

Çocuk Oyun Alanlarının Tarihi Gelişimi

Derleme Makale/ Review Article

 Sinem KAHYA CANLI, Kocaeli Üniversitesi
 Deniz DEMİRARSLAN, Kocaeli Üniversitesi,

Öz

Oyun tarihi, Dünya üzerinde var olan ilk canlıya dayanır. Hayatta kalma iç güdüsüyle hareket eden canlıların, beslenme, saklanma, barınma, iletişim kurma için harcadıkları tüm çaba bir tür oyundur. Yavruların öz bakımını yapan kişi ile kurduğu ilk iletişim, canlının hayatında oynadığı ilk oyundur. Avlanmak için aletleri olmayan ilk insan, taş, kemik, ağaç gibi malzemeler kullanarak kendine silahlar üretmiştir. Bu silahlar günlük hayatın vazgeçilmez bir parçası olmasının yanı sıra yapılan ilk oyuncaklardır. Doğal malzemelerden yapılmaları, oyuncakların doğaya karışarak yok olmalarını ve oyuncak tarihine dair somut delillerin günümüze ulaşmamasına sebep olmuştur. Antik çağda çocukluk iyi bir vatandaş yaratma sürecinde değer kazanırken, Orta Çağda dönemin dini algıları ve ritüelleri ile şekillenip değersizleştirilmiştir. Arkeolojik kazılarda ortaya çıkarılan buluntular bunu kanıtlar niteliktedir. Günümüzde teknolojinin gelişmesi ve çağın gereksinimleri, insanların yaşam tarzları ve hayatta kalmak için duyulan ihtiyaçlar oyuna, oyuncaklara, oyun alanlarına da yansımıştır. İnternet ve dijital oyunların yaygınlaşması ile sokak oyunları giderek unutulmaktadır ve dijital oyun bağımlılığının getirdiği fiziksel ve psikolojik rahatsızlıklar artan bir hızda çocukları tehdit etmektedir. Bu çalışmada, çocuk oyunları ve oyun alanları tarihsel süreçte dönemlere göre incelenmiştir. Ayrıca bu makalede, nitel araştırma yöntemlerinden, literatür araştırmasının yanında, İstanbul ve Gaziantep Oyuncak müzelerinde inceleme ve görsel belgeleme yapılmıştır. Çalışmanın çocuk oyunları ve özellikle oyun alanları ile ilgili konularda kaynak oluşturması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler

Çocuk,
Oyun,
Oyuncak,
Oyunun tarihi,
Oyun alanları.

Makale Hakkında

Gönderim Tarihi: 20.04.2020

Kabul Tarihi: 10.09.2020

E-Yayın Tarihi:

25.12.2020

Historical Development of Playgrounds

Abstract

The history of game is based on primordial living creature over the world. It is a kind of game all the efforts of the living beings that act with the instinct of survival to be nourished, hide, shelter and communicate. The first communication of offspring with one who look after them is the first game in the living being life. Primitive man without the tools to hunt has produced the guns by using these materials such as bone, tree, stone to himself/herself. Their construction of natural materials has caused to decompose of toys at the nature and not to survive tangible evidence about the history of toys these days. Childhood had enriched the process of creating a decent citizen at the archaic age however it had been reduced by formed with Middle Ages' religious sense and rite. Findings from archaeological excavations is a case proving this. Today, the development of technology and the needs of the age, people's lifestyles and the needs for survival are reflected in the game, toys and playgrounds. With the proliferation of internet and digital games, street games are forgotten and physical and psychological disorders that will bring digital game addiction threaten children at an increasing speed. In this study, children's games and play areas were analysed by periods in the historical process. In this article, in addition to the literature research, among the qualitative research methods, examination and visual documentation were made in Istanbul and Gaziantep Toy museums. The aim of the study is to create a resource on topics related to children's games and especially playgrounds.

Keywords

Children,
Games,
Toys,
History of games,
Playgrounds

Article Info

Received: 04.20.2020

Accepted: 09.10.2020

Online Published:

12.25.2020

Giriş

Dünya tarihi ile birlikte başlayan oyun tarihi, farklı malzemelerden yapılmış oyuncaklara, farklı oyunlara sahip olsa da tüm kültürlerde oyun ve oyuncak insanlığın gelişimi için kullanılmıştır. Oyun ve bazen de oyunda kullanılan ve oyunu tamamlayan oyuncaklar, çocuğun fiziksel becerilerini geliştirdiği gibi, düşünme ve keşfetme aracılığı ile zihinsel gelişimine de katkıda bulunur (Başal,2007). Çocuğun gelişiminde önemli bir yeri olan oyun, tarihsel süreçte gelişip değişerek, çağın gereksinimleri ve teknolojik gelişmelerle mekan, şekil, biçim, araç-gereç ve dil değiştirmiştir. Dış ve iç mekanda oynanıyor olması oyunların malzemesini değiştirir. Dünyanın farklı yerlerinde yaşayan, farklı kültürlerde büyümüş çocukların oyun alanı doğaysa eğer, oyunlar benzerlik göstermektedir. Çünkü doğa, oyunlara pek çok oyuncak sağlar. Hayvanlar, tohumlar, taş, toprak, su, çamur, ateş, meyve, kozalak gibi doğanın parçası materyaller, çocuğa oyun kurmada ve oyunun seyrini belirlemede yaratıcılığını arttıran malzemelerdir. Çocuk doğada gördüklerini nasıl oyuncuğa çevireceğini düşünürken, zihnini, parmaklarını, ayaklarını, tüm vücudunu kullanır, fiziksel enerji harcar, fikir üretmeye çalışır. Ekip çalışması ile grup halinde hareket etmeyi, iş bölümünü, sıra beklemeyi, paylaşmayı, büyüklerini taklit ederek de toplumsal rollerin sorumluluklarını öğrenir. Kentleşmenin ve kapitalizmin sonucu olarak oyunların mekânı, materyalleri, oyuncu sayısı ve oyunların içerikleri de değişmiştir. Çocukların, doğal oyun alanları kalmamış, kalabalık aile kavramından, çekirdek aileye doğru değişen aile kavramı ve çevreye duyulan güvensizlik hissi ile yalnızlaşmış, plansız gelişen ve büyüyen kentler sebebiyle iç mekâna sıkışmıştır.

