

## HÂSILA

Düşünce-Kültür-Sanat Dergisi

### Özel Sayı

**Konu: Oyunlar**

**Sayı Editörü: Büşra Karataş**

### Yayın Yönetmeni:

Enes Çapku - Yayıncı ve İmtiyaz Sahibi

Muhammet Atalay - Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Ahmet Çapku - Editör

### Yayın Kurulu:

Ahmet Çapku

Muhammet Atalay

Melih Aydemir

Ayşenur Gerçik

Kübra Özden

Büşra Karataş

Kerime Firdevs Efe

Büşra Nur Evmek

...

**Mayıs 2022**

[www.hasiladergi.com](http://www.hasiladergi.com)

## İçindekiler

Büşra Karataş - Önsöz .....	3
Ahmet Çapku - Dinî ve Düşünce Boyutuyla Oyunlar .....	5
Ruveyda Yoksul - Oyunlar ve İlimler .....	7
Kerime Firdevs Efe - Oyunlar ve Kültürler .....	11
Büşra Karataş - Muhtelif Yörelerde Oyun Çeşitleri .....	13
Zeynep Nur Karabulut - Oyunun Psikoloji ve Çocukların Yetişmesindeki Etkileri .....	22
Halide Yenen - Kardan Niçin Adam Yapılır ? .....	24
Melten Ciner - Oyuncak Piyasası .....	25

## Önsöz

Bu çalışmada, gelenek ve kültürümüzde yer alan çocuk oyunlarına, oyunların çocuğun zekâ, beden, kişilik gelişimine ve toplum üzerindeki etkilerine değinmeyi amaçladık. Dünyanın neresinde olursa olsun, çocuğun olduğu her yerde oyun vardır. Çünkü oyunlar, çocukların temel ihtiyaçlarından biridir. Çocuklar, oyunlarla hayata hazırlanır, içinde yaşadığı toplumun özelliklerini ve temel değerlerin birçoğunu oyunlarla öğrenirler. Oyun oynarken sadece öğrenmekle kalmayıp oynadıkları oyunlarda kendilerinden birçok şey de yansıtırlar. Bu sayede oyunlar çocukların ruh dünyasına açılan bir kapıdır aynı zamanda.

Kelime anlamı Türk Dil Kurumu'nca "yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" manasına gelen oyun, bebeklikten yetişkinliğe hayatın içinde olan bir konudur. Tarih boyunca çocukları yetiştirebilmek adına çeşitli oyunlar ortaya konmuştur. Geçmişten günümüze oynanan oyunlara bakınca birtakım farklılıklar olsa da temelde aynı olduklarını görüyoruz. Oyunlarımız yıllara meydan okumuş ve muhtelif yörelerde farklı isimlerle anılsalar bile kültürümüzün bir parçası olmuştur. Oyunlar sadece eğlence aracı değil aynı zamanda geçmiş ve gelecek arasındaki bir köprüdür. Neticede hepsi bizi anlatır.

İçinde bulunduğumuz dijital çağda, kültürün korunması ve gelecek nesillere aktarılması giderek zorlaşmaktadır. Yaşanan teknolojik gelişmeler toplumun her kesimini etkilediği gibi çocuk oyunlarını ve oyuncaklarını da etkilemektedir. Geçmişte çocuklar tarafından mahalle aralarında oynanan oyunlar, televizyon, bilgisayar, telefon gibi ürünlerin yaygınlaşması ile değişime uğramış, günümüz modern dünyasında artan şehirleşme ve boş bulunan her yerde yükselen binalar çocukların oyun alanlarını ortadan kaldırmıştır. Bu da zaman içerisinde çocukları sanal oyunlara sevk etmektedir. Mimar Turgut Cansever'in yerinde ve bilgece sorduğu soruya hak vermemek elde değil: "Şehir kuruyoruz ama çocuklar nerede oynayacak ?" Sokak oyunları ile büyüyen herkesin gelecek nesillere bu güzel ve önemli kültürü aktarması, nesillerimizi tarihimizden süzülüp gelen oyun kültürüne sahip çıkacak farkındalıkla yetiştirmesi gerek. Çünkü sahip çıkılmayan kültürün unutulması kaçınılmazdır.

Bu dūřünceden hareketle beęeniyle okuyacaęınızı umduęumuz yazılarla sizleri başbařa bırakıyoruz. Faydalı olması temennisiyle.

## Dinî ve Düşünce Boyutuyla Oyunlar

Çocukluk ve oyun. Bu iki kelime kadar birbirine yakışan kaç kavram vardır dimağımızda ? Hayata gözlerimizi açtığımızda renkler, şekiller, sesler, evin dışındaki dünya bizler için büyümlü bir cennet sunar adeta. Elimize aldığımız her şeyi merak eder, onları oyun unsuru olarak görür ve oyuncaklarla dolu efsunlu bir hayatta etrafımıza alışırlz. İleri yaşlarda sürekli çocukluğumuzu hatırlamamız ya da içimizde hep bir çocuk tarafımızı hazır tutmamız acaba o oyun dünyamıza özlem ile mi ilgilidir ? Oyun ve oyuncaklarla meşbû çocukluk dünyamızda kine, ihtirasa, intikama, öfkenin getirdiği yıkımlara pek yer yoktur. Karnımız aç olsa da oyunlarla doyar benliğimiz. Ve ânlar, zamanlar, haftalar akıp gider. Hayatın sorumluluklarını üstlenmeye başladığımızda bir yanımız hep var olan çocukla kendi iç dünyamızda sohbet ederiz.

Oyunların, çocukları, çile dolu bu hayata hazırladığını biz büyükler biliyoruz. Yoksa çocuklar için oyun dünyası, gerçek bir dünyadır. Onun için oyun yaşındaki bir çocuğa devlet yöneticiliği mi yoksa oyuncak dolu bir dünya mı diye tercih sunsalar, sanırım oyun ve oyuncakları tercih eder. Ne de olsa, her şey vaktinde güzel ve sahici. Demek ki, her cinse, yöreye, mevsime, yaşa göre vücut bulmuş oyunlar, aslında kişiyi hayatın daha bir üst seviyedeki gerçekliklerine hazırlayan unsurlardır. Çocuk, oyunlar sayesinde arkadaşlıklar, meslektaşlıklar kurar, kendince sorumluluk üstlenir, rol dağıtır, mücadeleye girer, kendini işine verir ve fayda üretir (!). Böylece artık yavaş yavaş hayata atılır ve ahlaklanmaya başlar. Çünkü insan olmak, akıllı ve ahlaklı kuşanmaktır.

“Al satarım bal satarım / Ustam öldü, ben satarım.” mısraları bir oyunun işleyişine dair bize bilgi verir. Al ve bal satmak (müşteri memnuniyeti), usta-çırak ilişkisiyle hizmet ve ürünün devamını sağlamak (ürün kalitesinin sağlanması) gibi nice hususu bu cümlelerin satır aralarında bulabiliriz. Çocukken, akranlarımla, al satarım bal satarım oyunundaki gibi, mahalle içinde el ele vermiş bir küme etrafında dönerek ve çocuksu seslerin çağıldaması halinde “Arabistan buğdayları / Severler sevdiğini /(...)” cümlelerini okuduklarını hatırlıyorum. Bunların anlamı ne idi, bu sözler nereden gelmişti soruları ilim yolunda epey yürüdüktan sonra birer soru olarak karşıma çıkmıştı. Çizgi oyunları, ip atlama, birdirbir, pıtık (mile, misket), kör ebe, saklambaç gibi nice oyunlarla akşamları mahalle içinin çocuk sesleriyle çın çın ötmesi hâlâ kulaklarımdadır.

...

Bir din olarak İslam, bize, hayatın kendisinin bir ‘oyun’ olduğunu hatırlatır. Aliya İzzetbegoviç, Asr Suresi’ni meâlen şöyle verir: “Asr’a andolsun ki, insanoglu ziyandadır. Bu hayat, iman edip salih amel işleyenler dışında, herkesin kaybettiği bir oyundan ibarettir!” Şu ayet de bu açıdan dikkat çekicidir: “Bilesiniz ki, dünya hayatı, oyun, oyalanma, süslenme, aranızda övünme, daha çok mal ve çocuk sahibi olmaktan ibarettir. Bu, yağmurun bitirdiği, çiftçilerin hoşuna giden bir bitkiye benzer. Sonra kurur, sapsarı olur ve çerçöpe dönüşür.

Ahirette ise azap vardır. Allah'ın rızası ve bağışlaması da vardır. Dünya hayatı, yanıltıcı bir geçimden ibarettir." (Hadîd Suresi-20). Özellikle tasavvuf ehlinin bu dünyayı misafirhâne olarak görmüş olması, yukarıdaki dini verilerle ilgilidir.

Oyunların, dini buyruklardan nasibini almaması ne mümkün... Bu açıdan oyunlar içinde çocuklara, insanî ve ahlakî meziyetler birer oyun kuralı olarak verilmiştir. Hakkâniyet, adalet, saygı, iş birliği, meslek edimi, fayda temini gibi nice unsur, oyunların içinde serpiştirilmiş vaziyettedir. İnsanın oyunlarda birer kural olarak öğrendiği hususlar, normal hayatta onun bir yaşam pratiği olur. Mesela ata sporumuz güreşteki 'oyunlar', dinî ahlak kuralları ile belirlenmiş gibidir. Rakip, asla düşman değil, aksine yol arkadaşıdır (hemrâh). Onun için rakibin canına, haysiyetine, inancına zarar verici nitelikte 'güreş oyunları'na başvurulamaz. Halbuki Eski Roma sporu olan greko-romen güreşlerinde rakibi alt etmek, icabında onu ifna etmek şeklinde kendini gösterir. Aradaki fark oldukça belirgindir. Acaba daha oyun safhasında öğretilen 'kurallar', hayat ilerledikçe kendini ticaret, siyaset, savaş, ahlak gibi hususlarda kendini göstermiş olmuyor mu, diye sorulabilir.

