



T.C.

HİTİT ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

ANTROPOLOJİ ANABİLİM DALI

OYUN KÜLTÜRÜ VE DEĞİŞİMİ

Yüksek Lisans Tezi

Mert ZÜRİYET

Çorum - 2025

OYUN KÜLTÜRÜ VE DEĞİŞİMİ

Mert ZÜRİYET

Lisanüstü Eğitim Enstitüsü
Antropoloji Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı

Dr. Öğr. Üyesi Asuman ÇIRAK

Çorum - 2025

Mert ZÜRİYET tarafından hazırlanan “Oyun Kültürü ve Değişimi” adlı tez çalışması 28/04/2025 tarihinde aşağıdaki jüri üyeleri tarafından oy birliği/oy çokluğu ile Hitit Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Antropoloji Anabilim Dalı Anabilim Dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Doç. Dr. Seda KARAÖZ ARIHAN

Başkan

Dr. Öğr. Üyesi Asuman ÇIRAK

Danışman

Dr. Öğr. Üyesi Fırat KOÇ

Üye

Hitit Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yönetim Kurulunun .../.../..... tarih ve sayılı kararı ile Mert ZÜRİYET'in Antropoloji Anabilim Dalında Yüksek Lisans derecesi alması onanmıştır.

Prof. Dr. Osman ÇUBUK

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

TEZ BİLDİRİMİ

Tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını beyan ederim.

Mert ZÜRİYET



OYUN KÜLTÜRÜ VE DEĞİŞİMİ

Mert ZÜRİYET

ORCID:0009-0000-4918-3803

HİTİT ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

Yüksek Lisans Tezi

Mayıs 2025

ÖZET

Çalışmanın amacında insanlık var olduğundan beri gelişimlerimizin önemli ve vaz geçilmez bir parçası olan oyun kavramının tarih boyunca nasıl çeşitlendiğini, farklı kültürlerde ne gibi özellikler ortaya çıkardığını ve bu çeşitlenmelerin kültürel dönüşüme etkisi değerlendirilmeye çalışılmıştır. Temel araştırma sorusu ise tarihsel değişim içinde dijitalleşen ve globalleşen oyun etkinliğinin geleneksel oyunların sağlamış olduğu kültürel aidiyet hissine etkisidir. Çalışma derleme olarak elde edilen bulguların karşılaştırmalı biçimde yorumlanması ile hazırlanmıştır. Dünya genelinde bölgesel oyunların neler olduğu ne gibi ortak özellikler içerdiği ve ortak kültürel faydalar sağladığı ile ilgili örnekler, Antik dönem oyun ve oyuncakları için örnekler verilmiştir. Dijitalleşmiş oyunların ise kültürel aidiyeti yok ederek küresel ekonomik çıkarları ön planda tuttuğu ve bu durumun kültürel, toplumsal etkileri üzerine çalışılmıştır. Bulunan kaynaklarda oyunun dijitalleşmesinin kültürel kopma ve aidiyet hissini yok etmesi gibi sonuçlara ulaşan sosyal bilimcilerin çalışmaları örnek olarak verilmiştir. Geleneksel oyunu kültürel aktarımın temel ögesi olarak kavramsallaştırırken oyunun dijitalleşmesi ve teknolojik gelişmelerin oluşturduğu ekonomik pazar oyunu bir reklam nesnesine dönüştürmüştür. Oyunun tanımsal ve algısal değişimi olduğu gibi kültür ögesi olmasından çıkması antropolojik açıdan farkındalık yaratmak istediğimiz ana konu olmuştur. Ulaşılan kaynaklarda geleneksel oyunun farklı kültürlerde çeşitli kültürel aktarım inisiyasyonları yarattığını ve bu geçiş ritüellerinin de kültürel zenginliği beslediği sonucuna ulaşıldı. Bazı kabileler erginliğe geçiş ritüellerini oyunsallaştırmıştır bazıları ise geleneksel oyunları oynayabilme beceresi ritüelleşmeden doğrudan bir kabul mekanizmasına dönüşmüştür. Bu oluşan süreçler de bize geleneksel oyunun hem insanın gündelik yaşayış düzeni içinde hem de antropolojik açıdan ne kadar önemli bir yerde olduğunu göstermiş, oyunun başlı başına bir antropoloji konusu olduğunu ortaya çıkarmıştır.