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden, literatür araştırmasının yanında, İstanbul ve Gaziantep Oyuncak müzelerinde inceleme ve görsel belgeleme yapılmıştır. Bu süreçte, çocuk, oyun, oyuncak ve oyunun çocuğun gelişimindeki yeri üzerine yapılan araştırmalar elde edilmiş, çeşitli kaynaklarda yayınlanmış makaleler incelenmiş, internet haberleri ve bloglarda paylaşılan bilgilerden yararlanılmıştır.

Çocuğun Gelişiminde Oyunun Yeri

Çocuk ve Oyun Nedir?

Türk Dil Kurumu'na göre çocuk, bebeklik ile erginlik arasındaki gelişme döneminde bulunan oğlan veya kız olarak tanımlanmıştır. Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına dair sözleşmesi 1. Maddesine göre, daha erken yaşta reşit olma durumu hariç, on sekiz yaşına kadar her insan çocuk sayılır (UNICEF Çocuk Haklarına Dair Sözleşme, 1989).

TDK oyunu, “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence”, oyuncuğu ise “oyun aracı” olarak tanımlamıştır. Oyun, bir amaca yönelik olan ya da olmayan, kurallı ya da kuralsız olabilen, çocukların isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve toplumsal gelişiminin temeli olan, gerçek yaşamın bir parçası ve en etkin öğrenme aracıdır (Türkçe Bilim Terimleri Sözlüğü).

Çocuğun Gelişimi

Gelişim ana rahminde başlayan, ömür boyu devam eden, ileriye doğru giden, genelden özele ilerleyen, düzenli ve sistemli bir şekilde, çocuğun hareket etmeyi, düşünmeyi, hissetmeyi, başkalarıyla ilişki kurmayı öğrendiği, bir sistemdir. Oyun oynamak çocuklar için, sosyal, fiziksel ve kavramsal gelişim konusunda en iyi eğitim programıdır (Url-10). Çocuk oyun oynarken çevresini taklit etmekte, yeni keşfettiği duygu, tutum ve davranışları oyunlarında kullanmaktadır. Kendi geliştirdiği yöntemleri, gerçek hayatta karşılaştığı problemleri çözmek üzere oyunla deneyimlemektedir. Çocuklar çevrelerindeki eşyaların tümünü kendilerine oyuncak yapabilmekte, oyuncaklar

aracılığıyla hissettiklerini, iç dünyalarını, bilinçaltını yansıtmaktadır. Çocuklar için bir iletişim aracı olan oyun, içten gelen enerjiyi kullanıp, kendilerini ifade etmelerine yardımcı olmaktadır.

Tarihsel Süreçte Çocuk Oyunları Ve Oyun Alanları

Antik Çağda Çocuk Oyunları ve Oyun Alanları

Dünyanın farklı yerlerinde yapılan kazılarda, taş, kemik, ahşap, hamurdan yapılmış farklı oyuncaklara, şehir meydanlarında oyun alanlarına, iç mekânlarda duvarlara çizilmiş oyunlara, oyun oynayan çocuk heykel ve görsellerine rastlanmıştır. Oyuncaklar toplumların uygarlık, sosyalleşme ve akıl düzeyini ifade eden objelerdir.

Arkeolojik veriler doğrultusunda en çok kullanılan anlamıyla, bilinen ilk oyun araç gereç çeşitlerinin zenginliği ve bunların Mısırlılara ait olduğu bilinmektedir. Mısırlı çocukların oynadıkları tahta at, topaç, misket oyunları, Firavun mezarlarından çıkan bebekler günümüz oyun ve oyuncaklarına benzemektedir. (Erkut vd. 2017). Eski Mısır'da Orta krallık dönemi duvar resimlerinde, oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar, sıçrama oyunları, M.Ö. 2600 yılına ait Mısır Ak-hor mezarında bulunan duvar resminde ise bir kız, el vuruşma oyunu oynarken gösterilmektedir.



Görsel 1.Solda Senet Oyunu, Ortada Aşık Oynayan İki Kız Heykeli, British Museum, M.Ö. 800, Sağda Kral Araras'ın çocukları topaç çevirirken

Yunan eserlerinde, oyun tahtasında oynanan tavlaya benzer bir oyun, âşık, sopayla çember sürme, kağıt oyunları, topaç ve top oyunları oynandığına dair resimler, kabartmalar bulunmaktadır. Anadolu'da keşfedilen, Antik çağlarda bu bölgede yaşamış uygarlıklara ait mezar anıtlarının çoğunda, çocukluğa ve çocuk oyunlarına dair bilgiler görülmektedir. Maraş'ta bulunan, Geç Hitit dönemi kentlerinin anıtsal girişlerinde, duvarların alt bölümlerine yerleştirilmiş, yassı taşlarda bulunan kabartmalarda aşık kemiği ve topaçla oynayan çocuk resimlerine de rastlanmaktadır (Tüfekçi, 2013). Topaç M.Ö. 1400'lerde Mısır'da üretilen bir oyuncak olarak karşımıza çıkmaktadır ve Mısırlı çocuklar topacı parmaklarıyla çeviriyorlarken, Çinlilerin kamçıyla çevirdiği bilinmektedir. Çember oyunu farklı dönemlere ait farklı eserlerde karşımıza defalarca kez çıkmaktadır. Bizans dönemine ait mozaiklerde, Antik Yunan vazosu üzerinde yer alan betimlemelerde, 6.yüzyılın ilk yarısına tarihlenen, Bizans dönemine ait İstanbul Büyük Saray Mozaığı gibi çok sayıda çocuk betimlemeleri arasında dikkat çekmektedir. (Url-7).



Görsel 2.Solda, Ganimedes, çember çevirirken, tasvir edilmiş bir vazo resmi, M.Ö. 500-490, Louvre Müzesi, Sağda, Ahşaptan gövdeleri ve hamurdan saçları olan bebek figürü, Mısır, M.Ö. 2040-1750

Dünyanın farklı yerlerinde yapılan kazılarda ortaya çıkan oyuncakların çoğu, fırınlanmış kilden yapılmış bebekler, tahta hayvan figürleri, hayvan kemiklerinden yapılmış oyuncaklar olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun, dönemin

tüm kültürel özelliklerini yansıtsa da, oyun ve oyuncaklar dünyanın her yerinde aynı dili konuşmaktadır. Buna verilecek en net örnek, bilinen en eski oyun olan iplik oyunudur ve dünyanın tüm çocukları bu oyunu oynamıştır.