Dünya oyun tarihinde 'potlaç'tan söz edilir. Fedakarlık kültürüne ve cömertlik yarışına dayalı bu oyun/şenlik, Kızılderililer başta olmak üzere dünyanın pek çok yerinde görülmüştür. Oyuna göre önce potlaç için bir araya gelmiş iki topluluktan biri, büyük bir törenle karşı tarafa bol bol hediyeler sunar. Bu sefer hediye sunma sırası diğerine gelir. Bu durum uzayıp gider. Kim en fazla hediye sunarsa oyunun kazananı ilan edilir. Mağlup taraf icabında namını, armasını, şerefini, sivil ve dini haklarını da kaybedebilir. Amaç, dünya malı mülkü olmaksızın da insanın yaşayabileceğini ortaya koymak ve maddi varlıklara karşı ilgisizliği ispatlamaktır.<sup>1</sup>

Gazzâlî, akıllı/yaşı ilerlemiş kişilerin, çocukların haline bakarak onların oyun haline gülümsediklerini ifade ile, ârif-billah olanların da bu dünyanın oyun-eğlencelerine dalmış kişilere güldüklerini (ve onlar hesabına iç geçirdiklerini) dile getirir. Demek ki, oyun içinde oyun misali, aslında herkes bu dünyanın gelip geçici olduğunun bilincindedir. Ancak mühim olan, yolda ve oyunda olduğunu farkedebilmektir. Nitekim Ramazan şenliklerinin vazgeçilmezleri arasında yerini almış olan Hacivat-Karagöz oyunu (zill-ı hayâl) tam da bu konu üzerine inşa edilmiştir. Küşterî, "Nakş-ı sun'un remz eder hüsnünde rü'yet perdesi / Hâce-i hükm-i ezeldendir hakikat perdesi" şeklinde başlayan meşhur şiirinde konuya dair oldukça dikkat çekici sözler söylemiştir.

Her neye im'ân ile baksan olur iş âşikâr,  
Etmış istîlâ cihânı hâb-ı gaflet perdesi.  
Bu hayâl-i âlemi gözden geçirmektir hüner;  
Nice Kara göz'leri mahv etti sûret perdesi.  
Hangi zille ilticâ etsen fenâ bulmaz aceb ?  
Oynatan üstâdı gör, kurmuş muhabbet perdesi."<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Aliya İzzetbegoviç, *Doğu ve Batı Arasında İslam*, çev. Salih Şaban, İstanbul 1993, Nehir Yay., sf. 47-48.

<sup>2</sup> Mustafa Tahralı, "Vahdet-i Vücûd ve Gölge Varlık", *Ahmed Avnî Konuk, Fusûsu'l-Hikem Tercüme ve Şerhi-III* içinde, Hzl. Mustafa Tahralı-Selçuk Eraydın, İstanbul 2000, 2. Bsm., İFAV Yay., sf. 56-63.

## Oyunlar ve İlimler

Oyun; bakıldığı zaman her bireyin zihninde farklı tanım uyandırabilecek bir kavramdır. Bir sanatçı için sinema veya tiyatrodaki rol yorumlama biçimi olarak tanımlanabilirken bir dans sanatçısı için müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü<sup>3</sup> olarak tanımlanabilir.

Bir çocuk için oyun; hiçbir tanımla sınırlandırılmayacak kadar geniş bir kavramdır. Onların şenlikli dünyası oyunu birçok yorumla çeşitlendirebilir. Biz yetişkinlerin bakışıyla oyunu tanımlamak gerekirse TDK tanımı yerinde olacaktır. Oyun: Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence<sup>4</sup> anlamına gelir.

Aslına bakılırsa oyunun fitrattan gelen bir eğlence olduğu da düşünülebilir. Yeni doğan bir çocuk birkaç ay içerisinde taklitlerle, el hareketleriyle kendince oyun dünyasına giriş yapmıştır bile. Yahut oyunu sadece insanla sınırlandırmak da pek doğru olmaz. Hayvanların dahi fitratında oyun oynamak vardır. Hatta Johan Huizinga'nın *Homo Ludens* kitabına göre bir insanın herhangi bir hayvana oyun oynamayı öğretmiş olması pek mümkün görünmüyor. Bu sebeple oyunun insanlardan önce hayvanların keşfettiği bir eylem olduğu düşünülüyor.<sup>5</sup> Bir kedi yahut bir köpek veyahut bir buzağı bile oyun eşliğinde büyür. Oyun; çocukların ve hayvan yavrularının içerisindeki enerjiyi atma biçimidir aynı zamanda.

Oyunlar zaman geçtikçe türlerini geliştirir ve çeşitlilik gösterir. Çocukların ilgi duyduğu oyunlar yaşları ilerledikçe zihin dünyalarındaki değişime göre başkalaşma gösterir. Yine aynı şekilde zekâ yapıları da hangi oyuna ilgi gösterdiği konusunda da yönlendirici rol oynar. Sözel zekâsı ağır basan bir çocuk ile sayısal zekâsı ağır basan bir çocuğun tercih ettiği yahut kendini gösterdiği oyun türü farklıdır. Ya da daha farklı bir açıdan bakacak olursak çocuklarda gelişmesini istediğimiz yönleri (sosyal-matematiksel zekâ gibi) bu oyunlarla



<sup>3</sup> <https://s>

<sup>4</sup> <https://sozluk.gov.tr/>, (erişim 10 Mart 2022)

<sup>5</sup> <https://yakiniiskiler.com/>, "Oyun Nedir?", (erişim 12 Mart 2022)

destekleyerek elde edebiliriz.

İlim ile oyun arasında özellikle çocuklar açısından derin bir ilişki vardır. Bu ilişkiyi irdelemeden önce ilmin tanımını yapalım: “İlim, bir şeyi gerçek yönüyle kavramak, gerçekte örtüşen kesin inanç (itikad), bir nesnenin şeklinin zihinde oluşması, nesneyi olduğu gibi bilmek, nesnedeki gizliliğin ortadan kalkması, tümel ve tikellerin kavranmasını sağlayan bir sıfat”<sup>6</sup> olarak tanımlanabilir.

İbn Hazm’a göre, ilim insanın bu dünyadaki entelektüel çabalarından ibarettir. Buradaki entelektüellik, ‘aklîlik’ olarak anlaşılmalıdır. Gerek dinin gerekse eşyanın hakikatinin anlaşılması için akla zorunlu olarak ihtiyaç vardır. Çünkü “akıl, eşyanın niteliklerini birbirinden ayırt eden, akıl yürüten kimsenin varlıkların özelliklerini idrak etmesini ve muhal olanları da diğerlerinden ayırmasını sağlayan bir güçtür”<sup>7</sup> (İbn Hazm, *el-İhkâm fî Usûli’l-Ahkâm*)

O halde bu entelektüel çabayı kullanırken oyunun aktif rol oynaması özellikle çocuklar adına kolaylaştırıcı bir etkiye sahiptir diyebiliriz. Oyun, bireyin hem öğrendiği konuları pekiştirmede hem de duyu ve becerilerini geliştirmede yarar sağlar. Oyununun bir eğitim aracı olduğunu da söyleyebiliriz. Bir ilmi öğrenirken kalıcı ve eğlenceli bir hale getirebilmek adına oyun desteği almak öğretene için de öğrenen için de can kurtarıcı bir rol oynar. Tabii hangi ilim türünü öğrenirken hangi oyun türünden yararlanılacağına yahut çocuğun zekâ yapısına da dikkat edilmesi gerekir. Çocukta hangi yön geliştirilmek isteniyorsa yahut hangi yönün aktif kılınması isteniyorsa buna göre oyun türleri seçilebilir.

Matematikselsel/ Mantıksal Zekâ:

Matematikselsel zekâ, sayı ve sembolleri etkin kullanma, soyut kavramlar türetme ve mantık yürütebilme becerileriyle ilgilidir. Matematikselsel zekâsı ön planda olan kişiler analitik düşünebilme konusunda iyidirler. Parçaları bir araya getirip sonuç çıkarma, tümenden gelim veya tüme varım konusunda başarılıdır.<sup>8</sup>

Bu zekâ türüne uygun bazı oyun örnekleri verilebilir: Sudoku, Sihirli Piramit, Apartmanlar, Üç Taş, Dokuz Taş, Tavşan ve Tazılar, Kibrit Oyunları, Nehir Geçme Oyunu, Kare Bulmacalar, Mantık Karesi, Satranç, Puzzle, Bilmece, Dama<sup>9</sup> vb.

Misal vermek gerekirse satrancı ele alalım. Satranç oyununda hamleler önceden hesaplanırken matematik işlemleri devreye girer. Zihinde yoğun bir hesap, analiz ve problem çözme çabası gerçekleşir. Bu süreç ise matematikselsel zekâyı geliştirici bir etkiye sahiptir.

Sosyal Zekâ:

İnsanları rahat ve doğru biçimde anlama



<sup>6</sup> İLHAN KUTLUER, "İLİM", TDV İslâm Ansiklopedisi, <https://islamansiklopedisi.org.tr/ilim> (15.03.2022).

<sup>7</sup> ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ İLÂHİYAT FAKÜLTESİ DERGİSİ Cilt: 18, Sayı: 1, 2009 s. 319-329

<sup>8</sup> <https://www.mentalup.net/blog/coklu-zeka-kurami-ve-zeka-turleri>, erişim 15 Mart 2022

<sup>9</sup> <https://www.gridanismanlik.com/?s=matematikselsel+zeka>, erişim 15 Mart 2022



ve anlaşma, insanlarla doğru etkileşim kurma yeteneğidir. Sosyal zekâsı yüksek insanlar hem sözlü hem de sözsüz iletişimin yanı sıra, karşısındakinin psikolojik durumunu anlama konusunda da diğer insanlardan daha geniş bir görüş açısına sahiptir. Sosyal zekâsı yüksek olan öğrenciler ve yetişkinler, yaşlıları arasında liderlik özelliği gösterirler. Ayrıca iletişim kurma, empati yapma, karşısındakinin ruh haline göre davranma gibi konularda da uzmandırlar.<sup>10</sup>

Sosyal zekâ türüne uygun oyun türlerine ise şu örnekleri verebiliriz: Takım Oyunları (Saklambaç, ebelemece, körebe), Rol Yapma, Kaptan Sensin, Gölge Oyunu, Ben Şu Anda Kimim? <sup>11</sup> vb.

Burada yer alan örneklerdeki oyunlar çocukların diğer bireylerle iletişim halinde olmasını gerektirerek hem insan ilişkileri konusunda hem de empati gücü ve iletişim becerilerine sahip olma açısından eğitici bir konuma sahip olur.



Konuyu toparlamak gerekirse, oyun anlam bakımından zengin bir işlevdir. Oyunda yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur oynamaktadır. Her oyun bir anlam taşır. Eğer, oyuna anlam katan ilkeye zihin dersek aşırıya kaçmış; eğer ona içgüdü dersek hiçbir şey söylememiş oluruz. <sup>12</sup>

Anlaşılabileceği üzere oyunu günlük yaşamımıza nasıl ve hangi koşullarda dâhil edeceğimiz, bize sağlayacağı destek açısından dikkat edilmesi gereken bir husustur. İlim dünyasında oyun, varlığını birçok alanda çeşitli yönleriyle göstermiş, eğlenceli ve öğretici bir eğitim aracı haline gelmiştir. Daha doğrusu saf haliyle zaten hayatımızda kendiliğinden var olan oyun, üzerinde yoğunlaşarak ve geliştirilerek hâlihazırdaki konumunu daha da güçlendirmiş, insan yaşamının önemli bir parçası haline gelmiştir.

