

**OYUN VE OYUNCAK KAVRAMLARININ  
TARİHSEL VE KÜLTÜREL DEĞİŞİMİNE  
ENDÜSTRİYEL TASARIM AÇISINDAN  
BİR BAKIŞ**

Duygu AK  
Yüksek Lisans Tezi

Endüstriyel Sanatlar Anabilim Dalı  
Haziran – 2006

## JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

**Duygu Ak**'ın "**Oyun ve Oyuncak Kavramlarının Tarihsel ve Kültürel Değişimine Endüstriyel Tasarım Açısından Bir Bakış**" başlıklı **Endüstriyel Tasarım** Anabilim Dalındaki, Yüksek Lisans tezi 18.05.2006 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca değerlendirilerek kabul edilmiştir.

	<b>Adı-Soyadı</b>	<b>İmza</b>
Üye (Tez Danışmanı)	: Öğr. Gör. Dr. HAKAN GÜRSU	.....
Üye	: Prof. ZEHRA ÇOBANLI	.....
Üye	: Yard. Doç. FÜSUN CURAOĞLU	.....
Üye	: Yard. Doç. Dr. HAKAN KAĞNICIOĞLU	.....

Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun  
..... tarih ve .....sayılı kararıyla onaylanmıştır.

**Enstitü Müdürü**

## TEŞEKKÜR

Öncelikle, hayatımın her aşamasında bana destek veren, ilgi, sevgi ve sabırlarımı benden esirgemeyen babam M. Coşkun Ak ve annem Gülümser Ak'a; bu çalışma sürecinde bana yol göstererek bilgi ve deneyimlerini benimle paylaşan danışmanım Öğr. Gör. Dr. Hakan Gürsu'ya; çalışmalarına her zaman destek veren Endüstriyel Sanatlar Yüksekokul Müdürü Prof. Zehra Çobanlı'ya; yapıcı eleştiri ve önerileriyle bana yol gösteren Endüstriyel Tasarım Bölüm Başkanı Yard. Doç. Füsun Curaoğlu'na; bana gösterdikleri sabır ve anlayış için Arş. Gör. Emrah Pekkan'a ve Öğr. Gör. Esra Ertan'a; maddi ve manevi desteklerinden dolayı Arş. Gör. Tolga Yılmaz, Arş. Gör. Erol Şener, Arş. Gör. Sertan Özdemir, Okt. Osman Şişman, Öğr. Gör. Atınç Özdemir ve özellikle ablam Dilek Tükel'e teşekkürlerimi iletmek isterim.

Ayrıca çalışmamın görsel dokümanlarını sağlamama katkıda bulunan İstanbul Oyuncak Müzesi'ne teşekkürlerimi iletmek isterim.

Duygu AK  
Haziran, 2006

**ÖZET****Yüksek Lisans Tezi****OYUN VE OYUNCAK KAVRAMLARININ TARİHSEL VE KÜLTÜREL DEĞİŞİMİNE ENDÜSTRİYEL TASARIM AÇISINDAN BİR BAKIŞ****Duygu AK****Anadolu Üniversitesi  
Fen Bilimleri Enstitüsü  
Endüstriyel Sanatlar Anabilim Dalı****Danışman: Öğr. Gör. Dr. Hakan GÜRSU****2006, 84 sayfa**

Bu tezde insan dahil tüm hayvanların yaşam gereksinimlerinden birisi olan oyun ve oyuna dahil olan nesnelere; oyuncaklar, oyun gereçleri ele alınmıştır. Bir kültür nesnesi olan oyuncakın dünyadaki gelişim tarihi incelenmiş, Endüstriyelleşme ve Modernizmle birlikte değişen çocuk kavramı, oyuncaklara bakış irdelenmiştir.

Doğanın sunduğu nesnelere, elde yapılan zanaat ürünleri ve basit eşyalardan oluşan 'yaratı nesnesi' olan oyuncakın; Endüstriyel Devrim sonrası çocuk için eğitici, yaratıcılığı geliştirici gibi yönleri düşünölmeye başlanan birer 'ticari tüketim nesnesi' haline geldiği gösterilmiş, modernleşme süreci incelenmiştir.

Gelişen bilgisayar teknolojisi ve dijital teknolojilerin modern oyuncaklara etkisi ve değişen oyun anlayışı ele alınmış, bu değişim kültürel ve toplumsal açıdan değerlendirilmiştir.

Tezin amacı geçmişten günümüze çocuk ve toplum için ifade ettiği anlamlar değişen oyun ve oyuncak kavramlarının endüstriyel tasarım açısından incelenmesidir.

**Anahtar Kelimeler:** Oyun, Oyuncak, Modernleşme, Endüstriyelleşme, Ürün Tasarımı.

**ABSTRACT****Master of Science Thesis****A GENERAL LOOK AT HISTORICAL AND CULTURAL CHANGE OF  
PLAY AND TOYS BASIS ON INDUSTRIAL DESIGN****Duygu AK****Anadolu University  
Graduate School of Sciences  
Industrial Arts Program****Supervisor: Öğr. Gör. Dr. Hakan GÜRSU****2006, 84 pages**

In this thesis, play, one of the living necessities of all animals including humanbeings; appliances of play, toys, playthings are considered. History of toys, which are cultural objects of civilizations all over the world is surveyed; changing approaches to toys and children by Industrialization and Modernism are discussed.

Modernism is mentioned by evaluating toys, which were things of nature, goods of daily life, products of craftsmanship in other words ‘creation objects’ of yesterday that become ‘commercial consumption products’ embodying educational, creativity improving aspects for children after Industrial Revolution.

Change of ‘play’ concept by developing computer and digital technologies and their influences on modern toys are researched and interpreted from a cultural and historical perspective.

The scope of this thesis is to look at social and cultural meanings of play and toys through time basis on industrial design.

**Keywords:** Play, Toy, Modernism, Industrialization, Product Design.

## İÇİNDEKİLER

	Sayfa
<b>TEŞEKKÜR</b> .....	<b>i</b>
<b>ÖZET</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	<b>iv</b>
<b>ÇİZELGELER DİZİNİ</b> .....	<b>vi</b>
<b>RESİMLER DİZİNİ</b> .....	<b>vii</b>
<b>1. GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
<b>2. OYUN</b> .....	<b>1</b>
2.1. Oyunu Oluşturan Unsurlar .....	3
2.2. Oyun Kuramları .....	6
2.3. Oyunun Dildeki Karşılıkları .....	8
2.4. Oyunun Sınıflandırılması .....	13
<b>3. OYUNCAK</b> .....	<b>25</b>
3.1. Oyun Nesnesi Olarak Oyuncak .....	26
3.1.1. Oyuncağın Sınıflandırılması .....	31
<b>4. OYUNCAĞIN TARİHSEL DEĞİŞİMİ</b> .....	<b>37</b>
4.1. Erken Dönem .....	41
4.2. Endüstriyelleşme Süreci .....	43
4.2.1. Oyuncak ve Çocukluk Kavramlarının Değişimi .....	55
4.3. Savaş Sonrası Dönem .....	58
4.3.1. Eğitsel ve Yaratıcı Oyuncak Kavramları .....	58
4.3.1.1. Eğitsel Oyuncak .....	58
4.3.1.2. Yaratıcı Oyuncak .....	63
4.4. Yirmibirinci Yüzyılda Oyuncak .....	67
4.4.1. Oyun, Oyuncak ve Bilgisayar Teknolojisi .....	71

**5. SONUÇ** ..... **78**

**KAYNAKLAR** ..... **80**

## ÇİZELGELER DİZİNİ

2.1. Oyunu Tanımlayan Kuramların Kümelenendirilmesi .....	7
2.2. Caillois'in Oyun Sınıflandırması .....	15
2.3. Boratav'ın Oyun Sınıflandırması .....	16
2.4. Avedon'un oyunu yapısal öğelerine göre sınıflandırma çalışması .....	17
2.5. Sutton Smith, Gump ve Redl'in oyun sınıflandırması .....	19
3.1. Poyraz'ın yaşlara göre oyuncak sınıflandırması .....	32
3.2. Newson ve arkadaşlarının oyuncak sınıflandırma çalışması .....	33
5.1. Teknolojisine göre oyuncak sınıflandırma çalışması .....	80



## RESİMLER DİZİNİ

3.1. Fiziksel beceri geliştirici tekerlekli patenler .....	28
3.2. ‘Karyağdı’ .....	29
3.3. İçi sıvı dolu oyuncaklardan bir örnek .....	29
3.4. ‘Kaleidoskop’ .....	30
4.1. 1930lar’da elde biçimlendirilerek ‘Elastolin’ maddeden yapılmış Nazi Ordusu minyatürü .....	38
4.2. Alman ordusu karargâhı .....	38
4.3. Döneminin Minyatür Kadını .....	39
4.4. Karakter Bebek .....	39
4.5. 1910 Almanyası’ndan bebek evi mutfağı örneği .....	40
4.6. Tenekeden yapılmış oyuncak tren örneği .....	40
4.7. Anadolu’da ceviz kabuğundan yapılmış ‘pır pır’ .....	43
4.8. Ives firmasının ürettiği döküm lokomotif örneği .....	46
4.9. Amerika’nın dünyaca ünlü ‘Teddy Ayı’sı .....	47
4.10. ‘Meccano Set’ İngiltere .....	48
4.11. ‘Erector Set’ Amerika .....	48
4.12. Danimarka yapımı ‘Lego’ oyuncakları .....	49
4.13. 19. yüzyıl, hareketli Alman oyuncaklarından bir örnek .....	50
4.14. 19. yüzyıl, hareketli Alman oyuncaklarından bir örnek .....	51
4.15. ‘Tahumatrope’ örneği çizimi .....	52
4.16. 1900’lerin İngiliz Ailesini Yansıtan Kağıt Bebekler .....	53
4.17. ‘Action Man’ oyuncakları .....	54
4.18. Citroen DS 19 model .....	55
4.19. John Locke’un Alfabe Öğretme Amaçlı Ahşap Blokları .....	59
4.20. Harf küpleri .....	61
4.21. Oyuncak çiftlik .....	62
4.22. 1953-54, Virginia Dortch Dorazio tasarımı ‘Fantastic Village’ .....	65
4.23. 1952 Charles ve Ray Eames tasarımı ‘The Little Toy’ .....	66
4.24. 1960lar’da ‘Barbie Bebek’ .....	70

4.25. 1960lar'da 'Barbie Bebek' .....	70
4.26. 2000ler'de 'Barbie Bebek' .....	70
4.27. 'SpongeBob' oyuncacı .....	73
4.28. 'Pokemon' oyuncakları .....	73
4.29. 'Tamagotchi' sanal bebek .....	74
4.30. 'Furby' .....	74
4.31. 'Poochi' köpek robot .....	75
4.32. 'My Real Baby' bebek robot .....	75
4.33. 2002 üretimi 'Chibibotto' sanal karakterler .....	75
4.34. Japon modern oyuncaklarından 'Digimon' ve 'Sailormoon' .....	77

## 1. GİRİŞ

İnsanlık tarihi kadar eski olan oyun ve oyuncak kavramlarının tarihsel değişim sürecinin incelendiği bu çalışmada zanaat ürününden endüstri ürünü haline gelen ve teknolojinin gelişmesiyle farklı işlevler ve biçimlerle sunulan oyuncaklar, oyun olgusu irdelenerek ele alınmıştır. Oyuncakların varlık sebebinin anlaşılması için oyun eyleminin anlaşılması gerektiği düşünülerek, önce oyunu tanımlamaya, çözümlenmeye yönelik ortaya atılan kuramlar ve oyunun içeriğine yönelik yapılan sınıflandırma çalışmalarına yer verilmiştir.

## 2. OYUN

Oyun yeryüzünde yeni keşfedilmiş bir olgu değildir. Oyunun temel çizgileri hayvanlar tarafından oluşturulmuştur (Huizinga, 1995, s. 18). Huizinga (1995)'ya göre hayvanlar, avlanma eylemini gerçekleştirirken aslında oyunsal karakter taşıyan ayinler yapmaktadırlar. Avlanmanın dışında eğlenmek için de oynarlar. Oynaşan köpeklerin birbirlerini tavır ve mimiklerle oyuna davet ederek tören niteliğinde gerçekleştirdikleri eylemler eğlence içerir. Bunlar oyunun en ilkel biçimleri olup daha üstün nitelikleri insanların oyunlarında sahnelerde, karşılaşma niteliği taşıyan etkinliklerde gözlenir (And, 1974, s.15).

İnsanı içeren oyun kavramı, insanlık tarihi kadar eskidir ve çağdaş uygarlık oyun etkinliğini anlama, çözümlenme çabaları içindedir. Oyun birçok bilim dalı için araştırmaların hareket noktasını oluştururken disiplinlerarası bağlantı kurmada önemli yere sahip olmuştur (Poyraz, 1999 ,s.15). Psikoloji, rekreasyon gibi disiplinlerin yanı sıra antropoloji, eğitim, psikiyatri, halk-bilim, askeri-bilim, dil-bilim gibi çok farklı dalların da temel araştırma konusu olmuştur (Emiroğlu ve ark., 2003, s.655).

Oyunlar, eski din, dil, inanç ve ritüelleri incelemek için kaynak oluşturmuş; antropologlar oyunlar yoluyla kültür yayılmalarını ve göçlerini incelemiştir, kültür biçimlerini sınıflandırıp uygarlıkların niteliklerini

saptamışlardır (And, 1974, s.5). Dilbilimciler oyunlarda kullanılan söz öğelerini ele alarak nesilden nesile oyunlarla aktarılmış sözcük ve deyişleri çözümlenmişlerdir. Ruh doktorları oyundan yararlanmış, kişilerde görülen duygusal bozuklukları, uyumsuzlukları önlemek, tanılamak ve tedavi etmek için hastaları çeşitli rollere büründürerek oyun oynama yoluna gitmişlerdir. İş hayatında rekabet ve iş idaresi için yapılan planlamalarda çeşitli oyunlar düzenlenip kullanılmıştır. Bunların yanısıra eğitim alanında çocukların belleklerini, düşüncelerini ve davranışlarını geliştirmede oyun önemli bir işleve sahip olmuştur (Poyraz, 1999, s.8).

Oyun aynı zamanda matematik bilimcileri tarafından farklı açılardan değerlendirilen bir olgu olmuştur. Bazı strateji oyunları ele alınıp matematiksel modeli oluşturularak ortaya konan ‘oyun kuramı’, sosyal etkileşimin var olduğu ekonomi, biyoloji, siyaset bilimi, sosyoloji, psikoloji, antropoloji bilimlerinden, günümüzde mühendisliklere kadar bir çok alanda artarak kullanılan, karar verme stratejilerini belirleyen standart bir araç haline gelmiştir (Camerer, 2003, s.465).

Çeşitli bilim dalları oyunun doğasını, hayattaki yerini ve anlamını anlayıp çözümlmek için çalışmalar yaparken oyunun işlevini tanımlamaya yönelik çok sayıda tanım yapılmıştır. Oyunun kültürel hayatın her anında var olduğunu ileri süren kuramcı Johan Huizinga (1950) oyunu, biçim açısından özgür, ‘kurmaca’ ve olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen ama yine de oyuncuyu tamamen özümleme yeteneğine sahip, her tür maddî çıkar ve yarardan arınmış bir eylem olarak tanımlayarak; bu eylemin özellikle sınırlandırılmış zaman ve mekanda, belirli kurallara uygun olarak, düzen içinde cereyan ettiğini ve gönüllü olarak gerçekleştirildiğini belirtmiştir. Oyunu sınıflandırma çalışmaları yapan kuramcılardan Roger Caillois (1961) ise oyunu, özgür (gönüllü), zaman ve mekan bakımından ayrılmış (bağımsız), belirsiz, verimsiz, kurallar tarafından yönetilen, öykünmeci bir eylem olarak tanımlamıştır. Diğer bir kuramcı Bernard Suits (1978) oyun oynamak eyleminin, belli bir duruma (amaç) yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların daha etkisiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanları yasakladığı (kurallar) ve

kuralların salt o etkinliđi olanaklı kıldıđı için benimsendiđi (oyunsal tavır) bir uğraş, gereksiz engelleri yenmek için gönüllü bir girişim olduđunu öne sürmüştür. Oyun konusunda çalışan sosyal bilimcilerden Avedon ve Sutton-Smith (1981) ise oyunla ilgili, eşitliđin olmadıđı bir sonuç meydana getirmek için kuralların ve yöntemlerin oluşturduđu karşıt güçlere karşı gönüllü olarak eylemde bulunmak şeklinde bir tanımlama yapmışlardır. David Kelley (1988) oyunun ulaşılmaya çalışılan bir amaç, kurallar ve amaca ulaşmaya izin veren araçlardan oluşan boş vakit değerlendirme biçimi olduđunu savunmuştur. Katie Salen ve Eric Zimmerman (2003) ın tanımına göre ise oyun, oyuncuların kurallarla tanımlanmış sanal bir çekişme içinde sayılara dayalı bir sonuca ulaşmaya çalıştıkları bir sistemdir (Juul, 2003 içinde, s.31).

Yukarıdaki oyun tanımları her tür oyun davranışını içeren etkinlikler çözümlenerek yapılmıştır. Bu oyun etkinliklerinin araç, nesne, oyuncak içermesi tanımlarda ayrıca ele alınmamıştır. Tarih sırasına göre verilen bu tanımlarda oyunun zamana göre deđişen anlamları görülmekte, özellikle Kelley (1988)'in yaptıđı tanımda oyunun ve boş zaman kavramının birlikte ele alınmasında dönemin oyuna bakışı gözlenmekte, Salen ve Zimmerman (2003)'ın tanımının ise bilgisayar oyunlarını kapsadıđı anlaşılmaktadır. Bu tezde oyun nesnelерinin anlaşılması bakımından oyunu tanımlama, çözümleme ve sınıflandırma çalışmalarına deđinilmesi gerekli görülmüştür.

## **2.1. Oyunu Oluşturan Unsurlar**

Bir eylemin oyun olarak tanımlanması için eylemin bazı unsurları içermesi gerekmektedir. Önceki bölümde belirtilen Huizinga (1950)'nin tanımında oyunu meydana getiren unsurlar ele alınmıştır. Birçok sosyal bilimci, oyun üzerine yaptıđı çalışmaları Huizinga'nın kuramı üzerinden başlatmıştır (Caillois, 2001, s.2)

Huizinga'ya göre oyun, öncelikle özgür yani gönüllü bir eylemdir (And,1974, s18). Zorunluluk içermeyip istendiği zaman ihmal, iptal edilebilir, oyunun sorumluluğunu taşıyan kişilerce her an ertelenebilir niteliktedir. Oyun, dayatılmış bir ödev, ahlaki bir sorumluluk, toplumsal bir görev değil, 'boş zaman' içinde keyfeker bir şekilde gerçekleştirilen bir eylem olup ancak bir ritüel ya da tören olduğu zaman görev ve ödev kavramlarıyla birleşmektedir (Huizinga, 1995, s.24).

Oyunun bir diğer unsuru, özgürlüğün uzantısı olarak, gündelik veya asıl hayat dışında gerçekleşiyor olmasıdır (Nutku, 1998, s.13). Huizinga (1995)'ya göre oyun gerçek hayattan geçici olarak uzaklaşarak, '-miş gibi' yaparak, kendi düzeninin, kendi dünyasının içine girer. İşte oyun burada ihtiyaç ve arzuların tatmini olmanın dışına çıkıp kendi içinde bir amacı olan ve kendinde tatmin bularak tamamına eren geçici bir eylem halini alır (And, 1974, s.18). Oyunun oyuncuyu tümüyle içine almasına 'trecilik' oynayan çocuğu babasının öpmesi üzerine çocuğun bu durumu saçma ve anlamsız bularak tren öpülmez demesi örnek verilebilir. Oyun bu haliyle gündelik hayatta bir kesintiye, tekrar edilme niteliğiyle hayata eşlik eden bir gündelik hayat süsü olmaktadır (Caillois, 2001, s.7)

Ellis (1973)'e göre oyun gündelik hayattan hayatın içinde işgal ettiği yer ve süre bakımından ayrılır. Zaman ve mekan bakımından yalıtılmış ve sınırlı olması oyunun bir diğer unsurudur. Arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, mahkeme ve bunun gibi tahsis edilmiş, kendi sınırları içinde özel kurallara tâbi kılınmış, ayrılmış mekânlar biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır (Huizinga, 1995, s.26). Suits (1995)'e göre oyun alanının sınırları içerisinde mutlak bir düzen, hayatın karışıklığının içinden sıyrılmış geçici ve sınırlı bir mükemmellik vardır. Bu düzenin ihlali oyunu bozar ve oyunun değerini yok eder.

Caillois (2001), oyunda dördüncü olarak belirsizlik unsuru olduğunu ve bunun daha çok oyundaki şans etmenine bağlı bulunduğunu belirtmiştir. Belirsizliğin yarattığı gerilim bir 'zor' başarılarak sona erdirilmeye çalışılır.

Huizinga (1995)'ya göre parmağını bir deliğe takmaya çalışan bebekte, havaya top atıp yakalayan kız çocuğunda, makarayla oynayan kedide hep sona erdirilmek istenen bir gerilim vardır. Bu unsur, beceri oyunlarında, yap-boz, iskambille bakılan niyet falı, hedefe atış gibi bireysel problem oyunlarına hükmetmekte, oyun yarışma niteliği kazandıkça da belirginleşerek önem kazanmaktadır

Suits (1995), her oyunun kuralları olduğunu ve bunların oyun tarafından çizilen geçici dünyanın çerçevesi içinde emredici ve tartışılmaz nitelikte olduğunu belirtmiştir. Huizinga (1995), kuralların ihlâl edilmesi halinde oyun evreninin çökeceğini ve oyunun biteceğini ileri sürmüş, hakemin düdüğünün bildik dünyayı bir an için geri getirmesini örnek olarak vermiştir. And (1974)'a göre kurallara karşı çıkan veya bunlara uymayan oyuncu oyunbozandır. Oyunbozan oyuncular, tıpkı gerçek dünyadaki sahte oyuncuların toplumdışı kalmaları gibi topluluğunun varlığını tehdit ettiği, büyülü dünyasını bozduğu için oyundan atılmalıdır. Oyunbozanla oyunda hile yapan birbirinden farklıdır. Birincisi kurallara saygısızdır, ikincisi kurallara uygun gibi davranır, sözde saygılıdır. Yakalanmadıkça oyunun büyüsü içindedir (And, 1974, s.15).