Anahtar Kavramlar: Kültürel aidiyet, Globalleşme, Kültürleme

Bilim Kodu: 113706

GAME CULTURE AND CHANGE

Mert ZÜRİYET

ORCID: 0009-0000-4918-3803

HITIT UNIVERSITY

GRADUATE EDUCATION INSTITUTE

Master's of Science Thesis

Mayıs 2025

ABSTRACT

The aim of the study is to evaluate how the concept of play, which has been an important and indispensable part of our development since the existence of humanity, has diversified throughout history, what kind of features it has revealed in different cultures and the impact of these diversifications on cultural transformation. The main research question is the effect of digitalized and globalized game activity in historical change on the sense of cultural belonging provided by traditional games. The study was prepared by comparatively interpreting the findings obtained as a compilation. Examples of what regional games are around the world, what common features they have and what common cultural benefits they provide, examples of ancient games and toys are given. On the other hand, it has been studied that digitalized games destroy cultural belonging and prioritize global economic interests and the cultural and social effects of this situation. In the sources found, the studies of social scientists who reached conclusions such as the digitalization of the game destroying the sense of cultural rupture and belonging are given as examples. While conceptualizing the traditional game as the basic element of cultural transmission, the digitalization of the game and the economic market created by technological developments have turned the game into an advertising object. The definitional and perceptual change of the game from being a cultural element as it is has been the main issue that we want to raise awareness anthropologically. In the sources reached, it was concluded that traditional play creates various cultural transmission initiations in different cultures and that these transition rituals feed cultural richness. Some tribes have gamified their rites of passage to adulthood, while others have transformed the ability to play traditional games into a direct mechanism of acceptance without ritualization. These processes have shown us how important the traditional game is both in the human daily life order and anthropologically, and revealed that the game is a subject of anthropology in itself. As a result, we have seen through examples that digitalization has changed the meaning and function of the concept of play.

Key Concepts: Cultural cooperation, Globalization, Acculturation

Science Code: 113706

TEŐEKKÜR

Öncelikle tez yazım süreci boyunca tecrübe ve bilgisi ile yol gösterip, sabırla çalışmama yön veren ve her daim desteęini yanımda hissettięim deęerli danışman hocam Dr. Öğr. Üyesi Asuman Çırak'a ve tezi bitirme aşamasında çok büyük yardımları olan Dr. Öğr. Üyesi Fırat Koç'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Araştırma dönemi boyunca bana maddi manevi destek olarak tez sürecimin kolaylaştıran sevgili aileme en içten sevgi ve minnettarlığımı sunarım.

Mert ZÜRİYET



İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
TEŞEKKÜR.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ŞEKİLLER DİZİNİ	xiii
SİMGELER VE KISALTMALAR	xiv
GİRİŞ.....	1

1. BÖLÜM

KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Oyun ve Oyuncağa İlişkin Tanımlamalar ve Özellikleri.....	2
1.1.1. Oyun nedir.....	2
1.1.2. Neden oyun oynarız.....	4
1.1.3. Oyunun tarihsel süreci	5
1.1.4. Oyun oynamanın antropolojik işlevleri.....	6
1.1.5. Canlıların ortak noktası olarak oyun.....	8
1.1.6. Cinsiyetin oyun oynama alışkanlıklarına etkisi	8
1.1.7. Geleneksel oyunların çeşitlenmesinde sosyo-ekonomik sorunların etkisi.....	10
1.1.8. Dijital oyun tanımı ve kapsamı	12
1.1.9. Oyunun dijitalleşmesiyle değişen çocukluk	13
1.1.10. Antropolojik açıdan dijitalleşen oyunların sosyal bağlara etkisi.....	15
1.1.11. Oyun algısının kavramsal değerlendirilmesi.....	16
1.2. Sanayileşmiş Topluluklar İle Kırsal Bölge Topluluklarının Oyun ve Oyuncağa Bakış Farklılıkları İle Oyuncağın Özellikleri	17
1.2.1. Kırsal topluluklarda oyuncak	17
1.2.2. Sanayileşmiş topluluklarda oyuncak.....	17

