

TEKNOLOJİK GELİŞMELER BAĞLAMINDA TÜRKİYE'DEKİ ÇOCUK OYUNLARININ İNCELENMESİ

NEBİ ÖZDEMİR*

Giriş:

İnsanoğlu evrende var olduğu andan itibaren bilgi üretme ve bunu kullanarak teknoloji yaratma çabası içindedir. İlk zamanlar daha çok sözlü nitelik taşıyan bilgi, yazının ve matbaanın icadı üzerine somut hâle/metne dönüştürülerek biriktirilebilir hâle gelmiş ve sosyo-kültürel yaşamdaki diğer gelişmelerin(eğitim ve dolayısıyla okur-yazarlığın artması ve bilinçlenme gibi) de katkısıyla yaygınlık kazanmıştır. Elektronik kültür ortamında da bilgi görsel ve işitsel olarak depolanmaya başlamıştır(Ong 1995). Bütün bu gelişmeler insanoğlunun daha iyi yaşayabilmesi için teknoloji yaratma arzusunun bir sonucudur.

Teknoloji, basit anlamda "herhangi bir amaç için araç ve gereç kullanma bilgisi" olarak tanımlanmaktadır(Türkçe Sözlük 1988: 1443). Bu bağlamda ilk insanın da, çağımız insanının da teknolojiye sahip olduğu söylenebilir. Teknoloji ilk insandan günümüze değişerek ve gelişerek gelen bir olgudur. Yazılı kültür ortamı ve elektronik kültür ortamı gibi kavramlar veya bu fenomenlerle ilgili motifler, teknolojik gelişmelerin bir ürünüdür. Bilgi ve dolayısıyla teknoloji, insanların niyetleri doğrultusunda iyi ya da kötü amaçlar için kullanılabilir. Her toplum veya toplumsal katman/kesim, değişik oranlarda teknoloji yaratma veya yararlanma çabası içindedir.

Bu çalışmanın amacını, Türkiye'deki çocukların oyunlarında teknolojinin etkisini araştırmak oluşturmaktadır. Bu etkiyi belirleyebilmek için "yeni çocuk oyun araçları ve türleri ile sinema, televizyon, müzik ve bilgisayar alanları" temel araştırma değişkenleri olarak kabul edilebilir. Kentleşme, yazılı kültür etkisi, din gibi diğer araştırma değişkenleri bu çalışmanın dışında tutulmaktadır (Bu değişkenler ve Türkiye'deki cumhuriyet dönemi çocuk oyunları hakkında geniş bilgi için bz. Özdemir 1997).

* Yard. Doç. Dr. Hacettepe Üniversitesi, Türk Halk Bilimi Ana Bilim Dalı Öğretim Üyesi.

a.Teknolojik Gelişmelerin Türkiye'deki Çocuk Oyunlarına Oyun Araçları ve Türleri Bağlamındaki Etkisi :

Teknolojik gelişmeler, çocuk oyunları bağlamında sürekli yeni oyun araçları ve oyun türlerinin yaratılmasını sağlamaktadır. Hatta, çocuk oyun araçları ile oyuncakların, toplumun her yaşındaki ve kesimindeki bireylerce yapılan ilk teknolojik ürünlerden olduğu söylenebilir. İletişim araçları (özellikle televizyon) sayesinde de, bu oyun araç ve türleri sınır tanımaksızın bütün dünyaya yayılmaktadır. Başlı başına bir sanayi ve ticaret kolu hâline gelen çocuk oyunları ve oyun araçları sektörü, ekonomik açıdan dünyanın en getirisi yüksek dallarından biri durumundadır ve 21.yüzyılda da bu konumunu koruyacaktır. Böyle bir kabul, bu alandaki yeni yaratmaların da varlığının kabul edilmesi anlamına gelmektedir.