Caillois (2001)'e göre oyunun ayrıklı veya benzersiz olma karakteri en çok oyunun gönüllü olarak büründüğü esrar havası içinde ortaya çıkmaktadır. Küçük çocuklar bile oyunlarını esrarlı hale getirerek daha çekici kılmakta, başkalarına değil kendilerine ait hale getirmektedirler (Huizinga, 1995, s.30). Bildik dünyayı geçici olarak iptal edip kendi çemberlerinin içinde 'öteki' olmaktadır. Maskeli balolar 'öteki' olmanın en kolay olduğu oyunlardır. Burada oyunun 'alışılmamışlık' karakteri tamdır. Kılık değiştiren, maske takan kişi başka bir kişiyi oynamakta, 'başka kişi' olmaktadır (Ellis, 1973, s.130).

Huizinga (1995), tanımında oyunu kumar, yarış, loto gibi materyalist ilgiye dayanan şans ve bahis etkinliklerinden soyutlamıştır. Birçok kültürün gündelik hayatını ve ekonomisini önemli ölçüde etkileyen bu gibi oyunları kültürün gelişmesi bakımından verimsiz ve kısır bulmuş; uygulama, bilgi, beceri,

cesaret, güç, dayanıklılık gerektiren oyunların aksine bunların yaşama katkısı olmadığını öne sürmüştür (And, 1974, s.18).

Yukarıda belirtilenlere göre oyunun niteliklerini oluşturan unsurlar şunlardır: Özgür, bağımsız, belirsiz, kurallara bağlı, düzenli, yapmacık. Bu unsurları içeren herhangi bir eylem oyun olarak adlandırılmaktadır. Bu eylemlere oyuncakla kurgulanan etkinlikler de dahildir. Tencelik örneğinde çocuğun oyununa karton kutular ya da bir kaç sandalye dahil olmuş olabilmektedir. Maskeli baloda, maskesiz 'öteki' olma oyunu oynanamamaktadır. Bu örneklerdeki nesnelere oyunun birer parçası, oyuncakları olmaktadır.

Kuramcılar oyunu bu şekilde çözümlerken bir yandan oyunun nedenlerini de açıklamaya çalışmışlardır. Oyunun nedenleri üzerine yapılan çalışmalar izleyen bölümde ele alınmıştır.

## **2.2. Oyun Kuramları**

Oyunu tanımlamak ve oynama eyleminin sebeplerini açıklamak için birçok kuram üretilmiştir. Bu kuramlar ortaya kondukları zamanların izlerini taşımakta olduğundan zamanlarına göre klasik, yakın geçmiş ve modern kuramlar olmak üzere üç farklı küme altında toplanmıştır (Çizelge 2.1.) (Ellis, 1973, s.23):



Çizelge 2.1. Oyunu Tanımlayan Kuramların Kümelenendirilmesi (Ellis, 1973)

1. Klasik Kuramlar	
Enerji Fazlası 1:	Hayatta kalmak için enerji fazlasının tüketilmesi gereksinimi.
Enerji Fazlası 2:	Uzun süre tepkisizlikten doğan tepki verme eğiliminin artması.
İçgüdü:	Oyunsal etkinlik üretmek için öğrenilmemiş yeteneklerin kalıtım yoluyla iletilmesi.
Hazırlık:	Yeni tepki verme yöntemlerinin öğrenilmesi, ileriki hayata öğrenilenlerle hazır olunması.
Yeniden Özetleme:	Türlerin gelişim tarihinin özetlenmesi.
Rahatlama:	Bireyin iyileşmesi için çalışma eylemi sırasında oluşturduğu tepkilerden daha farklı tepkiler oluşturması gereksinimi
2. Yakın Geçmişe Ait Kuramlar	
Genelleştirme:	Oyuncuların çalışma eylemi sırasında yapmaya değer buldukları, fayda sağladıkları eylemleri oyun deneyimlerinde kullanmaları.
Fayda Sağlama:	Oyuncuların çalışma eylemleriyle karşılayamadıkları ruhsal gereksinimlere cevap bulma ihtiyaçları.
Rahatsız Edici Duygulardan Kurtulma:	Karmaşık duyguları zararsız biçimde, toplum onayı dahilinde ifade etme yolu olarak kullanılması.
Psikoanalitik 1:	Oyuncunun yaşadığı kötü tecrübeyi, ciddiyetini ve benzeyişini azaltarak oyunsal biçimde tekrar etmesi.
Psikoanalitik 2:	Oyuncunun yaşadığı kötü tecrübedeki rolünün edilgen olandan etken olana değiştirilerek olayın tekrar edilmesi.

Gelişimi destekleme:	Çocuğun zihinsel ve fiziksel gelişimini sağlaması.
Öğrenme:	Öğrenme eylemini oluşturan her durumun süreci.
3. Modern Kuramlar:	
Harekete Geçirici:	Bireyin ilgi duyma ve teşvik olma seviyesinin artması için kendi ve çevresiyle etkileşim yaratma gereksinimi.
Yeterlik/Etkin Olma:	Çevrede etki yaratma gereksinimi.

Çizelge 2.1. de yapılan kümelendirme çalışmasında yapılan tanımlar oyunun, insanın yaşam zevinci fazlalığından kurtulmasının bir biçimi olduğunu, gevşeme ihtiyacını tatmin ettiğini; hayatın ondan talep edeceği ciddi etkinliklere hazırlık çalışması yaptığını; oyunun, insanın benliğine sahip çıkmasını sağladığını ileri sürmektedir (Huizinga, 1995, s. 18). Oyunun kökeninin hem egemenlik kurma arzusu, hem de yarışma gereksinimi içinde, bir şey yapabilmeye veya bir şeyi belirleyebilmeye yönelik yatkınlıkta olduğunu belirtmekte, zararlı eğilimlerden masum bir şekilde kurtulma yolu olduğunu kabul etmektedir. Bunlara göre oyun, ya fazlasıyla tek yanlı hareket etmeye yönelen bir eğilimin zorunlu telafisi ya da gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir kurmaca aracılığıyla yatıştırılması ve böylece kişisel benlik duygusunun korunmasının sağlanmasıdır (Ellis, 1973, s.23). Huizinga (1995) 'ya göre bütün bu tanımların ortak noktası oyunun, oyun olmayan bir amaca varmaya yaradığı ve bazı biyolojik beklentilere cevap verdiği varsayımından yola çıkmalarıdır.

### 2.3. Oyunun Dildeki Karşılıkları

Oyunun dildeki kavranışı kültürden kültüre değişmektedir. Çoğu dilde oyun gibi kavramlar tek bir kelimeyle ifade edilemediği gibi, oyun için kullanılan

kelimelerin diğer dillerdeki karşılıkları da aynı anlamı tam olarak vermemektedir (And,1974, s.18). Çünkü And (1974)'a göre oyun, el, ayak gibi somut, basit bir kavram değil; hayvanlara, çocuklara ve yetişkin insanlara ilişkin beceri, güç, zeka ve şans kavramlarını içeren hayatın temel unsurlarından biri olarak kabul edilen bir olgudur. Oyunu oluşturan öğeler ve farklı kategoriler göz önünde tutulduğunda tek bir kelimedede alt kavramları birleştirmenin dil için zorluğu anlaşılmaktadır.

Huizinga (1995) bir dilin, kavramın farklı özelliklerini tek bir kelimedede diğer dillerden daha iyi birleştirmiş olmasının mümkün olabileceğini belirtirken genel oyun kavramının ortaya çıkışının da bir kültürde diğerinden daha erken olabileceğini savunmaktadır. Buna bağlı olarak da bütün oyun biçimlerini ifade eden farklı farklı kelimelerin tek bir terim altında toplanamamış olabileceğini ifade etmektedir. Modern Avrupa dillerinde oyun, hem çok belirgin hem de çok geniş tek bir sözcük içinde kavranabilirken; Germanik diller grubunda üç farklı terim ile ayrıştırılmış durumdadır (Huizinga, 1995, s.49).

Yunanca, Sanskritçe, Çince ve İngilizce'de oyuna geniş yer vermiş halkların, oyun etkinliğini ifade etmek için birden fazla sözcük kullanmış oldukları gözlenmiştir. Yunanca'da çocuk oyunları için '-ında' eki kullanılırken - 'sphairinda' topla oynama, 'helkustinda' halat çekme, 'streptinda' çelik çomak-genel oyun alanını ifade etmek için üç ayrı kelime kullanılmakta, 'çocuğa ait olan' anlamına gelen ve türevleri oynama, oyuncak gibi anlamlar taşıyan 'paidia' her türlü oyunu kapsayan geniş bir kullanıma sahip olmaktadır (And, 1974, s.18). 'Oyun' anlamına gelen ikinci sözcük 'athuro' ve 'athurma', 'paidia' kadar güçlü kullanıma sahip olmayıp daha çok 'önemsiz, yararsız, boş' anlamlarında kullanılır. Oyunun yarışma, karşılaşma, çatışma, maç anlamlarını kapsayan önemli bir boyutu ise bu sözcüklerle karşılanamamıştır. Yunan hayatında büyük önemi olan, ciddiyet içeren yarışma kavramı; toplantı anlamına gelen ve pazar yeri anlamındaki 'agora' kelimesiyle ilişkili olan 'agon' kelimesinde karşılığını bulmaktadır (And, 1974, s.18).

Oyunsal işlevi ifade etmek üzere Yunanca'dan farklı olarak Latince'de, bütün oyun alanını kapsayan kelime 'ludus' ve 'ludere' olarak ortaya çıkmaktadır (Caillois, 2001, s.3). Latince'de 'jocus' ve 'jocari' 'şaka yapmak, eğlenmek' anlamlarında olup oyunu tam olarak karşılamamaktadır. 'Ludere', daha çok balıkların sıçramasını, kuşların neşeli uçuşlarını, suyun çırpıntısını ifade ederken 'ludus', çocuk oyunlarını, gevşemeyi, yarışmaları, ayinsel temsilleri, sahne temsillerini, talih oyunlarını ifade etmektedir. 'Ludi', eskiden Romalılar'ın yaşamında önemli yeri olan büyük, kamusal şenlik ve gösterilere verilen isimken 'ludus' da 'okul' anlamına gelmektedir. Burada birinci terim 'yarışma', ikinci terim 'uygulama, antrenman' anlamlarından türemiştir (And, 1974, s.21). 'Ludus' ve 'ludere' genel oyun kavramını ifade eden terimler olarak Roman dillerinde varlığını sürdürememiş ve yerini 'jocus' türevlerine bırakmıştır. 'Jocus' ve 'jocari'nin aldığı biçimler şöyledir: Fransızca'da 'jeu', 'jouer'; İtalyanca'da 'gioco', 'giocare'; İspanyolca'da 'juego', 'jugar'; Portekizce'de 'jogo', 'jogar'; Rumence'de 'joc', 'juca' (Huizinga, 1995, s.49).

German dillerinde 'spil' ve 'spel' kökü, Türkçe'deki gibi hem ismi hem fiili karşılayan kullanımıyla çok yaygındır. İngilizce'de ise oyun faaliyeti 'play' ve 'game' kelimeleri ile ifade edilmektedir (Sutton-Smith ve ark., 1971, s.2). Her iki ifade 'oyun oynamak' anlamında olup 'playing a game' biçiminde birlikte kullanıldıklarında birincisi fiil ikincisi isim olmaktadır (Ellis, 1973, s.3). Burada 'game' sözcüğü, Hint-Avrupa kökü olan, 'neşe ile sıçramak, zıplamak' anlamlarındaki 'ghem' den türemiştir. Modern İngilizce'de bu köke bağlı olarak dildeki farklılaşmalar aşağıdaki gibidir:

- gam- : bacak, özellikle kadın bacağı.
- gamb- : hayvan bacağı ya da incik.
- gamba- : bacak diye adlandırılan bir parçası olan 'viola da gamba' müzik çalgısının kısaltılmışı.
- gambado- : atın sıçraması, atın eğerine tutturulmuş binicinin ayaklarını koyması için uzun ayaklık.
- gambit- : satranç oyununda oyunun açılması için bir iki taşın feda edilmesi.
- gamble- : kumar oynamak
- gambol- : sıçramak, atlamak
- gambrel- : at ya da daha küçük dört ayaklı hayvanların art ayak bileği
- gammon : tavla oyununda kazanılan zafer, mars etmek (backgammon: tavla), tütsülenmiş domuz etinin altta kalan kısmı (Sutton-Smith ve ark., 1971, s.2).

‘Game’ sözcüğünün üç yaygın anlamı şunlardır:

1. Oyun, eğlence, oyalanma, spor, özel kurallar içeren, kimi zaman bir takım araç-gereçler gerektiren, kimi zaman beceri, bilgi, dayanıklılık gerektiren eğlence güllüp oynama faaliyeti.
2. Ayağın bir durumu; özellikle biri ayağını incitip topallayınca.
3. Vahşi hayvanların, kuşların, balıkların spor amaçlı ya da yemek için avlanması (Sutton-Smith ve ark., 1971, s.2).

‘Game’ sözcüğünün çok farklı anlamlar taşımasını dilbilimciler ‘ghem’ kökünün yalnız insan davranışlarını değil hayvan davranışlarını da kapsamıyla açıklamaktadırlar (Huizinga, 1995, s.48). Kelime, diğer dillerde farklı değişimlere uğrayarak ortaya çıkar: ‘Game’ sözcüğü German dillerinde ‘gaman’, Hellençe’de ‘kampe’, İtalyanca’da ‘camba’, eski Fransızca’da ‘jambe’ olmuştur. Böylece ‘camp’, ‘campus’, ‘jamb’, ‘jamboree’ sözcükleri oluşmuştur. İngilizce’de ‘hockey’ oyunundaki sopayı karşılayan ‘cammock’ aslında ‘ghem’ kökenli Keltik sözcük ‘cam’ dan çıkmıştır. İspanyolca ‘gambado’, Latince’de ‘at gibi hayvanların toynağı, tırnağı’ anlamına gelen ‘camba’ dan çıkmaktadır. ‘Ghem’, uğradığı dilbilimsel dönüşümlerle her zaman serbest, başıboş hayvana dair bir durumla ya da bacağın atlama, sıçrama sırasında aldığı eğik, kırık pozisyonla ilgili bir anlam taşımaktadır (Sutton-Smith ve ark., 1971, s.3).

Huizinga (1995)’ya göre ‘aşk oyunu’ deyimine de pek çok dilde rastlanmaktadır. Türkçe’de oynamaktan türetilen ‘oynaşmak’ da aşkla, sevişmekle ilgili bir sözcükken, ‘oynak’ sözcüğü de kadın için kullanıldığında cinsel bir anlam kazanmaktadır (And, 1974, s.26). Huizinga (1995)’ya göre aşkın ve cinsel ilişkinin kendisi değil, buna hazırlık ve giriş olarak yapılan eylemler oyun niteliği taşımaktadır. Buytendijk’e göre cinslerden birinin diğerini çiftleşmek üzere ikna etme aşamaları oyunun dinamik unsurlarını içermektedir: Engelleri kaldırmak, beklenmedik durumlarla şaşırarak, süslenmek, yalandan davranışlar sergilemek, bu sırada gerilim içinde bulunmak. Bu öğeler İngilizce’de ‘flirt’ ve ‘wooing’, Fransızca’da ‘faire la cour’, yani ‘kur yapmak’ eylemlerinde mevcuttur. Bunlara rağmen aşk ve cinsel birleşme eylemleri, taşıdıkları biyolojik olgudan ötürü kelimenin düz anlamı içinde oyun olarak kabul edilmemektedir (Huizinga, 1995, s.65).

Türkçe’de ‘oyun’ sözcüğü, taşıdığı anlamlar ve içerdiği kavramlar bakımından diğer dillere göre farklı ve ilginçtir (Poyraz, 1999, s.4). Türkçe’de oyun ve oynamak sözcüklerinin pek çok anlamı bulunmakta, çocukların oyunu, dans, dramatik gösteri, kâğıt, zar gibi talih oyunları, sporla ilgili eylemler hep oyun sözcüğüyle belirtilmektedir. Tanzimat Dönemi’nde Batı Tiyatrosu’nun Anadolu’ya girmesiyle ‘oyun’ ‘yazılı tiyatro metni’ anlamında da kullanılmaya başlanmıştır (And, 1979, s.24). And’ (1979)’a göre bunların yanı sıra ‘oyun almak’, ‘oyun vermek’, ‘birine oyun etmek’, ‘oyuna gelmek’, ‘oyun havası’, ‘oyun kâğıdı’ gibi oyunun farklı anlamlar içerdiği kullanımlar bulunurken Farsça ‘-baz’ ekiyle türeyen ‘oyunbaz’ kelimesi hem ‘oynamayı seven’ hem de ‘oyun da hile yapan, hilekâr’ anlamına gelmektedir. ‘Oynaya oynaya’, ‘sevine sevine’ anlamında, hoşnutluk ifadesi taşıırken ‘oynaşmak’, hem ‘birbiriyle oynamak’, hem de ‘sevişmek’ anlamlarına gelmektedir. ‘Oyunbozan’, oyun öğelerinden herhangi birisini hiçe sayıp oyundan cayan kişiyi ifade etmek için kullanılırken ‘oyuncak’, ‘oynayıp eğlenmek için kullanılan araç gereçler’ anlamına gelmektedir. Bu anlamların yanı sıra başka dillerdeki kimi anlamlar Türkçe’de yoktur. Fransızca’da, Almanca’da, İngilizce’de ‘çalğı çalmak’ eyleminin, ‘oynamak fiili’ ile karşılanması bu duruma örnek oluşturmaktadır (Sutton-Smith, 1971, s.2).

Huizinga (1995)’ya göre bütün bu anlamların kökenine bakıldığında hepsinin ritüelde birleştiği gözlenmektedir. And (1974)’ın araştırmalarına göre Orta Asya Şamanı’nın türlü adları arasında Yakutlar’ın kullandığı Türkçe ‘oyun’ adına rastlanmıştır. ‘Orta şaman’, ‘orta-oyun’; ‘yüce şaman’, ‘ulahan-oyun’ diye anılırken; Türkistan’da şaman törenlerinin tümü ‘oyun’ sözcüğüyle karşılanır. Oyun sözcüğünün çeşitli anlamları düşünüldüğünde şaman büyüsel törenlerinin bunların pek çoğunu -dans, müzik, taklit, dramatik temsil, şiir okuma, mimik- içerdiği görülür. Buradan oyun sözcüğünün, tiyatro, dans ve seyirlik oyunların kökünü şaman kültüründen, eylemlerinden aldığı sonucuna varılmıştır (And, 1974, s.25).

Oyun Türkçe'nin en eski sözcüklerinden biri olmakla birlikte yapısal olarak, oy-un sözcüğü 'oy' eylemi ve '-un' fiilden isim yapma eki olarak ayrılmaktadır. Aynı kökten türemiş diğer kelimelerse 'oy-ma' 'er oyuncu', 'oy-ug' 'zar ve benzeri oyunlar', 'oy-mak' 'zar ile oyun oynamak', 'fal açmak' fiilinin anlamlarını karşılayanlar olmuşlardır (And, 1974, s.24).

Yukarıda belirtildiği gibi Türkçe'de oyunun bu kadar çok anlam yüklenmesi Huizinga (1995)'nın, insanların bütün eylemlerinin yalnızca oyundan ibaret olduğunu savunan; insan uygarlığının oyunun içinde ortaya çıktığı ve geliştiği kanaatinde olan; oyunu, faaliyet biçimi, anlam yüklü oluşu, toplumsal işleviyle kültürel hayatın faktörü, çeşitli kültür biçimlerinin doğuş kaynağı olarak gören 'Homo Ludens' (oynayan insan) kuramını ve oyun kavramı üzerine düşüncelerini desteklemektedir. Oyunun dildeki kavranışının anlaşılması oyunu tanımlamak, çözümlmek, işlevlerini ve sebeplerini anlamak amaçlı yapılan çalışmalara önemli kaynak oluşturmaktadır. Önceki bölümlerde belirtilen oyunu anlamaya yönelik yapılan tanımlamalar biçimsel olup oyunun içeriğine dair hüküm vermemektedir. Çok farklı özelliklerde sayısız oyun olduğu ve bunların çok çeşitli şekillerde eyleme döküldüğü düşünülürse bunları gruplara ayırıp alt başlıklar altında toplamak için bir takım ilkeler üzerinden sınıflandırma stratejisi izlemek gerekmektedir. Bu konuda yapılan çalışmalara bakıldığında ise oyunun tam olarak çözümlenebilmişliğine ilişkin kesin bir ifadeye rastlanmamaktadır. Oyunun sınıflandırılmasıyla ilgili yapılan çalışmalar izleyen bölümde ele alınmıştır.

#### **2.4. Oyunun Sınıflandırılması**

Oyunu sınıflandırmaya ilişkin birçok kuramcı çalışmalar yapmıştır. Her kuramcı kendi sınıflandırma dizininde farklı etmenleri göz önünde tutmuştur. Caillois (2001), kart oyunlarının stadyum oyunlarına göre, konuşma üzerine kurulu olanların güç gerektirenlere göre nasıl konumlandırılacağını düşünürken bir takım araçlar belirlemiş, oyunu kullanılan araç-gereç ve donanıma, oyuncunun sahip olması gereken niteliklere, oyuncu sayısına, oyunun oynanacağı atmosfere

ve son olarak rekabetin taçlandırılacağı mekana göre sınıflandırmıştır (Çizelge 2.2.). Oyunu sınıflandırma yoluna giden bir diğer kuramcı Profesör P.N. Boratav oyunu yapısal öğelere göre sınıflandırmış (Çizelge 2.3.), Avedon ve arkadaşları (1971) da aynı yolu izlemiştir (Çizelge 2.4.). Sutton-Smith ve arkadaşları (1971) ise yapısal tanımlamalarla oyunun ifade ettiği davranışı boyutlandırarak incelemiştir (Çizelge 2.5.).