<sup>10</sup> <https://www.mentalup.net/blog/sosyal-zeka-nedir-nasil-gelistirilir>, erişim 20 Mart 2022

<sup>11</sup> <https://www.paylasbuyusun.com/blog/sosyal-zeka-oyunlari>, erişim 20 Mart 2022

<sup>12</sup> Johan Huizinga, *Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme "Homo Ludens"*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yay., 1.Basım/Eylül 1995.

## Kaynakça

<https://sozluk.gov.tr/>, (erişim 10 Mart 2022)

<https://sozluk.gov.tr/>, (erişim 10 Mart 2022)

<https://yakiniliskiler.com/>, "Oyun Nedir?", (erişim 12 Mart 2022)

İlhan Kutluer, "İlim", TDV İslâm Ansiklopedisi, <https://islamansiklopedisi.org.tr/ilim> (15.03.2022).

Uludağ Ün. İlahiyat Fakültesi Dergisi Cilt: 18, Sayı: 1, 2009 s. 319-329

<https://www.mentalup.net/blog/coklu-zeka-kurami-ve-zeka-turleri>, erişim 15 Mart 2022

<https://www.gridanismanlik.com/?s=matematiksel+zeka>, erişim 15 Mart 2022

<https://www.mentalup.net/blog/sosyal-zeka-nedir-nasil-gelistirilir>, erişim 20 Mart 2022

<https://www.paylasbuyusun.com/blog/sosyal-zeka-oyunlari>, erişim 20 Mart 2022

Johan Huizinga, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme "Homo Ludens", Ayrıntı Yay., 1.Basım/Eylül 1995(Çeviren: Mehmet Ali Kılıçbay)

## Oyunlar ve Kùltürler

Kelime anlamı Türk Dil Kurumu'nda "yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" manasına gelen oyun, hiç şüphesiz toplumda en eski sosyal edimlerden biridir. Antik toplumlardan günümüze kadar oyun oynamayan bir çocuk hayal etmek imkânsıza yakındır. Gerek annesini taklit ederek yemek yapmaya çalışan kız çocuğu gerekse babasını gözlemleyerek araba sürmeyi oyun haline getiren çocukların varlığını görmekteyiz. Bunun yanı sıra evcilik oyunları ile futbol oyunu da çocukların dünyasında önemli bir yer tutar. "Kaşgarlı Mahmut, XI. yüzyılda yazmış olduđu Divan-ı Lügatit-Türk adlı eseriyle Türk kùltür ve medeniyet tarihine ışık tutmuştur. Oyun sözcüğü Divan'da "yarışma, hoşça vakit geçirme, spor" gibi değişik anlamlarda kullanılmıştır. Türkiye'de oyun ve oynamak sözcüğünün, pek çok anlamı vardır. Çocukların oyunu dans, dramatik gösteri, kâğıt, zar gibi baht oyunları ve sporla ilgili eylemler hep oyun sözcüğüyle belirtilir."<sup>13</sup>

"Oyun kavramı her dilde farklı biçimlerde kullanılmaktadır. El veya ayak gibi somut bir ifadesi olmadığı için toplumların karakterine göre oyun kelimesine denk gelen kelimelerin kökenleri ve kullanışları da değişiklik göstermektedir."<sup>14</sup> Hint kùltüründe Kridati, Çinlilerde wan, Yunancada agora isimleri birbirine paralellik göstermekte olup oyunlar her kùltürde benzer ve farklı özellikleri bünyesinde barındırmaktadır. "Huizinga'ya göre her oyun her şeyden önce gönüllü bir eylemdir. Emire bağlı bir oyun, oyun olmaktan çıkar. Oyun keyfe kederdir, her an iptal edilebilir. Oyun boş zaman içinde gerçekleştirilen bir aktivitedir, gündelik veya asıl hayat değildir. Oyunun kendine ait geçici bir faaliyet alanı vardır, gündelik hayattan bir süre kopma ve rahatlama meşguliyeti olarak görülebilir."<sup>15</sup> "Oyun, oynayanın oluşumsal olarak yaşadığı bir deneyimdir. Bu deneyim öğrenmeyi sağlayabileceği gibi mutlak surette çabalamaı, araştırmayı, keşfetmeyi, deneyip yanılmayı, ilişki kurmayı, kontrol etmeyi ve problem çözmeyi de gerektirir. Başka bir ifadeyle oyun analitik düşünme ve eyleme sürecidir."<sup>16</sup>

Oyunlar bireysel oynandığı gibi gruplar halinde de oynanabilmektedir. Gruplar ile birlikte oynanan oyunlar toplumda birlikte yaşamaya ve kùltürel aktarıma destek olur. Bu minvalde "kùltür, insan zihniyetinin ve davranış kalıplarının, kurumsallaşarak sonraki nesillere aktarılmasına ve toplumun devamına hizmet eder"<sup>17</sup> denilmektedir.

"İlkel toplumlarda özünde oynama edimini barındıran çokça ritüelden söz etmek mümkündür ancak, zaman içerisinde oyunlar ya da oynama edimi değil fakat oynamanın sosyal fonksiyonu değişir."<sup>18</sup> Savaşların ve savaş eksenli kaygıların olduđu Roma dönemi ve

<sup>13</sup> Özyürek, Arzu, Tezel Şahin, Fatma, Gündüz, Zeynep Banu. "Nesilden Nesile Kùltürel Aktarımda Oyun ve Oyuncakların Rolü". *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 27 / 1 (Nisan 2018): 8.

<sup>14</sup> Sakallıođlu, Baran. Volkan Erol. Bekir Tevfik Akgün. "Oyun Nedir ve Oyun Türlerinin Tanımlanmasında Sosyal Oyunların Yeri". Okan Üniversitesi.

<sup>15</sup> Sakallıođlu, Baran Erol, Akgün. "Oyun Nedir ve Oyun Türlerinin Tanımlanmasında Sosyal Oyunların Yeri".

<sup>16</sup> Gülsoy, Sait. "Oyun, Kùltür ve Zaman". Atatürk Üniversitesi.

<sup>17</sup> Ed. Akyüz, Niyazi. İhsan Çapçiođlu. "Ana Başlıklarıyla Din Sosyolojisi". Grafiker Yayınları. 372.

<sup>18</sup> Gülsoy, Sait. "Oyun, Kùltür ve Zaman".

sonrasında Ortaçağ boyunca oyun ve çocukluk günümüzdeki anlamından oldukça uzak bir şekilde tanımlanmaktaydı. Ölüm ihtimalini barındıracak denli 'gerçekçi' savaş temalı oyunlar, hem çocukların hem de yetişkinlerin oynama pratiklerini kapsıyordu. Çocukluk, bir gelişim dönemi olarak yetişkinliğe hazırlanma ya da yetişkinliğin ilk evresi gibi yorumlanmaktaydı. (Bekir, 1992: s.368-369).<sup>19</sup>

Seksek antikitede ruhu simgeleyen taşın çıkışa yani kurtuluşa itildiği bir labirenttir; Ortaçağ Hristiyanlığında ise geometrik şekillerle birlikte bu labirent cehennemden cennete doğru yapılan bir kurtuluş yolculuğu biçimine gelir. Uçurtma da bir başka örnektir. 18. yy sonuna doğru Avrupa'da oyuncak olan uçurtma Doğu Asya'da sahibinin ruhunu sembolize eder. Kore'de ise günah keçisi işlevi gören uçurtma, gökyüzüne sahibinin günahlarını taşımaktadır. Aynı coğrafyada ve farklı bir kültür olan Çin'de ise sadece haberleşme aracıdır. Kimi kültürlerde oyun, dünyevi köklere de sahiptir. Örneğin Eskimolar 'cup-and-ball' oyununu sadece ilkbahar ekinoksunda oynar, ertesi gün avlanılmayacaktır ve amaç rahatlamak, meşgale bulmaktır. Aynı şekilde İngiltere'de topaç çevirmek için uygun görülen takvim zamanları söz konusudur (Caillois, 2001: s.59-60).<sup>20</sup> Görüldüğü üzere farklı kültür ve inanışlar, oyunlarda kendini göstermektedir. Bununla birlikte her kültür bir başka kültürü etkiler ve etkilenir.

"Oyun yalnızca etkilenmesinin yanı sıra kültürün de bir ifadesi olmaktadır... Toplumlarda uygarlaştıkça insanlar makinelerin uzantısı olmaktadır. Çocuk da kendine özgü yaşam biçimi ile yetişkin toplumundan yalıtılmış bir yaşam kesiminin parçası olmaktadır."<sup>21</sup> "Kültür insanla var olup günümüze kadar gelen tüm değerlerin bir bütünüdür... Oyun çocuklar için olduğu kadar yetişkinler için de önemli bir uğraştır. Oyun aracılığıyla çocuklar içinde yaşadıkları toplumun kültürünü kazanırken, o toplumun kültürü de çocuk oyunlarından etkilenmektedir. Bu da oyunun toplum kültürünün değişiminin bir göstergesi olduğunu ortaya koymaktadır."<sup>22</sup> Oyunların tarihi, kültürün kökeninde yer alsa dahi sonuç itibarıyla oyunlar ve oyuncaklar kültürün tarihsel kalıntılarıdır. Araştırmalar, yetişkinlerin kullanmadıkları aletleri ya da önemsemedikleri işleri çocuklara terk etmesi sonucunda gündelik hayatın oyunsallaştığını, oyunların kurulduğunu göstermektedir. Oyunlar özgürleştirir, icat eder, hayal ettirir ve kural oluşturur (Caillois, 2001: s.57-58).<sup>23</sup>

Netice itibarıyla oyunlar kültürün gelişmesinde, diğer kültürlerle olan bağın kuvvetlenmesine, inancın aktarımında ve fizyolojik etkileriyle mühim bir alanı oluşturur. Oyun ve kültür tanımlamalarına, değişen kültürel aktarımlara ve oyunların özelde çocuklarda, genelde toplumda tezahürlerine bakıldığında kültürel anlamda oyunun, toplumun önemli bir parçasını teşkil ettiği görülür.

---

<sup>19</sup> Aktaran: Gülsoy, Sait.

<sup>20</sup> Aktaran: Gülsoy, Sait. "Oyun, Kültür ve Zaman".

<sup>21</sup> Yıldızbaş, Füsün. Şafak Apaydın. "Kültür ve Çocuk Oyunları İlişkisi". AİBÜ. 99

<sup>22</sup> Yıldızbaş, Füsün. Şafak Apaydın. "Kültür ve Çocuk Oyunları İlişkisi".