Türkiye sahasındaki teknolojik gelişmelerin çocuk oyun araçlarına etkisini göstermek için "top" adını verdiğimiz oyun aracındaki gelişmeyi açıklamak yeterlidir. Keza benzer açıklamalar masket için de geçerlidir. Türkiye'de sanayi türü oyuncaklar hakkındaki tek kitabın sahibi Prof.Dr. Bekir Onur, "en eski ve ilk oyuncakın top olabileceğini" belirtmiştir. Prof.Onur, görüşünü desteklemek için İskoçya, Mısır, Eski Yunan ve Orta Çağ Avrupası ile ilgili çeşitli buluntulardan örnekler vermiştir (Onur 1993:366-367, 373). Top oyunları, eskiden beri Türkler arasında da yaygın olarak oynanmaktadır. Divan ü Lügat-it-Türk'te "töpük" olarak geçen topun "eritilerek iğ ağırşığı şeklinde dökülen kurşunun üzerine keçi kılı ve benzeri sarılması" ile elde edildiği belirtilmektedir (Atalay 1985: 386). Aynı şekilde, Anadolu'da yaşayan çocuklar da, lâstik topla tanışmaya kadar, kendi toplarını kendileri yapmışlardır: Örneğin, 1933 yılında Safranbolu'da(Zonguldak) çocuklar "topak" adını verdikleri toplarını, bir parça koyun yünü'nü sıkıştırarak ve üzerine de pamuk ipliği sararak elde etmişlerdir (A.Baha 1933:7). 1934 yılında Ula'da (Muğla) tespit edilen Kızıştı adlı Top Atma Oyunu çeşitlemesinde topun, eski bez parçalarında elde edildiği belirtilmiştir (Demircioğlu 1934: 72). Iğın'da çocuklar topu, kara sığır kılı'nın keçeleştirilmesiyle elde etmişlerdir (Çaylı 1952: 600).

1945 yılına kadar, özellikle kentlerde kauçuk top yaygın olarak kullanılan bir oyun aracıyken lâstik top henüz bilinmiyordu. Lâstik top, sadece İstanbul'daki özellikle varlıklı gayrimüslimlerin çocukları tarafından oynanan bir oyun aracıydı. Türkiye'de plâstik topu ilk kez Nal Plâstik firmasının imal ettiği ve 1950'lerin son yıllarında da ilk kadife kaplamalı topun ve renkli topun üretildiği belirtilmiştir (Onur 1992: 183, 309, 331). 1950-1960 yılları arasında, plâstik topların üretilmesi futbol sporunun Türkiye'de yaygınlaşmasına etki etmiştir. Bilhassa, mallarını İstanbul'dan alan hırdavatçılar, sanayi ürünü bu topların bütün Türkiye'ye yayılmasını sağlamışlardır. 1995-1996 yılları arasında yapılan anket çalışmalarından, Güney ve Doğu Anadolu'da yaşayan erkek çocukların hemen hemen tamamına yakınının, en çok oynadıkları oyunun, Körebe, Saklambaç, Tura vb. oyunların aksine, futbol

olduğu anlaşılmıştır. Teknolojik bir ürün olarak yaygınlaşan top, günümüzde bilhassa erkek çocukların (yetişkin erkekler gibi) oyun dünyalarını dolduran bir oyun aracı durumundadır. Ayrıca, top oyunlarının sayısı ve çeşitlenmesi, sanayi ürünü topun ortaya çıkmasıyla birlikte artmıştır (Özdemir 1997). Bu durum, pek çok geleneksel çocuk oyununun unutulmasına da neden olmuştur.

Diğer taraftan, teknolojik ortamda yaratılan yeni oyunlar olarak sunulan pek çok oyunun geçmişte daha basit araçlarla oynandığı belirlenmiştir. Oynanma biçimleri bakımından aynı olan bu tür oyunlarda, eski oyun araçlarının yerini, teknolojik ortamda sanayi ürünü oyuncaklar ve oyun araçları almıştır. Bu oyun araçlarının, oyun içindeki işlevlerinde herhangi bir değişiklik bulunmamaktadır. Hatta, yeni oyun araçları- küçük değişikliklerle birlikte- oyunun, eskiden olduğu gibi, yetişkinler arasında da yaygınlaşmasını sağlamıştır.

1991 yılından itibaren Türkiye'de görülmeye başlanan ve Herkes İçin Spor Federasyonu'na bağlı olarak faaliyet gösteren "Bocce" adlı spor dalı (doğal olarak oyun), çocukların Baş, Vuruş-Karış gibi adlarla anılan oyunlarının gelişmiş şeklidir (Özdemir 1997: 523, 962). Yine Türkiye'de 1990'lı yıllardan itibaren yaygınlaşan Bowling oyununun, 1968'li yıllarda Bursa'da, daha bu oyun türü Türkiye'de bilinmeden önce, çocuklar tarafından Top ve Şişe adıyla oynandığı belirlenmiştir (Özdemir 1997: 682-683).

Oyun/oyuncak sanayi ve teknolojisinin mensuplarının, geçmişin tutulan çocuk ve yetişkin oyunlarının "oynanma biçimleri"ne bağlı kalarak oyun araçlarını geliştirdikleri ve bunları "rekreasyon, çağdaş sporlar, dinlenme aktiviteleri" gibi farklı kavram/ortamların temel unsurları olarak kullandıkları görülmektedir.