Çizelge 2.2. Caillois'in Oyun Sınıflandırması (Caillots, 2001, s.36)

	AGON (Yarışma)	ALEA (Şans)	MIMICRY (‘Simülasyon’ Öykünme)	ILINX (Baş Dönmesi)
PAIDIA Patırtı, şamata Coşku, gürültü, Karmaşa Heyecan Kontrolsüz gülme Uçurtma uçurma Tektaş Solitaire Çapraz bulmaca LUDUS	Yarış- Güreş- Kuralısız Koşu-  Boks, Bilardo Eskrim, Dama Futbol, Satranç  Genel anlamda Spor karşılaşmaları	Sayıştırmaca, tekerlemeler Yazı-Tura  Bahis Rulet  Basit ya da karmaşık, devamlılığı olan lotolar	Çocukların taklit etme oyunları Yanılsama oyunları Maske, kıllık değiştirme	Çocuğun kendi etrafında dönmesi At binmek Salıncakta sallanmak Vals yapmak  ‘Voladores’ Panayır numaraları Kayak Dağcılık İp cambazlığı

Çizelge 2.3. Boratav'ın Oyun Sınıflandırması (And, 1974 içinde, s.66)

SADECE ÇOCUKLARA ÖZGÜ OYUNLAR	ŞANS OYUNLARI	BECERİ VE GÜÇ OYUNLARI	ZEKÂ OYUNLARI	KATIŞIMLI OYUNLAR
Büyüklerin Küçükler İçin Çıkardığı Oyunlar Çocukların Söz Oyunları Takım Halinde Oynanan Danslı Türkütlü Oyunlar Basit Taklit Oyunları,	Talih Oyunları Kumar,Oyunları Niyet ve Fal Oyunları Törelilik ve Büyütlük Oyunlar	Asıl Beceri Oyunları Yenmeli Beceri Oyunları Jimnastiklikli ve Ritmik Oyunlar Asıl Güç Oyunları Güç ve Beceri Karmaşıklı Oyunlar	Aldatmaca, Yutturmaca Oyunları Bellek Gücü, Düşünce Çevikliği, Sezginleme Oyunları Çizgili Oyunlar Taşlı Oyunlar Diğer Zekâ Oyunları ve İçerdiği Oyuncaklar	Katışimli Oyunlar Oyuncaklar

Çizelge 2.4. Avedon'un oyunu yapısal öğelerine göre sınıflandırma çalışması  
(And, 1974 içinde, s.28)

Öğeler		Örnekler
1. Oyunun amacı		
2. Oyunu oynama yöntemi, işlemlerin sırası		
3. Eylemi ve davranışları düzenleyen kurallar		
4. Katılacakların sayısı; bir oyunun oynanabilmesi için en az ve en çok oyuncunun belirlenmesi		
5. Katılanların görevi; işlev ve yetkileri		
6. Sonuçlar, ceza ve ödüller; eylemin sonucuna bağlanan değerler		
7. Eylem için gerekli yetenek ve beceriler	<p>-Bilmeye, kavramaya, belleğe, değerlendirmeye dayanan işlemler</p> <p>-Bedensel hareket becerisi, organlar arasında uyum, dayanıklılık, görme, duyma yetilerinin hassas işlemlerini gerektiren eylemler</p> <p>-Coşku ve duygu yoğunluğu olan oyunlarda öfke, sevinç, nefret gibi coşkuları kamçılayan etkenler</p>	<p>Kâğıt oyunları...</p> <p>Beş taş, bowling...</p>
8. Birbirine etkililik biçimleri	<p>-Kendine dönük bireysel, zihinde ya da zihin ile beden kullanılmasıyla, başka bir kişi ve araç gerektirmeyen oyunlar</p> <p>-Dışa dönük bireysel, başka kişiye gerek olmadan bir nesne ile oynanan oyunlar</p> <p>-Birden çok kişinin aynı amaca yöneldiği ortamda toplu eylemle bir nesneye odaklanılan oyunlar</p>	<p>Satranç problemleri...</p> <p>Jigsaw puzzle, solitaire...</p> <p>Tombala, rulet...</p>

	<p>-Karşılaşmalı nitelikte bir kişinin bir diğerine karşı oynadığı oyunlar</p> <p>-Üç ya da daha çok kişinin rekabet içeren 'karşı taraf'ın olmadığı çok yönlü eylemler</p> <p>-İki ya da daha çok kişinin aynı amaç için sözlü ya da sözsüz, öbek halinde, içe dönük oynadıkları oyunlar</p> <p>-İki ya da daha çok takım arasında karşılaşmalı nitelikte yapılan eylemler</p>	<p>Elim sende, tenis...</p> <p>Poker oyunu...</p> <p>Parmaklarla ipe biçim verme oyunu...</p> <p>Basketbol, futbol maçları...</p>
9. Oyun alanı ve çevresel gereksinimler	<p>-Oyun eylemini kolaylaştıran doğal özellikler</p> <p>-Oyun için gerekli, yardımcı çevresel gereksinimler</p>	<p>Kimi oyunlarda ağaçların ya da duvarın gerekli oluşu.</p> <p>Gece oynanan oyunlarda karanlığın olması...</p>
10. Gerekli araçlar		Top, aşık, raket...

Çizelge 2.5.Sutton Smith ve arkadaşlarının oyun sınıflandırması (Sutton-Smith ve ark.,1971,s.419)

1. Bedensel Temas	-Dolaysız-Araçla -Yarışmalı-Yarışmasız
2. Bedensel Canlılık	-Bedenin yer değiştirebilirliği ve oynaklığı a. Durağan-Oynak b. Kaskatı-Akıcı -El işlekliliğine olanak vermesi -Sesli sözlü oyunlar
3. Beceri Gereksinimi	-Zihinsel beceri -Yaratıcı hayal gücü -El sanatlarındaki gibi el becerisi -Bedensel etkinliklerdeki gibi el becerisi -Dil becerisi -Tepki süresi
4.Başarının Talih ve Rastlantı Tarafından Belirlenmesi	
5.Yarışma Etkenleri	-Kazanma ve kaybetme merkezli -Hedefe, kaleye yönelik-Rakibe yönelik -Üstün gelmek-Karşısındakini yenmek -Takım halinde yarışma-Bireysel yarışma -Oyuncuların rakipleri engellemesi -Oyun alanının kullanılmasında özgürlük
6. Oyun Alanının Kullanımı	-Toplam alan -Oyun alanının kullanılmasında özgürlük
7. Zamanın Göz Önünde Tutulması	-Asıl oyunun başlaması için geçecek zaman -Oyunda olağan bir bitim noktasının olup olmaması -Oyunda duraklı aşamaların bulun bulunmaması
8. Araç-Gereç Kullanımı	-Oyunun gelişmesine ve oynanmasına yarayan araç ve gereçler -Oyuncunun etkinliğini, gücünü artıran araç-gereçler -Kendi başlarına kullanılan oyuncaklar

9. Görev Etkenleri	-Görev farklılaşmaları a. Odak noktası b. Yönetici c. Ebe -Sanal roller, görevler
10. Kuralların Karmaşıklığı	-Katılımcıların oyunu anlamak için soruları çoğalır -Oyunu zenginleştirir
11. Katılımcıların Dayanışması	
12. Katılımın Biçimi ve Dağılımı	-Etkin katılım -Edilgin katılım -Oyunda bekleme -Oyun dışı bekleme Oyuna ilgi duyulurken etkin katılma olanağının ne ölçüde verildiği, etkin katılmaya dönüşümün çabukluğu göz önünde tutulur.
13. Öz Anlatımda, İtkilere Ne Ölçüde Olanak Tanındığı	
14. Oyunda Durak, Ara Verme Olanakları	
15. Belirsizlik ve Merakın Önemi	
16. Karşıtlar Arasında Yön Değiştirme	-Rolün değişmesi -Eylemin değişmesi
17. Oyunda Kazanmanın ve Yenilmenin Sevinci, Üzüntüsü	-Malın elden çıkması -Yenilenin yeterli oyun becerisinin olmadığına anlaşılması -Talihin yenilenin yanında olmaması -Cezalarla küçük düşürücü olması
18. Kazanmanın Dağılımı	-Tek kazanan ve yenilenler olan oyunlar -Birinci, ikinci, üçüncü...olunan, sayı elde etmeli oyunlar -Birden çok kazananın olduğu oyunlar

	-Yenilen dışındakilerin kazandığı oyunlar
19. Oyundaki Ödül ve Cezaların Ölçüsü	-Oyunun içinde -Oyun sonunda
20. Yasal Hile ve Aldatmalar	-Blöf yapma -Bilerek şaşırtma -Sonucu kendi lehine çevirmek için hile yapmak -Kaçamak yaparak hile yapma
21. Oyunda Engelin Niteliği	-Katılanın dışındaki engeller a. Rakibin yarattığı engeller b. Kişiden bağımsız engeller -Oyuncunun kendisine bağlı engeller
22. Güvene Bağlılık	
23. Birlik Olmada Süreklilik	
24. Yaşamı Yansıtan Oyunlar	-Dönemin kültürünü ve günlük olaylarını yansıtan oyunlar -Fantezi, düşsel yansılama oyunları
25. Oyun Araç ve Gereçlerin Kişiselleştirilmesi	
26. Oyunda Ritüel Öğeleri	
27. Oyunların Potansiyel Cinselliği	-Geçici bedensel hoşlanma -Cinsel eğilim ve istekleri yüksek seviyelere çıkarma -Güvenceli cinsel doygunluk
28. Oyunların Güldürtücü Olabilme Gücü	
29. Oyun Sonucunun Belirginliği	
30. Karşılaşmalar	

Çizelgelerde izlenebilen bu çalışmaların kuramcılar tarafından en çok üzerinde durulmuş olan Caillois'in sınıflandırmasıdır. Caillois sınıflandırma yaparken oyunun iki boyutunu göz önünde bulundurmıştır. Birinci boyutta oyunda ağır basanın itkiler mi, denetim mi olduğunu; ikincisinde oyunun insan yaşantısına tanıdığı olanakları göstermiştir (Avedon ve Sutton-Smith, 1971, s.406). Birinci boyutta iki kutup tanımlamış; eğlence, karmaşa, özgürlük, doğaçlama ve neşenin ağır bastığı, kontrolsüz hayal gücünün öne çıktığı, içten geldiği gibi oynanan oyunları içeren kutbu 'paidia' terimi ile; daha çok eforun, sabrın, beceri ve dehanın gerektiği, disiplinin baskın olduğu, kurallara kendini uyduran oyunları içeren zıt kutbu da 'ludus' terimi ile ifade etmiştir (Sack, Tindall, 1977 içinde, s.190). İkinci boyutta; Huizinga (1995)'nın belirttiği oyun öğelerini kullanarak oyunları, düşündürücü olup olmadığı, rekabet içerip içermediği, şans faktörünün bulunup bulunmadığı, canlandırmaya dayalı ya da baş döndürücü olup olmadığına göre dört ana başlık altında sınıflandırılmıştır: 'Agon', 'Alea', 'Mimicry', 'Ilinx'. Caillois (2001)'e göre kimileri futbol, bilardo, satranç (agon); rulet, loto (alea); korsan, Nero, Hamlet (mimicry) oynarken; kimileri bir şeyin yarattığı hızlı dönme, düşme hareketiyle sersemleyip baş dönmesi yaşamaktadır (ilinx). Sutton-Smith (1971)'e göre kesin ilkelerle ayrılmış bu dört oyun grubundan her biri kendi içinde çeşitlilik gösteren oyunlar içermekte ve her bir grup, iki kutup arasında değişkenlik göstererek alt gruplara ayrılmaktadır (bkz.Çizelge 2.2.).

Caillois bu sınıflandırmayı yaparken (2001) fiziksel ve zihinsel oyunları birbirinden ayrı tutmamış, güce ya da beceriye dayanıyor olmalarına göre ayırmamış, çocuk oyunu ve yetişkin oyunu diye gruplandırmamıştır. Ek olarak hayvanların oyun davranışıyla insanların oyun eylemlerinin ortaklığına da örnekler göstermiştir.

Caillois (2001)'in sınıflandırmasında ilk sınıf olan 'agon', oyuncular için eşit koşulların yaratıldığı ortamlarda yapılan yarış ve rekabet oyunlarını içermekte, tanımlanmış sınırlar içinde dış güçlerden etkilenmeden hız, dayanıklılık, güç, hafıza, beceri, deha gibi bir niteliğin üstünlük yarışının yapıldığı



çekişmeleri kapsamaktadır. 'Agon' spor karşılaşmalarını -polo, tenis, futbol, boks, eskrim gibi iki kişinin ya da iki takımın rekabeti biçimindeki karşılaşmaları- ve yarış, atış oyunları, golf, koşu gibi birçok katılımcının olduğu sporları içermektedir (Tindall ve ark., 1977, s.196). Tindall (1977)'ye göre oyuna başlarken oyun araçlarının ikiye paylaşıldığı dama, satranç, bilardo gibi oyunlar da bu grubun kapsamındadır.

Caillois (2001) oyunun temel sınıflarından ikincisini 'alea' olarak adlandırmıştır. Zar oyununun latince adı olan 'alea'da oyun, oyuncudan bağımsız biçimde bir karar üzerine gerçekleşmekte, oyuncunun kontrolünün dışında bir sonuca gitmekte ve zafer, bir rakiple mücadele sonucu değil, tamamen kaderin gülmeleriyle kazanılmaktadır. Caillois (2001) bu kategoriyi 'agon'un tam zıddı olarak tanımlamıştır. 'Alea'da zaferin tek mimarı talih olup birden fazla oyuncunun olduğu oyunlarda kazanan kaybedene göre 'şanslı' addedilmekte, oyuncu tamamen pasif kalıp kaynaklarını, yeteneklerini, kaslarını ya da zekasını kullanma ihtiyacı hissetmeden umut ve heyecanla, aklında riske attığı hisseyle zarların düşmesini, ruletin durmasını beklemektir (Caillois, 2001, s.17).

Caillois (2001) 'in sınıflandırmasında oyuncunun kendinden kaçıp başkası olduğu durumlara hayvanların taklit etmesi, benzeşmesi anlamına gelen İngilizce 'mimetism' sözcüğünden türeyen 'mimicry' adı verilmiştir. Bu sınıfta bütün oyunlar geçici kabul edişlerle kapalı, sanal bir evren oluşturmakta, oyun sadece harekette ve eylemde bulunmayı, yarışmayı ya da sanal bir ortamda birisinin kaderine teslim olmayı değil, başka bir karaktere bürünüp 'olunan' başka biri gibi davranmayı da içermektedir (Caillois, 2001, s.20). Huizinga (1995) 'ya göre burada oyuncu bir süreliğine kendini, karakterini unuttur, farklılaşarak başkası olur; oyun, başkası kurgusunda ve gerçekliğinde yaşanmaktadır.

Caillois (2001)'in yaptığı sınıflandırmada ortaya çıkan dördüncü ana başlık ise baş dönmesine dayalı olarak gelişen, yerleşik algının bir anlık tahrip edilip zihnin haz dolu panikle yüklenmesini temel alan, baş dönmesi anlamına gelen 'vertigo' teriminin Yunanca karşılığı olan 'ilingos' sözcüğünden türeyen

'Ilinx'tir. Bu sınıfa dahil tüm oyunlarda oyuncu kendini bir tür spazma teslim eder. Oyun, gerçeğin bir nevi felç ya da şokla tahrip edilmesiyle gerçekleşir. 'Vertigo'nun yarattığı karışıklık ve rahatsızlık, oyunda istenen etkilerdir. (Caillois, 2001, s.23). Caillois (2001)'e göre 'vertigo'nun tam anlamıyla oyun türü olarak ifade edilmesi Endüstriyel Devrim sonrasında gerçekleşmiştir. Eğlence parkları ve fuarlara kurulmak üzere yığın halinde üretilen dev oyuncaklar 'vertigo' yaratan en önemli örneklerdir.

Yukarıda belirtilen sınıflandırma çalışmalarında oyun, farklı açılardan ele alınmıştır. Bütün oyunların değerlendirilerek yapıldığı bu çalışmalar oyuncakların oluşturduğu oyunları da kapsamaktadır. Sutton-Smith ve arkadaşlarının (1971) yaptığı sınıflandırma çalışmasında (bkz.çizelge 2.5.) 'araç-gereç kullanımı'nın ayrı bir sınıf oluşturduğu oyuncakların bu sınıfa dahil olduğu görülmektedir. Boratav'ın çalışmasında (bkz. çizelge 2.3.) 'katışimli oyunlar' sınıfının altında 'oyuncaklar'ın ayrıca ele alındığı belirtilmekte, Avedon (1971)'un çalışmasında 'gerekli araçlar' a göre ayrı bir sınıf oluşturulduğu gözlenmektedir. Caillois (2001)'in yaptığı çalışmada oyuncaklar ayrı bir sınıf teşkil etmese de sınıflandırma stratejilerinden birisini kullanılan araç-gereç ve donanım oluşturmaktadır. Oyunlarda kullanılan araç-gereçler ve oyuncaklar izleyen bölümde ele alınmaktadır.

### 3. OYUNCAK

İnsan, rahatlama isteğini karşılayabilmek için becerisini, görgüsünü, zekasını kullanarak eğlenebileceği, iradesini kanıtlayabileceği, sersemliğe, yorgunluğa, bezginliğe, korkulara dayanıklılığını ölçebileceği binlerce durum, araç-gereç ve oyuncak geliştirmiştir. Emiroğlu (2001)'na göre endüstriyel toplumun oluşmasıyla isteğe bağlı ikincil etkinlik olarak tanımlanan 'hobi' kavramı ortaya çıkmıştır. Caillois (2001) bu konuyu teknoloji toplumunun yarattığı gelişmelerle birlikte ortaya çıkan çirkin sonuçları örtmek için oyun içgüdüsünün önemli işlevlerinden birine karşılık gelen 'hobi'leri ürettiğini belirterek desteklemiştir. Emiroğlu (2003), hayat standartlarının yükselip orta sınıf ve çekirdek aile kavramlarının ortaya çıkmasıyla herkesin yaşamının aynı standartlara bağlandığını; insanların, yaşamlarının neresinin kendilerine ait olduğunu sorgulamalarıyla kişisel eğilim ve merakların önem kazandığını belirtmiştir.

Yukarıda belirtilen yetişkinlerin oyunlarının iş-oyun ayrımı çerçevesinde 'hobi' olarak tanımlanmaya başlamasıyla çocuk oyunlarının, artan nüfusa bağlı olarak oluşan kent toplumlarında fiziksel tehlikelerden sakınmak adına organize edilen, zaman zaman aile içinde kurgulanan, okul sistemine dahil edilen biçimlere sokulması aynı dönemlerde gerçekleşmiştir. Endüstriyelleşme sonrası, oyun faaliyetleri, caddelerin tehlike arz etmesi ve oyun alanı olarak kullanılan boş arazilerin azalmasıyla iç mekanlara taşınmıştır. Bilgisayar teknolojileri oyunun dışarıdan içeriye taşınmasını hızlandırmış, bunun sonucu olarak; grupça oynanan sokak oyunları ve oyunların gereksinimleriyle ortaya çıkan yaratı nesnesi oyuncakların yerini satın alınan, seri üretim ürünü, bireysel oyun gereci oyuncaklar, video ve bilgisayar oyunları, sanal oyuncaklar almıştır.

### 3.1. Oyun Nesnesi Olarak Oyuncak

Oyun, bir şeyleri araştırma, öğrenme, keşfetme, kontrol etme, öğrenilenler arasında ilişki kurma ve deneyimleme sürecidir (Ellis, 1973, s.135). Ellis (1973)'e göre bu sürecin olduğu çevre, oyuncunun bir takım ilişkiler kurduğu kişilerin ve nesnelere bulunabildiği bir ortamdır. Ketchum (1981) oyuncunun, oyunu bu nesnelere kullanarak gerçekleştirebileceği gibi kimi zaman oyunu bu nesnelere üzerine kurabileceğini belirtmiş, oyun nesnelere, özellikle oyun için oluşturulmuş olabileceği gibi başka amaçlar için kullanılan bir takım cisimler de olabileceğini savunmuştur.

Oyun eyleminin sınıflandırılmasında çeşitli yöntemler kullanılmış, farklı kriterler göz önünde tutularak farklı sınıflandırma sonuçları ortaya çıkmıştır (Caillois, 2001, s.22). Sutton-Smith (1971)'e göre içerdiği faaliyetlere göre, 'oyuncak içeren oyunlar' ayrı bir başlık oluşturmuş bunlar avlanma, balık tutma; motorlu araçlar; dünyadaki teknolojik gelişmelerle ilintili oyuncaklar; bebek, figür ve biblolar; ev ve ev gereçleri; hayvanlar; elbise ve donatılar; müzik aletleri gibi alt başlıklara ayrılmıştır. Onur (2005) 'a göre oyuncak içeren oyunların dışında, eylemlerine göre farklı başlıklar altında toplanmış oyunlarda kullanılan gereçler de oyuncak olarak değerlendirilmektedir. Çizelge 2.5.'teki sınıflandırmada 'beceri oyunları' başlığı altında olan kurgu oyunlarında kullanılan bloklar, küpler; 'bedensel etkinlik oyunları' sınıfında yer alan sallanma eyleminde kullanılan salıncak; 'şans oyunları'nda kullanılan zarlar ve benzeri gereçler bu değerlendirmeye örnek oluşturmaktadır (Sutton-Smith ve ark., 1971, s.419)

Oyuncak, oyunun gerekliliklerini karşılamak amacıyla oyuncu tarafından oluşturulabileceği gibi başkaları tarafından oluşturulmuş hazır nesnelere olarak oyuncunun gereksinimi haline de getirilebilmektedir (Newson ve ark., 1979, s.22). Örnek olarak evcilik oynayacak olan çocuğun, oyununu, kendi oluşturduğu çöpten bebek ya da bebek olarak canlandırdığı ilaç kutusuyla oynaması durumu değerlendirilerek hazır insan taklidi bebekler üretilip oyundaki ihtiyacın bu şekilde giderilmesi, hazır bebeğe gereksinim duyulmasının sağlanması verilebilir.