<sup>23</sup> Aktaran: Gülsoy, Sait.

## Muhtelif Yörelerde Oyun Çeşitleri

Çocukluğum birbirinden güzel oyunlarla geçti. Her gün okuldan sonra mahalledeki arkadaşlarım ile oyun oynamak için sözleştiğimi hatırlıyorum. Belki bedenem, okulda olduğundan daha çok yorulurdum ama ruhumuza ilaç gibi gelirdi o mahalle arasındaki oyunlar.

Dünyanın neresinde olursa olsun, çocuğun olduğu her yerde oyun vardır. Çünkü çocukların temel ihtiyaçlarından biri oyunlardır. Oyunlar çocukların psiko-sosyal gelişiminde son derece önemli bir yere sahiptir. Oyun ve oyuncağın geçmişi insanlık tarihi kadar eskidir. Tarih boyunca çocuklar, genellikle oyunlarını kendileri oluşturmuşlar ya da büyüklerin oynadıkları oyunları değiştirerek oynamaya devam etmişlerdir. Oyunlarda kullanılacak olan malzemeler, çoğu zaman doğadan elde edilebilen, yakın çevrede kolay bulunabilen şeyler olur. Bitkilerin kök, gövde, dal ve çiçekleri, çamur, kum, taş, hayvan kemikleri oyunlarda kullanılan malzemelerden birkaçıdır.



24

Zaman içinde oyunlar birçok şekilde sınıflandırılmıştır. Geçmişten günümüze oynanan oyunlara bakınca ufak tefek farklılıklar olsa da temelde aynı olduklarını görüyoruz. Oturup

<sup>24</sup> Flaman ressam Pieter Bruegel'in 1560 yılında ahşap panel üzerine yağlı boya ile çizdiği tablodur. Tabloda 16. yüzyıl Hollanda'sından seksen kadar farklı çocuk oyunu betimlenir. Tablo, Viyana'daki Sanat Tarihi Müzesinde sergilenmektedir.

büyüklerimizden dinlediğimiz oyunları düşünüyorum da saklambaç, körebe, yağ satarım bal satarım, çelik çomak, bezirgânbaşı, birdirbir, seksek, misket, cika, beştaş, yakar top, cimci, istop. Daha aklıma gelmeyen ama yıllara meydan okumuş ve muhtelif yörelerde farklı isimlerle anılsalar da kültürümüzün bir parçası olmuş oyunlar ile dolu geçmişimiz. Bu oyunların birkaçına daha ayrıntılı bakalım.

Çocuk oyunu denildiğinde belki akla ilk gelen oyun saklambaçtır. Bu oyun Türkiye kültür portalında Aksaray yöresine nispet edilmektedir. Dünyanın dört bir yerinde farklı isimlerle anılan fakat benzer kurallarla oynanan saklambacın bilinen geçmişi Antik Yunan'a kadar uzanıyor. Bu dönemdeki adının “apodidraskinda” olduğu biliniyor. İtalya'nın Herkulaneum kasabasında bulunan bir duvar resminde saklambaç oynayan aşk tanrıları tasvir edilmesi de bu bilgiyi destekler niteliktedir. Eski Türklerde “karaguni” olarak geçen bu oyun önceden gizlenme, pusuya yatma, avını bekleme, sessizlik, düşmanı aldatma ve sabırlı olmayı öğreten bir oyun olduğu için çocukları hayatın zorluğuna hazırlamak amacı ile oynanırdı. Oyun bir kişinin ebe seçilmesi ile başlar. Ebe, kale olarak belirlenmiş bir yüzeye kapanarak etrafını görmeyecek şekilde gözlerini yumar ve önceden belirlenmiş bir sayıya kadar yüksek sesle sayar. Bu sırada diğer oyuncular saklanırlar. Ebe, saymayı bitirince 'Önüm, arkam, sağım, solum sobe. Saklanmayan ebe' diyerek saklanan oyuncuları aramaya başlar. Ebe, saklanan bir oyuncuyu bulduğunda adını ve nerede olduğunu yine yüksek sesle söyler ve kaleye ulaşıp yumma noktasına dokunarak bulduğu oyuncunun adını söyler ve 'sobe!' der. Sobelenen oyuncu kaybeder. Saklanan oyuncunun amacı, ebeden önce kaleye ulaşıp ebeyi sobelemek veya ebe tarafından bulunmamaktır. Ebe kimseyi sobeleyemezse tekrar ebe olur. En az bir kişi sobelendiğinde, bir sonraki turda kimin ebe olacağı farklı şekillerde belirlenebilir. En yaygın yöntem, ilk sobelenenin ya da ebenin sobelenenler arasından seçtiği kişinin ebe olmasıdır. Yahut sobeleyen her oyuncu, sobelenen bir oyuncuyu ebe olmaktan kurtarabilir. Bu kurala göre ebenin tekrar ebe olmaktan kurtulabilmesi için, saklanan oyuncuların yarısından fazlasını sobelemesi gerekir. Ebe, saklanan oyuncunun yerini tespit ettiğinde, onu bir başka oyuncuyla karıştırıp adını yanlış söylerse, çanak-çömlek patlar. Saklanan tüm oyuncular 'çanak-çömlek patladı!' diye bağırarak kaleye giderler. Çanak-çömlek patlarsa bu tur sona erer ve aynı ebe ile yeni bir tur başlar.



Bir diğ er oyun, körebedir.<sup>25</sup> Bu oyun en az 2000 yıllık bir geçmiş e sahiptir. Bilinen kökeni Antik Yunan'a kadar uzanır. Antik Yunan'daki adı bakır sivrisinek, Almanya'da kör inek, İtalya'da kör sinek, İspanya'da ise kör tavuktur. Oyuna, Türkmenistan'da Göz Dangdı, Kırgızistan'da Köz Baylamay<sup>26</sup>, Kazakistan'da Sokur Teke, Özbekistan'da Meni Tanıb Ol<sup>27</sup> denilmektedir. İç veya dış mekânda, genişçe fakat sınırları belirli bir alanda oynanan bu oyun Türkiye kültür portalında Artvin yöresine nispet edilmektedir. Bir kişi ebe seçilir ve ebenin gözleri bir gözbağıyla (mendil, eşarp, vb.) sıkıca bağlanır. Gözleri bağlanan ebe kendi etrafında diğ er

oyuncuların da yardımıyla hızlıca üç-beş tur döndürülür. Körebe diğ er oyuncuları yakalamaya çalışırken oyuncular da oyun alanı içerisinde dolaşır, kaçır ve körebeye yönelik sesler çıkarırlar. Eğ er körebe birini yakalarsa artık o oyuncu yeni ebe olur. Oyunun çeşitli yörelerdeki oynanış şekillerinden birinde körebenin ebelikten kurtulabilmesi için yakaladığı oyuncunun kim olduğunu doğru tahmin etmesi gerekir.



Sıradaki oyun, yağ satarım bal satarım. Bu oyunun kökleri oldukça eskiye dayanır. Oyunun Anglosakson kültürdeki karşılığı 'Ördek Ördek Kaz' ( Duck Duck Goose<sup>28</sup>) şeklindedir. Bazı kesimlerde bu oyunun adı 'Ördek Ördek Boz Ördek' ( Duck Duck Gray Duck) dir. Bu boz ördek ile Çirkin Ördek Yavrusu masalına atıfta bulunduğu düşünülüyor. Fransa'da bu oyun, mendil bırakan ebe yerine mektup bırakan postacı şeklinde oynanır. Oyuna başlamak için bir ebe seçilir ve ona bir mendil verilir. Diğ er oyunculara, yüzleri birbirine dönük olacak şekilde bir çember oluşturarak yere otururlar. Oturan oyuncular oyun esnasında arkalarına dönüp bakamazlar. Sadece arkalarındaki zemini elleriyle yoklayabilirler. Ebe, elinde mendille, çemberin etrafında dolaşmaya başlar, bir yandan da durmadan şu tekerlemeyi söyler:

Yağ satarım, bal satarım,  
Ustam ölmüş, ben satarım.  
Ustamın kürkü sarıdır,  
Satsam on beş liradır.

<sup>25</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=qAE76-3q\\_hM](https://www.youtube.com/watch?v=qAE76-3q_hM) "Körebe"

<sup>26</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=qg4vV\\_VhTn0](https://www.youtube.com/watch?v=qg4vV_VhTn0) "Köz Baylamay"

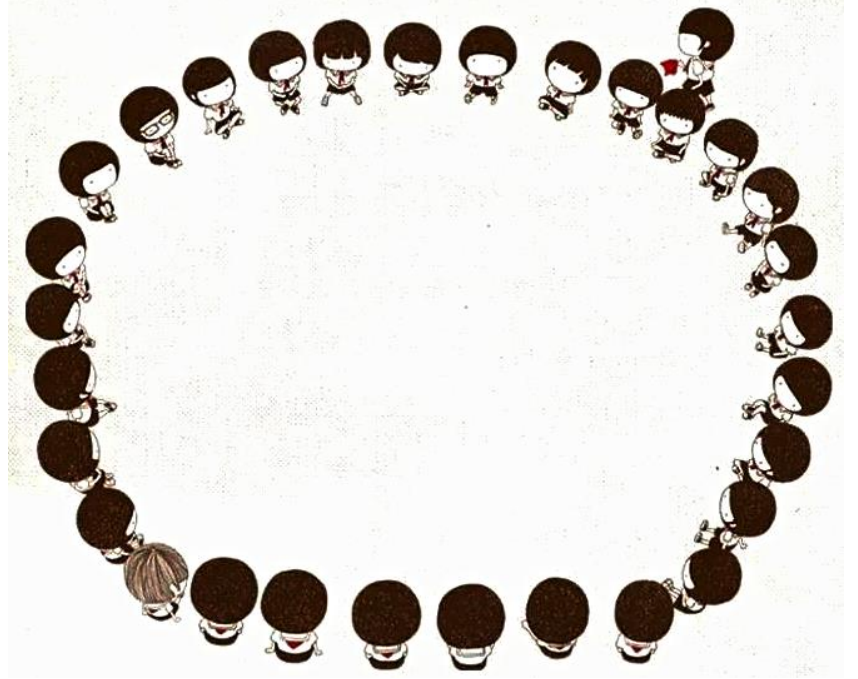
<sup>27</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=kZMb8Erfk\\_E](https://www.youtube.com/watch?v=kZMb8Erfk_E) "Meni Tanıb Ol!"

<sup>28</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=gWNZMziSI4k> "Duck Duck Goose"

Zam-bak Zum-bak  
Dön arkana iyi bak.