Görsel 3.Solda, Topun peşinden emekleyerek giden bebek tasviri, M.Ö 420-400, British Müzesi, Sağda, Kültepe Höyüğü kazılarında bulunan 6000 yıllık bebek çingırağı

Arkeolojik kazılar sonucunda ele geçen bazı objelerde; parçaların hareket etmelerini sağlayacak mekanizmalar mevcuttur. Bu hareketli oyuncak niteliği taşıyan figürler; ait oldukları toplumların gündelik yaşamı hakkında bilgi sahibi olmamızı da sağlamaktadır. Bu örneklerden en ilgi çekici olanı, elindeki merdanesiyle, kolları ve dizleri hareketlendirilebilen, hamur açan kadını canlandıran oyuncaktır (Url-7).



Görsel 4. Solda, Ahşap ve Terrakota Merdaneli Kadın Oyuncak, M.Ö. 450 Rodos Adası Buluntusu, British Müzesi, Sağda, Safevi Devri Minyatürü Çevgan Oynayanları

Türk kültürünün yazılı ve sözlü kaynaklarının çoğunda çocuk oyunlarına rastlamak mümkündür. Eski Uygur edebiyatında çingırak kelimesine, Türk çocuk oyunlarının ilk yazılı kaynağı olarak kabul edebileceğimiz Divânü Lugâti't-Türk'te müngüz "boynuz" oyunu, aşık oyunu, ötüş, töpük, karagünü gibi birçok çocuk oyunu ismine rastlanmaktadır. Yine Volga Bulgar Kitabelerinde, İbn-i Mühenna Lûgati'nde, Dede Korkut Kitabı'nda oyun isimleri bulunmaktadır (Şahin,2016).

Orta Çağda Çocuk Oyunları ve Oyun Alanları

Ortaçağda çocuklar yetişkinler ile aynı oyunları oynar, aynı öyküleri, oyuncakları, şarkıları ve giyim tarzını paylaşmaktaydı. Çocukluk kavramının olmayışı yüzünden, yetişkinler gibi çocukların da kumar oynama, içki içme, yetişkin şakaları yapma gibi davranışlar sergiledikleri görülmektedir (Öztürk, 2017).

16.yüzyıl sanatçılarından Pieter Bruegel'in "Çocukların Oyunları" isimli resminde 80 değişik oyuncak/oyun tasvir etmiştir (Url-9). Resimde çocuklar ve yetişkinler aynı oyunları oynarken, aynı tasarımda kıyafetleri giyerken çizilmiştir. Bu, çocukluk fikrinin olmadığını göstermektedir (Sormaz vd. 2012).



Görsel 5. Pieter Bruegel'in 'Çocukların Oyunları' isimli tablosu

Ortaçağ bireysel düzeylere göre oldukça özel bebek türleri ortaya çıkarmıştır. Köylerde ve kentlerde yaşayanlar için basit kil bebekler pazarlarda ve panayırlarda çok ucuza satılmaktaydı. Buna karşılık gösterişli giysileriyle şövalye 'Tocken' gibi soylu oyuncaklar da vardı. Dövme demir oyuncaklar bu dönemde hayatımıza girmiştir. Oyuncaklar sosyal çevrenin aynası olduğundan, çocukların ortaçağda şövalye ve atlarla oynarken, günümüzde astronot ve uzay aracıyla oynaması tesadüf değildir (Niemann, 1991).

Ortaçağ'da Selçuklularda kız-erkek ayırmaksızın her çocuk, ata binebilmekte, at ile oynanan cirit gibi pek çok oyunu çok iyi derecede oynayabilmekteydi. Bu dönemdeki oyunların çoğu, kişilerin askeri yeteneklerini geliştirmek, atiklik ve çeviklik kazandırmak için oynanan oyunlardı. Bunlardan, avcılık ve atıcılık, at biniciliği, güreş, at koşusu ve deve güreşi, cirit, çöğen (çevgen) oyunu, top kapma oyunu, satranç, koşu yapma, yol yürüme yarışı, dağdan kayma, dağa çıkma ve inme yarışı gibi oyunlar ve eğlenceler sayılabilmektedir (Turan ve Kırpık 2016).

Yeni Çağda Çocuk Oyunları ve Oyun Alanları

Oyuncak evlerin tarihi 16. Yüzyıla kadar dayanmaktadır. İlk olarak Antik Mısır'da, daha sonra Yunanistan'da ve oradan da Roma'da görülen minyatür evler, 16. Yüzyılda gelişmiştir. 1558'e tarihlenen, bilinen en eski bebek evi Bavyera Dükü V. Albrecht'in, kızı için yaptırdığı bir bebek evidir ve Nürnberg yapımıdır. 17. ve 18. yüzyıldaki bebek evleri 'oyuncak' değil, daha çok küçük hanımlara ev yönetimini öğretmek için bir 'araç' olarak görülmekteymiş (Url-8).

Yakın Çağda Çocuk Oyun ve Oyun Alanları

17. yüzyıl döneminde İstanbul'da çocuklar sünnet olmadan önce Eyüp semtinde bulunan, Eyüp Sultan Camisi'ne getirilmekteydi (Url-20). Bu sebeple bu semtte caminin yakınında pek çok oyuncakçı dükkanı boy göstermeye başlamıştı. Eyüp'te oyuncakçılık 1957 yılına kadar devam etmiş, el yapımı oyuncakların yerini alan fabrikasyon



plastik figürlere yenik düşerek popülerliğini yitirmiş ve şehir planlamalarıyla yok olmuştur (Url-9).

Görsel 6.Solda Bebek Evi, Sağda Eyüp Oyuncakçısı- İstanbul Oyuncak Müzesi

19. yüzyıl sonu ile 20. yüzyıl başı çocukluk fikrinin, çocuğun ve dünyanın keşfedildiği, akademik dünyanın enerjisini bu konuya yoğunlaştırdığı, çocuğun biyolojik, psikososyal, zihinsel, ahlaki gelişiminin incelendiği, çocuğun eğitimi ve gelişiminin önemsendiği yıllar olmuştur. (Erkut vd. 2017). Eğitimci Montessori ve Froebel, Comenius ve Pestalozzinin çalışmalarını temel alarak, çalışmalara başlamışlar ve oyuncuğun yapılması ve kullanılmasının çocuğun eğitiminde başrol olması gerektiğini vurgulamışlardır.