1.2.3. Oyuncanın fonksiyonel boyutları.....	18
1.2.4. Oyuncak da malzeme kullanımı.....	18
1.2.5. Toplumsal cinsiyet ve oyuncaklar	19
1.3. Antik Dönem Çocuk Oyunu ve Oyuncakları	20
1.3.1. Mezopotamya da oyun	20
1.3.2. Mezopotamya oyuncakları	21
1.4. Antik Yunan ve Roma Dönemi	22
1.4.1. Antik yunan ve roma'da oyun kültürü.....	22
1.4.2. Yunan ve roma oyunun sosyal kültürel yeri ve anlamı.....	23
1.5. Modern dönemde oyun ve oyuncanın tarihsel süreci.....	24
1.5.1. Erken cumhuriyet dönemi (1923-1950)	24
1.5.2. Sanayileşme ve ithal oyuncakların yükselişi.....	25
1.5.3. Elektronik ve teknolojik oyuncaklar	25
1.6. Oyunda dijitalleşmenin tarihsel süreci.....	26
1.6.1. Oyunda dijital gelişimin tarihi.....	26
1.6.2. 1980 Dönemi kişisel bilgisayarların yükselişi.....	27
1.6.3. 1990 Dönemi internet ve 3D oyunlar	28
1.6.4. 2000'li Yıllar dönemi dijital oyunlar.....	30
1.6.5. E-spor ve tarihsel süreci.....	31
1.6.6. E-Sporun çıkışıyla oluşan kültürel farklılıklar.....	32
1.7. Dijitalleşen Yeni Oyun Teknolojileri.....	34
1.7.1. Teknolojik dönüşüm ve dijital oyuncaklar (21. Yüzyıl).....	34
1.7.2. Artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) teknolojisi	34
1.7.3. Yapay zekâ (AI) destekli oyuncaklar	35
1.7.4. Robotik oyuncaklar ve STEM eğitimi	36
1.7.5. Dijital eğitim uygulamaları ve interaktif oyuncaklar	36
1.7.6. Çok oyunculu dijital oyunlar ve sosyal etkileşim	37

2. BÖLÜM

KONU, AMAÇ, MATERYAL, METOT, SINIRLILIKLAR, TEZİN ÖNEMİ, EVREN VE ÖRNEKLEM

2.1. Tezin Konusu.....	38
2.2. Tezin Amacı	39
2.3. Materyal ve Metot	40
2.4. Sınırlılıklar	40
2.5. Evren ve Örneklem	41
2.6. Tezin Önemi.....	42

3. BÖLÜM

BULGULAR

3.1. Tarihi Oyuncak Örnekleri	43
3.1.1. Kedi oyuncacı.....	43
3.1.2. Kaplan oyuncacı.....	44
3.1.3. At oyuncacı.....	44
3.1.4. Oyuncak araba	45
3.1.5. At arabası oyuncacı.....	46
3.1.6. Kağı oyuncacı	47
3.1.7. Ahşap at oyuncacı.....	47
3.1.8. Kirpi oyuncacı.....	48
3.1.9. Maymun tasvirli oyuncak.....	49
3.1.10. Oyuncak bebek.....	50
3.1.11. Zar ve labirent tasvirli oyuncaklar	51
3.1.12. Köpek ve koç tasvirli oyuncaklar	52
3.1.13. Yoyo oyuncacı	53
3.1.14. Top oyunu tasvirli mezar steli.....	54
3.1.15. Çember oyunu tasvirli vazo	55