Bir süre sonra mendili oturan oyunculardan birinin arkasında çaktırmadan bırakır. Bu oyuncu arkasına mendil bırakıldığını fark etmezse ebe bir tur döndükten sonra bu oyuncunun omzuna dokunur ve mendili fark etmemiş olan oyuncu yeni ebe olur. Eğer arkasına mendil bırakılan oyuncu bunu fark ederse derhal mendili kapıp ebeyi aynı yönde kovalamaya başlar.

Kovalamaca sırasında çemberdeki diğer oyuncular "tavşan kaç, tazi tut!" diye bağırarak tempo tutarlar. Ebe çember etrafındaki turunu yakalanmadan tamamlayıp arkasına mendili bıraktığı oyuncunun boşalttığı yere oturmayı başarır, ayakta kalan oyuncu yeni ebe olur ve tekerlemeyi söyleyerek çember etrafındaki turuna başlar. Eğer ebe, mendille kendisini kovalayan oyuncuya yakalanırsa ebe değişmez ve yeni bir tura başlanır.



Şehir ve köy yaşantısındaki farklılıklar oyunlara da yansımıştır. Daha çok köylerde oynanan çelik çomak<sup>29</sup>, biri kısa biri uzun iki sopa ile oynanır. Sopa belki şehirde de bulunabilir ama o geniş açık alanları şehirde bulmak her zaman mümkün olmuyor. Kimilerine göre kriket, beyzbol, golf gibi modern sporların atası olan bu oyun Türkiye kültür portalında Kütahya yöresine nispet edilmektedir. Aksaray ve çevresinde illi adıyla oynanan bu oyun sadece ülkemize özgü değildir. Günümüzde Pakistan, Bangladeş, İran, Brezilya, Güney Afrika, İtalya gibi ülke federasyonlarının üyesi olduğu, Hindistan merkezli amatör bir uluslararası çelik çomak federasyonu<sup>30</sup> bile var. Kazık uçurma da denilen bu oyun Çin kaynaklarında ve Kaşgarlı Mahmut'un Divan-ı Lügat-i Türk adlı eserinde de geçmektedir. Eserde: "Tuldı: Er topıknı adhn bile tuldı: Adam topu çatal deynekle vurdu. Bu, bir Türk oyunudur. Şöyle oynanır: Oynayanlardan birisi oyunun kendi tarafından başlamasını istediği zaman yukarıda anlatıldığı şekilde çatal değnekle topa vurur. Bu işte kuvvetli vuran oyuna başlamış olur. Çelik çomak oyununun vurmasında dahi böyle denir" şeklinde geçmektedir.<sup>31</sup> Osmanlı döneminde, Enderun Mektebi'nde de oynandığı bilinmektedir. Oyunun çeşitli yerlerde uzun

<sup>29</sup> <https://youtu.be/rVMtpI2MK1g> "Çelik çomak"

<sup>30</sup> <https://gillidandasport.com/>

<sup>31</sup> Türkteş, M., "Divan-ı Lügat-i Türk'te Yer Alan ve XI. Yüzyılda Türkler Arasında Oynanan Oyunlar", *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(5), 61-65.



süre oynanması sonucunda muhtelif kural ve oynama şekilleri oluşmuş. Ancak temel yapısı aynıdır: Yerdeki çeliği çomak yardımıyla olabildiğince uzağa fırlatmak. Oyuncular iki takıma ayrılır. Sahanın bir kenarında çeliğin fırlatılacağı bir nokta 'üs' olarak seçilir ve çelik bu noktaya yerleştirilir. Eğer toprak bir zemin üzerinde oynanıyorsa, yere küçük bir çukur (mene) açılır ve çelik bu çukurun ağzına yatay olarak, alttan çomak ile vurmaya uygun şekilde yerleştirilir. Alttan çomak ile havalandırılan çelik, havada ikinci bir vuruş yapılarak fırlatılabilir. Vuruşun daha basit olduğu bir versiyonda, çukur üzerindeki çelik, çomak ile alttan çaprazlamasına vurulmak suretiyle tek vuruşta fırlatılır. Bu özellikle oyun sahası küçük ise tercih edilebilecek bir yoldur. Oyuna başlayacak takım belirlenir. Bu takımdan bir oyuncu (vurucu) çomağını alıp çeliğin başına gelir, takım arkadaşları ise onun arkasına geçerler. Diğer takım üssün karşı tarafına, çeliğin gelmesi muhtemel alanda konumlanır. Vurucu, çomağı ile çeliği yerden havalandırıp, havadaki çeliğe tüm gücüyle vurarak onu olabildiğince uzağa fırlatır. Çomağı üsse bırakır. Karşı takımdan bir oyuncu havada süzülen çeliği yere düşmeden yakalarsa, sıra o takıma geçer. Fırlatılan çelik yere düşerse, çeliğe en yakın karşı takım oyuncusu o noktadan eliyle çeliği üsse doğru atarak yerde duran çomağı vurmaya çalışır. Başarabilirse sıra karşı takıma geçer. Başaramazsa, çeliğin düştüğü nokta ile üs arasındaki mesafe çomak ile ölçülür, kaç çomak uzunluğunda olduğuna göre puanlama yapılır ve sıra karşı takıma geçer. Sıra karşı takıma geçtiğinde takımlar yer değiştirir ve yeni bir vurucu ve yeni bir vuruş ile devam edilir. Önceden belirlenen belli bir puana ilk ulaşan takım oyunu kazanır.

Açık havada oynanan oyunlardan bahsetmişken istop<sup>32</sup> ve birdirbire değinmemek olmaz. Yıllardır birkaç ufak değişikliğe rağmen günümüze ulaşmayı başarmış olan bu oyunlar Türkiye kültür portalında Artvin yöresine nisbet edilmiştir. İstop oynamak için gerekenler, bir top ve çokça kişidir. Oyuncular bir kişiyi ebe seçerler ve ebe seçilen kişi, oyunculardan birinin adını söyleyerek topu havaya atar. Adı söylenen oyuncu, top yere düşmeden yakalarsa, bir diğer oyuncunun adını söyleyip, topu hemen havaya atar. Adını duyan oyuncu, topu havada tutamayıp yere düşürürse, kendisi topu yakalayana kadar, diğer oyuncular sokağın ya da bahçenin çeşitli yerlerine kaçırlar. Ebe topu yakaladığı anda "istop" diye bağırır. Kaçıran diğer oyuncular "istop" sesini işitir işitmez oldukları yerde durmak zorundadırlar. Ebe istop dedikten sonra bir de renk söyler. Diğer oyuncular rengi duyar duymaz tekrar etrafa kaçışıp bu rengi bulmaya çalışırlar. Bulduklarında o rengi barındıran şeye dokunmaları gerekir. Bu süre içinde ebe, söylenen rengi bulamayan oyuncuları topla vurmaya çalışır. Vurabilirse, sıra vurulan oyuncuya geçer ve o bir renk söyler. Diğer oyuncular yine o rengi bulmaya çalışır. Herkes söylenen rengi bulabildiyse bu kez ebe olan kişi ve oyuncular tekrar bir daire oluştururlar ve ebe olan kişi bir isim söyleyip topu havaya atar. Oyun aynı şekilde devam eder.



<sup>32</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=qLLOSk2uNGU> "İstop"

Birdirbir, olabildiğince çok kişiyle oynanan bir oyundur. Bir kişi kamburu çıkacak şekilde eğilir. Ardından oyuncular sıra ile ilk oyuncunun üzerinden atlayıp biraz uzağında aynı şekilde eğilir. Tüm oyuncular sırayla eğilmiş olan oyuncuların üzerinden tek tek atlayıp eğilirler. Herkes atladıktan sonra, en baştaki oyuncu kalkıp diğer oyuncuların üzerinden atlamaya devam eder. Atlayamayan, takılan yahut düşen oyuncu oyundan çıkar. Oyunu zorlaştırmak için, oyuncular kamburlarını giderek yükseltebilirler. Oyunda aynı zamanda bir tekerleme de kullanılabilir. Örneğin her oyuncu kaçınıcı sırada atlıyorsa ona göre şu tekerleme cümlelerinden birini söyler:

Birdirbir içeriye gir  
İkidir iki, ormandaki tilki  
Üçtür üç, atlaması güç  
Dörttür dört, kuş gibi öt  
Beştir beş, beşkardeş  
Altıdır altı, yaptım kahvaltı  
Yedidir yedi, yemeğimi yedi  
Sekizim seksek, yere düşen eşek  
Dokuzum durak, nerde oturak?



Sokak oyunlarında kullanılacak malzemeler genelde yakın çevrede kolayca bulunabilen şeyler olur. Bu malzemelerin belki de en çok kullanılanı taştır. Taşlarla hem sokakta hem evde birçok oyun oluşturulabilir. Beştaş<sup>33</sup> bunun en güzel örneklerinden biridir. Dışarı çıkma imkânımız olmadığında da oynayabileceğimiz bu oyun Türkiye kültür portalında Artvin yöresine nisbet edilmiştir. Ülkemizde elten, gapmadaş, gapbandaş, biliş gibi isimlerle de bilinen bu oyunu bir avuca sığabilecek beş tane taş ile oynanır. Oyunun ilk bölümüne birler denir. İlk oynayan oyuncu taşları avuç içine alır, sallar ve yere atar. Yerdeki taşlardan bir tanesini alır. Eline aldığı taşı havaya atar, taş havadayken yerden bir taş alır ve havaya attığı taşla birlikte kapar. Aldığı taşı elinde bekletir. İlk attığı taşı yine havaya atar; taş yere düşmeden yerden bir taş daha alıp havadaki taşı kapar. Aynı şekilde yerde kalan diğer taşları da alıp kapar. Oyuncu yerden taş alırken, diğer taşlardan birine dokunursa veya attığı taşı kapamayıp yere düşürürse, el değişir. İkileme gelindiğinde oyuncu taşları sallayıp yere atar. Yerden bir taş alır. Aldığı taşı havaya atar. Taş havadayken her seferinde yerden iki taş alarak havadaki taşla birlikte kapar. Üçlerde ise oyuncu taşları sallayıp yere atar. Yerden bir taş alır. Aldığı



<sup>33</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=tAmrymKbevE> "Beştaş"

taşı havaya atar, taş havadayken yerden bir taş daha alır, havaya attığı taşla birlikte kapar. Aynı taşı tekrar havaya atar, yerdeki üçtaşın hepsini birden kavrar ve havadaki taşla birlikte dördünü de tutar. Dörtlerde oyuncu attığı taşlardan birini eline alır, havaya atar, aynı anda yerdeki dört taşı avucunda kavrayarak havadaki taşı kapar. Beşinci bölümde de oyuncu taşın birini başparmak ve işaret parmağıyla tutup havaya atar. Taş yere düşmeden avucundaki dört taşı, toplu olarak yere bırakır ve havadaki taşı tutar. Elindeki taşı tekrar havaya atar, yerdeki dört taşı alarak attığı taş yere düşmeden kapar. Bir sonraki bölümde sol elin işaret parmağı orta parmak üzerine kenetlenir. Aynı elin başparmağı ve kenetlenmiş parmakların uçları yere konarak köprü yapılır. Yüzük parmağı ve serçe parmak yere değdirilmez. Oyuncu köprüyü kurunca taşları sallayıp yere atar. Yerdeki taşlardan birini seçip o taşı havaya atar ve yerde olan diğer taşları köprünün altından diğer tarafa geçirmeye çalışır. Genellikle köprünün önünde ya da en uzakta olan taş seçilir. Yörelere göre oynama şekilleri farklılıklar gösterebilir. Oyuncu havaya attığı taşı tutamazsa el diğer oyuncuya geçer ve oyun bu şekilde devam eder.