Görsel 7. Friedrich Froebel Oyun Nesneleri

18. yüzyılda, Batı'da bir ilk gerçekleşmiştir ve Nürnberg bölgesi başta olmak üzere Almanya, oyuncuğu düzenli sanayi ürünü haline getirerek sırasıyla, tahta, kâğıt, tenek, kurmalı, buharlı, elektrikli ve pilli oyuncakların üretimine başlamıştır.



Görsel 8. Gaziantep Oyuncak Müzesi Tenek Oyuncaklar

Sanayi Devrimi, çoğul, hızlı ancak kaliteden yoksun, özgün olmayan ve bireyi dışlayan üretim anlayışını da beraberinde getirmiştir. 1800'lerin ikinci yarısında Alman Porselen endüstrisi, Sanayi Devriminin olumsuz sonuçlarını reddetmiştir. Sıradanlaşmaktan kaçınmak ve markalaşmak için numaralı kalıplarla üretilen her porselen bebek, üretildiği fabrikanın logosunu taşıyarak markalaşarak sıradanlaşmaktan kurtulmuştur (Ensari, 2016).



Görsel 9. Bisküvi Bebekler, Nanking Nakeen Bebekler, Parian Porselen Bebekler, Çin bebekler

19. yüzyılda çocuklar için önemli gelişmeler yaşanmıştır. Çocuğun yetişkinlerden farklı ihtiyaçlarının olduğu ve küçük bir kopya yetişkin olmadığı anlaşılmıştır. Kendine ait alanı olmayan çocuklar hep sokaklarda, evinin bahçesinde, dere kenarında, yollarda oyun oynamıştır. Araç trafiğinin kazalara sebep olması yüzünden pek çok çocuk zarar görmüştür. Çocukları sokakta oynamanın tehlikelerinden korumayı umarak bir takım aktivist, Kuzey Amerika'da 1880-1890 yıllarında ilk çocuk oyun alanlarını kurmuşlardır.



Görsel 101. Kuzey Amerika'da ilk çocuk oyun alanları

19. Yüzyıl'da teknolojideki ve bilimdeki ilerlemeler, çocukların eğitiminde ve yetiştirilmesinde bir aydınlanma yaşanmasını sağlamıştır. 20. yüzyılda değişen teknoloji, oyuncakların tasarımına, yapımlarında kullanılan malzemeye yansırken, Birinci Dünya Savaşından önce de popüler olan pedallı arabalar, bisikletler ve yürüteçler geliştirilip, yetişkinlerin günlük hayatta kullandığı araçlar ve savaşlarda kullandığı, silah, top, savaş gemileri, tanklar, uçaklar ve uçak gemileri çocuklara oyuncak olarak sunulmuştur. Tüm bu gelişmeler, oyuncak üreticileri tarafından titizlikle minyatür boyutlarda yansıtılmıştır (Url-19).



Görsel 11. Solda, Almanya üretimi Gemi Uçak Oyuncakları. Sağda, Savaş Oyuncakları

Oyuncaklarla büyüyen çocukların karakteri ve hayalleri, oynadıkları oyuncaklarla şekillenmektedir. Bunu çok iyi bilen bazı kesimler İkinci Dünya Savaşı'nda da propaganda aracı olarak oyuncakları kullanmıştır. Hitler buna örnek olarak gösterilebilir. 1932 yılında, 'Barbie' bebeklerini üreten firmaya, Nazi askerlerinden oluşan, çocuklara şiddeti, düşmanlığı aşılama, nefret dolu bir nesil yaratmak için asker setleri siparişi vermiştir. 1933'te Almanya'nın en çok satan oyuncakları, "Nazi Askeri Oyun Seti" olmuştur. "Gaziantep Oyuncak Müzesi" ve "İstanbul Oyuncak Müzesi"nde bu oyuncakların örneklerine rastlanılabilmektedir. (Url-12).



Görsel 12. Nazi Askeri Oyun Seti

1890'larda çocuk odalarında oyuncak dolapları bulunmaktaydı ve içlerinde pek çok eğlence araçları yer alırdı. Üst raflarda değerli ve yetişkinlerin gözetimi olmadan oynanması tehlikeli olan, buhar makineleri, sihirli fenerler, camlı stereoskoplar, kurmalı araba, buharlı vapur ve pazar günleri oynanan Nuh'un Gemisi gibi mekanik

oyuncaklar bulunmaktaydı. Alt raflarda ise bilyeler, yapbozlar, yumuşak oyuncaklar, çay takımları, karton oyunlar, kurşun askerler, oyuncak kaleler, boya kutuları, yapı blokları, kart oyunları, alfabe blokları, oyuncak fırın ve bez kitaplar gibi günlük oynanan oyuncaklar görülmekteydi (Url-19).