Newson ve arkadaşları (1979) çocuk, oyuncak ve oyun ilişkisi konusunda görüşlerini şöyle belirtmiştir:

“Oyuncaklar varolduğu için oyun oynamıyoruz. Oyun zaten vardır ve oyuncak sadece oyunun takipçisidir. Oyuncaklar, oyunu astığımız kancalardan daha ileri bir şey olamaz. Oyuncak gereksinim duyulan bir şey değildir, sadece insanın geniş ve karmaşık hayal dünyasını ifade edebilmesi için kullandığı somut referans noktalarıdır. Dilin zeka ürünü karmaşık düşünceleri anlaşılır hale getirmesi gibi oyuncak da oyun için aynı şeyi yapmaktadır” (Newson ve ark., 1979, s.12).

İngiliz bir oyuncak tasarımcısı ise bu konudaki görüşlerini ‘elimdeki nesne her ne olursa olsun, eğer onunla yaptığım eylemi oyun olarak tanımlamamı sağlıyorsa o nesne bir oyuncaktır’ şeklinde belirtmektedir (Jackson, 2001 içinde, s.140). Newson (1979) bu görüşü çocuğun annesinin parmaklarıyla saatlerce oyalanmasının oyun olarak adlandırılması sonucu, parmaklara oyunun nesnelere denmesi örneğiyle desteklemektedir.

Almqvist (1994)’e göre çocuk için ideal oyuncak ya da en iyi oyuncak diye bir şey yoktur. Farklı çeşitlerde oyuncaklar farklı yaşlara, içinde bulunulan farklı durumlara, farklı ihtiyaçlara göre ‘iyi’ olabilmektedir. Geleş (2004) okul öncesi dönemdeki bir çocuğun bir şeyleri kendi becerisiyle değiştirmeyi, geliştirmeyi ya da yetiştirmeyi istediğini öne sürmüş, işlevsel çok yönlülüğü olan oyuncakların çocukların bu gibi gereksinimlerine cevap verdiğini belirtmiştir. Newson (1979) gelin-bebek gibi bazı oyuncakların çok katı tanımlanmış çizgiler içerisinde belirli amaçlar için kullanılırken bazı tanımsız nesnelere farklı roller, farklı durumlar, kişilikler, eğilimler için kullanılabileceğini ifade ederek bu konuyu desteklemiştir. Hegeler (1963) ise bu konuda birkaç parça tahta, yastık ve battaniyenin çadıra dönüşebileceği gibi hastane odası haline de getirilebileceği; tahta bir kutunun masa, oturma birimi, bebek yatağı, tekne ya da minyatür bir oda olabileceği; bir miktar tuğlanın kule, yol, tren, ev oluşmasını sağlayabileceği örneklerini vermiştir. Ogata (2005), genellikle işlev bakımından çok yönlü olan oyuncakların tanımlanamayan sıradan nesnelere olup çocuğun zihnindeki cismi kolaylıkla somutlaştırabileceğini savunmuş, bu gibi birden fazla anlama gelebilen nesnelere anlamlandırıldığı yönde detaylarının oluşturulmasının çocuğun hayal gücüne

bırakıldığını belirtmiştir. Hegeler (1963) bu konuyu ‘en iyi oyuncak bitmemiş olandır’ diyerek desteklemiştir.

Yukarıda belirtilenlerin yanı sıra oyunda gerçekçi nesnelere de yer vardır. Çocuklar yaşadıkları hayatı yansıtan gerçekçi detayları oyuncaklarda görmekten çok keyif almaktadırlar. Küçük ince camlı arabalar, çekmeceli mobilyaları, giysi dolaplı odaları olan, kapıları gerçekten açılıp kapanan bebek evlerinin çocuklara verdiği zevk çocuk oyunlarında gözlenmektedir.

Newson (1979)’ın belirttiğine göre imgesel oyunlarda çocuk gerçekçi ya da tanımsız eline ne alırsa o nesneyi hayal gücünün yeni yollar açması için kullanmaktadır. İmgesel oyunların dışında çocuklar, fiziksel beceri ve yetilerini geliştirdikleri, bedensel gelişimlerine etki eden, kas eş güdümü, denge, dayanıklılık ve güç kazandıkları oyunlar da oynamaktadırlar. Bu oyunlar sırasında gerek doğadan nesnelere gerekse endüstriyel üretilmiş oyuncaklardan yararlanmaktadırlar. Bu anlamda geliştirici bulunan bazı klasikleşmiş örnekler salıncak, ip, bisiklet, paten, kay kay ve benzerleridir (Resim 3.1.) (Walsh, 2005, s.28).



**Resim 3.1.** Fiziksel beceri geliştirici tekerlekli patenler (www.hipernex.com/im/pr/kaykay\_b.jpg)

Yukarıda belirtilen oyuncak türlerinin dışında çocuğu hayal kurdurmaya yönelten, bir an için gerçek dünyadan çekip alan ve düşünmesini sağlayan oyuncaklar da oyunlarda yer almaktadır. Newson (1979)'a göre 'hipnotize edici' olarak tanımlanan bu özellik, yetişkinlerin de amaçsızca oynadığı yay, stres topu, parmakta ritmik olarak çevrilen halkada bulunmaktadır. Walsh (2005)'e göre günlük hayatta ateşe, dumana, hareket eden bulutlara, akan suya bakarak dalıp gitmek de hipnotize olunan durumlara örnek olarak verilebilir. Hipnotize edici oyuncaklara 'karyağdı' ya da onun gibi içi sıvı dolu iki ucu kapalı tüpte ağır ağır hareket eden cisimlerle yaratılmış oyuncaklar örnek olarak verilmektedir (Resim3.2. ve 3.3.).



**Resim 3.2.** 'Karyağdı'  
([www.toddlerstoteens.co.uk](http://www.toddlerstoteens.co.uk))



**Resim 3.3.** İçi sıvı dolu oyuncaklardan bir örnek  
([www.supercoolstuff.com/items/gift/pics/GF644.jpg](http://www.supercoolstuff.com/items/gift/pics/GF644.jpg))

Newson (1979) 'a göre hipnotize edici oyuncaklara çok yakın diğer bir oyuncak türü ise çocuklara görsel zenginlik, dünyaya bakmak için farklı bir bakış sunan optik oyuncaklardır. Walsh (2005) göre dünyayı mavi, pembe, turuncu... gösteren renkli camlar, görüntüyü yamultan tümsek veya çukur aynalar, aynı kareyi yan yana çoğaltarak gösteren 'kaleidoskop' (Resim 3.4.) ya da büyüteç gibi oyuncaklar çocuğun bir şeylere dikkatle bakmasını, incelemesini sağlayan oyuncaklara örnekler oluşturmaktadır.



**Resim 3.4.** 'Kaleidoskop' (www.kaleidoscopesound.com, www.leaderpromos.com)

Örneklerinin çoğaltılabileceği bu oyuncak türlerinin çocuklara sunduğu imkânlar çeşitlidir. Ketchum (1981)'un bu konuda yaptığı çalışma oyuncakların işlevlerini belirlemeye yöneliktir. Ketchum'a göre oyunun işlevleriyle örtüşen bu işlevler şunlardır:

1. Yetişkinleri taklit etmek; oyuncak çocuğun herhangi bir role bürünmesini kolaylaştırmaktadır.
2. Gerçekliği başka bir gerçeklikten yansıtmak; Evcilik oynayan çocuğun hem koruyucu hem de güçlü figür olarak, bebeğini yönetici ses tonuyla disipline etmesi aile düzenine, davranış biçimlerine ilişkin bilgi vermektedir.
- 3.Sahiplenme duygusunu tatmin etmek; bütün çocuklar ellerinde tuttıkları küçük nesne için 'bu benim' deme ihtiyacı hissetmektedir
- 4.Gelişimi yansıtmak
- 5.Toplumsal rollere hazırlamak.
6. Düşünsel, zihinsel, fiziksel gelişimi sağlamak (Jackson, 2001 içinde, s.141).

Oyuncağın işlevlerini anlamak için bu konuda çalışan kuramcılar oyuncacı sınıflandırma yoluna gitmişlerdir. Oyuncaklar ve oyun araç-gereçleri oynandıkları yaşa, gelişim sürecinde gelişim sağladığı alanlara katkılarına göre kümelendirilmiştir. Bunun dışında dönemine, bölgesine, oynandığı yere (iç mekan-dış mekan), oynayan kişi sayısına, oynayanın cinsiyetine, oyuncakların



malzemesine, parçalı oluşlarına göre de kümelendirme çalışmaları yapılmıştır. Bu konuda yapılan çalışmalar izleyen bölümde ele alınmıştır.

### **3.1.1. Oyunağın sınıflandırılması**

Oyunağı sınıflandırma çalışmaları çok farklı alanlara göre yapılmaktadır. Psikolog Brian Sutton-Smith (1986) yaptığı sınıflandırma çalışmasında üç ana oyuncak grubu belirlemiştir: Bilgi oyuncakları; kısa ömürlü tüketim nesneleri, Tanımlama, kimlik saptama oyuncakları; çocuğun bağlandığı ve oynarken rahatladığı oyuncaklar, Yaş ve cinsiyet bakımından gruplayıcı oyuncaklar; kullanıcıyı sosyal kimliklere büründüren oyuncaklar. Poyraz (1999) oyuncakları oynadıkları yaşlara göre sınıflandırırken (Çizelge 3.1.), Newson ve arkadaşları (1979) oyuncakları geliştirici oldukları alanlara göre sınıflandırmışlardır (Çizelge 3.2.)

Çizelge 3.1. Yaşlara göre çocuk oyuncakları (Poyraz, 1999, s.139)

0-9 Ay	Müzik kutuları; hareketli oyuncaklar; çingirak ve ziller; dış kaşıma oyuncakları; rüzgâr çanı...
9-12Ay	Bez salıncak; küpler, bloklar; toplar; vurmali sallamalı müzik aletleri; basit geçmeli oyuncaklar...
12-18 Ay	Hayvanlar; su havuzu; iç ve dış mekan salıncakları; kum oyuncakları; küçük bebekler...
2-2,5 Yaş	Bebek ve bebek malzemeleri; mutfak gereçleri; su oyuncakları; sallanan at; oyuncak taşıtlar; tırmanmak kaymak için oyun parkı gereçleri; müzik aletleri; pastel boya, kâğıt; oyuncak telefon...
2,5-3 Yaş	Boncuk, ip; sabun köpüğü; az parçalı yap-bozlar; mutfak gereçleri; trenler; tekerlekli el arabası; üç tekerlekli bisiklet; suluboya, fırça, resim kâğıdı; hayvanat bahçesi...
3-4 Yaş	Parmak boyası; kil, plastilin; keskin olmayan makas ve kâğıt; basit müzik çalar; bağlama oyuncakları; basit bilmeceler; kızak; öykü kitapları, masallar, renkli çıkartmalar; basit sayı ve harf oyunları...
4 Yaş	Poster ve resimler; parmak kuklaları, sahne; tahta, tebeşir; tahterevalli; domino; az parçalı yap-boz oyunları; büyüteç; küçük ev hayvanları ve bitkiler; kolaj yapabilecek kumaş, kâğıt parçaları...
5 Yaş	Büyük bebek arabası; tornavida, vida, somun; daha fazla parçalı yap-bozlar; tekerlekli patenler; öykü kitapları; basit resim, harf ve sayı oyunları; gölge kuklaları...
6 Yaş	Atlama ipi; basit dikiş aletleri; el kuklaları; halka atma, top oyunları; seksek; bilye oyunları; körebe, saklambaç, birdirbir oyunları; çember, topaç; basit mikroskop ve deney araçları...

Çizelge 3.2. Newson ve arkadaşlarının oyuncak sınıflandırma çalışması  
(Newson ve ark., 1979, s.199)

Oyuncak	Değerlendirme
1. İlk Oyuncaklar	
-Bakmak için nesnelere	
Dengede hareket düzeni olan hava akımıyla hareket eden oyuncaklar, çingırdayan, yaylı salınım yapan oyuncaklar	Parlak renkli ve müzikli kurmalı olanlar tercih edilebilir.
Farklı yönlere doğru hareket eden ya da dönen oyuncaklar	Çocukların izlemesi için yetişkinler oynayabilir.
Aynalar	Cam olmayıp güvenli olan çeşitlerden karyola ya da oyun parkı çevresinde bir yere asılabilir.
-Dokunmak, kavramak için nesnelere	
Beşik oyuncakları	Dokunulabilir, elle oynanabilir olanları karyola ya da oyun parkı çevresinde ulaşılabilir bir yere konulabilir.
Çingıraklar	Tek ya da çift olarak zıt renk ve seslerde olabilir.
Kavramak ve elle oynamak için oyuncaklar	Kolay kavranabilir, hafif diş kaşıyıcıları gibi oyuncaklar olabilir.
Dokulu oyuncaklar	İlginç his uyandırması önemli olan üstü yumuşak dikenli nesnelere olabilir.
Ses çıkartan oyuncaklar	Bebeğin bileğine koluna bağlanabilir nesnelere tercih edilip çocuk hareket ettikçe ses çıkarması sağlanabilir. Beşiğin içine müzikli toplar konulup çocuğun tekmelemesi sağlanabilir.
-Oturarak oynanabilen nesnelere	
İç içe geçmeli oyuncaklar	Renkli, 'iç' ve 'dış' kavramlarını anlatan oyuncaklar olabilir

Bez kaplı yumuşak köpük bloklar	Hafif, kolay kavranabilir olmalıdır.
Sabitlenmiş kullanıcısı olan taşıt oyuncaklar	İlk betimleyici oyuncak sayılabilir.
-Suda ve Banyoda Oynanan nesnelere	
Yüzen oyuncaklar, suyu üstünde tutmayıp dışarı veren kullanıcısı sabit tekneler	Çocuğun farklı deneyimler yaşamasını sağlayıp, banyo korkusunu hafifletebilir.
-Yürümeye başlarken oynanan nesnelere	
İtme ve çekme oyuncakları	Oyuncak hareket ettirildikçe çıkan ilginç sesler ve hareket eden parçalar çocuğu yürümeye ya da emeklemeye itebilir.
2. Cezbedici Oyuncaklar (daha çok engelli çocuklar için tercih edilmektedir)	
Bir dokunuşla hareket etmeye başlayan ya da dikkat çekici başka tepkiler veren oyuncaklar	Rengi ve hareketleri dolayısıyla heyecan vericidir. Yumuşakça dokunmayı öğretir.
Uzaktan kumandalı: Düğmesine basılarak ya da pille çalışan oyuncaklar	Parmak için iyi bir egzersiz olabilir.
Birden ortaya çıkan oyuncaklar	Sürpriz öğesi olarak mekanizması çocuk için bulmaca oluşturabilir.
3. Hareketliliği Destekleyici Oyuncaklar	
Sarhoş tekerlekli araba lastiği biçimli oyuncak	Karnının üstüne yatarak eller ve ayaklar yardımıyla iterek hareket ettirebilir.
El arabası	Elle kontrol edilen oturma yeri bulunan taşıtlar bu gruba dahil edilebilir.
Sallanan oyuncaklar	Çelik ya da ahşap borunun çeşitli boylarda bükülmesi ve desteklenmesiyle elde edilebilir.
Üç tekerlekli bisiklet	Arkalıklı olması tercih edilmelidir.
Yürüteçler	Yüksekliği ayarlanabilir, tutamaklı ve dengeli olması için geniş iskeletli olanları tercih edilmelidir.

4. El-Göz Eşgüdümünü Destekleyen Oyuncaklar	
İp ve bağlantı içeren oyuncaklar	Büyük ya da küçük ölçekli olabilir. Bağlantı elemanının ucuna bağlanmış uzun bir etiket gerektirebilir.
İç içe geçmeli istif oyuncakları	Yapıp yıkma amaçlı oynanabilir. Banyo oyuncuğu da olabilir.
Kurgu oyuncakları	Bazıları vida gerektirmekle birlikte sıralı montaj önem teşkil eder. Ahşap vidalı olanlar tercih edilmelidir.
Her tür blok oyuncak	Setler, geçmeli oyuncaklar bu gruba dahil olabilir.
Plastik yapı setleri	Renkli oluşlarıyla görsel çekiciliği de olan 'Lego', 'Meccano', 'Fischer-Technik' gibi oyuncaklar olabilir.
İki elle kullanılan çizim oyuncakları	'Etch a sketch', 'Spiromatic' gibi oyuncakların dahil olduğu grup yaşça büyük özellikle hareket engelli çocuklar için iyi olabilir.
5. Ayırt Etme Becerileri Kazandıran Oyuncaklar	
Bir alandan bir şey geçirme, sınıflandırma oyuncakları	Basit düzlemler başlangıç için önerilebilir. Her farklı biçimin geçebileceği aynı biçimlerde deliklerin olduğu oyuncaklar örnek oluşturabilir.
Biçim tahtaları, biçim-uyum yap-bozları	Küçük resim tablaları ve az ve büyük parçalı yap-bozlar örnek verilebilir.
Şipşak fotoğraflar, renkli çıkartmalar	Açık ve net fotoğraflarda bulunan nesne ve kişileri algılaması sağlanabilir.
Çeşitli alet takımları	El yapımı olabilir, satılan mevcut örnekler de alınabilir.
Resimli bilmeceler, yap-bozlar	Günlük olayların parçalı fotoğrafları, ahşap olanları tercih edilebilir.

6. Dil ve Konuşma Yetilerini Geliştiren Oyuncaklar	
Çay takımları	Genellikle sağlam polietilen ya da melamin olan yetişkin eşyalarının küçük ölçekli benzerleri şeklindedir.
Garaj, havaalanı, tren istasyonu, çiftlik kopyası oyuncaklar	Yavaş yavaş çoğaltılmalı: İlave parçalar yaratıcılığı güdülerken, alışveriş ve planlamayı da destekler.
İyi düzenlenmiş resimler fotoğraflar	Çocuk ve ailenin yer aldığı fotoğraflar evde biriktirilebilir.
Şipşak fotoğraflar ve renkli çıkartmalar	Açık ve net fotoğraflarda bulunan nesne ve kişileri algılaması sağlanabilir.
Oyuncak telefonlar	Bazı çocukların gerginliğini azaltan bir oyuncaktır. İmkan varsa iki adet olması ve zilin duyulması tercih edilebilir.
El ya da parmak kuklaları	Özellikle aile ve hayvan kuklaları tercih edilmeli, çocuğun öz güven oluşumuna katkısı bakımından otoriter (kral, güçlü ve vahşi hayvan gibi) bir karakteri canlandırması sağlanabilir.

Yukarıdaki sınıflandırma çalışmalarına ek olarak yeni bir sınıflandırma çalışması tez çalışmasının sonuç bölümünde ele alınmıştır. Bu çalışmanın yapılması için oyuncağın tarihsel değişim sürecinin incelenmesi gerekli görülmüş ve izleyen bölümde bu süreç değerlendirilmiştir.

#### 4. OYUNCAĞIN TARİHSEL DEĞİŞİMİ

İnsanoğlu, en eski çağlardan beri birtakım oyun nesneleri üretmektedir. Oyun nesneleri toplumların kültürlerine, inanışlarına, yaşadıkları coğrafyaya, dillerine, ırklarına göre farklılıklar göstermekte, ait oldukları çağın, dönemin, toplumun, yörenin kültürel değerlerini yansıtmaktadır (Kuznets, 1994, s.10). Yalçinkaya (1992)'ya göre oyuncak tarihi, çocukluğun toplumsal tarihine referans olurken bir yandan da insanlığın toplumsal tarihi, sanayi, bilim, teknoloji tarihi, kültür; sanat, savaş tarihi, eğitim tarihi araştırmalarına da kaynak olmuştur. Levy (1989) oyuncağın çağa tanıklık etmesi konusunda şöyle belirtmiştir:

“Oyuncak iki farklı evrede gelişmektedir. İlk olarak, oyuncağın birincil kullanımı söz konusudur; bu durumda çocukları eğlendirmek, oyalamak ve/veya eğitmek amaçlanır. İkinci evrede oyuncak araştırma ve inceleme nesnesi olur ve kuşaktan kuşağa aktarılan tarihsel malzemenin bir bölümünü oluşturur” (Onur, 2002 içinde, s.13).

Onur (2002) oyuncağın, gerek basit halk sanatı ürünü, gerekse gelişmiş sanayi ürünü olarak yapıldığı dönemin ekonomik, toplumsal, kültürel özelliklerini yansıttığını ileri sürmüştür. Levy (1988)'e göre oyuncaklar, çoğunlukla çocukları eğlendirmek amacıyla yetişkinler tarafından yapıldıklarından, oyuncağın en önemli işlevi çocuğu dünyayla karşı karşıya getirmek ve yaşama hazırlamak olmuştur. Bu yüzden çoğunlukla yapıldıkları dönemin yetişkin yaşamını ortaya koyan minyatür sunumlar olmuşlardır (Resim 4.1. ve 4.2.). Kline (1993), çocukların oyunlarındaki büyükleri taklit girişimlerinin oyun ve oyuncaklara yansıdığını belirtmiş, büyüklerin yaşadıkları evlerin, kullandıkları eşyaların, giydikleri giysilerin, geliştirdikleri teknolojilerin ve yaptıkları icatların minyatür halleriyle çocukların dünyasını süslediğini savunmuştur (Jackson, 2001 içinde, s.141). Levy (1988)'e göre oyuncaklar, hem zamanlarının halk sanatı nesnelere, hem de birçok örnekte geçmiş yaşam biçimlerinin, tasarımlarının ve formlarının doğru biçimde kayıtları olarak değerlendirilebilir (Onur, 2002 içinde, s. 14)



**Resim 4.1.** 1930lar'da elde biçimlendirilerek 'Elastolin' maddeden yapılmış Nazi Ordusu minyatürü (Duygu Ak arşiv -2005)



**Resim 4.2.** Alman ordusu karargâhı (Duygu Ak arşiv-2005)



Walsh (2005)'a göre oyuncakların yapıldıkları dönemin kültürel-ekonomik-toplumsal yapısıyla ilgili nasıl bilgi verdiğine en iyi örnek bebekler ve bebek evleridir. Bebekler, detaylandırılmış; sahici, eklemli, ifadeli olup olmadıkları, bebek görünümüne sahip olmayan, minyatür bir kadın mı (Resim 4.3.) yoksa bebek yüzlü, tombul bedenli bir 'karakter bebek' mi (Resim 4.4.) gibi farklılıklarına göre döneminin aile yapısı, anne ile bebeği arasındaki ilişki biçimi, çocuğun oyuncakla oynayış durumlarına ve aldığı zevke göre çocukluk duygusu gibi döneme ait ipuçları vermektedir (Onur, 2002, s.14).