Taş ile oynanan oyunlardan bir diğeri havalanın güzel olduğu günlerde, dışarıda oynanan yedi kırık kaledir. Yedi kiremit,<sup>34</sup> dokuztaş, dalya gibi isimlerle de anılan bu oyun Türkiye kültür portalında Kütahya'ya nisbet edilmektedir. Yörelere göre adı ve ufak tefek kural değişiklikleri olsa da oyun ana hatları ile şu şekilde oynanır: Oyuna başlamadan önce iki tarafı da düzgün yedi tane (bazı yörelerde dokuz tane) yassı taş bulunur. Taşlar alttan üste doğru küçülecek şekilde üst üste dizilerek kale yapılır ve kalenin etrafı daire içine alınır. Kalenin yedi adım ilerisine de bir atış çizgisi çizilir.

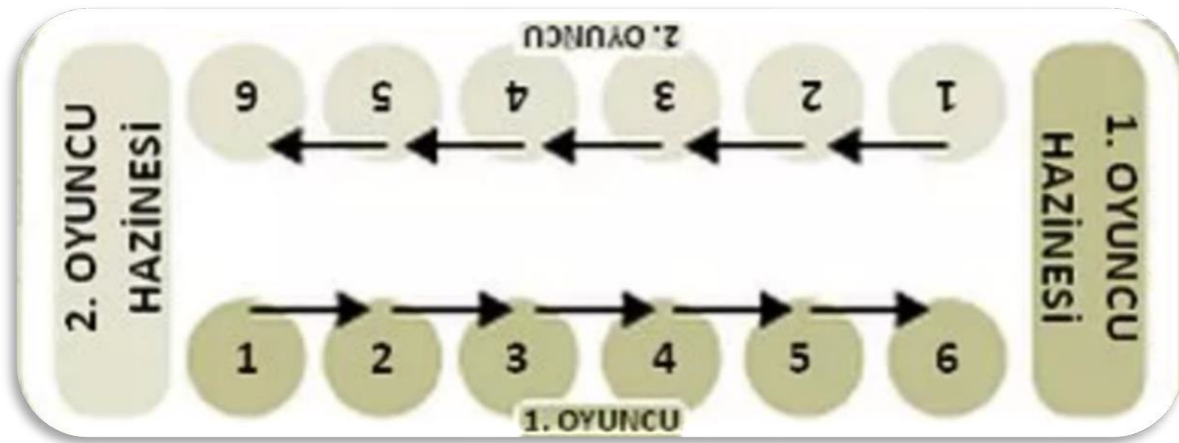


<sup>34</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=prgf8NdNi2g> "Yedi Kiremit"



Oyun için gerekli malzemelerden biri de toptur. Oyun ne kadar kalabalık olursa o kadar zevkli olur. Oyuncular eşleşerek iki gruba ayrılır ve aralarından biri ebe grup belirlenir. Ebe olan grubun oyuncuları kalenin arkasına, diğerleri ise atış çizgisine geçerler. Oyuncular sırayla topu dizili taşlara isabet ettirecek şekilde atarlar. Bu atışlar taşlar devrilinceye kadar sürer. Topu atan gruptan hiç kimse taşları deviremezse topu atma sırası karşı gruba geçer. Topu atarak taşları ilk deviren grup oyun alanı içinde kaçmaya başlar. Kaçan oyuncuların hareket alanı önceden belirlenmiştir ve oyuncular belirlenen alanın dışına çıkamazlar. Ayrıca kaleden ne kadar az taş düşerse kaçan oyuncular için iyi olur. Çünkü kaçan oyuncuların amacı vurulmadan yıktıkları taşları dizmektir. Kale başındaki oyuncular da kaçan oyuncuları vurmak için topu aralarında paslaşırlar. Topla vurulan oyuncular oyun dışı kalır. Kalenin başındaki oyunculardan bir tanesi kalenin başından ayrılmamaya çalışır. Kaçan gruptan bir oyuncu kaleye yaklaştığı zaman diğer grubun oyuncuları kalenin yakınındaki oyuncuya topu atarlar. Eğer karşı gruptan bir oyuncu atılan topu yere düşmeden kaparsa topu uzağa atar. Ebe takımın oyuncuları topu getirinceye kadar kaçan grubun oyuncuları kalenin taşlarını dizmeye başlar. Kalenin üzerine son taş konulduğu zaman "yediğirik" diye bağırlar. Bazı yörelerde yedi taş veya dokuztaş diye bağırdığı da bilinmektedir. Bu durumda kaçan grup bir oyun kazanmış olur ve oyuncular tekrar atış çizgisine geçerek yeni bir el başlatırlar. Eğer kaçan grup taşları dizmeden ebe grup kaçan oyuncuların tamamını vurursa gruplar yer değiştirir. Oyunu önceden belirlenen sayıya ilk ulaşan grup kazanmış olur.<sup>35</sup>

Son olarak Türklerin zeka oyunu mangaladan<sup>36</sup> bahsedelim. Tarihi araştırmalar bu oyunun Sakalar, Hunlar ve Göktürkler Dönemi'nde oynandığını göstermektedir. Mangala oyunu en genel tâbiriyle Türk zekâ oyunudur ve bugüne kadar pek çok bilim insanı ve araştırmacının ilgi odağı olmuştur. Kaşgarlı Mahmut'un Divan-ı Lügati't-Türk adlı eserinde Köçürme adı ile geçen bu oyun Türklerden Araplara Mangala olarak geçmiştir. Mangala kelimesinin Arapça aktarma, taşıma anlamına gelen ve Türkçede de nakletme şeklinde yerleşmiş olan olan nakl kökünden türediği, mangalanın da bu sözcükten geldiği düşünülmektedir. Bununla birlikte Metin And bu sözcüğün taşların sıralanışı düşünülerek Türkçe'de en küçük askeri birlik için kullanılan manga sözcüğünden veya taşların konulduğu çukurlar düşünülerek mangal sözcüğünden türetilmiş olabileceği yorumunda



<sup>35</sup>Emine Gürsoy Naskali, Murat Koçak, "Kültürümüzde Taş", İstanbul: Dergâh Yayınları, 2017, s/232-238

<sup>36</sup><https://www.youtube.com/watch?v=qNI7KRKyFQA> "Mangala"

bulunmaktadır.<sup>37</sup>

Türkiye kültür portalında Ankara'ya nisbet edilen bu oyun her oyuncunun önünde bulunan yan yana 6 küçük kuyudan ve 48 tane taştan oluşur. Oyuncular 48 taşı her bir kuyuya 4'er tane gelecek şekilde dağıtırlar. Oyuncunun önündeki kuyular kendisinin, karşısında bulunan kuyular ise rakibinindir. Oyuna başlayan oyuncu kendi bölgesinde bulunan istediği kuyudan 4 adet taşı alır. Bir adet taşı aldığı kuyuya bırakıp sağa doğru her bir kuyuya birer adet taş bırakarak elindeki taşlar bitene kadar dağıtır. Elindeki son taş hazinesine denk gelirse, oyuncu tekrar oynama hakkına sahip olur. Hamle sırası gelen oyuncu kendi kuyusundan aldığı taşları dağıtırken elinde taş kaldıysa, rakibinin bölgesindeki kuyulara da taş bırakmaya devam eder. Oyuncunun elindeki son taş, rakibinin bölgesinde denk geldiği kuyudaki taşların sayısını çift sayı yaparsa oyuncu bu kuyuda yer alan tüm taşların sahibi olur ve onları kendi hazinesine koyar. Böylece hamle sırası rakibine geçer. Oyuncu taşları dağıtırken elinde kalan son taş, yine kendi bölgesinde yer alan boş bir kuyuya denk gelirse ve eğer boş kuyusunun karşısındaki kuyuda da rakibine ait taş varsa, hem rakibinin kuyusundaki taşları alır, hem de kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı alıp hazinesine koyar ve yine hamle sırası rakibine geçer. Oyunculardan herhangi birinin bölgesinde yer alan taşlar bittiğinde oyun seti biter. Oyunda kendi bölgesinde taşları ilk biten oyuncu, rakibinin bölgesinde bulunan tüm taşları da kazanır. Oyun sonunda en çok taşı toplayan oyuncu oyun setini kazanmış olur.<sup>38</sup>

Oyun oynamak sadece eğlence aracı değil aynı zamanda geçmiş ve gelecek arasındaki bir köprüdür, költürdür. Yöreden yöreye farklılık gösterse de hepsi bizi anlatan, bize ait bu oyunları gelecek nesillere aktarmak ve bu költüre sahip çıkıp yaşatmak yine bizlerin elindedir.

---

<sup>37</sup> <https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/ankara/kulturatlasi/geleneksel-mangala-oyunu>

<sup>38</sup> <https://www.mangala.com.tr/mangala-nasil-oynanir>

## Oyunun Psikoloji ve Çocukların Yetişmesindeki Etkileri

Oyun, çocukların yaşamında çok önemli bir noktaya tekabül eden sihirli bir dünyadır. Oyunun dünyası çocuk hakkında birçok bilgiyi içinde barındırır. Çocuklar oynadıkları oyunlarda aslında kendilerinden birçok parça yansıtırlar. Bundan dolayı oyun, çocuğun zekâ, beden ve kişilik gelişimini pek çok açıdan etkiler. Çocuklar oyun aracılığıyla kendisini tanımayı ve daha iyi ifade etmeyi öğrenirler. Oyunlar yerinde ve doğru bir şekilde kullanıldığında çocuğa en ideal öğrenme ortamını sunabilir. Çocuklar gerçekte çevresindekilere söylemekten çekineceği birçok şeyi oyun ortamında dile getirebilirler. Oyunların kendini ifade etmeye aracılık eden ortamı, çocuğun kişiliğini şekillendirmesine büyük katkı sağlar. Bu sebeple çocukların içinde bulunduğu durumu anlamak, sorunlarını daha rahat bir şekilde çözüme kavuşturmak aracılığıyla genellikle oyun terapisi yöntemi kullanılır. Çünkü kelime dağarcığı kısıtlı olan çocuklar, sorunlarını, sıkıntıları, duygularını ve düşüncelerini ifade etmekte zorluk yaşayabilir. Oyunun doğal ortamında ise bir yandan oyun oynarken bir yandan da duygu ve düşüncelerini, neler yaşadığını kendiliğinden salt bir şekilde yansıtacaktır.