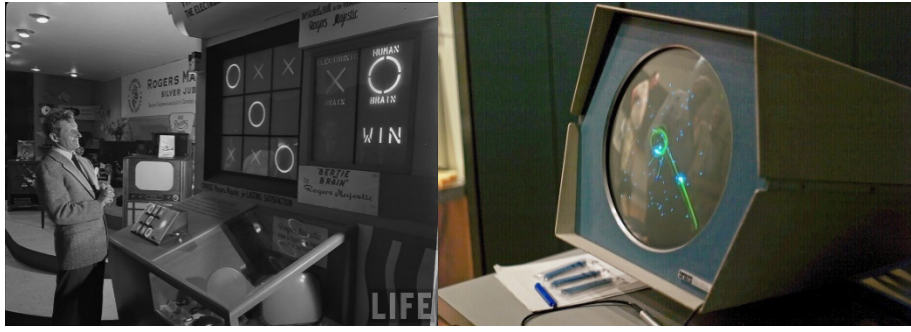
Görsel 13. Nuh'un Gemisi Oyunağı

1947 ile 1978 yılları arasında Amsterdam'da yüzlerce oyun alanının ortaya çıkmasında dahil olan Aldo van Eyck, sonlu bir oyun alanında sonsuz arayan bir mimardır (Url-14). Savaş sonrası şehrin yeniden planlanmasında görev almıştır. Şehirdeki anlamsız boşlukları, yıkılan binaların geride bıraktığı metruk alanları çocuk parkı olarak yeniden planlamıştır. Tasarladığı parklarda kullanımı ezberletilmiş iki oyuncak olan kaydırak ve salıncak yer almamıştır. Çocukların yaratıcılığını geliştirecek, içten gelen enerjilerini yararlı bir şekilde kullanabilecekleri, yeni oyunlar kurabilecekleri, hoplama, zıplama, tırmanma gibi etkinlikleri yapabilecekleri park elemanları tasarlamıştır. Tasarımlarında kum havuzları, basamaklar, demir tırmanma ekipmanlarını kullanmıştır. Çocukların sonlu oyunlardan ziyade sonsuz, sürekliliği olan oyunlar oynayabilmelerini sağlamıştır.



Görsel 14. Aldo van Eyck Parkları, Amsterdam

Bilgisayarın 1940'lı yıllarda, Soğuk Savaşla birlikte savaş sanayisinde ve çeşitli mesleklerde kullanımının yaygınlaşması ile birlikte, eğlence sektöründe de yer alması için denemelere başlanmıştır (Url-11).



Görsel 15. Solda Tic Tac Toe (Üç Taş Oyunu).Sağda, Spacewar! Oyunu

Son altmış senelik süreçte sosyal yapıdaki değişimler ve teknolojik gelişmeler ile birlikte oyuncak sektörünün sunduğu oyuncularda, imalat şekli, malzeme ve tip anlamında değişiklikler görülmüş bu da oyunlarda önemli ölçüde farklılıklara sebep olmuştur. Oyuncasını kendi tasarlayıp üreten çocuğa, 1960'tan itibaren sunulan oyuncaklar geleneksel yaklaşımdan uzaklaşmış, ticarileşmiş, oyundan çok tüketime ve rekabete yönlendiren nesnelere haline gelmiştir. (Gürpınar,2012).

1962 yılında [Spacewar!](#) adlı oyunu yazan MIT programcılarında biri olan Steve Russell, Stanford Üniversitesine geçtiğinde geliştirdiği oyun, Nolan Bushnell dahil olmak üzere pek çok mühendislik öğrencisi tarafından büyük ilgi görmüştür. Bilgisayar oyunlarının eğlence sektöründe yer alması gerektiğini düşünen Bushnell, 1971 yılında Russell'ın oyununu alarak, düzenlemiştir ve ilk jetonlu oyun makinesi olan "Computer Space"'i tasarlamıştır (Url-5). Bu ilk deneme ticari anlamda başarısız olmuştur.

1972 yılında Bushnell ve Al Alcorn 'Computer Space' projesindeki gibi içinde para haznesi olan, bir masa tenisi simülasyonu tasarlamıştır. [Pong](#)'u Kaliforniya, Sunnydale'de bir barda kullanıma açmışlar ve bu ikinci deneme onlara ticari başarıyı getirmiştir. Atari isimli şirketi kurduktan sonra ve Steve Jobs ve Steve Wozniak gibi isimlerle oyun üretmeye devam etmişlerdir (Url-11). Atari salonları bu oyun sayesinde popüler olmuştur.



Görsel 16. Solda, Pong Oyunu. Ortada, Magnavox Odyssey Oyun Konsolu. Sağda, Günümüz Oyun Konsolları

Askerlerin reflekslerini arttırmak için tasarlandığı söylenen, Magnavox Odyssey 1972 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde oyun konsolu olarak piyasaya sürülmüştür. Yapay zekâya sahip olmayan bu oyun her zaman iki kişiyle oynanmaktadır ve oyun kartuşları ayrıca satılmamaktadır. İçerisinde bulunan 27 oyun, iki beyaz kutu ve bir tüfkle evlere giren ilk oyun konsoludur (Url-2,2017). Magnavox Odyssey 'den sonra Atari, Commodore ve Nintendo Markaları kendi oyun konsollarını piyasaya sürmüştür. Yeni nesil konsolların oyun kasetleri de vardı, bu sayede çeşitli oyunlar oynanabilmıştır. Ucuz ve geliştirilebilir olması CD'leri popüler hale getirmişti ve oyun konsollarında kaset yerine CD'ler tercih edilir olmuştur. 1974 yılına gelindiğinde, online oyunların oynanmasına imkan sağlayan gerekli yazılım ve ağ alt yapısı hazırlanmıştır. İlk online FPS (First Person Shooter) oyunu¹ olan Maze War isimli oyun Steve Colley tarafından yazılıp piyasaya sürülmüştür.

¹ Birinci kişinin görüş açısından oynanan oyunlardır.

Teknolojinin hızla gelişmesi, şehirleşme ve oyun alanlarının yetersizliği, ticari oyuncakların oyundan çok arzu nesnesi haline dönmesi çocukları dijital oyun bağımlılığına itmiştir. Saklambaç, körebe, seksek, ip atlama gibi fiziksel aktivitelerle enerji harcayan geleneksel oyunların yerini dijital oyunlar almıştır. Bu oyunlar çocukların sosyalleşme alışkanlıklarını da değiştirmiştir. Sanal kimlikler oluşturulan dijital oyunların, sorunlu kimliklere neden olabileceği düşünülmektedir. Çocuğa istediği fiziksel özelliklere sahip karakter yaratma imkânı tanıyan dijital oyunlar, çocukların beslenme alışkanlıklarını olumsuz yönde etkilerken, özgüven sorunlarına da yol açabilir. Gelişme çağındaki çocukların, teknolojik aletleri ve dijital oyunları kontrolsüz süreler boyunca, iskelet sistemine uygun olmayan duruş pozisyonlarında kullanmaları, zihinsel, fiziksel, kas-iskelet sistemi problemleri, beslenme bozuklukları, uyku kalitesinin bozulması ve yetersizliğinden doğan psikolojik rahatsızlıklar gibi riskleri doğurduğu görülmektedir (Mustafoğlu vd. 2018).