**Resim 4.3.:** Döneminin Minyatür Kadını **Resim 4.4.:** Karakter Bebek  
(<http://www.dolly-land.co.uk/pictured%20items/2000/antique%20dolls.htm>)

Kuznets (1994) bebek evlerinin ait oldukları dönemin beğenilerini yansıtırken, konutlardaki odaların biçimleri, oranları, birbirlerine göre konumlandırılışları, mobilyalardaki gelişmeleri ile çağın ihtiyaçlarına ve estetik anlayışına göre mekanların nasıl biçimlendiğini de göstermekte olduğunu savunmuştur. Walsh (2005)'a göre bebek evlerinin mutfakları (Resim 4.5.), geçmişin ev kadını kuşaklarını, onların hizmetçilerini ve evdeki konumlarını anlatan birer belge olurken bebeklerin kendisi, giyim modası, moda göre değişen saç şekilleri ve makyaj stilleri hakkında bilgi vermektedir.

Onur (2002) 'a göre oyuncak taşıtlar; tren vagonlarından (Resim 4.6.), otomobile, daha sonra uzay araçlarına kadar teknolojik değişimi yansıtırken

sapandan, antik çağlarda uzak doğuda ortaya çıkan yo-yo, ok-yaydan sonra tüfek ve silahlara kadar gelen avlanma ve vurma gereçleri, savaş tarihine tanıklık etmektedir.



**Resim 4.5.** 1910 Almanyası'ndan bebek evi mutfağı örneği (Duygu Ak arşiv-2005)



**Resim 4.6.** Tenekeden yapılmış oyuncak tren örneği (Duygu Ak arşiv-2005)

#### 4.1. Erken Dönem

İnsanlık varolduğundan beri oyun ve oyuncak vardır. Bu yüzden oyuncağın tarihi insanlık tarihi kadar eskidir: İnsanın varoluş başlangıcına, maymundan evrimleşmesine, insana ilk defa maymun yerine ‘insan’ denildiği binlerce yıl öncesine kadar gidilebilir (Poyraz, 1999, s.23). İlk zamanlarda insanın küçük bir çubukla saatlerce oyalandığı, ağaçtaki maymunların eylemleri düşünülerek hayal edilmekte, bir hayvanı vurmak için taş ya da kemik parçasının fırlatılmasının zamanla amacının dışında sadece eğlenmek için tekrarlandığı, oyun haline getirildiği söylenmektedir (Auerbach, 2002).

Skakel (2002), suya baktığında kendi imajını algılayabilen yetişkin ya da çocuk karakterlerin oluşturduğu grubun o günlerde insanlık diye isimlendirilen ilk oyuncular olup, havada uçuşan bir kemik, taş ya da ağaç parçasının oynanılan ilk oyuncaklar olduğunu belirtmiştir. Bu başlangıç aynı zamanda bugünkü modern oyun ve oyuncakların da temellerini atmış, bugün hala duran suya taş atarak eğleniyor olmak anlam kazanmıştır (Auerbach, 2002).

Oyuncakların insanlığın takipçileri olduğunu belirten Séguin (1976), çok eski zamanlardan bu yana, çağların düşleri, istekleri, az değişiklik gösterdiğinden, toplumsal rollere hazırlanmak modern zamanlarda olduğu gibi eskiden de oyun amacı olduğundan, oyuncağın niteliklerinin bazılarının zaman içinde değişmediğini saptamıştır (Onur, 2002 içinde, s.33). Eski çağlardan beri çingiraklar, eklemli bebekler, elle sürülen-binilen hayvanlar, minyatür yaşam alanları, mobilyalar, taş, kil veya kurutulmuş meyveden yapılmış bilyeler oynayan kişiye aynı hazları yaşatmış, Mezopotamya, Mısır, Yunan ve Roma Uygarlıklarında oynanan antik oyuncakların çoğu birbirlerine benzerlik göstermiştir (Ravenscroft, 1999).

Arkeolojik araştırmalara göre popüler anlamıyla tarihte bilinen ilk oyuncakların Mısır’lılara ait olduğu saptanmıştır M.Ö. 5. yüzyılda Mısırlı çocukların tahta atlarla oynadıklarına dair bilgiler edinilmiş, M.Ö. 2. yüzyılda ise

Mısır'da topaç, misket oynandığı kanıtlanmış, yine aynı dönemlere ait Firavun mezarlarında oyuncak bebekler bulunmuştur (Ravenscroft, 1999). Yeraltı mezarlarından çıkarılan Eski Mısır kültürüne ait oyuncaklar, ölümlerin oyuncaklarıyla birlikte gömülmesi geleneğine ve birçok kültürde görülen oyuncak ile dinsel nesne ilişkisine örnek oluşturmaktadır (Cross, 1997, s.13)

Séguin'e göre (1976); Antik Çağ'da oyuncak yalnızca eğlendirici bir araç değil, zaman zaman tapınma aracı, tanrılara sunulan adaklar, muska, nazarlık rolü de oynamaktadır (Onur, 2002 içinde, s.33). Buna örnek olarak Çinliler'in İsa'dan binlerce yıl önce uçurmaya başladıkları uçurtmayla gökyüzünü fırtınalar çıkaran şeytanlardan temizledikleri inancı verilmektedir (Gorman, 1985). Cross (1997) bu konuyla ilgili görüşlerini şöyle belirtmiştir:

“Eski çocuk oyuncaklarını ve bebekleri, Tanrının gücünü temsil etmek ve bedenleştirmek için tasarlanmış ikonlardan ya da yaşamdan sonra ölüme eşlik etmesi istenmiş nesnelere ayırt etmek güçtür. Bazı sanayi öncesi toplumlarda minyatür figürler önce dinsel törenlerde hizmet görür, sonra oynamaları için çocuklara verilir” (Cross, 1997, s. 13).

Taş devrinden itibaren çeşitli nesnelere insanlığa oyuncak hizmeti verdiği; Orta Avrupa'daki mağaralarda bulunan çakmaktaşıdan yapılmış heykelciklerden, Eski Mısır'a ait papirüs ve deriden yapılmış toplardan, pişmiş topraktan yapılmış kuklulardan, tahta timsahlardan, ağaç kaplanlardan; Troya kazılarında ortaya çıkan kil Yunan bebeklerinden, Eski Roma'ya ait paçavra bebeklerden anlaşılmaktadır (Gorman, 1985). Erken dönemden Ortaçağ'a doğru gelindiğinde oyuncakların daha çok kil, ahşap ve balmumundan el yapımı ürünler olarak ortaya konduğu, dövme demirden hayvanların ve tahta bebeklerin üretilmesinden sonra Ortaçağ sonuna kadar oyuncak sanayinde gelişme görülmediği saptanmıştır (Onur, 2002, s. 35).

Yukarıda belirtildiği gibi oyuncakların eski çağlardan beri var olması, bugün oynanan bir çok oyuncağın eskiden beri farklı kültürlerde oynanıyor olması oyuncağın evrenselliğini ortaya koymaktadır. Tarihe tanıklık eden oyuncakların önceleri taştan, kemikten, kurutulmuş meyveden, mumdan, kilden, tahtadan, daha sonra kumaştan, dövme demirden yapıldığına bakıldığında oyuncakların, sadece

ait oldukları dönemin toplumsal - kültürel koşullarını değil, ekonomisinin ve sanayisinin gelişimini de yansıttığı saptanmaktadır (Resim 4.7.). Oyuncakların değişimi ve sanayi tarihi ilişkisi tezin ilerleyen bölümlerinde ele alınmıştır.



**Resim 4.7.** Anadolu’da ceviz kabuğundan yapılmış ‘pır pır’ (Duygu Ak arşiv-2005 )

## 4.2. Endüstriyelleşme Süreci

Son üç yüz yılda insan gücünün yaşadığı çevreyi kontrol etme ve biçimlendirme çalışmalarının artması ‘insan yapımı dünya’ gerçekliğini gözler önüne sermiş, bu değişimin en önemli aracı artan nüfusun ihtiyaç ve isteklerine karşılık verebilmek amacıyla mekanikleşen üretim biçimleri olmuştur (Heskett, 1980, s.7) Ortaçağ’da ticaretin artmasına bağlı olarak zanaat tekniği ile aynı ürünün tekrar tekrar üretilmesinden, makine üretimine geçiş 1770 İngiltere’inde Sanayi Devrimi’yle 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 (Heskett, 1980, s. 27)

Yukarıda söz edilen üretim yöntemlerinin değişimi ve ‘Amerikan Sistemi’, yeni malzemelerin oluşmasına zemin hazırlamış, malzemeyi işleme biçimlerine yenilikler getirmiştir. Değişen üretim yöntemleri bütün sektörleri etkilerken gündelik yaşama dahil olan nesnelere işlev-biçim ilişkilerini yeniden kurgulamıştır. Sanayi Devrimi ve Endüstriyelleşmenin Avrupa ve Amerika’da oyuncak sektörünün oluşumuna, çocukluk kavramına, oyuncakla oynama biçimlerine etkisi bu bölümde incelenmiştir.

Gorman (1985), Amerika’nın koloni yaşamından 1900’lere doğru değişen çocukluk anlayışını inceleyerek Amerika’nın geçmişindeki sert koloni hayatının ve Yeni İngiltere’deki püriten katılığın çocukların oyunlarını, oyuncaklarla ilişkilerini engellemediğini saptamıştır. Buna bağlı olarak Püriten periyodun oyun ve oyuncak sınırlandırmalarına rağmen çocukların yine de kendilerine ait dünya yaratabildiklerini, uçurtma, top, bilye gibi oyun araçlarıyla ve çakılarıyla biçimlendirdikleri oyuncaklarıyla gerçek dünyadan kaçabildiklerini belirtmiştir. Burada Gorman’ın bahsettiği gerçek dünya, çocuk dahil her yaşta grubun ekin toplamak, mısır tarlasında çalışmak gibi bir takım işlerin yapılması için çalışarak varolma mücadelesi vermesidir. Bu gibi faaliyetlerde yetişkinlerle çocukların ayrı tutulmaması o dönemde giysilere ve hatta eğlencelere yansımış, çocuklar, kıyafet ve uğraşlarıyla küçük birer adam olmuş, çocuklukları bitmeden yetişkin sınıfına sokulmuştur.

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 yap-bozlar, bebekler, hareket edebilen oyuncaklar, kapaklar eğlendirici ve düşündürücü yanlarıyla çocukların hayatında yer alırken hava akımı yardımıyla ya da suda oynanan bazı oyuncaklar fizik prensiplerinin farkına varmalarını sağlamıştır. Hem yaratıcısının yapmaktan hem de oyuncusunun oynamaktan zevk

aldığı doğal malzemelerden yapılmış geleneksel oyuncaklar, halkının ustalığını, keskin zekasını ve yaratıcılığını yansıtmıştır (Gorman, 1985).

1700 Amerika'sında oyuncaklar elde yapılmaya devam ederken 1800'lerde Avrupa'dan ithal edilenlerle oyuncak miktarı katlanarak artmış, 1830 ve 1840 yılları Amerikan oyuncak sanayiinin doğuşu olmuştur. Alet üretimi, kabin yapımı gibi işlerde çalışan zanaatkarlar ek iş olarak metal ve ahşap oyuncaklar yapmışlardır (Cross,1997). Zengin Amerikan aileleri Avrupa'dan ithal edilmiş oyuncaklar almaya devam ederken İngiltere'de ve Almanya'da teneke askerin üretilmesiyle; Amerika, zengin hammadde kaynağı ve yeni üretim teknolojilerine sahip olarak daha çok sayıda oyuncuğu Avrupa'dan çok daha ucuza mâl edebileceğinden üretimde rekabete girmiş, köyden kente birçok üretim alanında artık teneke parçalarından oyuncak imal etmeye başlamıştır (Heskett, 1980, s.13). Amerikan oyuncak endüstrisi Connecticut'dan New York ve Philedelphia'ya doğru yayılmış, savaştan sonra Amerikan endüstrisine paralel olarak büyümüştür (Cross, 1997).

İç savaş sonrasında metal oyuncak üretimi silah endüstrisinin gelişiminde bağlantılı olarak yaygınlaşmıştır. O dönemde raysız, saat mekanizmasıyla çalışan ya da itilerek oynanan teneke trenler popüler olmuş; bakır ve pirinçten üretilmiş, ayrıntılı boyanmış buharlı modelleri oyuncak olarak tehlikeli bulunduğundan meraklısına koleksiyon parçası olarak sunulmuştur (Resim 4.8.). 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 dumanı kümeler halinde bırakan detayları içeren duman çıkarma sistemine sahip olarak üretilmiştir (Gorman, 1985).





**Resim 4.8.:** Ives firmasının ürettiği döküm lokomotif örneği ([www.aagal.com/images/Toys/Train](http://www.aagal.com/images/Toys/Train))

19. yüzyılın sonlarına doğru kuru pilin geliştirilmesiyle elektronik oyuncaklar üretilmiş, elektriğin transformatör sayesinde evlerde kullanımının yaygınlaşması üzerine geliştirilen minyatür tren yolları küçük büyük herkesin dünyasını süslemeye başlamıştır (Brewer,1980). Gorman (1985) Amerikan firmalarının tekrar kullanılabilir kalıplar kullanarak çok sayıda ürettikleri demir oyuncaklarla üretimde üstünlük yakaladığını, çoğunlukla taşıt oyuncakları, onbinlerce sirk vagonu, taşıyıcısı, yakıt tankı, yürüyen at ürettiğini belirtmiştir.

1903 yılına gelindiğinde Washington Post'da Teddy Roosevelt ile ilgili çizilmiş bir karikatür sonunda ortaya çıkan Teddy Bear oyuncakları (Resim 4.9.) salgın gibi yayılmış, birçok ülke tarafından taklit edilmiştir. Bugün hala bilinmekte olan sevimli ayıcıklar tam anlamıyla Amerika kökenlidir (Gorman, 1985).





**Resim 4.9.** Amerika'nın dünyaca ünlü 'Teddy Ayı'sı (Duygu Ak arşiv-2005)

Brewer (1980)'a göre Birinci Dünya Savaşı'ndan önce oyuncak askerler, trenleri geride bırakmış, tıpkı daha sonraki on yıllarda uzay oyuncaklarının yapacağı gibi, çok sayıda oyuncak uçak ortaya çıkmaya başlayıp pazarı etkilemiştir. Amerikan endüstrisi büyümeye devam ederken savaş yüzünden Almanya'nın Amerika'ya satışları durmuştur. 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 kızılderililer' ya da 'hırsızlar ve polisler' gibi oyunlar aileleri asker taklidi oyunlardan daha az rahatsız etmiş, çocukların oyun aracılığıyla dışavurdukları şiddet farkedilmemiştir (Jackson,2001)

1900'lerin başında bir başka gereksinime cevap veren yapı - inşa oyunları ve onları destekleyici oyuncaklar ortaya çıkmıştır. İngiliz Frank Horby'nin tasarlayıp patentini aldığı; civata ve somunlarla birleştirmek üzere delikleri olan, ince metal şeritler halinde birimlerin biraraya getirilip, yapılar oluşturmak amacı güden Meccano (Resim 4.10.) oyuncakları Amerika tarafından kopya edilip

'Erector Set' (Resim 4.11.) diye yeniden adlandırılarak piyasaya sürülmüştür (Jackson, 2001). Bu gibi oyuncaklar, mimarların Amerika kentleri için tasarladıkları gökdelenleri çocukların da inşa etmesine izin vermiştir. Danimarka'da oyun anlamına gelen 'leg' kelimesinden türetilerek isimlendirilmiş Lego oyuncakları (Resim 4.12.), ekonomik bunalım döneminde çocuğuna ahşap oyuncaklar yapan Papa Christiansen tarafından yaratılmıştır. Savaş sonrasında Christiansen'in oğlu blokların plastiklerini, parçalar için birleşme detaylarını da düşünerek yeniden tasarlamıştır (Gorman, 1985).



**Resim 4.10.** 'Meccano Set' İngiltere  
(Duygu Ak arşiv-2005)



**Resim 4.11.** 'Erector Set' Amerika  
([www.brasslanternantiques.com/carousel1.jpg](http://www.brasslanternantiques.com/carousel1.jpg))



**Resim 4.12.** Danimarka yapımı 'Lego' oyuncakları ([www.ericharshbarger.org/.../topper](http://www.ericharshbarger.org/.../topper))

Amerika, oyuncak sektörünün büyümesinde öncü olsa da Batı dünyasında oyuncakçı düzenli sanayi ürününe dönüştüren ilk ülke Almanya olarak bilinmektedir (Onur, 2002, s.36). Bu yüzden oyuncak tarihinde Alman oyuncakçılığı önemli yer tutmaktadır. İlk büyük oyuncak yapımcıları Kuzey Almanya'da saat yapımcıları çevresinden çıkmıştır. Kuzey Almanya'nın sık ormanlara sahip oluşu ve dinsel figür yapma geleneklerinin varlığı, onları oyuncak sanayiinin öncüsü, Nuremberg'i de bu konuda merkez yapmıştır (Walsh, 2005). Köylülerin ve çiftçilerin küçük oyun nesneleri, basit ev araçları yapmaları, kentli tacirlerle ilişki kurup ürettikleri oyuncakları onlara satmalarıyla oyuncak ticareti gelişmeye başlamıştır. Almanya'nın çeşitli kentlerinde; minyatür formlar, bebek evi mobilyaları ağaç oymacılığının gelişmesiyle ağaçtan oyuncaklar, eklemlili bebekler, tahta atlar, metalin etkisiyle teneke oyuncaklar, 1800'lerde trenle ulaşımın başlamasıyla özellikle tren demiryolu oyuncakları (Resim 4.13.) daha sonra cam oyuncaklar, mekanik-teknik oyuncaklar, hayvan figürleri, hareketli oyuncaklar, bebek ve kukla başları gibi oyuncaklar üretilmiş ve bunların ticareti yapılmıştır (Onur, 2002, s.38).



**Resim 4.13.** 19. yüzyıl, hareketli Alman oyuncaklarından bir örnek (Duygu Ak arşiv-2005)

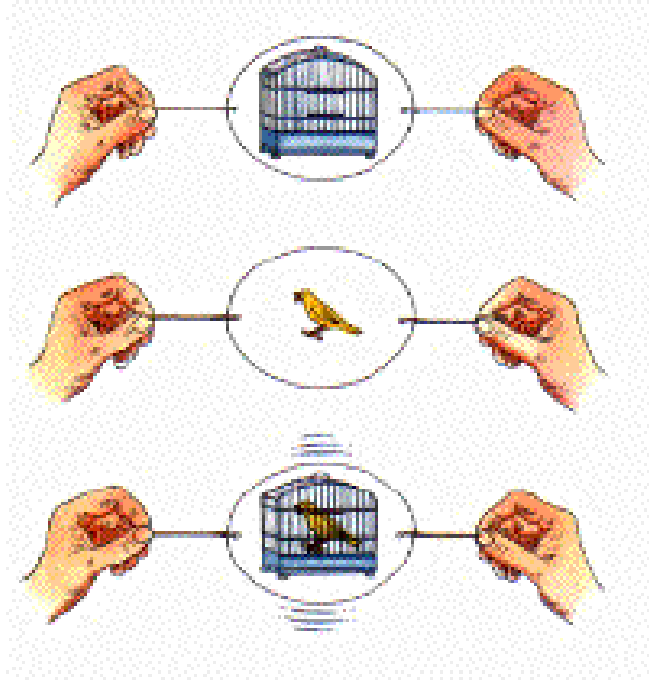
Oyuncağa hareket, dolayısıyla hayat vermek için birçok teknik ilk kez Almanya’da denenmiş, mekanik tahta oyuncakların çoğu tahta oymacılar tarafından icat edilmiştir. Hava hareketi, kum akıtma, ağırlık koyma, sarılmış lastik ve sicim, metal tel ve elektrik gibi araç ve teknikler oyuncuğu hareketlendirmede zemberek ve elektrikten çok önce kullanılmıştır (Resim 4.14.) (Wikipedia, 2006). Onur (2002), Almanya’nın oyuncak sanayiinde öncü olmasının sebeplerini ülkenin sadece sanayileşmeye yatkın geleneksel alt yapıya sahip olmasına değil düşünsel birikimi ve atılımına da bağlamaktadır.



**Resim 4.14.** 19. yüzyıl, hareketli Alman oyuncaklarından bir örnek (Wikipedia, 2006)

Sanayi Devrimi'nin gerçekleştiği İngiltere'de ise 18.yüzyılda çocuk oyuncuğı olarak yaygınlaşan bebek evleri kız çocuklarına ev işi yapmayı öğretmesi bakımından, 'eğitici' oyuncak anlayışına ilk örneklerden sayılmıştır. Resimli alfabe kartları, çocukların coğrafyayı kolayca öğrenebilmeleri için yap-boz haritalar, iyilik-kötülük kavramlarını öğreten oyunlar aynı dönemde geliştirilen diğereğitici oyuncak örnekleri olmuştur (Wikipedia,2006).

19. yüzyıl'da ise Almanya'dan oyuncak ithal ederken kendi oyuncaklarını üretmeye devam etmiş, görüntünün sürekliliğı ilkesine dayanan ilk optik oyuncak 'thaumatrope'un (Resim 4.15.) (1826), 'kaleidoskop'un, tekerlekli patenin (1823), çok güçlü zemberekleri ve metal ayakları olan yürüyen bebeğın patentini almıştır (Onur, 2002, s. 42).