Bir çocuğun sağlıklı bir psikolojiye sahip olup olmadığı, oynadığı oyunlardan öğrenilebilir. Oyunlar eğlendirirken bir yandan da çocuğun ruh dünyasını bizlere sunarlar. Bu nedenle oyun oynamayan çocuğun genellikle bir problemi olduğunu söylemek pek yanlış olmaz. Çünkü oyuna yanaşmayan çocuğun, yaşadığı problemlerden dolayı kendi içinde çocukluktan çıkıp yetişkin hissetmesi söz konusu olabilir ya da maruz kaldığı olumsuz anıları onu oyun oynamaya, hayata karşı bir isteksizlik haline sokmuş olabilir. Çocukların hangi tür oyunlar oynamaktan hoşlandıkları, bize onların karakteri ve yaşadığı ortam hakkında bilgi verir. Günümüz modern dünyasında teknolojinin her anlamda yaşamımıza girmesiyle birlikte oynanan oyunların içeriği ve oyunların oynanma şekli de değişime uğramıştır. Örneğin eskiden mahalle kültüründe sokakta canlı bir şekilde oynanan oyunlar yaygınken günümüzde online ortamda bilgisayar aracılığıyla oynanan oyunlar daha baskın hale gelmiştir. Bunda şehirlerin gittikçe güvensizleşmesi, kapital dünyanın yalnızlığı empoze etmesi sebebiyle bireylerin kendi iç dünyalarına çekilmeleri ve ebeveynlerin her ikisinin çalışma yaşamında olması sebebiyle çocukların dışarı ile bağlantılarının kesilmesi gibi durumlar da etkili olmuştur.

Çocukların bilgisayar başında çevrimiçi olarak oynadıkları oyunlar ve açık havada oynanan oyunlar onların kişisel gelişimine olumlu ve olumsuz etki edebilir. Oyunlar aslında çocukları yaşama hazırlayan bir araçtır. Oyun oynarken bir yandan paylaşmayı, gözlem yapmayı, zor anlarla nasıl başa çıkabileceğini öğrenen çocuklar yaşamın getireceklerine karşı tecrübe kazanmış olur. Günümüz modern dünyasında artan şehirleşme ve boş bulunan her yerde yükselen binalar çocukların oyun oynayacakları alanları ortadan kaldırmış, bu sebeple çocukların mahalle arasında oynayacakları oyunlar rafa kaldırılmıştır.

Mahalle kültürünün giderek azalmasıyla çocukların oyun mekânları yaşadıkları evler olmuştur. Ebeveynlerin her ikisinin de pahalılaştıran yaşam standartları ve daha güzel bir yaşam

için çalışmaya başlaması sebebiyle çocuklarla ilgilenme vakitleri giderek daralmıştır. Ev ortamı açık havada oynadığı oyunların özgürlüğünü sunamayacak kısıtlı bir ortam olduğu için çocuklar dijital oyun dünyasına giriş yapmaya başlamıştır. Çünkü evde oynanacak oyunların bir sınırı var; çocuk evdeyken açık havada olduğu gibi özgürce koşturamayacak, hoplayıp zıplayamayacak, alt kattaki komşusunu rahatsız etmemek için top sektiremeyecek, bağıra çağıra şarkı söyleyemeyecek. Tüm bunlar bir araya gelince; çocuk için evde yapılabilecek en sık kullanılan oyun çeşitleri de bilgisayar, tablet, telefon ortamında oynanan bu çevrimiçi oyunlar olmuştur.

Bilgisayar, tablet, telefon oyunları çocuğun hemen elinin altında olan, ne zaman canı sıkılsa bir tuşla ulaşabildiği ve belki de çocuğu kontrol etmenin en zor olduğu ortamlardan biridir. İsteddiği zaman mahalle arkadaşlarıyla sokakta özgürce oynayamayan, bu kültürle büyümeyen günümüz modern dünyasının çocukları için en önemli oyun, teknoloji aracılığıyla oynadıkları oyunlardır. Teknolojinin evimizin içine, hatta başucumuza kadar girmesiyle birlikte sınırlar ortadan kalkmış, artık kontrol gittikçe zorlaşmıştır. Çocukların oynadıkları oyunların içeriği hakkında bilgi sahibi olmayan ve doğduğu andan itibaren teknoloji ile haşır neşir olarak büyümesine müsaade eden ebeveynler gün geçtikçe daha da sorumluluktan kaçır hale geldiler. Teknoloji ortamı uçsuz bucaksız bir ortamdır. Çocuklar istediği her türlü oyuna rahatça erişebilirler. Bu da onların kişisel gelişimlerine, sorumluluk ve güven duygularına olumlu katkı sağlayan açık hava oyunlarına karşı isteksiz olmasına sebebiyet vermiştir. Bilgisayar, tablet, telefon vb. teknolojik aletlerdeki oyunların hepsinin kötü olduğunu veya çocuğa olumsuz etkide bulunacağını söylemek de doğru olmaz. Ancak kontrolsüz ve bilinçsiz kullanılan teknolojik içerikler, çocuğun yaşına ve kişiliğine uygun olmayan oyunlar, çocukların gelişimine zarar verebilir. Çocukların oyun ortamı onların arkadaşlık edinmelerine, sosyalleşmelerine, başkalarıyla iletişim kurmalarına ve arkadaşlarının duygularını, düşüncelerini anlayıp empati yapmalarına büyük katkı sağlar. Bilgisayar ortamında bu durum mümkün değildir, tek taraflı oynanan oyun çocuğa açık havada yaşlılarıyla birlikte oynanan oyunlar kadar sorumluluk, mücadele, azim, fedakârlık duygusunu ve gelişimini katkı sağlayacak ortamı sunamaz.

Çocukları tamamen gerçek hayattan soyutlayarak bilgisayar, tablet, telefon ortamındaki o kısıtlı ve yapmacık dünyaya hapsedmek onlara haksızlık etmek, hayatındaki bir dönemi çöpe atmak olur. Gelişimine en faydalı şekilde eğlenerek büyümesini engellemek olur. Hayatı sokaklarda öğrenen çocukların yetişkinliğe adım attıklarında birçok tecrübeyi çocukken sokakta oynadıkları oyunlar sayesinde kazandığı görülmektedir. Sokak oyunları ile iç içe büyüyen çocuklar genelde daha özgüvenli, sorunlara karşı daha kolay çözüm üretebilen, duygularını ve düşüncelerini paylaşmak konusunda daha rahat olabilen bir kişiliğe sahip olurlar. Çünkü yaşam, sokağın içindeki o kaldırım taşında, köşedeki bakkalda, kenardaki dikili ağaçtır...

## Kardan Niçin Adam Yapılır ?

Soğuşuyla, kariyla, buzuyla gelen kış, ömrünüzden kalan günleri saymaya başlamışsanız eğer, uzun geceleriyle düşlerin ve tabii ki hatırlamanın mevsimidir. Gökyüzünden lapa lapa inen o muhteşem tanecikler evlerin çatılarına, avlularına, sokaklara bembeyaz örtülerini yayıp yapraklarından soyunmuş ağaçları büyümlü bir ışıltıyla donatırken bir kar tanesinin kanatlarına tutunup çocukluğun kış mevsimlerine gitmeyenimiz var mıdır?

Oyuncakların bu kadar çoğalmadığı, sanal bağlantıların bizi ekrana hapsetmediği, oyun arkadaşlarımızın gerçek kişiler olduğu zamanlarda küçük bir vadi kasabasında geçti benim çocukluğum. Sokaklar şimdi olduğu gibi arabalarla dolmamış, binalar da henüz bu kadar yükselmemişti. Evlerimiz en fazla iki katlıydı. “Anne oynamaya gidiyorum” der çıkardık evlerimizden. Dışarıya adım attığımızda her yer oyun alanı olurdu bizim için. Bugünkü gibi öyle maliyeti de olmazdı oyunlarımızın, oyuncaklarımızın. Saklambaç, kovalamaç, yakan top, ip atlama, bilye, seksek... ne güzel oyunlarımız vardı! Doğa bütün malzemesini sunardı oyunlarımızın.

Kış vadiyi karla kapladığında bizim oyunlarımız da değişirdi. Artık kardan yapardık oyuncaklarımızı. Küçük bir kartopunu yuvarlayarak oluşturduğumuz kocaman bir kütleden gövdesini yapardık adamımızın. Büyükçe bir kartopundan da başını yapardık. Zeytinden değil kömürden yapardık gözlerini. Bir odun parçasından burun ve ağız. Gövdesine küçük kömür parçalarından siyah düğmeler kondurup yan tarafından bir taşa şekil verir gibi oyarak biçimlendirdiğimiz koluna süpürge sıkıştırdığımızda tamamlanırdı adamımız. O süpürge neden olmalıydı ki kolunda? Sonra onu doğaya armağan ederdik. Gelip geçenlerin tekmelerine maruz kalmamışsa eğer üzerinden güneş geçtikçe kardan adamımız erir, buharlaşır ve bir kısmı toprağa bir kısmı havaya karışırdı.

Kayak yapmak için ne bir dağa çıkmaya ne de kızak kiralamaya ihtiyacımız vardı. Vadinin yamaçları kayak pistine dönüşürdü. Babalarının tahtadan kızak yaptığı çocuklar şanslıydı. Bu durum diğer çocukların kaymaktan mahrum kalacağı anlamına gelmezdi. Herhangi bir tahta, naylon bir leğen yahut bir muşamba parçası pekâla kızak vazifesi görebilirdi. Benim kızağım eski bir muşamba parçasıydı. Üzerine oturup bir ucundan tuttuğumda artık kendimi yamacın eğimine, karların kayganlığına bırakabilirdim. Bugün yürürken bile adımlarımı dikkatle attığım Ali amcaların evinin önünden geçen o dik yokuşta kayarken nerede, nasıl fren yapardık da kendimizi çarşıya açılan sokağa atılmaktan korurduk, hiç hatırlamıyorum. Bir oyunun içindeydik ve o oyuna nerede, hangi araçlarla dahil olduğumuzun bir önemi yoktu.