Çocuklarda obeziteyi ve hareketsizliği önlemek adına, fiziksel aktivite gerektiren dijital oyunlar da piyasaya sürülmüştür. Ancak bu oyunlar kapalı mekânda, küçük hareket alanında oynandığı için yeterli görünmemektedir. Kapalı alan ile dışarıda oyun oynamak arasında, gün ışığı, temiz hava, çevresel faktörler, doğa ile iletişimde olmak, daha fazla çocuk ile sosyalleşmek gibi farklar vardır.



Görsel 17. Fiziksel aktivite içeren dijital oyun oynayan çocuklar

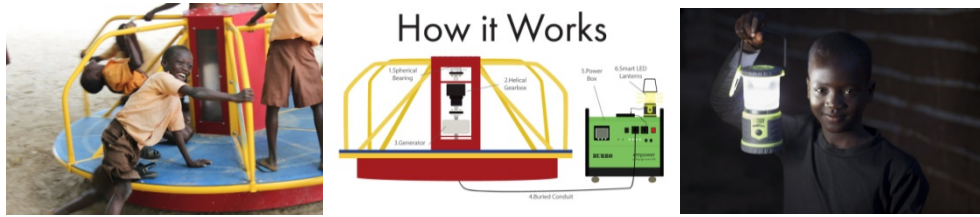
Bu araştırmalar sonucunda çocukları sokağa çekmenin yolunu arayan tasarımcılar sürdürülebilir parklar tasarlamışlardır. Doğal kaynakları daha az tüketen, daha az atık çıkaran, kendi kendine enerji üretebilen, parkta oynayan çocukların harcadığı enerjiyi kullanarak daha eğlenceli oyun alanlarına dönüşen, parklar yapılmıştır.

Hyundai Mühendisleri ve bir grup yapı tasarımcısı tarafından tasarlanan bu oyun alanı, 2010 Red Dot Tasarım ödülünü almıştır. Su çarkını döndürmek için tahterevalli yukarı aşağı hareket etmeli, rüzgâr gülünü döndürmek ve trafik lambasını aydınlatmak için bisiklet pedalı çevirmeli, çocuklar laboratuvar içindeki bir merdivene tırmandıktan sonra, "Benjamin Franklin'in Uçurtması"nı aydınlatmak için çıkırtığı çevirmelidir (Demir, 2012).



Görsel 18. Red Dot Ödüllü Oyun Alanı

Gana'da bulunan Empower Playground isimli bir hayır kurumu, kendi ismini taşıyan bir proje tasarlamıştır. Proje, elektriğin hiç olmadığı ya da kısıtlı ulaştığı köylerde, çocuklara evlerde ya da okullarda kullandıkları aydınlatma elemanları için ihtiyaç duyulan elektriği oyun oynayarak üretebilmelerine imkan sağlamaktadır. Salıncaklara, tahterevallilere, dönme dolaplara yerleştirilen düzenekler sayesinde, çocuklar oynarken harcadıkları enerjiyi elektriğe çevirip, depolarken, enerjinin dönüştürülmesinin sürdürülebilirliği sağladığını da öğrenmiş olurlar (Url-3, 2019).



Görsel 19. Empower Playground

Ilian Mılınov bir sallanan sandalyedeysen, telefonun bataryasını sandalyenin hareketini kullanarak şarj etmek istemiş ve bu şekilde bir tasarım yapmıştır. Arkadaşı Hristo Alexiev bu fikirde potansiyel görmüş ve geliştirdikleri Oyun Parkı Enerjisi Projesi ile oyun alanlarındaki çeşmeleri ve ışıkları açmak ve ses yaratmak için kendi kinetik enerjilerini kullanabildikleri bir tasarım meydana getirmişlerdir (Url-4, 2012).



Görsel 20. Playground Energy (Oyun Parkı Enerjisi)

Uygulamalarda konut ve diğer binaların yapımından arta kalan ve gereken asgari şartları dahi taşımayan arsalar üzerine çocuk parkları yapılmaya çalışılmaktadır. Kısacası çocuk parkı olmaya uygun arsa sağlanacağına, bulunabilen alana park kurulmaktadır (Güler ve Öz, 2011). Bu sebepten pek çok güvenlik problemi ile karşı karşıya kalan çocukların bu parklarda oynamasına aileler sıcak bakmamaktadır.

Sayıları giderek artan alışveriş merkezleri rekabet ortamında öne çıkabilmek adına çocukları hedef olarak yeni yatırımlar yapmaktadır. Öğrenirken öğretmeyi hedefleyen deneysel çocuk eğlence merkezleri ile kendine müşteri çeken işletmeler güvenlik ve hijyen anlamında açık verseler de aileler tarafından daha fazla tercih edilmektedir.



Görsel 21 İstanbul Kidz Mondo Deneyimsel Çocuk Oyun Merkezi



Görsel 22. İstanbul Emaar Avm Kum Havuzu ve Gerilmiş Filelerden Yapılmış Asılı Oyun Alanı