Günümüzde özellikle çocuklara yönelik gıda maddesi(çikolata, şekerleme, sakız, kızartılmış patates vb.) üreten firmalar, ürünlerinin pazardaki gücünü artırmak için değişik yöntemler kullanmaktadırlar. Bu yöntemlerin başında ürünün jelatinli ambalajlar içinde ya da bazı küçük hediyelerle birlikte satışa sunulması gelmektedir. Hediyeler genellikle dönemin ünlü kişilerin (sinema sanatçısı, futbolcu), otomobillerin ve çizgi film kahramanlarının resimlerinin yer aldığı kartlardan veya plâstikten yapılmış minyatür oyuncaklar ile taso(her iki yüzü de resimli büyük bir madeni para biçimindeki plâstik oyun araçları) vb. yeni oyun araçlarından oluşmaktadır. Çocuklar, bilhassa televizyonun renkli ve büyüklü ortamında sunulan reklamların da etkisiyle, sırf promosyon aracına sahip olmak için bu ürünleri satın almaktadır. Hatta bazen promosyon aracı, asıl satılmak istenen ürünün önüne geçmekte ve böylece araç, amaç haline getirilerek söktek temsilcileri hedeflerine ulaştırmaktadırlar. Son yıllarda gıda sektörüne ek olarak, basın sektörünün temsilcileri de, aynı yöntemi kullanmaya başlamışlardır. Bilhassa öğrencilerin tatilde olduğu dönemlerde, bu reklam yönteminin sıkça kullanıldığı gözlenmektedir. Günlük

gazete satışlarını artırılması amacıyla, gazete, dergi vb. ile plâstik veya kağıt/kartondan yapılmış oyuncak ve oyun araçları (oyuncak parçalara ayrılarak, her gün bir parçası alıcıya verilmek suretiyle belirli bir süre sonunda oyuncuğun tamamına sahip olunması söz konusudur) da verilmektedir. Bu satış artırıcı yöntemin etkinliği, özellikle televizyon kanallarının çocuklara yönelik yayın kuşaklarında gösterilen reklamlarla artırılmaktadır.

b.Sinema, Televizyon, Müzik Sektörlerindeki Teknolojik Gelişmelerin Türkiye'deki Çocuk Oyunlarına Etkisi:

Bütün bu veriler, doğal olarak televizyonun ve televizyonla herhangi bir açıdan iş birliği içindeki sektörlerin (yukarıda belirtildiği gibi gıda, basın; giyim, oyuncak-oyun, bilgisayar, sinema, turizm vb.) genelde çocuğun dünyasını, özelde de çocuğun oyun dünyasını/kültürünü etkilediğini ortaya koymaktadır. Nitekim, İletişimin Oyun Kuramı(Play Theory of Communication)'nda kitle iletişim araçlarının ilk ve esas olarak izlerkitlelerine oyun deneyimleri olarak hizmet verdiği; haz-yönelimli olan kitle iletişim araçlarının birincil görevinin insanların iş yaşamından kaçmalarına ve keyif almalarına olanak sağladığı; izlerkitlelerin kitle iletişim araçlarına bilgi , gelişme ya da eğitim için değil, eğlence ya da oyun için katıldıkları; ancak kitle iletişim araçlarının sadece eğlence için kullanılmasından hareketle onların yetersiz oldukları anlamının çıkarılamayacağı; sağlıklı ve dengeli bir yaşamın ayrılmaz bir parçası olan oyunun etkin bir şekilde gerçekleşebilmesinde kitle iletişim araçlarının sunduğu ucuz ve kolayca elde edilebilir oyun araçları sunduğu öne sürülür (Mutlu 1994: 108). Gerçekte bu konu, müstakil bir araştırma konusu olmakla birlikte burada bazı tespitlerin sunulması da yararlı olacaktır.