**Resim 4.15.** ‘Tahumatrope’ örneđi çizimi (Wikipedia, 2006)

Brewer (1980), İngiliz oyuncak yapımcılarının sağlam tahta oyuncaklar, balmumu bebekler, müzikli topaçlar, minyatür çay ve yemek takımlarıyla ün kazanırken minyatür el arabaları, bahçe aletleri, oturma odası takımları, bakkal dükkanı, davullar, çeşit çeşit bebekler, oyuncak tiyatrolar, kurmalı trenler, müzik otomatları, bebek evleri, tahta atların 19. yüzyıl İngiltere’inde üretilen sayısız oyuncaklardan olduğunu ve promosyon olarak verilen oyuncakların da aynı dönemde ortaya çıktığını belirtmiştir. Onur (2002) ise aynı dönemde baskı tekniklerinin gelişmesiyle renkli resimli kitapların oyuncaklaştığını, ses çıkarma mekanizması geliştirilmiş hayvan kitapları gibi oyuncakların üretilmeye başladığını saptamış, İngiliz bebeđi olarak bilinen kâğıt bebeklerin de dönemin popüler oyuncaklarından olduğunu ileri sürmüştür (Resim 4.16.).





**Resim 4.16.** 1900'lerin İngiliz Ailesini Yansıtan Kağıt Bebekler  
(<http://www.akvarelskolen.dk/paperdollcafe/dukker/paperdoll-mady.htm>)

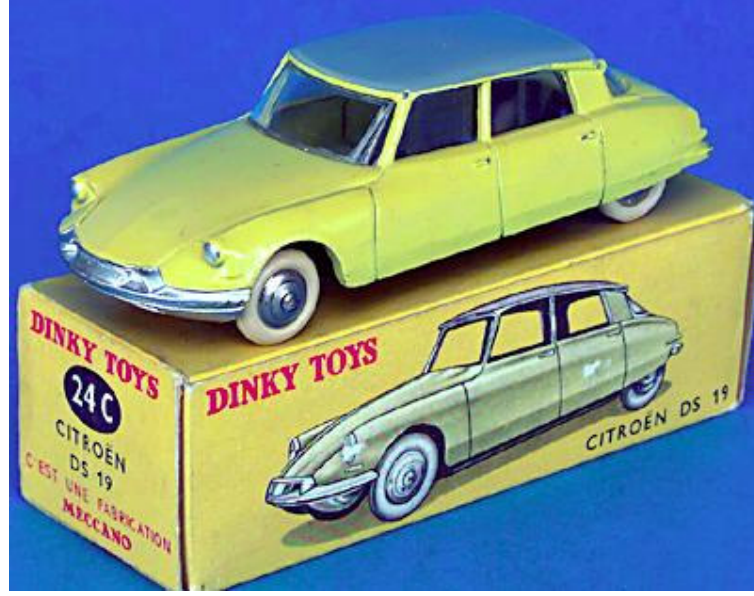
Wikipedia (2006)'da belirtildiğine göre İngiltere model oyuncakın doğduğu ülke olup, minyatür arabalar, askerler ve diğer figürleri üretmede öncü olmuş, oyuncak tren yapımında da birçok firmasıyla başı çekmiştir. 1930'lu yıllarda oyuncak bulmak güçleştiğinden annelerin evde yaptığı örgü oyuncaklar yaygınlaşmış, 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. Gerçekçiliğin egemen olduğu Action Man (Resim 4.17.), Cindy Bebek gibi modern oyuncaklar yarının müze parçaları olarak vitrinlerde yerini almıştır (Onur, 2002, s. 45).



**Resim 4.17.** 'Action Man' oyuncakları ([www.grindelsneak.de/fotos/action-man.jpg](http://www.grindelsneak.de/fotos/action-man.jpg))

Endüstriyelleşme sürecinde standardizasyonun temellerini atan ve 'Amerikan Sistemi'nin gelişmesine zemin hazırlayan Fransa ise otomat oyuncaklarıyla özellikle çiçek satıcıları ya da müzik aleti çalan müzisyenler gibi çok işlevli insan figürleriyle, teneke otomobiller, savaş topları, trenler, buharlı makineler, lokomotifler, gemiler, daha sonra elektrikli trenler, demiryolları, garlar, saat mekanizmalı otomobil ve hayvanlar, yürüyen bebekleriyle oyuncak üretiminde önde gelenlerden olmuştur (Onur, 2002, s.48). Fransız firması Citroen (Resim 4.18.), gerçek arabaların tüm ayrıntılarını taşıyan modellerinin yapıldığı oyuncak bölümüyle dünyaca ün kazanmış, reklama önem vererek çocukların küçük yaşta Citroen'i bilmeleri için uğraşmış, oyuncağın ideolojik boyutuyla ilgili çalışmalar yapmıştır (Onur, 2002, s. 48).





**Resim 4.18.** Citroen DS 19 model (<http://vectis.co.uk/images/vectis/180401/533.jpg>)

Yukarıda, endüstriyelleşme sürecinde seri üretilmeye başlanan oyuncaklar gözden geçirilirken, ilk olarak tasarlanmış, teknoloji ve fikir bakımından öncü olan oyuncaklar ve bu oyuncakların ilk ortaya çıktığı ülkelerin sektördeki gelişmelere katkıları değerlendirilmiştir. Bu teknolojik değişimin sebebi olan endüstriyel devrimin toplumsal etkilerinden hareketle çocuk kavramının ve buna paralel olarak oyun ve oyuncak anlayışlarının değişimine izleyen bölümde değinilmektedir.

#### **4.2.1. Oyuncak ve Çocukluk Kavramlarının Değişimi**

Oyuncaklar, bir toplumun, yaşam gereksinimlerinden biri olan oyuna ve tam tersi olarak görülen iş kavramına bakışını dile getirmektedir. Bütün toplumların oyuncuğunun olmuş olması -insanın objelerle ilişki içinde bulunup, objeleri dahil ederek yaptıkları ilgili faaliyetlerin; faaliyetin biçimine göre bir bebek ya da top-oyunun yaşamdaki temel ihtiyaçlardan birisi olduğunu doğrular (Jackson, 2001). Jackson (2001), oyuncuğun insan hayatındaki önemini şöyle vurgulamıştır:

Bizi oyuncaktan daha iyi anlatan birşey yoktur; kim olduğumuzu, değerlerimizi, eğlencelerimizi, eğilimlerimizi, gelişmelerimizi, geliştirdiklerimizi, geliştirmek istediklerimizi, gerçeklerimizi, gerçek olmasını istediklerimizi en iyi oyuncaklar özetler (Jackson, 2001).

16. yüzyıl sonlarına doğru çocukların oyun nesnelere, saçmalık, yanlış, şehvet gibi anlamları olan, 'oyuncak' kelimesi ile adlandırılmaya başlanmıştır (Gorman,1985). Dr. Johnson, sözlüğünde oyuncak sözcüğünün karşılığını 'önemsiz, değersiz, çüzi mal; gösterişli fakat kullanışsız şey; oyun aracı' olarak yazmıştır (Brewer, 1980). Bu tanımlamalarda çocukla ilgili hiçbir bahis yoktur. 18. yüzyıldan önce Avrupa ve Amerika'da oyuncak üreticisi ve oyuncak dükkanı görülmemiş, çocuk için yazılmış bir kitaba ya da kültürün çocuğa özellikle ayrılmış herhangi bir dalına tanık olunmamıştır. O dönemde çocuk, genç, yaşlı herkes için satılan ucuz, süs eşyası, biblo, yüzük, kolye, toka, firkete ve benzeri nesnelere oyuncak denirken, bu gibi eşyaları satan seyyar satıcılara 'oyuncakçı' anlamında 'toyman' denmiştir (Sutton-Smith, 1971). Brewer (1980)'a göre bu bilinenler 'oyuncak'a kadar çocuğun oynayacak birşeyi olmadığı anlamına gelmemiştir. Aksine tek bir kelimenin altına sığdırılamayacak kadar sınırsız, paylaşılabilen herşey, doğadaki her oluşum, var olan tüm nesnelere, hayal gücünün büründürebildiği herşeyin çocuğun oyun dünyasında oyuncak olarak yeniden biçimlendiği söylenmiştir. Gorman (1985) 'a göre 19. yüzyıl sonlarında Amerika'da 'oyuncak' neredeyse hepsi evde, genellikle ahşaptan ve az sayıda yapılan, çocukların günlük -toprak, ahır, ev- işlerinden oynamaya az zaman bulabildikleri şeyler olarak yeni anlamını bulmuştur.

Jackson (2001), endüstriyel çağın başlamasıyla 'oyuncaklar'ın seri üretilen, her gelir grubunun alabileceği nesnelere haline geldiğini, çocuğun o dönemde 'küçük yetişkin'den 'çocuk'luğa geçtiğini belirtmiştir. Jackson (2001)'e göre o dönemde çocuklar, ruhlarıyla yetişkinlerden farklı addedilmeye başlanmış, çocukluk, kitapları, oyunları ve kıyafetleri ile karakterize edilerek gelişim süreci tanımlanmaya başlandıkça özel bakım, koruma, yetiştirme, besleme gibi konuların dikkate alınması gerektiği düşünülmeye başlanmıştır. Çocuğun 'oyun hakları' aynı dönemde yasal olarak tanımlanmıştır. Thrift (2003) 'e göre İkinci Dünya Savaşı sonrası nüfus patlaması, şovlarıyla çocukları çeken televizyonun Amerikan

evlerinde baş köşede olması, televizyon reklamlarının çocuk merkezli aileye yönelik oluşu, çocukla ilgili bu yeni yaklaşımların oluşmasını tetikleyici faktörler olmuştur. Onur (2005), modern çocukluk kavramının gelişmesine ilişkin düşüncelerini şöyle belirtmiştir:

“Çocuğun doğanın bir ürünü, buna karşılık çocukluğun toplumsal bir yaratı olduğu görüşü artık klasikleşmiş bir görüştür. Batı dünyasında çocukluğun yetişkinlikten farklı olduğu anlayışı on yedinci yüzyılda ortaya çıkmış ve modernleşme süreci içinde gelişmiştir. Aile kendine özgü çocuk yetiştirme uygulamalarıyla modern çocukluk kavramının gelişmesine aracılık etmiştir” (Onur, 2005, s. 527).

Sardar (1998), bu gelişmelere bağlı olarak tüketim kavramının, oyuncuğun öncelikli içeriği haline gelmeye başladığını, modern oyuncakların yarımının hızlı alıcılarını yetiştirmeyi hedeflediğini ileri sürmüştür. Bunun için de ailenin alıcı olması gerekliliğini savunmuştur. Bu durum Thedinger (2004)’e göre şu şekilde gerçekleşmiştir: Nüfus istatistikleri (demographic trends), ailelerin küçülmeye, insanların daha az sayıda çocuk sahibi olmaya başladıklarını, buna bağlı olarak her bir çocuk için daha çok para harcadıklarını gözler önüne sermektedir. Aile bireylerinin, çocuğa en iyi eğitim ortamı ve yetişme koşullarını sağlayana kadar çalışıp birikim yapmaları, çocuk sahibi olduktan sonra gelirlerini çocuk için harcamaları; diğer yandan boşanma oranının her iki aile ferдинin ekonomik özgürlüğe sahip olmaya başlamasına bağlı olarak artmasıyla çocukların iki aileli olması, sahip oldukları tüketim nesnelere ve oyuncakların sayısının fazlalığının sebeplerini ortaya koymaktadır. Thedinger (2004), çocukların ve ebeveynlerin dışında oyuncak pazarına bir üçüncü etkenin de büyükbaba ve büyükanneler olduğunu ileri sürerek modern dünyanın sağlıklı, uzun yaşam kaygısı ile büyükanne ve büyükbabaların torunlarını düşünmek için fazlasıyla zaman kazanmalarının çocukların sahip olma eylemlerini arttıran etkenlerden olduğunu saptamıştır.

Yukarıda belirtildiği gibi çocukluk anlayışı değişmeye başlamış; ulusların ekonomik üstünlük sağlamak için rekabet etmeleri, bir ülkenin ekonomisini düzeltmenin yolunun nesillerin eğitiminden geçtiği fikri ve çocukların gelecek nesil olduğunun farkedilmesi çocuklara daha çok değer verilmesine yol açmıştır.

Çocuğun gelişiminde oyuncuğa büyük roller yüklenmeye başlanmış, ideolojik ve pratik çeşitli sorular sorulurken, oyuncuğun faydası, işlevi, çocuğa vereceği mesaj, içereceği öykü sorgulanmıştır. Dinamik, teknolojisi devamlı gelişen, kariyerist, tüketici kitle kültürünün değerlerini ve eğilimlerini nasıl yansıtacağı ve etkileyeceği düşünölmeye başlanmış, popüler kültürün diğere ürünleri gibi oyuncaklar da kontrol, güç, iktidar, sosyal roller, tüketim gibi çağın kavramlarıyla ilgili tartışmaları kapsamıştır. Tezin ilerleyen bölümünde bu konuya değinilmektedir.

### **4.3. Savaş Sonrası Dönem**

#### **4.3.1. Eğitsel ve yaratıcı oyuncak kavramları**

II. Dünya Savaşı sonrası doğum oranlarının artması ve çocuk patlaması toplumlarda yeni yönelimler oluşturmuştur. Çocuk yetiştirme, kitapları yazılmaya başlanan, özel bir takım uygulamalar gerektiren ve ailelerin odak noktası haline gelen önemli bir kavram olmuştur (Jackson, 2001, s.139). Çocukların iyi eğitimli, başarılı olmaları için eşi görölmemiş harcamalar yapılırken, bu konuya olan duyarlılığı fark eden üreticiler boş durmamıştır. En önemli gelişmeler de çocuk dünyasının en hayati malzemeleri olan oyun gereçleri ve oyuncaklar üzerine olmuştur (Sutton-Smith, 1970). Bu belirtilenlerin sonucu olarak oyuncak üreticileri, savaş sonrası ailelerinin yeni doğmuş bebekleri konusundaki kaygılarını fırsat bilip, ‘eğitsel ve yaratıcı oyuncaklar’ adıyla yeni tasarım ürünlerini, eğitimin temel gereçleri olarak pazarlamaya başlamışlardır.

##### **4.3.1.1 Eğitsel oyuncak**

İnsanın doğumundan, yetişkin olana kadar geçirdiği zamanın yani bebeklik ve çocukluk döneminin hayata hazırlık dönemi olduğundan hareketle bu sürecin tamamının eğitim ve öğretimle geçtiği söylenebilmektedir. Yetişmekte olan çocuk

gördüğü, eline aldığı her nesneden, etrafında olan her olaydan bir şeyler öğrenmekte, bu öğrenim süreci çoğunlukla oyun yardımıyla gerçekleşirken oyunlarda kullanılan nesnelere ve oyuncaklar da sürecin önemli bir parçasını oluşturmaktadır (Newson, 1979, s. 13). Bu konuya, Eski Roma'da çocukların ok ve yayla; çiftlik gereçleri ve silahlarla; bebek ve mutfak gereçleriyle oynamasının yaşadıkları dönemin sosyal rollerine hazırlanmalarını sağlaması örnek olarak verilebilmektedir (Ellis, 1973, s.31).

Zaman içinde oyuncanın, eğitim sürecindeki rolü devam ederken, taşıdığı anlamlar ve yüklendiği görevler değişime uğramıştır. 17. yüzyılda oyuncaklar önemsiz nesnelereken İngiliz filozof John Locke'un, oyun ve oyuncanın çocuğun eğitiminde kullanılabileceğini ileri sürmesi, oyuncanın farklı bir yaklaşımla değerlendirilmesine yol açmıştır (Brewer, 1980, s.36). Brewer (1980)'a göre oyuncanın çocuğa bir şeyler öğretmesi gerektiğini savunan Locke ürettiği harf bloklarıyla (Resim 4.19.) sadece çocuğun alfabe öğrenmesini değil aynı zamanda ortaya çıkan burjuva sınıfı ailelerin çocuklarının iç mekanlarda oynamasını hedeflemiştir. Böylece ev içinde oynayan –sokakta oynaması uygunsuz bulunan– çocuğunu ailesi izleyebilecek, iyi eğitilmiş olması için müdahale edebilecektir. Aile bireylerinin olmadığı durumlarda da çocuk kendi başına hareket etmeyip dadı ya da bakıcı eşliğinde oynayacaktır. Alfabe blokları erkek çocukları için; Nüremberg kabin evleri, evi çekip çevirmeyi öğrensinler diye küçük hanım efendiler için düşünülmüştür (Gorman,1985).



**Resim 4.19.** John Locke'un Alfabe Öğretme Amaçlı Ahşap Blokları  
(<http://www.strongmuseum.org>)

18. yüzyıl sonlarına doğru tarih, coğrafya, astronomi öğreten kartlar üretilmiş, eğlenceli ve zevkli ‘eğitici gereçler’, ‘geliştirici oyuncaklar’ olarak pazarlanmıştır. 1760’da yap-boz ortaya çıkmış ve öğretmek amaçlı kullanılmıştır (Walsh, 2005). 19. yüzyılda oyuncuğun eğitimdeki önemi azalmaya başlamış, çocuğun birey olarak kabul edilmeye başlanmasıyla oyuncaklar kişisel gelişim sağlayan, çocuğun ruhuyla bütünleşen, çocuğun kendi şahsına ait eşyaları olarak ifade edilmiştir. Varney (1999)’nin belirttiğine göre 1960lar’a gelindiğinde oyuncaklar eğitici ve çocuğun zihinsel gelişimini destekleyici, tek amaçlı olmayan birden fazla anlama gelebilen niteliğiyle çocuğun hayal dünyasını serbest bırakan nesnelere haline gelmiştir. 1960lardan, 70 ve 80lere doğru gelindiğinde ‘eğitsel oyuncak’ aileler, okul öncesi öğretmenler ve buna paralel olarak oyuncak üreticilerinin değer verdikleri bir kavram olmuştur. 20. yüzyılın oyuncak üreticileri 200 yıl önceki öncüleri gibi eğitsel oyuncakların ateşli savunucuları olmuş, bu tür oyuncakların, çocuğun öğrenim becerilerini arttıracak gibi zekasını geliştireceğini de savunmuşlardır (Resim 4.20.) (Gorman,1985). Ailelerin, çocuklarının okul yaşamına en iyi şekilde hazırlanmalarını istemeleri, okul öncesi öğretmenlerin oyuncakları ders aracı olarak kullanmak istemeleri eğitsel oyuncak satışlarını destekleyen etkenler olmuştur. Bir grup oyuncuğun eğitsel olarak sınıflandırılması geride kalan oyuncakların önemsiz, eğlencelik nesnelere olarak görülmesine ve reddedilmesine sebep olmuştur (Almqvist, Goldstein,1994 içinde, s.50).



**Resim 4.20.** Harf küpleri (Duygu Ak arşiv-2005)

Okul öncesi eğitimde genellikle eğitsel oyuncak olarak kâğıt, kalem, kil, pastel, oyun hamuru ve benzeri el işi malzemeleri kullanılmakta buna ek olarak trafik, çiftlik, hastane, meslek oyuncakları oynanmaktadır (Resim 4.21.). Almqvist (1994)'e göre bu oyuncaklar öğretmenlerin yalnızca oyuncak seçeneklerini değil aynı zamanda oyun seçeneklerini de gözler önüne sermektedir. Öğretmenler, bir işe yoğunlaşmış çocuklardan oluşan sessiz bir sınıf istedikleri için tercihleri bu yönde olmaktadır. Bu durum okul öncesi öğretmenlerinin neredeyse tamamının kadın olması, erkek çocuklarının hoyrat gürültülü oyunlarından rahatsızlık duymaları sebebiyle oluşmaktadır.



**Resim 4.21.** Oyuncak çiftlik (<http://www.wildapples.com/images/HArk.jpg>)

Oyuncak oynandığı zaman kendi anlamını bulduğundan oyuncağın eğitsel olması ona çocuk için artı değer katmamaktadır (Cohen, 1993, s.56). Newson (1979)'a göre oyuncak çocuğun ilgisini çekmiyor, eğlendirmiyor, başka şeylere yöneliyorsa o oyuncak işlevsizdir. Yapılan araştırmalar ve oyuncaklar üzerine sunulan raporlara göre 'eğitsel' olarak adlandırılan oyuncakların eğitici rolünün diğer oyuncaklardan daha fazla olmadığı, bir oyuncağın eğitici rolünün oynayan çocuğun zihinsel gelişim düzeyine bağlı olarak değiştiği belirtilmektedir. Bir oyuncağın eğitici ve öğretici olması için 'eğitsel' özellik taşımasına gerek olmadığı, her oyuncağın öğrenmeye teşvik edici bir tarafı olduğu savunulmaktadır (Almqvist, Goldstein, 1994 içinde, s.53). Çocuk, ne öğrenmek istiyorsa oyuncağı o konuda öğrenme aracı olarak kullanabilmekte, oyuncaktan ya da oyuncak aracılığıyla ne öğreneceğini kendi hissetmekte ve bulmaktadır. Almqvist (1994), ayı, Barbie, Ninja Kaplumbağalar, Robot gibi 'eğitsel oyuncak' başlığı altında olmayan oyuncakların da çocuk için eğitici yönleri olduğunu savunmuş, çocuğun Ninja Kaplumbağalar'dan aile yapısına ilişkin (büyükbaba-büyükanne-amca-kuzen) bilgiler edinebileceği gibi Barbie'nin elbiselerinden dikiş mantığını, oyuncak robot sayesinde merak saldıği uzay kitaplarından öğrenmek istediği birçok şeyi öğrenebileceğini belirtmiştir.



Eğitici ve yaratıcı oyuncak kavramlarının, insan niteliklerini cansız nesnelere mâl etmekten doğmuş kavramlar olarak niteleyen Almqvist (1994) bu konuda şu görüşlerini eklemiştir:

“Bir nesne tek başına öğretici, eğitici ya da durduğu yerde yaratıcılığı geliştirici olamaz. Çocuklar da oynarken eğitim kaygısı gütmmez, sadece oynarlar. Eğitsel yöntem olarak oyun, öğretilecek konulara göre kurgulanıp uygulanırken oyunun tüm zamana yayılması, özgür ve kendiliğinden olmaması oyunsal karakterini yitirmesine sebep olmaktadır. Aynı sorun günlük oyun aktivitelerinin belirli saat aralıklarında yapılmasında da görülmektedir” (Almqvist, Goldstein, 1994 içinde, s.50).

