni İletişim Teknolojilerinde Etkileşimlilik ve İletişim Fakültesi Öğrencilerinin Etkileşimli İletişim Ortamları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi*, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Doktora Tezi, 1
- Vecchio M.D(2001) Postmodern Ceramics, 153
- Onur, B. ,e-dergi,3, 4, 5, 58, 54, 368

İNTERNET KAYNAKLARI

Binark, M. *Sanal Uzamda Oyun Kültürü ve Dijital Oyunlar*, <http://inet-tr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf>, Erişim tarihi:18.02.2015

Bozkurt, A. (2014). *Homo Ludens: Dijital Oyunlar ve Eğitim*, Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi, www.academis.edu.tr, Erişim tarihi:18.02.2015

MEGEP, (2014). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Etkinliği 1,9*, Erişim Tarihi: 12.11.2014

<http://www.annestryke.com/mfa-2001/>

www.denizpireci.com,

www.denizpireciblogspot.com

www.dianafarfan.com

www.lebriz.com

www.vitraseramiksanatatolyesi.org/sergiler/kişisel_izler

<http://www.egitimpedia.com/x-y-z-kusaklari/>

<http://www.kigem.com/is-basarisinda-kusak-farki.html>

www.richardslee.com<http://inselinal.blogspot.com.tr/2010/02/artist-sanat-dergisi-subat-2010.html>

<http://www.hayonstudio.com/art/the-tournament>

www.Filozof.net

www.wikipedi.org,tr

www.facebook.com/luiza christ