Televizyon veya sinemada çocuklara yönelik yapımların gösterilmesi, özünde ticarî nitelik taşımakla birlikte, yetişkin ve özellikle çocuk üzerinde sosyo-kültürel ve psikolojik etkileri ve sonuçları da bulunan bir faaliyettir. Bu gösterimlerin sadece kendileri değil, yan ürünleri ve yansımaları bağlamında da ticaridir. Özellikle, bu gösterimlerde yer alan kahramanlar (çizgi film veya sinemaya uyarlanmış şekilleri, sinema gösterimleri için üretilmiş kahramanlar vb.; Walt Disney'in yarattığı çizgi film kahramanları, Pinokyo, Pembe Panter, Simpson Ailesi, Taş Devri, Aslan Kral, Heidy, Asteriks, 101 Dalmaçyalı, Alaaddin, Anastasia, Pokemon vb.), genelde gösterim sırasında veya sonrasında oyuncak(müstakil satılan veya MacDonald örneğinde olduğu gibi gıda maddesi yanında promosyon olarak verilen ürün şeklinde), giysi üzeri baskılar, resimli kartlar, ambalaj resimleri, kırtasiye ürünleri üzerindeki baskılar, duvar resim veya plâstik kabartmalar vb. şeklinde hedef kitle olan çocukların karşısına çıkmaktadır. Bazılarına göre post-kapitalizmin yaşandığı, toplumun aşırı alım isteği kısıktırılmış bireylerden oluşan kitlelere dönüştüğü günümüzde, bilhassa çocuklara yönelik olarak yaratılan ürünler, çok farklı sektörlere de hizmet edecek şekilde üretilmekte ve pazarlanmaktadır. Gösterilen

film, sadece çocuğun yiyeceğini/içeceğini ya da giyeceğini değil, aynı zamanda onun hayal dünyasını ve yaratıcılığını da etkilemektedir. 1993'lerin çocuğu Superman'ın, Heidy'nin dünyasında yaşarken, Pokemon 2000'li yılların başındaki çocukların oyun dünyalarını şekillendirmektedir.

Türkiye'de sinema, plâk ve kaset teknolojisinin ve sektörünün gelişmesine paralel olarak, çocukların oyunlarında da çeşitli sanatçıların isimlerine rastlanmaya başlanmıştır. Bu etki, televizyonun da etkisiyle daha da belirginleşmiştir. Aşağıdaki çocuk oyunu örneklerinden hareketle, Türk sinema ve müzik sektörünün geçirdiği dönemlerle ilgili verileri elde etmek mümkündür. Çocukların yaşadıkları dönemin ünlü sanatçılarının adlarını, oyunlarının sözlü formüllerinde yaşatmış ve yaşatmakta olmaları dikkat çekicidir:

Hüseyin Baradan, çekil aradan.
 Sepette cik cik Ayşecik.
 Sepette cik cik Ömercik.
 Dalda erik, Fatma Girik.
 Çuvalda un, Ediz Hun.
 Sular çağlar, Engin Çağlar.
 Denizde engin, Esin Engin.
 Havada güneş, Ferda Büyükgüneş.
 Damarda kan, Ajda Pekkan.
 Gülmeye alışık, Sadri Alışık.
 Abidik gubidikoğlu, Gülşen Bubikoğlu.
 Dağda yiğit, Hülya Koçyiğit.
 Bizde han, Serdar Gökhan.
 Sakalılı baba, Cem Karaca.
 Gölde akın, Filiz Akın.
 Yerde taş, Erol Taş.
 Havada ay, Türkan Şoray.
 Kın kın, Cüneyt Arkın.
 Yerde böcek, Neşe Karaböcek.
 Mektup Yazar, Gönül Yazar.
 Tasta ayran, Nezahat Bayram.

Derede yosun, Necdet Tosun.

Arabayı süren, Zeki Müren(Türkiçin 1974:91-92).

Bir bardak su, Sezen Aksu.

Kuru kuru kemik, Yonca Evcimik.

Aşkın Nur Yengi yengemiz, biz ebe olmayız (Oğuz 1992:29).

Teknolojinin en önemli ürünlerinden/sonuçlarından biri olarak kabul edilen, kitle toplumu ve kültürünün yaratıcılarından en etkilisi sayılan televizyonun en önemli izlerkitlelerinin başında çocukların geldiği yadsınamaz bir gerçektir. 1993-1994 yılları arasında Türkiye genelinde yapılan bir araştırma, 5-15 yaşları arasındaki ve hanede sürekli oturan (çalışmayan) çocukların % 28'inin hafta içinde her gün ortalama 3 saat, hafta sonunda da %71'inin ortalama 4 saat televizyon izlediklerini(gelişmiş ülkelerde bu oran oldukça düşüktür) ortaya koymuştur (Batmaz ve Aksoy 1995:67). Yine bu çalışmada, çocukların %49.7 oranında çizgi filmleri, %45.3 oranında çocuk filmleri, %30.3 oranında eğlence programları ve %18.6 oranında da yarışma programları izledikleri belirlenmiştir. Bu çalışmanın belki de en önemli verisi, çocukların %60'a yakınının televizyon seyretmeyi, oyun oynamaya tercih ettikleridir. Bu verilerden hareketle Batmaz ve Aksoy(1995:102)'un yaptıkları aşağıdaki değerlendirmeye katılmamak mümkün değildir:

“Televizyon hayatımızı, bizim ona atfettiğimiz önemden daha fazla etkilemektedir. Bu anında ve günlük etkilenmeler olarak değil, bize başka bir dünyanın kültürünü ekerek oluşturmaktadır. Bu başka dünya da, başka kültürlerin dünyası değil, bizim kendi yarattığımız gerçek olmayan bir dünyadır.”

Çocuklar, oyun türlerini veya çeşitlemelerini yaratırken televizyon adını verdiğimiz elektronik ortamda sunulan çizgi film, dizi film, sinema filmi, reklam, yarışma-eğlence programları, magazin programları ve spor programı vb. ürünlerden etkilenmektedirler.

Çizgi film endüstrisinin Amerika Birleşik Devletleri, Japonya ve Fransa gibi ülkelerdeki animatörlerin yarattıkları tipler, Türkiye'deki çocukların özellikle sözel bölümlerinde çeşitlenmelere neden olmaktadır. 1995 yılında Yozgat'ta Pinokyo adıyla derlenen Ayağa Basma Oyunu adlı oyun türünün çeşitlenmesinde, oyuncu "pinok-yo" diyerek üç adımda rakibinin ayağına değmeye çalışır(Özdemir 1997:516-517). İtalyan menşeli bu masal kahramanı, Türkiye'deki televizyonlarda çizgi film(cartoon) ve sinemalarda da uzun metrajlı film (action) versiyonlarının gösterilmesinden sonra çocukların oyunlarında yer almaya başlayan farklı bir kültürün motifidir. Aynı masalın farklı bir motifine, 1987 yılında Tokat'ın Almus

ilçesinde derlenen "Pinokyo'nun Büyük Babası" adlı oyun türünde rastlanmaktadır (Ulu 1987:122).

Şarkı Eşliğinde Hareket Etme Oyunu'nun çeşitlemelerinden biri, "Tom ve Cery" adını taşımaktadır. 1995 yılında Şanlı Urfa'dan derlenen bu oyun çeşitlemesinde, Walt Disney'in bu çizgi kahramanlarının ismi, uluslar arası bir içecek firması olan Pepsi(burada ayrıca, reklamların etkisine dikkat edilmelidir) ile oyunun sözlü formülünde de yer almaktadır:

Tom ve Cery
 Dispanseri
 ...
 Erem do
 Erem si
 O o pepsi
 O o pepsi (Özdemir 1997:899-900).

Türkiye'deki televizyon kanallarında gösterilen çizgi filmlerin çocuk oyunlarına etkilerinin, yukarıda belirtildiği üzere yüzeysel olmadığına ilişkin İçel ve Ankara'dan derlenen örnekler aşağıda sunulmuştur. Bu örneklerde, sadece Taş Devri ve Heidy adlı çizgi film kahramanlarının adlarının yanında tipolojileriyle de ilgili ayrıntılı unsurlara yer verildiğini göstermek, etkinin vurgulanması bakımından, önemli ve dikkat çekicidir:

Barni, Barni Moloztaş,
 Fred, Fred çakmaktaş,
 Vilma, Vilma gir koluma,
 Beti, Beti sarıl boynuma,
 Çakıl çakıl al sana akıl,
 Bam Bam çekil yolumdan (İÇEL; Alışar 1995).

Dağlar kızı Heydi
 Peter onu sevdi
 Büyük Baba duydu

Başını duvara vurdu
 Peter onu gömdü
 Heydi'nin bir kızı oldu
 Adını Melek koydu
 Melek dümbelek on göbek at
 Bir, iki, ...on (ANKARA; Oğuz 1992: 24-29).