Sonuç ve Öneriler

İlk nefes ile birlikte keşfedilen oyun, tarihte farklı coğrafya, kültür ve çağın gereksinimleriyle yoğrulmuş günümüzdeki halini almıştır. Montaigne'e göre oyun çocuk için ciddi bir iştir. Çocuğun fizyolojik, psikolojik ve sosyolojik gelişiminde beslenme ve uyku kadar önemli bir yeri olan oyun, materyal ve mekânsal çeşitlilik sayesinde daha da zenginleşir. Doğal oyun alanları ve bu alanı oluşturan, ağaç, toprak, çiçek, kaya, çalı gibi biyolojik çeşitlilik çocuğun oyun kurgusunda daha yaratıcı olmasını sağlarken, mekân algısını arttırır, doğa ile ilişkisini güçlendirir. Doğayı kendine oyun alanı ve oyuncak edinen çocuk, sanayileşme ve kentleşme ile birlikte endüstriyel tasarımı ürünü olan oyuncaklara mahkûm bırakılırken, yetersiz oyun alanları, oyun alanına ulaşım problemleri ve güvenlik gibi sorunlar sebebiyle açık alanda oyun oynama hakları elinden alınmıştır. Gelişen endüstri ile değişen tüketim kültürü, çocuk imgesini, çocuk oyunlarını, oyuncak ve oyun alanlarını şekillendirmektedir. Yüzyıllar boyu değişen oyuncakların incelenmesi sonucu elde edilen sonuca göre, çocukluk imgesinin değişimi, çocuk oyunları kültürünün değişimi ile paralellik göstermektedir. Orta çağda olmayan çocukluk kavramı Rönesans ile birlikte yeniden anlamlanmış, teknolojinin gelişmesi ile çocuk iş gücünden çıkarılarak, geleceğin yetişkinleri olarak kabul edildiklerinden okullara kaydedilmeye başlanmıştır. Çocukluk kavramının küçük insan kavramından, masum varlık kavramına geçiş yapmasıyla, çocukların, yetişkinlerden farklı giyinmesine, farklı oyunlar ve oyuncaklarla oynamasına karar verilmiş, çocuk oyuncakları ve çocuk kitapları üretilip satılmaya başlanmıştır. Oyun oynama ihtiyacına teknoloji ile çözüm bulunan günümüzde ise yetişkinler ve çocuklar aynı oyunları oynayıp, aynı tarzda giyinmeye tekrar başlamıştır. Yetişkin ve çocuk oyunları ayrımı ortadan kalktıkça, zihinlerimizdeki çocuk oyunları algısı giderek yok olmakta ve sokaklarda gördüğümüz çocuk oyunları zamanla azalıp unutulmaktadır. Özel alanı kalmayan çocuklukta, dijital oyun bağımlılığı ve obezite gibi yeni sorunlarla karşılaşılınca oyun alanlarında yeni çözüm arayışına gidilmiştir. İç mekânlara kurulan oyun alanlarına alternatif olarak sürdürülebilir oyun alanlarının yanında, çocuğu dışarıya çeken, çocuğun enerjisi ile ışık, ses üreten, çocuğa çocukluğunu yaşatan yeni nesil çocuk oyun alanları tasarlanmaya başlanmıştır.

Atıf için (How to cite)

Kahya Canlı, S. ve Demirarslan D. (2020). Çocuk Oyun Alanlarının Tarihi Gelişimi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 3(6), 60-75.

Kaynakça

- Demir F. (2012) Sallan Yuvarlan, Elektrik Kesilmesin, EKOIQ Dergisi, Eylül 2012 sayı:21
- Güler Ç., Uz H. (2011), Çocuk Parkları ve Oyun Alanları
- Gürpınar A. (2012) Küreselleşen Kentte Oyuncak: İstanbul'da Bölgesel Bir Oyuncakçı Kümelmesi Üzerine, Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi, Oca 2012 , 133 – 146
- Karakuş-Öztürk H. (2017) Çocukluğun Tarihsel Gelişimi Üzerine Düşünceler, Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Sayı 13 Ekim 2017
- Niemann H. (1991) Oyunağın Gelişim Tarihi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 24(1), 55-61
- Sormaz F., Yüksel H. (2012) Değişen Çocukluk, Oyun ve Oyunağın Endüstrileşmesi ve Tüketim Kültürü, Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi (<http://sbe.gantep.edu.tr>) 11(3),985 -1008 ISSN: 1303-0094 s:992
- Şahin S. (2016) Afganistan Türkmenlerinin Kültüründe Çocuk Oyunları s:262, SUTAD, Güz 2016; (40), 261-271 E-ISSN: 2458-9071
- Turan R., Kırpık G. (2016) Selçuklu Dönemi Türklerde Sosyal ve Ekonomik Hayat 2016/1 s:27 manevi sosyal hizmet <http://www.manevisosyalhizmet.com/wp-content/uploads/2016/01/selcuklu-donemi-turklerde-sosyal-ve-ekonomik-hayat.pdf> Erişim: 06.12.2019
- Tüfekci I. (2013) Sanatta Oyun Nesnelere, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Seramik Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışma Raporu 2013 s:16
- Mustafaoglu R., Zirek E., Yasacı Z., Razak-Özdinçler A. (2018) Dijital Teknoloji Kullanımının Çocukların Gelişimi ve Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri Addicta: The Turkish Journal On Addictions, <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0051> , Yaz 2018, 5(2), 227–247
- Ulutaş P.A., Atla P., Say Z.A., Sarı E. (2014) Okul Çağındaki 6-18 Yaş Arası Obez Çocuklarda Obezite Oluşumunu Etkileyen Faktörlerin Araştırılması, Zeynep Kamil Tıp Bülteni, 45(4), 192-196
- UNICEF Çocuk Haklarına Dair Sözleşme, 1989.
- Url-1: <http://www.konak.bel.tr/sayfa/umran-baradan-oyun-ve-oyuncak-muzesi/dunya-oyuncak-tarihi-ve-oyuncak-muzeleri> Erişim: 14.11.2019
- Url-2: Oyun Sektörünün Gelişimi ve Konsolların Günümüze Uzanan Tarihi, 17.02.2017
<https://listelist.com/oyun-konsolu-tarihi/> Erişim:07.12.2019
- Url-3: <http://www.empowerplaygrounds.org/mgr> Erişim:10.12.2019
- Url-4: https://europa.eu/investeu/projects/smart-playgrounds-children_en 2012-2020 Erişim:07.12.2019
- Url-5: Emekli U., Bilgisayar oyunları Tarihi, 03.06.2010, <https://www.merlininkazani.com/bilgisayar-oyunlari-tarihi-makale-144> Erişim:07.12.2019
- Url-6: Gülmeriç Ö., <https://www.ozgegulmeric.com/cocuklarin-yaslarina-gore-oyunlar/> Erişim:07.12.2019
- Url-7: Güngören A., Oyunun Ve Oyunağın Tarihi Serüveni
<https://aysegulgungoren.wordpress.com/2012/05/23/oyunun-ve-oyunc-3/> Erişim:15.11.2019
- Url-8: Hiçdurmaz P., Rahmi M. Koç Müzesi'nin hazırladığı 'Küçük Ölçekte Büyük Dünyalar Bebek Evleri'
<https://www.aksam.com.tr/pazar/ufacik-tefecik-ici-dolu-evcilik-evleri/haber-360813> Erişim:14.11.2019
- Url-9: Kalaycıoğlu H., Tarihten Günümüze Oyuncak Ve Eğitim Araçları