Kızarmış ellerle, ıslanmış paçalarla eve döndüğümüzde azar ıstır mıydım annemden, onu da hatırlamıyorum. Sobanın başına kıvrılmış kedimizi kucaklar, onun sıcaklığıyla ısınırken, akşam, karanlığın o beyaz kar taneleri içinde soğurulduğu toz kırmızı buğulu aydınlığında kardan adamımıza bakardım.

Sahi, kardan niçin adam yapılırdı ?...



## Oyuncak Piyasası

İnsanlığın bir gereği eğlenmek, eğlenmenin ise olmazsa olması oyun ve oyuna yoldaş olan oyuncaktır. Oyuncak dendiği zaman akla her ne kadar çocuk gelse de gerçekte her yaş dönemi insan için uygun oyuncak mutlaka vardır. Oyuncak konusu zamanla bir sektör ve pazar oluşturmuştur. 3-6 yaş arası çocuklar genelde evden çıkıp oyuncak almadan eve dönmezler. Anneler bunu bildiğinden hazırlıklı çıkar ve aile ekonomisinden bir bütçe doğal olarak oyuncuğa ayrılır.

Dönem değiştiğçe tabii olarak oyuncuğın maddesi de içeriği de değişmiştir. Ahşaptan ve el emeğinden plastiğe ve sanayiye yönelen oyuncaklar şimdi tekrar ahşaba dönerken sanal ortam oyunlarının da yadsınamayacak kadar fazla olduğunu söylemek mümkün.

Ailedeki öğrenim seviyesinin artmasına bağlı olarak eğitici oyuncaklara daha fazla önem verilmeye başlanmasıyla bebek, küçük çocuk ve okul öncesi yaşlara hitap eden eğitici oyuncakların satışlarında son zamanlarda önemli bir artış yaşanıyor. Özellikle büyükanne ve büyükbabalar torunlarına sıklıkla oyuncak hediye etmesi pazara önemli bir destek veriyor. Son yıllarda çocuklar büyüdükçe tercihlerinin oyuncaklardan video oyunları ve akıllı telefonlara yöneldiğine şahit oluyoruz. Ancak yine de yapılan araştırmalar kova, kürek, traktör gibi dış oyuncakların her zaman lider olduğunu söylerken video oyunlarının, kart oyunlarının ve yapbozların oldukça geri planda olduğunu gösteriyor.

Ülkemizde öne çıkan oyuncakların çoğu yabancı markalara aittir. Türk üreticilerinin pazarda payı oldukça düşüktür. Mattel, Hasbro, Lego oyuncak pazarının en büyük isimleridir. Video oyunlarında önemli bir yerli oyuncumuz bulunmamakta ancak Nintendo ile Sony arasında yıllardır süregelen sıkı bir rekabet olduğunu biliyoruz. Küçük şehirlerde ise bu markalara ulaşım çok daha kısıtlı fakat Armağan Oyuncak, Toyzzshop ve Hayal Dünyası gibi oyuncak firmalarının ülke genelinde büyüme planlaması ve her yere ulaşması yakındır. Bu büyümede etkin vitrin yapımının payı çok yüksektir. Bir de oyuncakların lisanslı olması diye bir konu var ki, o da oyuncakların lisanslı olması aileleri daha güvende hissettiriyor. Çünkü lisanslı olmayan ürünlerin sağlığa zararı oldukça yüksek. Bu açıdan lisanslı ürünlere olan talep artıyor ve haliyle bu da ücretlere yansıyor.

Doğal bir malzeme olan ahşap, çocukların sosyal gelişmelerine olumlu katkıda bulunmakla kalmayıp sağlık ve dayanıklılık yönünden oldukça kıymetlidir. Özellikle el emeği olan oyuncaklarda bağlılık ve oyun adaptasyonu daha güçlü olmakta. Türkiye oyuncak pazarını incelediğimizde karşımıza, imalatçılar, uluslararası oyuncak zincir mağazaları ile çok sayıda küçük ve orta boy oyuncak ticareti yapan firmalardan oluşan, dinamik bir pazar çıkmaktadır. Ancak oyuncak sektörü ülkemizde büyük ve kolay bir sektör olarak değerlendirilmemektedir. Oyuncak pazarının küresel bir pazar olması sebebiyle Türkiye'de

üretimde sıkıntılar yaşanmaktadır. Yerli üretimin az olduğu Türk pazarında talep Hong Kong başta olmak üzere Uzak Doğu ülkelerinden ithalat yoluyla karşılanmaktadır.<sup>39</sup>

Türkiye’de son beş yılda toplam 3 milyar 648 milyon dolarlık oyuncak ithal edilmiştir. Yıllık ortalama ithalat 730 milyon dolardır. Toplam oyuncak ithalatının yaklaşık %50’si (1 milyar 831 milyon dolar) plastik oyuncaklardan oluşmaktadır. Plastik oyuncakta son beş yılda yıllık ortalama ithalat 366 milyon dolardır. Türkiye’de son beş yılda toplam 732 milyon dolarlık oyuncak ihraç edildi. Yıllık ortalama oyuncak ihracatı 146 milyon dolardır. Toplam oyuncak ihracatının yaklaşık %19’u (141 milyon dolar) plastik oyuncaktır. Plastik oyuncak da son beş yılda, yıllık ortalama ihracat 28 milyon dolar.

Türkiye 2014 yılında yetmiş iki ülkeden oyuncak ithalatı yaptı. On ülke toplam ithalattan %94 pay almış olup, ithalatın %77’si Çin’den yapıldı. İthalat yapılan diğer önemli ülkeler: İsviçre, İtalya, Tayvan, ABD, Almanya, Japonya, Pakistan, Macaristan ve Vietnam’dır. Türkiye 2014 yılında yüz otuz altı ülkeye plastik oyuncak ihraç etmiştir. Türkiye’nin en çok ihracat yaptığı on ülke: Türkmenistan, Irak, Fransa, Rusya, İspanya, Yunanistan, İran, Fas ve Romanya’dır. Bu ülkelere yapılan ihracat toplam ihracatın %52’sini oluşturmaktadır.<sup>40</sup>

Teknolojik donanım eksikliği sebebiyle maliyetin artması üretimi güçleştirmektedir. Bu sebeple yerli üretimi yapılan oyuncakların çoğu da ithal oyuncaklardan taklit edilmektedir. Sektörde üretimi yapılan eğitici, zekâ geliştirici ürünler bilinçli bir kesim tarafında tercih edilmektedir. Ayrıca televizyonda yayınlanan çizgi film kahramanlarının oyuncakları da piyasada büyük ilgi görmektedir.

Dünya oyuncak pazarına bakıldığında bilgisayar oyunları ve elektronik oyunların pazardaki payının arttığı görülmektedir. Ayrıca elektronik oyuncakların yanı sıra çikolata, şeker gibi ürün satan firmalar da oyuncak vererek çocukların ilgisini çekmektedirler. Dünyada yaşanan bu eğilim ülkemiz oyuncak pazarını da etkilemektedir. Türkiye’de dünyadaki gelişime paralel olarak salt elektronik değil her türlü oyuncak üretim kalitesinde teknolojik ve estetik açıdan büyük ilerleme gözlenmektedir. Ancak fiyatlar çok yüksek olduğu için bu tür oyuncaklar geniş kitleler tarafından alıcı bulamamaktadır. Bu sebeple Türk oyuncak pazarında yerli üreticilerin payı gittikçe küçülmektedir<sup>41</sup> Aşağıda oyuncak sektörüyle alakalı grafiklere yer verilecektir.

---

<sup>39</sup> Oyuncak Sektör Raporu, Nilay Kırmanlı, s.11

<sup>40</sup> <https://toyuncakdergisi.com/oyuncak-sektoru-analizi-ve-oyuncak-sektorunu-bekleyen-onemli-tehditler/#:~:text=Geleneksel%20oyuncak%20sat%C4%B1%C5%9Flar%C4%B1n%C4%B1n%20%25%2060'%C4%B1,%C3%BCn%C3%BC%20d%C4%B1%C5%9F%20ortam%20oyuncaklar%20olu%C5%9Fturuyor.>

<sup>41</sup> Oyuncak Sektör Raporu, Nilay Kırmanlı, s.14

Geleneksel oyuncak satışlarının %60'ı AB, ABD ve Çin'de gerçekleşmektedir. Toplam satışlar içinde AB %28, ABD %24 ve Çin %8 pay almaktadır. Bu ülkelerin dışındaki tüm ülkelerin toplam satışlardan aldığı pay %40 düzeyindedir. Bu tablo göstermekte ki, güçlü ihracatçı olan ülkelerin oyuncakta da liderliği devam ediyor. Aynı araştırma, geleneksel oyuncakların piyasalardaki yarışları gittikçe geri sıralarda takip ettiğini gösteriyor.<sup>42</sup>



**Grafik 1: Dünya Geleneksel Oyuncak Satışlarını Dağılımı**

	2014	2018	2019 / 6	2019 / T
Üretim	106	64	39	78
İthalat	280	184	64	128
İhracat	38	30	16	64
Yurtiçi Satışlar	349	219	86	141
Dış Ticaret Açığı	-243	-155	-48	-63
İthalat / Yurtiçi Satışlar	80	84	74	91
Üretimin İç Pazar Payı	20	16	26	9

**Tablo 15: Türkiye Plastik Oyuncak Arz ve Talep Dengesi (Milyon \$)**

Kaynak: TÜİK ve İTC Dış Ticaret İstatistikleri

İthalat Yapılan Ülkeler	İthalat % Pay	İhracat Yapılan Ülkeler	İhracat % Pay
Çin	88,0	İngiltere	6,8
Endonezya	2,5	Irak	5,9
Viet Nam	1,7	Yunanistan	5,7
Çek Cum..	1,6	Kıbrıs	5,6
İtalya	1,0	Sırbistan	4,7
Danimarka	0,9	İran	4,4
Macaristan	0,6	İtalya	4,3
Malezya	0,6	Rusya Fed.	4,1
Tayland	0,5	S. Arabistan	4,0
Almanya	0,3	Almanya	3,7
<b>10 Ülke Toplamı</b>	<b>97,8</b>	<b>10 Ülke Toplamı</b>	<b>49,3</b>
<b>Diğerleri</b>	<b>2,2</b>	<b>Diğerleri</b>	<b>50,7</b>
<b>Toplam</b>	<b>100,0</b>	<b>Toplam</b>	<b>100,0</b>

**Tablo 11: Türkiye'nin Oyuncak İthal ve İhracat Ettiği Başlıca Ülkeler (2019/6)**

Kaynak: TÜİK ve İTC Dış Ticaret İstatistikleri

<sup>42</sup> Pagev, Türkiye Oyuncak Sektörü İzleme Raporu, 2019