Türkiye televizyon kanallarında gösterilen dizi filmlerin de çocukların oyun kültürleri üzerinde tesirler bıraktığı belirlenmiştir. Çocuklar, uzun süre gösterilen bu dizilerin kahramanlarını ve içerikleriyle ilgili unsurları, kendi hayal ve düşünce dünyalarında yeniden biçimlendirilerek oyun ortamlarına aktartmaktadır. Yabancı dizilerle ilgili unsurlar, Türkçe söylenişleri ile çocuk oyunlarının özellikle sözlü formüllerinin oluşturulmasında kullanılmaktadır. Uzun bir süre, Türk televizyon kanallarının "en gözde" yabancı dizilerinden biri olan Dallas, Yalan Rüzgârı, Kara Şimşek ve Tatlı Cadı adlı yabancı ülke kaynaklı dizilerin etkilerini kanıtlayan örnekler aşağıda verilmiştir. Bu örneklerde, geleneksel Türk çocuk oyunu sözlü formüllerinin iskeletine sadık kalınarak Türkçe isimlerin/unsurların yerini, dizideki kahramanların adlarının/içerik unsurlarının aldığı açıkça görülmektedir:

Çıktım erik dalına
 Baktım vapur yoluna
 Üç gemi geliyor
 Biri beyaz biri kara
 Ortadaki Ceyar
 Ceyar'ın nesi var
 Çanta çanta parası
 Bir de esmer kızı var
 Yiğitler oturmuş dört köşeli
 Suelin geliyor eli şişeli
 İçlerinden biri dünya güzeli.
 Dozer geliyor dozer
 Çekilin yoldan ezer
 Benim sevdiğim oğlan
 Esmer Babi'ye benzer.(MERSİN; Alişar 1995).

Ağaçta dut
Sevgili Rut
Dağda kaya
Edim'la Maya
Evde hırsız
Çabuk yetiş Mestirs
Menekşe Mor
Sam Vitmor
Paralar saklı
Cesika haklı
Evde kap
Saygılı Rap
Geyik kafasında pırlanta
Bunu bilen Meri Hala
Dolapta şarap
Duri'nin bebeği arap (MERSİN; Alişar 1995).

Ahırda at
Maykıl Nayt
Arabası Kit
Babası it (MERSİN; Alişar 1995).

Seksen seksen yüz altmış
Allah kimleri yaratmış
Sementa burnunu oynatmış (ERZİNCAN; Albayrak
1983:73).

A a a acı
Tatlı Cadı
Pek şakacı
Dondurmacı ...(ANKARA; Oğuz 1992:27).

Sinema ve televizyonlarda gösterilen yerli ya da yabancı savaş(tarihî, bilim kurgu), polisiye ve kovboy film ve dizilerin, özellikle erkek çocukların oyun dünyalarını etkiledikleri belirlenmiştir. Türkiye Çocuk Oyunları Kataloğu'nun (Özdemir 1997) "Savaş Taklidi Oyunlar(çeşitlemeleri: Kovboyculuk, Harpçilik, Kommen, Küv Küv), Sapan Oyunları, Taş Savaşları (bir dönem yetişkinlerce de oynanmıştır) adlı ana oyun türleri ile "Polisçilik, Esir Almaca, Hırsız Polis vb." oyun çeşitlemeleri, bu türden etkiyi taşıyan oyunlardır. Oynanma biçimi bakımından oldukça uzun bir geçmişe sahip bu tür oyunların günümüzdeki çeşitlemeleri, sanayi türü oyuncaklarla(en son örnek gelişmiş su tabancası ve tüfekleri) oynanmaktadır. Ayrıca bu tür oyunların "rekreasyon aktivitesi, amatör bir spor dalı ve yarışma(son dönemde televizyonlarda da gösterilen)" şeklinde çocukların yanında, eskiden olduğu gibi (önceden bu tür oyunlar, savaşa hazırlık veya savaş taklidi oyunlar niteliğindedi) yetişkinlerce modern bir dinlenme faaliyeti olarak yapıldığına da, oyun ve eğlence kültüründeki değişmelere/gelişmelere dikkat çekme bağlamında, işaret etmek gerekmektedir.

1996 yılında Uşak'tan derlenen Sek Sek Oyunu çeşitlemesinde, dönemin en çok izlenen yarışma programlarından biri olan Çarkı Felek ile yine kız çocukları arasında çok sevilen bir oyuncak olan Sindy marka bebeklerin, televizyonun etkisi ile nasıl oyunun sözlü formülü haline geldiği aşağıdaki gösterilmektedir:

Çarkı Felek

Sindi Bebek

Göster bana

Üzerindeki bir renk(UŞAK; Özdemir 1997:871).