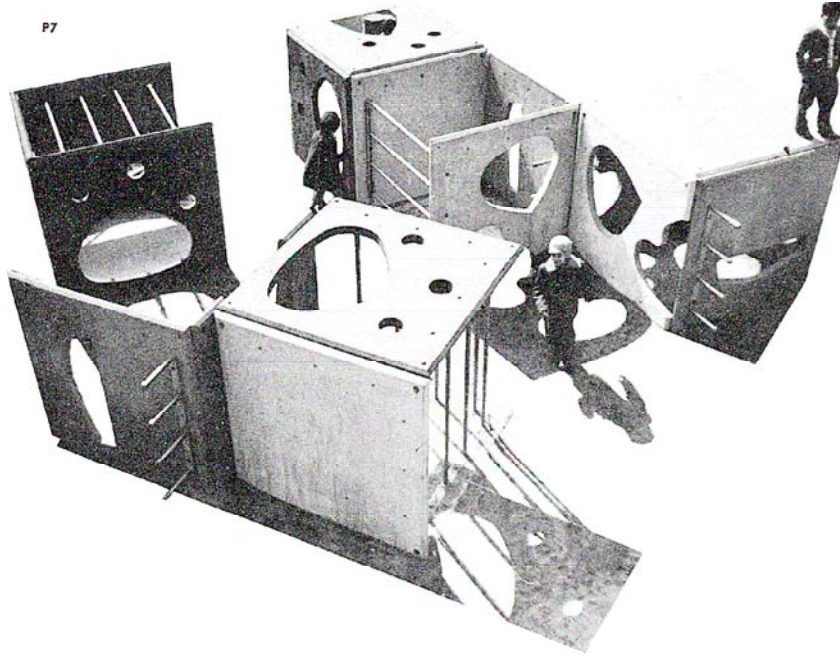
Oyuncakların eğitici rolü tartışılırken, oyuncak çeşitlerinin hangi alanlarda daha çok eğitici olduklarının çocukların cinsiyetlerine göre de değiştiği gözlenmiştir (Varney, 1999, s.22). Cohen (1993), erkek çocuklarının oyunlarında daha dışa dönük karakter sergileyip bilimsel konulara, uzaya, heyecanlı serüvenlere, yaratıklara ilgi duyduğunu; kız çocuklarının barışçı ve evcimen bir karakter sergileyip bebek, ev gereçleri, doktor ve dikiş araçları gibi oyuncaklarla, şarkılar söyleyerek oynadıklarını belirtmiştir. Psikanalist Erik Erikson (1950) bu konuda çalışmalar yapmış, farklı cinsiyetlerde çocuklara aynı oyuncakları verip gözlemlemiştir. Örneğin; herhangi bir cinsiyetin izlerini taşımayan lego oyuncaklarıyla bu deneyi yaptığında erkek çocuklarının roket gibi uzun, dev biçimler yapmaya, kız çocuklarının ev gibi kapalı hacimler oluşturmaya başladığını; oyunlarda erkek çocuklarının daha hoyrat ve saldırgan buna karşın kız çocuklarının daha sakin ve konuşkan bir tutum sergiledikleri; bunun da erkek ve dişinin biyolojik farklılıklarından ileri geldiğini öne sürmüştür (Cohen, 1993, s.60).

#### **4.3.1.2. Yaratıcı oyuncak**

Fiziksel becerileri, düşünsel yetileri geliştirmesi; okul öncesinde ve okul süresince çocuğun eğitim ve öğretimine katkıda bulunması amaçlı üretilen ve pazarlanan eğitsel oyuncaklar eğitimle ilgili düşüncelerin değişmesine sebep

olmuştur (Gorman, 1985). Savaş sonrası Amerika'sı ulusal görüntüsünü değiştirmek ve bozulan sosyal yapısını telafi etmek için yetişmekte olan yeni neslin atik, farklılık yaratan, yenilikçi ve rekabetçi olmasını gerekli görmüştür. Burjuva sınıfının 'eğitsel' oyuncaklarla yetiştirdiği burjuva çocuklar savaş sonrasında yetişkinleri olarak sosyal yenilenmenin yolunun 'yaratıcı' çocuklar yetiştirmekten geçtiğini düşünmüşlerdir (Ogata, 2005). Bunun sonucu olarak birçok 'eğitsel' oyuncak eğitici olma özelliğinin yanında buluşa teşvik edici olma özelliği taşıdığından yeni 'yaratıcı oyuncak' tanımını kazanmıştır (Varney,1999, s.22).

'Yaratıcılık', meydana getirmek, oluşturmak, ortaya çıkarmak, yapmak anlamlarına gelen, 'yaratmak' kelimesinden türemiştir. II.Dünya Savaşı sonrası yıllarının simgesi ve ayırt edici özelliği olan 'yaratma' ve 'yaratıcılık' kavramları sadece oyuncak endüstrisinin yapısında değil psikoloji, eğitim, sanat gibi alanların araştırmalarında da önem taşımıştır. 19. yüzyıl eğitim kuramlarının amacı yaratıcılığı geliştirmek olmuştur (Sardar, 1998). Oyuncak üreticileri, mimarlar ve tasarımcılar çocukların hayal gücü ve yaratıcılığının özel tasarlanmış nesnelere yoluyla gelişeceğini vaat etmişlerdir. Ogata (2005) 'nın belirttiğine göre üretici tarafından kurgulanmayıp çocuğun hayal dünyasına bırakıldığı oyunların; açık uçlu olan, yapı-kurgu oyuncakları, el işi gereçleri, takmalı sökmeli setler, geometrik biçimler ve düzlemler, tanımsız nesnelere gibi gereçleri 'yaratıcı oyuncak' adı altında toplanmıştır (Resim 4.22.).



**Resim 4.22.** 1953-54, Virginia Dortch Dorazio tasarımı 'Fantastic Village' (Ogata, 2005)

Almqvist (1994) 'e göre oyuncakların taşıdığı cinsiyet rollerinin 70'lerde çokça tartışılmaya başlanması da yaratıcı oyuncakların yaygınlaşmasını desteklemiştir. Oyuncak endüstrisinin cinsiyet ayrımını desteklediğini, basmakalıp cinsiyet rollerini çocukluktan başlayarak aşılana çalışıldığını ileri süren feminist hareket: 'Oyuncaklar, iki cinsin de oynayabileceği (unisex), bir cinsin diğerinin üzerine çıkamayacağı nitelikte olmalıdır' demiştir. Her çocuğun oynayabileceği atıklar, kutular, çamur, kâğıt, kumaş gibi biçimlenmemiş 'yaratıcı oyuncak' terimi altında sınıflandırılmış nesnelere, arkasında eşitlik mantığını barındıran ve feminist görüşü destekleyen oyuncaklar olmuştur (Resim 4.23.).



**Resim 4.23.** 1952 Charles ve Ray Eames tasarımı ‘The Little Toy’ (Ogata, 2005)

Almqvist (1994), oyuncakları hayal gücünü harekete geçirmeleri bakımından iki sınıfa ayırmıştır: Tanımsız nesnelere oluşan ‘düşük gerçeklik oyuncakları’; gerçek nesnelere minyatür kopyaları olan ‘yüksek gerçeklik oyuncakları’. Birincisi gerçek hayattan kesitler taşımayan nesnelere ikincisi var olan tanımlı nesnelere temsil eden, sadece tek yönlü oynanabilen oyuncaklar olup hayal gücünü sınırlandırdığı ileri sürülmektedir. Gerçekçi oyuncaklarla büyüklerin gündelik hayatları taklit edilmekte, bu modern elektronik oyuncaklarla; ağlayan, yürüyen bebek, akülü araba, çalışan trenle daha da kolay hale gelmektedir. Buradan ‘yaratıcı oyuncak’ tanımı, ‘bir şeyi temsil edebilecek kadar biçimlendirilebilen nesne’ olarak yapılmıştır (Almqvist, Goldstein, 1994 içinde, s.62).

Almqvist (1994), gerçeklik seviyesi yüksek oyuncaklarla ilgili görüşünü şöyle belirtmiştir:

“Yetişkin gözünden bir oyuncakın gerçekçi olduğu ileri sürülürken asıl soru çocuğun nasıl algıladığı olmalıdır. Oyuncakın işlevi olduğu gibi simgelediği şeyler de vardır. İşlevi ve simgeleştirdikleri karıştırıldığı zaman oyuncakın büyümesini anlamak zorlaşır. Bu iki kavramı karıştırmamak için bir akıl gözlüğü bir de oyuncak gözlüğü takmak gerekir. Akıl gözlüğü taktığımızda yetişkin

gözünden bakar oyuncuğun sihrini göremeyiz, oyuncak gözlüğünü taktığımızda oyuncuğu çocuğun gözünden görebiliriz.” (Goldstein, 1994 içinde, s.64).

Örnek olarak yetişkinlerin şiddet içeren bakışlarıyla, acayip görünümlü, tehditkâr ifadeli buldukları, insan-hayvan karışımı Mutant Ninja Kaplumbağası, şapkadan paraşütüyle lavabodaki denize atarken yaralanabilir, sakızla omzu sargıya alınabilir. İnsan-hayvan karışımı bir yaratık olması, her iki canlının özelliklerini oyunda göstermesini ve oyunun sihrini oluşturmasını sağlayabilir.

Çocuğun hayal dünyasının geniş olması her çocuğun aynı derecede hayal gücünü kullanabilmesi anlamına gelmemektedir (Ogata, 2005). Bazı çocuklar daha kolay ‘-miş gibi’ yaparken bazıları bunu yapmakta zorlanmaktadır. Bu farklılık yüksek ve düşük gerçeklik oyuncaklarına ilgi gösteren iki farklı grup ortaya çıkarır: ‘Yüksek hayal gücü’ ve ‘düşük hayal gücü’ olan çocuklar. Burada ‘düşük gerçeklik oyuncakları’, yüksek hayal gücü olan çocuklar tarafından tercih edilmekte, oyunlar düş oyunlarından çok yapı-inşa, kurgu oyunları halini almakta; ‘yüksek gerçeklik oyuncakları’, düşük hayal gücü olan çocuklar tarafından tercih edilmekte, oyunlar daha çok düş ve hayal oyunları biçiminde gerçekleşmektedir (Almqvist, Goldstein, 1994 içinde, s.66)..

Yukarıda belirtilen oyuncak tanımlarından ve sektörün öne çıkardığı özellikler göz önünde tutularak her ne kadar çocuk için en doğru oyuncak, en geliştirici oyun bulunmaya çalışılsa da en iyi oyun, çocuğun tercih ettiği; en iyi oyuncak da çocuğun zevk aldığıdır. Çocuk oynarken düşünce sistemini ya da yaratıcılığını geliştirmek amaçlı oynamamaktadır. Bu sürecin kendiliğinden oluştuğu söylenebilmektedir.

#### **4.4. Yirmibirinci Yüzyılda Oyuncak**

Yirmibirinci yüzyılda kelimeler yetişkinlerin dilini oluştururken, oyuncaklar çocukların dilini oluşturmuştur. Çocuklar oyuncaklar aracılığıyla kendilerini ifade etmekte, kimliklerini oluşturmakta, gelecekteki rollerini

belirtmektedirler (Jackson, 2001, s.143). Çoğu oyuncak hala taklit ederek, bir role bürünülerek oynanmakta, genelde cinsiyet üzerine olmakla birlikte, toplumdaki rollerin çocuk tarafından prova edilerek ve denenerek çocuğun güven kazanması amaçlanmaktadır. Oyuncak araba ve taşıtların, küçük askerlerin, ordu figürlerinin idaresi; bebeklerin giydirilip farklı maceralar içinde canlandırılması; farklı yüz ifadelerinin oluşturulduğu oyuncakların oynanması gibi örneklerde çocuklar oyun çevrelerinin ve ilişki kurdukları ortamın kontrolünü, oyuncakların, kendi öykülerini kurgulamaya izin vermesi sayesinde sağlamıştır (Newson, 1979, s.20). Ioane ve Robert Opie bu konudaki görüşlerini şu şekilde belirtmişlerdir:

“Şu bilinen bir gerçektir ki; çocukların ahşap bloklarla, model askerlerle, oyuncak arabalarla, gemilerle, çiftliklerle ve tren yollarıyla buldukları mekana dağılmış bir şekilde oynarken zevk almaları tamamıyla kendilerine ait kendi kontrollerinde bir dünya yarattıkları içindir. Oyun kurgusu içindeki olayların gidişatına, ne zaman, nasıl olacağına kendileri karar verirler. Oyunun senaryosunu, gerçekleştiği coğrafyayı kâğıt, karton, mukavva, yastık gibi gereçlerle canlandırabilmekte, eğer oyunda oluşturdukları dünya gerçek dünyaya benziyorsa gerçekçi olayları ve kararları oynadıkları gerçekçi oyuncaklarla organize etmektedirler: Aileyi trene bindirip çiftlikten kasabaya götürmek, arabaları çarpıştırıp oluşturduğu hastane ortamına yaralıları sevk etmek, kamp kurmak, orduları savaştırmak, ev ya da köprü kurup doğal afetle yıkıp ortadan kaldırmak...gibi ” (Jackson, 2001 içinde, s.144).

Bugün, çocuklara yaşadıkları ortamın denetimini, sorumluluklarını öğreten oyuncakların varlığının devam etmesine karşın, yaşça daha büyük ve hatta erişkin kişilerin farklı oyun türlerine olan eğilimlerinin gün geçtikçe arttığı görülmektedir (Varney, 1999, s.24). Son yıllarda oyuncakçılarının satışları azalmış, insanlar oyuncak mağazalarının yerine bilgisayar mağazalarına yönelmeye başlamışlardır. Dijital gereçler çocukların oyuncak ve televizyon başında geçirdikleri zamanı azaltmış, ‘modern oyun’ kavramının dayanak noktasını oluşturmuştur (Thrift, 2003, s.394). Bilgisayar ve video oyunlarında diğer oyunlarda var olan denetim elemanı ortadan kalkmış, sanal gerçeklikte oyuncular hikâyeyi belirleyen yazılımlar tarafından yönetilmeye başlanmıştır. Her ne kadar oyunlar oyuncuların yaptığı seçimlere göre gelişse de oyuncu hiçbir zaman oyuna hakim olamamaktadır (Jackson, 2001, s.144).

Jackson (2001)'a göre geleneksel oyunlarda çocuklar, kendi kaderlerinin belirleyicisi olarak hayattaki konumlarını idare etmeyi öğrenirken dijital oyun hayatın tesadüfi olduğu hissini yaratmaktadır. Barbi, asker ya da kovboylarla oynarken olduğu gibi 'Mortal Kombat' oynarken sonuç kontrol edilemez. Jackson (2001) oyunlardaki bu değişimi: Kontrol, idare ve buluştan, uyumlanmaya (adaptasyon) geçiş olarak nitelemektedir. Endüstriyel çağda geliştirilen oyuncaklar hakimiyet, kontrol, idare etme ve yaratıcılık kavramlarını içerirken; 21. yüzyıl, bilgi çağında geliştirilen elektronik ve dijital oyuncaklar uyumlanmayı öğretmektedir.

Sanal gerçeklik yeni bir zaman kavramı öngörmekte, her şeyin hızlandığını, değişimin hızlandığını göstermektedir (Thrift, 2003, s.395). Çoğu hayatta kalmayı gerektiren popüler bilgisayar oyunlarında, oyuncu hikayenin önüne çıkardığı sorunları anında çözmezse 'can' kaybetmektedir. Bu da hem hızlı oynamayı hem de çok çabuk uyum sağlamayı gerektirmektedir. 19. ve 20. yüzyıllar kontrol çağyken 21. yüzyıl kontrolünü kaybetmiş oyuncudan daha hızlı olan bilgisayarların çağı olmaktadır (Jessen, 1999).

Teknolojik gelişmeler bilginin kolay erişilebilirliğini sağlamıştır (Jessen, 1999). Jackson (2001)'a göre bilginin kolay erişilebilirliği, elde edilen bilginin büyüklüğü ve fazlalığı toplumda farklı bir uyumlanma gerektirmiştir: Biriktirme, sıraya koyma ve düzenleme yetisi. Bu düşünce biçiminin en önemli göstergesi bugünün çocukları arasındaki oyuncak biriktirme eğilimidir. Okul çağındaki çocuklar hangi 'Pokemon' kartının daha değerli ve az bulunur olduğunu bilmekte, oyundaki statüsünü kartına göre belirlemektedir. 'Barbi' nin sınırlı üretilmiş bir takım nesnelere sahip olmak için çaba gösterilmektedir (Resim 4.24.-25.-26.). Bunlar, modern çağın bir başka yansıması olup insanların biriktirdikleri, kümelenendirip, düzenledikleri nesnelere kimliklerini ifade ettikleri ve uyumlandıkları davranışlar olmuştur (Jackson, 2001, s.144).



Resim 4.24.-4.25. 1960lar'da 'Barbie Bebek' (Duygu Ak arşiv-2005)



Resim 4.26. 2000ler'de 'Barbie Bebek' (www.maxpezzalinetwork.com)



Yukarıda da belirtildiği gibi son yirmi yılda hızla gelişen bilgisayar teknolojisi ve bu gelişmelere eşlik eden dijital teknolojiler gündelik hayatın akışına, alışkanlıklara, sosyal ilişkilere ve bunlarla ilintili olarak hayatın içindeki bir takım nesnelere yansımıştır. Her şey hız kazanmış daha az zamanda daha çok şey yapabilmek önemli hale gelmiştir. Bu konuda, teknoloji her geçen gün insan hayatına bir yenilik daha eklemiş, gündelik işlerin hızlanması adına bir çok 'akıllı ürün' geliştirmiştir. Bugün hemen hemen bütün elektronik araçların dijital teknolojiye dayandığı gözlenmektedir. Dijital teknoloji, telefon, müzik dinleme aygıtları, fırın, buzdolabı, kol saati gibi her gün kullanılan ürünlerden; fotoğraf makinesi, tıbbî gereçler, yön bulma, görüntü kaydetme aygıtları gibi farklı amaçlı ürünlere kadar bir çok sektörde kullanılmaktadır. Yemeği pişirdiği zaman kendini kapatan fırın, yüksek irtifada uyarı veren saat, hatırlatma yapan telefon gibi bir çok eylemi insanın yerine gerçekleştiren 'akıllı ürünler' bu teknolojilerin sonucu olarak ortaya çıkmış ürünlerdir. Bu gelişmelerin oyun ve oyuncak dünyasına etkileri ilerleyen bölümde ele alınmıştır.

#### **4.4.1. Oyun, oyuncak ve bilgisayar teknolojisi**

Bilgisayarın her alanda varlık göstermeye başlaması yetişkin hayatının yanı sıra çocuk hayatını da etkilemiştir. Çocuğun gelişim sürecinde önemli yeri olan oyun ve oyuncak, 1970'lerden bugüne, ilk çıkan video oyunlarından beri değişmektedir (Martinez, 1998). Jessen (1999) 'a göre son otuz yıl içinde bilgisayar oyunlarının yaygınlaşması ve 'akıllı oyuncakların' sektöre girmesiyle çocukların oyun kültürü değişime uğramıştır.

Tapscott (1998), yeni büyümekte olan neslin, bilgisayarın hakim olduğu ve internetin yaygın kullanıldığı bir dünyaya doğması sebebiyle bu nesle ait çocukların ilgi alanlarının, oyun alışkanlıklarının, zevk aldıkları oyuncakların ve teknolojiye olan yaklaşımlarının önceki nesillere göre çok farklı olduğunu savunmuştur. Bu anlayış farkı bilgisayarın oyun kültüründeki yeri ve çocuk eğitimindeki önemi konusunda iki zıt grup oluşturmuştur. Bir grup, teknolojinin

ve bilgisayarın toplumun gelişiminde önemli, çocuk eğitimi için gerekli olduğunu savunurken diğer grup, çocuğun sosyal gelişiminde olumsuz etkileri olduğunu ileri sürmüştür (Tapscott, Jessen 1999 içinde).

Bilgisayar teknolojisinin gelişimine paralel olarak oyun sektörü de hızla ilerlemiştir. İlk olarak basit kurgusu olan, belirli hareketlerin tekrarından oluşan oyunlar yapılmış daha sonra karmaşık, çeşitli türde, farklı biçimlerde elemanları olan, hikaye ya da olaylar üzerine kurulu oyunlar geliştirilmiştir (Martinez,1998). 1994-95 yıllarında ilk olarak Danimarka’da ortaya çıkan daha sonra tüm dünyaya yayılan ‘internet kafe’ler bilgisayar oyunlarının daha da yaygınlaşmasına sebep olmuş, çocukların topluluk halinde bilgisayar oyunu oynamak için buldukları yeni mekanlar haline gelmiştir (Jessen, 1999). Ailelerin ‘internet kafeler’ le ilgili kötü izlenimleri ve bilgisayar oyunlarının bir süre sonra patolojik gereksinimler haline geldiğini ileri sürmelerine ek olarak Psikolog Steen Larsen (1997) şunları belirtmiştir:

“‘Internet kafe’de bir ya da iki saat oyun oynamak zararlı değildir. Fakat şu çizgi iyi çizilmelidir ki bu süre uzadığında oyundaki tekrar eden hareketler beynin hep aynı bölgelerinin çalışmasına, diğer bölgelerin işlevsiz kalması ve buna bağlı olarak da gelişmemesine sebep olmaktadır” (Jessen, 1999 içinde).