- <https://www.mobiad.org.tr/blogs/duyurular/tarihten-gunumuze-oyuncak-ve-egitim-araclari> Erişim:14.11.2019
- Url-10: Korkmaz E., Oyunun Çocuk Gelişimine Etkisi ve Çocuk Oyun Alanları Tasarım Kriterleri
<https://www.planlama.org/index.php/ararmalar/makaleler/60-oyunun-cocuk-geliimine-etkisi-ve-cocuk-oyun-alanlar-tasarim-kriterleri> Erişim:14.11.2019
- Url-11: Ömerbaş Ç., Oyun Kültürünün Neredeyse Kronolojik Gelişimi, 10.08.2016
<https://manifold.press/oyun-kulturunun-neredeyse-kronolojik-gelisimi> Erişim:30.11.2019
- Url-12: Özdemir O.,- Sunay Akın; "Dünya Üzerinde Bunu Yapabilen Tek Yer: Oyuncak Müzeleri",29 ağustos 2015
<https://onedio.com/haber/sunay-akin-dunya-uzerinde-bunu-yapabilen-tek-yer-oyuncak-muzeleri--553070>, Erişim:15.11.2019
- Url-13: Şen İ., 05.06.2019, <https://www.aa.com.tr/tr/saglik/obeziteye-karsi-dijital-oyun-tasarladi/1515011> Erişim:07.12.2019
- Url-14: Tanju B., Hollanda'da Tasarım Sonlu ve Sonsuz Oyunlar:Aldo van Eyck, 30.08.2018
<https://manifold.press/sonlu-ve-sonsuz-oyunlar-aldo-van-eyck> Erişim:30.11.2019
- Url-15: Yücel T., Oyunun ve Oyuncanın Tarihçesi,19.05.16
<https://prezi.com/xif9xrhrfnxa/oyun-ve-oyuncagin-tarihcesi/> Erişim:30.11.2019
- Url-16: <http://surdurulebilir-mimari.blogspot.com/2012/02/cocuklara-temiz-enerjiyi-ogreten-oyun.html> 17.02.2012 Erişim:10.12.2019
- Url-17: <https://onlineoyuntarihi.wordpress.com/2014/01/> Erişim: 08.10.2019
- Url-18:Simmons, E. 17.05.2013 <https://inventingtheparkground.wordpress.com/2013/05/17/409/> Erişim:14.11.2019
- Url-19: Kay, H. (1991) Geçmişte Ve Günümüzde Oyuncaklar.
<http://egitimvebilim.ted.org.tr/index.php/EB/article/view/5867> Erişim: 07.12.2019
- Url-20: <https://www.eyupoyuncakcisi.com/tr/blog/eyup-oyuncaklari-ve-eyup-oyuncakciligi> Erişim: 13.11.2019
- Görsel 1: <http://www.satrancokulu.com/yazilar/makaleler/eski-misir-in-senet-oyunu-satrancin-bilinen-ilk-atasi-mi/>,<https://aysegulgungoren.wordpress.com/2012/05/23/oyunun-ve-oyunc-3/>,
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e0/SenetBoard-InscribedWithNameOfAmunhotepIII_BrooklynMuseum.png Erişim:06.12.2019
- Görsel 2: <https://aysegulgungoren.wordpress.com/2012/05/23/oyunun-ve-oyunc-3/> Erişim:06.12.2019
- Görsel 3: <https://aysegulgungoren.wordpress.com/2012/05/23/oyunun-ve-oyunc-3/>,
<https://www.haberler.com/4-bin-yil-oncesinin-cocuk-cingiragi-bulundu-6389542-haberi/> Erişim:06.12.2019
- Görsel 4: <https://aysegulgungoren.wordpress.com/2012/05/23/oyunun-ve-oyunc-3/>, Mehmet Ersan, Türkiye Selçuklularında Devlet Erkanının Eğlence Hayatı, Tarih İncelemeleri Dergisi, Cilt 21 Sayı 1 Temmuz 2006 s:73-106 Erişim:06.12.2019
- Görsel 5. <https://bilimvegelecek.com.tr/index.php/2016/07/01/cocuk-oyunlari-ve-bruegelin-oyunu/> Erişim:14.11.2019
- Görsel 6. İstanbul Oyuncak Müzesi- Sinem Kahya Canlı
- Görsel 7. <https://yenidenemeblog.wordpress.com/2015/12/28/froebel-yaklasimi/> Erişim:14.11.2019

Görsel 8. Gaziantep Oyuncak Müzesi-Sinem Kahya Canlı

Görsel 9. Senem Aker Ensari Avrupalı Bir Gelenek: Porselen Bebekler, idil,2016, Cilt 5, Sayı 27

Görsel 10: <https://inventingtheplayground.wordpress.com/2013/05/17/409/> Erişim:30.11.2019

Görsel 11. Gaziantep Oyuncak Müzesi Sinem Kahya Canlı

Görsel 12. İstanbul Oyuncak Müzesi- Sinem Kahya Canlı

Görsel 13. Gaziantep Oyuncak Müzesi Sinem Kahya Canlı

Görsel 14. <https://manifold.press/sonlu-ve-sonsuz-oyunlar-aldo-van-eyck> Erişim:30.11.2019

Görsel 15. <https://manifold.press/oyun-kulturunun-nerede-veyse-kronolojik-gelisimi> Erişim:07.12.2019

Görsel 16. <https://listelist.com/oyun-konsolu-tarihi/> Erişim:07.12.2019

Görsel 17. <https://www.amerikaninsesi.com/a/bilgisayar-oyunlar-sportif-ve-salkl-olmak-cin-ne-kadar-e-yarar-126329948/898470.html> Erişim:07.12.2019

Görsel 18 . <http://surdurulebilir-mimari.blogspot.com/2012/02/cocuklara-temiz-enerjiyi-ogreten-oyun.html>
Erişim:10.12.2019

Görsel 19. <http://www.empowerplaygrounds.org/mgr> Erişim:10.12.2019

Görsel 20. https://europa.eu/investeu/projects/smart-playgrounds-children_en Erişim:10.12.2019

Görsel 21. İstanbul KidzMondo Deneysel Çocuk Oyun Merkezi <https://www.kidzmondoistanbul.com/>
Erişim:30.11.2019

Görsel 22. İstanbul Emaar Avm –Sinem Kahya Canlı