Türkiye'de sayıları hızla artan televizyon kanallarının yayınlarındaki en önemli yeri müzik ve eğlence programları oluşturmaktadır. Bu televizyon kanallarında "çocuklara özgü ve genelde çocuk şarkılarının hâkim olduğu" programların yanında, yetişkinlere ait şarkıların (bu şarkıların gizli hedef kitesinin çocuklar olduğu söylenebilir), makyaj ve kostüm yardımıyla söz konusu şarkıcıya benzetilen çocuklarca playback tekniği kullanılarak icra ettirildiği programların(!) yayımlandığı görülmektedir. Son dönemde, sadece müzik yayını yapan televizyon kanalları açılmıştır. Bu türden televizyon kanallarında sürekli değişen müzik listelerine göre çok sayıda "klip" adıyla anılan yapımlar gösterilmektedir. Kültür bilimciler için yeni bir araştırma alanı olarak kabul edilmesi gereken bu tür yapımların yerli örneklerinde, bilhassa yerel ve popüler kültür bağlamında değerlendirilebilecek olan unsurlar kullanılmaktadır. Çocuklar, bu tür yapımların

etkisiyle oyunlarında çeşitlemeler meydana getirmektedir. Son dönemde Türk pop müzik alanında oldukça tutulan bir grup olan Ayna'nın "Ceylan" versiyonunun, ezgiye sadık kalınarak çocukların dünyasında almış olduğu güfte çeşitlemesi, bu alandaki etkiyi göstermek bakımından yeterli olacaktır (Özdemir 1997:427-428). Burada "çocukların yetişkin dünyasına ve dolayısıyla kültürel unsurlarına komik açıdan yaklaşımları" dikkat çekicidir. Son yıllarda "çocukların yetişkin dünyasına/kültürüne karşı tutum ve davranışları ile çocukların yaratıcı eylemlerindeki esprituél cephe", kültür bilimcilerin en önemli araştırma konuları arasında bulunduğunu vurgulamak gerekmektedir:

Ayna Yorumu:

Gurbette yorgun
Düşüm be ceylan
Hasret tüketti
Bittim be ceylan
Hey hey hey ...

Çocuk Yorumu:

Gurbette yorgan
Düşüm yataktan/döşekten
Çarşaf yırtıldı
Dayak yedim anamdan
Uf uf uf ...

Televizyon kanallarında gösterimlerin, çocukların oyunları üzerindeki etkisi, yayından kaldırılması, yayının sona ermesi gibi etkenlerin de etkisiyle kaybolmakla birlikte, ürünler deęişse de "etkinin sürekli" olduđu gözlenmektedir.

c.Bilgisayar Teknolojisindeki Gelişmelerin Çocukların Oyun Dünyalarına Etkisi:

Bilgisayar teknolojisindeki hızlı gelişmeler, çocukların oyun dünyalarında gerek oyun ortamı ve gerekse oyun türü bağlamında oldukça etkili olmuştur. Elektronik oyunlar, "atari" ve daha sonra da "bilgisayar oyunları" adıyla, önceleri sadece bu amaçla açılmış olan oyun salonlarında, daha sonra da evlerde çocukların önemli oyun araçları olarak ortaya çıkmıştır. Medya sektöründeki yayınlar(bilgisayar ya da bilgisayar oyunları içerikli süreli yayınlar, "Hugo" örneğinde olduğu gibi televizyon programları vd) da bu tür oyunların çocuklar arasında yaygınlaşmasına neden olmuştur. Üretilen ve satılan elektronik oyunlarla yaratılan bu dünya, kitle kültürünün en önemli bölümlerinden biri haline gelmiştir. Türkiye'de 1980'li yıllardan itibaren yaygınlaşan bu tür oyunların çocuklar üzerindeki etkileri (psikolojik, kültürel, sosyolojik vb.) uzun süredir tartışılmaktadır. Bu konu çok boyutlu, karşılaştırmalı ve

ayrıntılı arařtırmalar gerektirdiğinden bu arařtırmanın kapsamı dıřındadır. Ancak, burada bilgisayar kullanımının yaygınlařmasına ve diđer bazı olgulara (göç, kentleřme, eđitim, toplumsal bilinçlenme, üretim ve tüketim yapı/iliřkilerindeki deđiřmeler, çocuđun sosyal yařamdaki etkinliđinin/deđerinin artması, boř zaman sektörünün ortaya çıkması vb.) paralel olarak çocukların geleneksel oyun kültürlerinde çeřitli deđiřiklikler meydana gelmiř ve sonuđa da bazı yerel çocuk oyun türleri unutulmuřtur (bu konuda bakınız: Özdemir 1997: 415-418).