Jackson (2001) ‘a göre bu gelişmeler geleneksel oyun kültürünün kökten değişimine neden olmuştur. Kitle iletişim araçları (medya), çocukların kendi aralarındaki sosyal ilişkinin işlevini yerine getirmeye başlamış, çocukların oyun dünyasını –özgür zaman ve mekanlarını- ele geçirmiştir. Çocukların topluluk halinde oynadıkları, ‘-miş gibi’ yaptıkları oyunlar kendi hayal dünyalarının ürünü olmaktan çıkmış, televizyon film, dizi replikleri ve reklam sloganlarıyla bilgisayar oyunlarının senaryolarından oluşmaya başlamıştır. Barthes (1990) bu konudaki düşüncelerini şöyle belirtmiştir:

“Bu sadık ve karışık nesnelere evreni önünde çocuk hiçbir zaman yaratıcı olarak değil ancak mal sahibi ve kullanıcı olarak yer alabilir. Dünyayı icat etmez, kullanır. Kendisine serüvenden, şaşkınlıktan, sevinçten yoksun edimler hazırlanır. Onu yetişkin nedenselliğinin düzeneklerini bulmak durumunda bile olmayan, evine düşkün bir mal sahibi yaparlar. Her şeyin hazır olduğu, geriye araştırılacak

bir şeyin kalmadığı sadece kullanılacak durumlar yaratırlar. Bu nesnelere yaratıcı çocuklar değil, kullanıcı çocuklar yetiştirmek ister” (Barthes, 1990, s. 54).

Gaouette (1999)’ye göre bu değişim oyuncaklara da yansımıştır. Oyuncak üreticileri popüler oyunların, Amerikan filmlerinin, çizgi filmlerin ünlü karakterlerini hikâyeleriyle birlikte pazarlamaya başlamıştır. ‘Batman’, ‘Superman’, ‘He-man’, ‘Ninja Kaplumbağalar’ ile başlayan moda, bugün hâlâ ‘Sponge Bob’, ‘Pokemon’, ‘Winnie the Pooh’, ‘Ice Age’ oyuncakları ile devam etmektedir (Resim 4.27.-28.). Bunların yanı sıra bilgisayar teknolojisinin kullanıldığı ‘akıllı oyuncaklar’, çocukların dünyasına girmeye başlamış, yarının oyuncakları olarak adlandırılarak oyuncak tasarımcı ve üreticilerinin araştırma geliştirme alanlarını oluşturmuştur (Gaouette, 1999).



**Resim 4.27.** ‘SpongeBob’oyuncağı  
(www.happydogtoys.com/)

**Resim 4.28.** ‘Pokemon’ oyuncakları

Bilgisayar mikro devre (chip) ve algılayıcılarla (sensor) donanmış şarkı söyleyen, konuşan, dinleyen, uykusu geldiğinde belirten, yemek yedirilmesi gereken bir takım etkileşimli oyuncaklar üretilmiştir (Gaouette,1999). Bunlardan ilk ticari başarıyı yakalayan ‘Tamagotchi’ ler (Resim 4.29.) 1990’larda Japon Bandai firması tarafından üretilmiştir. Basit bir kol saati biçiminde olup küçük LCD ekran ve üç tane düğmeden oluşan sanal bebek ve hayvanlar, ilkel tepki verme zekasıyla beslenme, bakım, uyku ihtiyaçlarını dile getirmekte düğmelerine basılarak bu ihtiyaçları karşılanmakta ve büyütülmektedir (Thrift, 2003, s.397).

'Tamagotchi'lerden sonra gerçek bir buluş olan 'Furby' (Resim 4.30) geliştirilmiştir. 1998 yılında üretilen sanal elektronik hayvanın tasarımcıları dört yaş ve üzeri çocukları hedeflemiştir (Schilling, 1997, s.112).. Bir motor, çeşitli algılayıcılar, yazılım ve gövdeden oluşan 'Furby', çevresine duyarlı, aydınlık ve karanlığı ayırabilen, duyabilen, konuşabilen, yüz ifadesi olan, temel düzeydeki hafızasıyla öğrenebilen, kızılötesi sayesinde diğer 'Furby'lerle iletişim kurabilen, ihtiyaçlarını dile getiren, insanla makine arası, canlıyla cansız arası çocukta algı karışıklığına sebep olduğu tartışmaları yaratan, oyuncak sınıflandırma çalışmalarını altüst edip bambaşka bir sınıf oluşturan sanal hayvanlardır (Thrift, 2003, s.397).



**Resim 4.29.** 'Tamagotchi' sanal bebek  
(www.toysnjoys.com)



**Resim 4.30.** 'Furby'  
(www.sensoryinc.com)

'Furby'den sonra geliştirilen bir diğer 'akıllı oyuncak' örneği ise 'Tiger Toys' üretimi, 'Furby' ile benzer özellikler taşıyan 'Poochi'(Resim 4.31.) adlı robot köpek yavrusudur. Bir diğer etkileşimli, sanal oyuncak örneği birbiriyle iletişim kurabilen küçük oyuncaklar topluluğundan oluşan 'Chibibotto'lardır (Resim 4.33.). 'Tiger Toys' ve 'Bandai' tarafından 2002'de geliştirilen 4cm. boyunda farklı renklerde üretilen küçük karakterler, konuşmadan göz, kol hareketleri ve çıkardıkları seslerle kendilerini ifade etmekte, ilgi görmeyince uyumaktadır (<http://www.tigertoys.com/chibbi/index.html>). Benzer bir örnek de yapay zekalı 'My Real Baby' bebek robottur (Resim 4.32.) (Thrift, 2003, s398).



**Resim 4.31.** 'Poochi' köpek robot  
([www.net-people.co.jp/images/poochi.jpg](http://www.net-people.co.jp/images/poochi.jpg))



**Resim 4.32.** 'My Real Baby' bebek robot  
([vrlab.epfl.ch/.Site\\_2/Images/my\\_baby.gif](http://vrlab.epfl.ch/.Site_2/Images/my_baby.gif) myreal )



**Resim 4.33.** 2002 üretimi 'Chibibotto' sanal karakterler  
(<http://tinkerville.cutthatout.com/chibi/bandai2.jpg>)

‘Akıllı oyuncak’larla ilgili arařtırmacılar farklı grřler belirtmiřlerdir: Prof. Hawley, ailelerin ocuklarını yksek teknolojik geleceęe hazırlamaları gerektięini, bunun da oyundan bařladıęını belirterek teknolojinin oyuncaklara girmesinin řart olduęunu ileri srmektedir. Prof. Resnick’e gre eski oyuncaklar ve ęrenme biimleri artık geersiz olup oyun kpleri ve parmak boyları sınırlı olanaklar sunarken bilgisayar sonsuz bir renk, biim, l dnyası sunmaktadır Dr. Cerio ise teknolojik oyuncakların iřlevinin tek bir amaca ynelik oluřu ve bařka hibir dřnceye olanak vermeyiři konusunu dile getirmektedir. Bir yandan sanal oyuncakların ocuęa sorumluluk duygusunu ařıladıęı savunulurken buna karřılık, Jambor’a gre bu gibi oyuncaklarda ocuęun ęrenmesi gereken dil kullanma, problem zme, insanları anlama ve insanlara kendini anlatma, sosyalleřme gibi temel insani yetilerin gz ardı edilmiřtir (Gaouette, 1999 iinde).

Bugn teknolojik oyuncak retiminde nclk eden Japonya’nın oyuncak pazarında, en ok satılan ilk on oyuncuęın beřini ‘akıllı oyuncaklar’ın oluřturduęu belirtilmektedir. Teknolojisi ve sanayisiyle hep nde giden lkenin oyuncak sektr bugn dnyanın en popler oyuncaklarını retmektedir. Tketim ılgınlıęını destekleyen birok tartıřmalı oyuncuęın merkezi olan Japonya, ‘akıllı oyuncaklar’ın yanı sıra, ‘Pokemon’, ‘Playstation’ konsolu, ‘Transformers’, ‘Power Rangers’ gibi Amerika’ya ithal edilmiř ve tm dnyaya yayılmıř olan rneklerin yaratıcısı olmuřtur. 1960lar’dan bu yana Japon animasyon filmlerinin aksiyon karakterlerinin, ‘Dragonball Z’, ‘Gundam Wing’ gibi řovların, ‘Sailor Moon’, ‘Digimon’ (Resim 4.34.), ‘Pokemon’ gibi tv programlarının, ‘Final Fantasy’ gibi video oyunlarının, ‘Toy Story’, ‘Godzilla’ gibi beyazperde filmlerinin popler karakterleri Japonya’da vcut bulmuřtur (Sakamoto ve ark., 1965).



**Resim 4.34.** Japon modern oyuncaklarından 'Digimon' ve 'Sailormoon' (Martinez, 1998).

Yukarıda belirtilen son on sene içinde geliştirilmiş, buluş niteliğindeki oyuncaklar yeni oyun türleri, farklı etkiler, farklı öğrenme biçimleri oluşturmuştur. Oyuncaklar yavaş yavaş her tür hayalin her tür oyunun biçimini önceden belirlemeye başlayan, oynayan kişiye karar verme yetisi bırakmayan nesnelere haline gelmiştir. 'Akıllı Oyuncak'lar dünyanın her yerinde merak uyandırmış, aileler bu oyuncakların yüksek teknoloji ürünü olmasından dolayı çocukları için daha faydalı olduğunu, çocuğunun zekâsını geliştirdiğini düşünmüştür. Psikologlar bu oyuncakların çocuğa istediğini yapma izni vermediğini savunmuşlardır. Auerbach (2005) bu görüşü, oyuncakların bütün işi yapıp, bütün eylemi gerçekleştirip çocuğa araştırma, keşfetme ve deneme olanağı sunmadıkları sürece 'akıllı' olamayacaklarını belirterek desteklemiştir. Ona göre oyuncak çocuğu yeni dünyalar keşfetme yolunda desteklemelidir. Bilgisayar ve dijital teknolojilerin her sektöre girmesinden oyun ve oyuncaklar da nasibini almıştır. Tarih içinde oyunun biçimleri, nitelikleri değişiklik gösterirken oyuncaklar da buna bağlı olarak değişmiştir. Bu değişimin görüntüsü sonuç bölümünde ele alınmıştır.

## 5. SONUÇ

### Tarih içinde oyuncaklar:

MÖ 6000-3000: 15. yüzyılda ortaya çıkan modern satrancın atası ‘Chaturanga’ oynanmaya başlanmış, dama ve tavla oyunlarının benzerlerine rastlanmış, Mısır’da taştan bilyeler oynanmıştır.

MÖ 3000-500: Mısır bugünkü damayı oynamaya başlamış, kâğıttan telden bebekler yapılmış, kuzey Avrupa’da demir patenlere rastlanmış, taştan yo-yo yapılmıştır.

900-1800: Asya’da oyun kartları ortaya çıkmış, tekerlekli paten imal edilmiştir.

1800ler: Amerika kentlerinde oyun parkları yapılmaya başlanmış, bebek ilk defa seri üretilmiştir. Alfabe blokları yaratılmış, tren setleri, silahlar oyuncaklar arasında görülmeye başlanmıştır. Thomas Edison fonograf teknolojisini bebeklerde kullanmış, konuşan bebek yapmaya çalışmıştır.

1800lerin sonu: Avustralya’da üç boyutlu uçurtmalar yapılmıştır. Müzikli oyuncaklar ve yumuşak malzemeler bu tarihlerde ortaya çıkmıştır. Selüloit kullanılmaya başlanmıştır.

1900ler: Pil destekli çalışan trenler yapılmış, ‘Teddy’ ayıları Amerika’da ortaya çıkmış, pastel boya üretilmiştir. Kurgu oyuncakları tasarlanmıştır.

1920ler: Polistren bulunmuş oyuncaklarda kullanılmaya başlanmıştır. ‘Disney’ karakterleri ünlenmiş, yo-yo Duncan firması tarafından dünyaya satılmıştır.

1930lar: Harf oyunları, ‘scrabble’ bulunmuş, Danimarka plastik ‘lego’ları üretmiş, Atlantik caddeleri üzerine ‘Monopoly’ yapılmıştır.

1940lar: Seri üretim ve plastik kullanımının yaygınlaşmasıyla çok çeşitli oyuncakların ortaya çıkmaya başlağı zamanlardır. ‘Hula hoop’, ‘frisbee’ üretilmiştir.

1950ler: Küçük adamlar ve hikâyelerine göre şekillenen donanımları üretilmeye başlanmış, ‘play-doh’ oyun hamurları ilk bu yıllarda oynanmıştır. 50lerin sonunda ‘Barbie’ bebek üretilmiştir.



1960lar: Dünyanın ilk 'laptop'ı olarak geçen 'etch-a-sketch' oyuncakları satılmaya başlanmış, 'G.I. Joe' oyuncakları ortaya çıkmıştır. Sfirograf da ilk bu yıllarda görülmüştür.

1970ler: 'Dungeons and Dragons' oyunu ürünü oyuncaklar yapılmış, Atari ve video oyunları oynanmaya başlanmıştır. 'Star Wars' karakterleri pazarda yerini alırken Nintendo firması oyun üretmeye başlamıştır.

1980ler: Pictionary oyununun görüldüğü, Nintendo 'Gameboy'un ortaya çıkıtı yıllardır.

1990lar: 'Pokemon' karakterleri dünyaya yayılmış, bilgisayar oyunları her yıl yeni versiyonuyla her an yeni modeli ortaya çıkan bilgisayarların ekranlarını doldurmuştur. 'Furby', 'Tamagotchi' gibi akıllı oyuncaklar ortaya çıkmıştır.

2000ler: Bilinen klasik oyuncakların yerini bilgisayar ve robotik oyuncaklar almaya başlamıştır. İnternet hayatın önemli parçası olmuştur.

Bu tarihsel deęişim göz önünde tutularak oyuncak sınıflandırma çalışmalarına yenilerinin eklenebileceęi düşünölmüştür. Endüstriyel ürün olan oyuncanın ürün olarak deęerlendirildięi sınıflandırma çalışmaları yok denecek kadar azdır. Örneęin teknolojisine göre sınıflandırılacak kadar çeşitlilięi olan oyuncaklar şöyle sınıflandırılabilir (Çizelge 5.1.):

Çizelge 5.1.: Teknolojisine göre oyuncak sınıflandırma çalışması

Sistemsiz basit oyuncaklar	Bebekler, küpler, legolar, ev eşyaları, ninja kaplumbağalar, top, yo-yo, bilye, topaç, oyun hamurları, plastik tek parça oyuncaklar...
Mekanik oyuncaklar	Bisikletler, kurmalı oyuncaklar, tekerlek bağlantılı hareketli oyuncaklar Ör: 'Kinder Surprise' oyuncaklarının bazıları,
Elektronik, pilli oyuncaklar	Uzaktan kumandalı arabalar, kendiliğinden hareket eden trenler, yürüyen bebekler...
Dijital oyuncaklar	'Tetris', 'Tamagotchi'
Kızıl ötesi destekli, etkileşimli oyuncaklar	'Furby', 'Poochi', 'Chibibotto', 'MyReal Baby'...

Malzemesine göre sınıflandırma yapılabilir:

Cam oyuncaklar	Seramik oyuncaklar	Ahşap oyuncaklar	Metal oyuncaklar	Plastik oyuncaklar
----------------	--------------------	------------------	------------------	--------------------

Plastik malzemelerin son yıllarda çeşitliliğinin artması, hemen hemen bütün oyuncularda plastik malzemelerin kullanılması ve doğal malzemelerin yok denecek kadar az kullanımı yeni bir sınıflandırma çizelgesi oluşturabilir:

Polietilen oyuncaklar	Polistren oyuncaklar	Poliüretan oyuncaklar	Polipropilen oyuncaklar	PVC oyuncaklar
-----------------------	----------------------	-----------------------	-------------------------	----------------

Kompozit oyuncaklar	Epoksi oyuncaklar	Yeni malzemeler
---------------------	-------------------	-----------------

## KAYNAKLAR

- Alkan, A.T. (2005), *İnsan-Eşya İlişkilerine “Mekanik” Bir Bakış*, Aksiyon, **530**, İstanbul.
- And, M. (1974), *Oyun ve Bügü*, İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Avedon, M.E. ve Sutton-Smith, B. (1971), *The Study of Games*, John Wiley & Sons Inc, New York-London-Sydney-Toronto.
- Barthes, R. (1990), *Çağdaş Söylenler*, Metis Yayınları, İstanbul.
- Brewer, J. (1980), *Childhood Revisited The Genesis of The Modern Toy*, History Today, **12**, 32-39, A.B.D.
- Caillous, R. (2001), *Man, Play and Games*, University of Illinois Press, Urbana and Chicago.
- Camerer, C.F. (2003), *Behavioral Game Theory Experiments In Strategic Interaction*, Princeton University Press, Princeton, New Jersey.
- Cohen, D. (1993), *The Development of Play*, Routledge Press, London-New York.
- Ellis, M. J. (1973), *“Why People Play?”*, Prentice-Hall Inc. Englewood Cliffs, New Jersey.
- Emiroğlu, K. (2001), *Gündelik Hayatımızın Tarihi*, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Emiroğlu, K. ve Aydın, S. (2003), *Antropoloji Sözlüğü*, Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara.
- Gaouette, N. (1999), *Toys of the Future Spark Yearning for the Past*, The Christian Science Monitor, **91**, Tokyo.
- Geleş, F. (2004), *Çocukların Düş Sokağı: Oyuncakçı Çıkma*, İstanbul, **12**, İstanbul.
- Goldstein, J. H. (Ed.). (1994), *Toys, Play and Child Development*, Cambridge University Press.
- Gorman, A.B. (1985), *Toys Are Us*, Yale-New Haven Teachers Institute, **06**, A.B.D.
- Hegeler, S. (1959), *Choosing Toys for Children*, Tavistock Publications.
- Heskett, J. (1980), *Industrial Design*, Thames and Hudson Ltd, London.

- Huizinga, J. (1995), *Homo Ludens*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Jackson, K.M. (2001), *From Control to Adaptation: America's Toy Story*, Journal of American & Comparative Cultures, **1/2**, 139-145, A.B.D.
- Jessen, C. (1999), *Computer Games and Play Culture- an outline of an interpretative framework*, Copenhagen.
- Juul, J. (2003), *The Game, The Player, The World: Looking for a Heart of Gameness*, Utrech University and Digital Games Research Association.
- Marshall, G. (2003), *Sosyoloji Sözlüğü*, Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara.
- Martinez, D.P. (1998), *The Worlds of Japanese Pop Culture*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Newson, J.E., Head, J. ve Mogford, K. (1979), *Toys and Playthings In Development and Remediation*, Penguin Books, New York.
- Nutku, Ö. (1998), *Oyun, Çocuk, Tiyatro*, Özgür Yayınları, İstanbul.
- Ogata, A.F. (2005), *Creative Playthings Educational Toys and Postwar American Culture*, Winterthur Portfolio, **2/3**, 130-156, A.B.D.
- Onur, B. (2002), *Oyuncaklı Dünya*, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Onur, B. (2005), *Türkiye'de Çocukluğun Tarihi*, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Poyraz, H. (1999), *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*, Anı Yayıncılık, Ankara.
- Sakamoto, K., Kiyoshi, S. ve Pomeroy, C.A. (1965), *Japanese Toys: Playing with History*, Charles E. Tuttle Company Inc., Rutland, Vermont.
- Sardar, Z. (1998), *Unite Against The Tyranny of Toys!*, New Statesman, 38-39.
- Schilling, M. (1997), *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*, Weatherhill Inc., New York.
- Suits, B. (1995), *Çekirge Oyun, Yaşam ve Ütopya*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Sutton-Smith, B. (1971), *Child's Play*, John Wiley & Sons Inc, New York-London-Sydney-Toronto.
- TheDinger, B. (2004), *Injection Molded Toys: A Rough Playing Field*, Your Business Outlook, 68., A.B.D.
- Thrift, N. (2003), *Closer to the Machine? Intelligent Environments, New Forms of Possession and the Rise of the Supertoy*, Cultural Geographies, **10**, 389-407, A.B.D.

- Yalçinkaya, T. (1992), *Okul Öncesinde Tahta Oyuncaklar*, M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi, **4**, 229-239, İstanbul.
- Varney, W. (1999), *Toys, Play and Participation*, Australia: Science and Technology Studies, 15-36, Australia.
- Walsh, T. (2005), *Timeless Toys: Classic Toys and the Playmakers Who Created Them*, Andrews McMeel Publishing, A.B.D.

### **İnternet Siteleri**

- <http://www.aagal.com/images/Toys/Train/223sm.JPG>, (01-05-2006).
- <http://www.akvarelskolen.dk/paperdollcafe/dukker/paperdoll-mady.htm>, (01-05-2006).
- <http://www.anatoliantoys.com/index.htm>, (3-10-2005).
- <http://www.brasslanternantiques.com/carousel1.jpg>, (01-05-2006).
- <http://www.dollyland.co.uk/pictured%20items/2000/antique%20dolls.htm>, (3-10-2005).
- <http://www.drtoy.com/>, (3-10-2005).
- <http://www.ericharshbarger.org/..../topper>, (6-06-2006).
- <http://finewoodentoys.com/library/PTwaterblocks.gif>, (01-05-2006).
- <http://www.gasolinealleyantiques.com/mechanical.htm>, (3-10-2005).
- <http://www.grindelsneak.de/fotos/action-man.jpg>, (3-06-2006).
- <http://www.happydogtoys.com/>, (3-06-2006).
- [http://www.hipernex.com/im/pr/kaykay\\_b.jpg](http://www.hipernex.com/im/pr/kaykay_b.jpg) (2-06-2006).
- <http://www.istanbuloyuncakmuzesi.com/entr.asp>, (3-10-2005).
- <http://www.kaleidoscopesound.com>, (01-05-2006).
- <http://www.maxpezzalinetwork.com>, (01-05-2006).
- <http://www.net-people.co.jp/images/poochi.jpg>, (04-06-2006).
- <http://www.nga.gov/collection/gallery/iadtoys/iadtoys-27772.0.html>, (3-10-2005).
- <http://www.sensoryinc.com>, (3-06-2006).
- <http://www.strongmuseum.org/collection/play.html>, (3-10-2005).
- <http://tinkerville.cutthatout.com/chibi/bandai2.jpg>, (5-06-2006).

<http://www.toddlerstoteens.co.uk>, (01-05-2006).

<http://www.toysnjoys.com>, (01-05-2006).

<http://www.vam.ac.uk/vastatic/nmc>, (3-10-2005).

<http://vectis.co.uk/images/vectis/180401/533.jpg>, (01-05-2006).

<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Chapter2.html>,  
(3-10-2005).

<http://www.wikipedia.org> (10-05-2006).

<http://www.wildapples.com/images/HArk.jpg>, (01-05-2006).

<http://www.worldplay.org/paw/list.html>, (3-10-2005).