Sonuç:

Bu arařtırmada, teknolojik geliřmelerin Türkiye'deki çocuk oyunlarına etkileri belirlenmeye çalıřılmıřtır. Bu bağlamda, özellikle oyun ve oyuncak, iletiřim ve gıda teknolojilerindeki icat ve geliřmelerin Türk çocuklarının oyun dünyalarında yeni dinamikler řeklinde ortaya çıktıkları belirlenmiřtir. Ayrıca bu çalıřma, yakın dönem Türkiye'sinde yařanan sosyo-kültürel deđiřmelerin çocukluk düzlemindeki boyutlarının açıklanmasını da sađlamıř ve söz konusu deđiřmelerin bilinçli veya bilinçsiz olarak nasıl meydana geldiđi ortaya konulmuřtur. Çocuk oyunlarının bilhassa sözlü yapısal unsurlarının Türkiye'nin sosyal tarihinin arařtırılmasında yeni ve etkili bir deđiřken olarak belirlediđi de vurgulanmıřtır. Yukarıda yapılan deđerlendirmeler ve elde edilen sonuçlar, Hollandalı ünlü tarihçi Johan Huizinga(1995)'nin, Homo Ludens(Oyun Oynayan İnsan) adlı eserinde savunduđu "oyun, kültürün temelidir" řeklindeki tezinin haklılıđını bir kez daha ortaya koymaktadır. Günümüz insanı bu gerçeđi yeniden hatırlayabildiđi takdirde belki de *"ařırı ciddileşen yařamını güzelliklerle doldurarak daha mutlu bir geleceđe sahip olabilecektir."*

Turkish Children Games, Technology

This paper discusses the interrelations between Turkish children games and technology. The play things/types and also the fields of cinema, television, music and computer are accepted as the main factors of this issue. As a result of this study, it is brought out that the inventions and developments on these fields affect on Turkish children games and also change Turkish socio-cultural structure.

Kaynaklar:

A.BAHA 1933: "Eğir ve GÜdü Oyunları", *Halk Bilgisi Haberleri*, 25, Haziran: 6-8.

ALBAYRAK, Nurettin 1983: *Folklorumuz ve Erzincan*, Erzincan, Erzincan Ticaret Matbaası.

ALİŞAR, Fahrettin 1995: "Yabancı Televizyon Dizilerinin Çocuk Oyunlarında Söylenen Tekerlemelere Tesiri" (Yayımlanmamış makale).

BATMAZ, Veysel ve A. AKSOY 1995: *Türkiye'de Televizyon ve Aile*, Ank., Bizim Büro Basım Evi.

ÇAYLI, Fehim 1952: "İlgün Çocuk Oyunları VI: Top Oyunu ve Nevileri", *Türk Folklor Araştırmaları*, 38.

DEMİRCİOĞLU, Y. Ziya 1934: *Anadolu Eski Çocuk Oyunları*, İst., Millî Mecmua Matbaası.

HUIZİNGA, Johan 1995 (1938): *Homo Ludens. Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (Çev.Mehmet Ali Kılıçbay), İst., Ayrintı Yayınları.

KAŞGARLI MUHMUD (Çev. Besim ATALAY) 1985 (1986): *Divanü Lügat-it-Türk I-IV*, Ank., Türk Tarih Kurumu Basım Evi.

MUTLU, Ahmet 1994: *İletişim Sözlüğü*, Ank., Ark Yayın Evi.

OĞUZ, M.Öcal 1992: "Çocukların 'sayışmaca' Dünyası", *Millî Folklor*, 16.

ONG, Walter J.; 1995: *Sözlü ve Yazılı Kültür*, İstanbul: Metis Yayınları.

ONUR, Bekir 1992: *Oyuncaklı Dünya*, Ank., V Yayınları.

_____ 1993: *Tarih Boyunca Oyunlar ve Oyuncaklar*, Ank., Ankara Üniversitesi Basım Evi.

ÖZDEMİR, Nebi 1997: *Türkiye'de Cumhuriyet Dönemi Çocuk Oyunlarının Halk Bilimi Açısından İncelenmesi* (Basılmamış Doktora Tezi), Ank., Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

TÜRK DİL KURUMU, 1988: *Türkçe Sözlük*, Ank., Türk Tarih Kurumu Basım Evi.

TÜRKİÇİN, Bilge 1974: "Çocuk Oyunları ve Tekerlemeleri", *Boğaziçi Üniversitesi Halk Bilim Yılığ*.

ULU, Emin 1987: *100.Yılda Almus (Tokat)*, İst., Acar Matbaacılık Tesisleri.