3.2. Tarih İçinde Çocuk Oyunları Çeşitleri.....	56
3.2.1. Oyun ve oyuncağın farklı kültürler içinde anlamı.....	56
3.2.2. Taketori (Japonya)	57
3.2.3. Kendama (Japonya)	58
3.2.4. Ching chong cha (Çin).....	59
3.2.5. Kho kho: geleneksel hint takım oyunu	60
3.2.6. Geleneksel bir topaç oyunu: gasing.....	61
3.2.7. Takraw	62
3.2.8. Sipa (Filipinler)	63
3.2.9. Jianzi.....	64
3.2.10. Chaupar.....	65
3.2.11. Kabaddi	66
3.3. Türkiyede Görülen Geleneksel Oyun Örnekleri.....	66
3.3.1. Mendil kapmaca oyunu: antropolojik bir değerlendirme.....	67
3.3.2. Geleneksel aşık oyununun antropolojik açıdan değerlendirilmesi	68
3.3.4. Geleneksel saklambaç oyununun antropolojik açıdan değerlendirilmesi.....	69
3.3.5. Geleneksel ip atlama oyununun antropolojik açıdan değerlendirilmesi.....	70
3.3.6. Geleneksel sek sek oyununun antropolojik açıdan değerlendirilmesi.....	71
3.4. Offline Bilgisayar Oyunları	72
3.4.1. Antropolojik açıdan God of War serisinin olumsuz yönleri.....	72
3.4.2. Far Cry oyun serisinin zararlı yanları: antropolojik bir değerlendirme.....	74
3.4.3. Tails of Iron oyununun zararlı yönleri: antropolojik bir değerlendirme	76
3.4.4. The Witcher serisinin antropolojik açıdan eleştirisi	77
3.4.5. GTA serisinin antropolojik açıdan olumsuz yönleri.....	79
3.4.6. Assassin's Creed serisinin antropolojik açıdan eleştirisi.....	81
3.5. Online Bilgisayar Oyunları.....	82
3.5.1. Fortnite'in antropolojik açıdan zararlı yönleri	83

3.5.2. League of Legends (LoL) oyununun antropolojik açıdan zararlı yönleri.....	84
3.5.3. Minecraft oyununun antropolojik açıdan zararlı yönleri	85
3.5.4. Counter-Strike: global offensive (CS:GO) oyununun antropolojik açıdan zararlı yönleri	86
3.5.5. PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) oyununun antropolojik açıdan zararlı yönleri	87
3.6.Oyun Üzerine Çalışmış Düşünür, Önder, Filozof ve Antropologlar	88
3.6.1. Clifford Geertz.....	88
3.6.2. Brian Sutton-Smith	89
3.6.3. Stewart Culin	89
3.6.4. Allison James	90
3.6.5. Mizuko Ito.....	91
3.6.6. Vladimir Propp	91
3.6.7. Jean Piaget	92
3.6.8. Lev Vygotsky.....	93
3.6.9. Roger Caillois.....	93
3.6.10. David Frankfurter	94
3.6.11. Howard Gardner.....	95
3.6.12. Marvin Harris	95
3.6.13. Michel Foucault.....	96
3.7. Dijital Oyunlar Üzerine Çalışmış Bilim İnsanları ve Çalışmaları.....	96
3.7.1. Jean Baudrillard: simülasyon ve gerçeklik.....	97
3.7.2. Sherry Turkle: ekrandaki hayat: internet çağında kimlik.....	97
3.7.3. Marshall McLuhan: yaradanımız medya.....	98
3.7.4. David Harvey: sermayenin mekânları	99
3.7.5. Zygmunt Bauman: akışkan modernlik.....	100

4.BÖLÜM

TARTIŞMA

4.1. Online Oyunların Oyun Kültüründe Değişime Etkileri ve Olumsuz Yönleri	102
4.2. Offline Dijital Oyunların Geleneksel Oyunları Nasıl ve Ne Şekilde Değiştirdiğinin Olumsuz Yönleri.....	103
4.3. Geleneksel Oyunların Dijital Oyunlardan Farkları ve Kültürel Anlamda Olumlu Yönleri	104
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	108
KAYNAKÇA	112



ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil	Sayfa
Şekil 1.1. Antik Mısır'dan bir kedi oyuncacı.....	43
Şekil 1.2. Meksika Olmek Uygarlığına ait bir kaplan oyuncacı	44
Şekil 1.3. Antik Yunan dönemi tekerlek üstünde at oyuncacı.....	45
Şekil 1.4. Türkiye Mardin Kızıltepe İlçesinde bulunan oyuncak araba.....	45
Şekil 1.5. Pers İmparatorluğuna ait at arabası oyuncacı.....	46
Şekil 1.6. İndus Vadisi Uygarlığına ait Harappa Şehrinde bulunan kağı oyuncacı	47
Şekil 1.7. Friglere ait ahşap hayvan figürlü oyuncak.....	48
Şekil 1.8. Elam İmparatorluğunun başkenti Susa da İnshushinak tapınağında bulunan kirpi oyuncacı	49
Şekil 1.9. İndus Vadisinde bulunan maymun tasvirli oyuncak.....	50
Şekil 1.10. Antik Roma dönemi İmparatoriçe Julia Domna'yı tasvir eden oyuncak bebek ...	51
Şekil 1.11. İndus Vadisi uygarlığına ait labirent ve zar oyuncaklar	52
Şekil 1.12. Türkiye'nin İzmir şehrinde Smyrna kazılarında bulunmuş köpek ve koç tasvirli oyuncaklar.....	53
Şekil 1.13. Yunan vazosunda yoyo oynayan çocuk işlemeşi	54
Şekil 1.14. Antik Yunan top oyunu Episkyros oynayan bir yerişkin ve çocuğun betimlendiği mezar steli	55
Şekil 1.15. Antik Yunan döneminden Çember ile oynayan bir genç tasviri	56

SİMGELER VE KISALTMALAR

Kısaltmalar

VR	Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)
AL	Artificial Intelligence (Yapay Zekâ)
AR	Augmented Reality (Artırılmış Gerçeklik)
STEM	Bilim, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik
İOT	Internet of Things (Nesnelerin İnterneti)
ML	Machine Learning (Makine Öğrenimi)
FO	Field Observation (Saha Gözlemi)
CA	Cultural Anthropology (Kültürel Antropoloji)
PA	Physical Anthropology (Fiziksel Antropoloji)
ST	Structuralism (Yapısalcılık)
TCE	Transcultural Exchange (Kültürlerarası Etkileşim)
İK	Indigenous Knowledge (Yerel/Halk Bilgisi)
MH	Mental Health (Zihinsel Sağlık)
RPG	Role Playing Game (Rol Yapma Oyunu)

GİRİŞ

Oyun genel anlamda bakıldığında basit bir çocuk davranışı olarak görülür. Çoğu zaman çocukların yaptığı, vakit oldukça da yetişkinlerin yaptığı bir eylemdir. Ancak biraz derine bakmaya çalıştığımızda çocuklar için hem bilişsel hem de fiziksel gelişim alanı, yetişkinler için ise bir rehabilitasyon ve sosyalleşme alanıdır. Çocuklar oyun oynarken kimi oyunlarında ebeveynlerinden ve etrafında gördükleri diğer yetişkin bireylerden gördükleri tavırları, davranış kalıplarını kullanırlar, kullanırken de toplumsallaşırlar. Buldukları toplumun azami ölçüde normlarını, kültürel tutumlarını ve toplumsal cinsiyet kalıplarını içselleştirerek öğrenirler. Yetişkinlerde de oyun sosyal birlikteliğin devamlılığını sağlamada rol oynar. Gündelik hayatlarında çeşitli zorluklar yaşayan yetişkinlerde kendi aralarında yaşlarına, mezheplerine, kültür seviyelerine göre oyunlar oynarlar. Bu oyunlar tarihin hangi döneminden, hangi bölgesinden örneklenmek istediğimizle değişebilir. Köy de yaşayan yetişkin erkeklerde daha çok doğu Anadolu da koyunların talus calcaneus adlı kemiklerini zar gibi kullanarak oynamışlardır. Yine kırsal bölgelerde kahve kültürü yaygındır. Erkeklerin bir nevi toplanma ve oyun alanı olan kahvehanelerde çeşitli kart oyunları oynanır. Örnekler ne kadar çeşitlenip farklılaşsa da hepsi insanda aynı amaca hizmet eder. Toplumsallaşma ve sosyalleşmenin beraberinde getirdiği rahatlatıcı psikolojik etkiler oyun oynama güdüsünün temelini oluşturur. Oyun o kadar temel bir davranıştır ki homo sapiensin en erken dönemlerine bile baktığımızda elimizde kesin bir bulgu olmadan oyun oynadıkları önermesine gidebiliriz. Önermemizin desteğini en ilkel yaşayan homo türlerine gitmeden daha ilkel olan hayvanlar aâlemine baktığımızda da gözlemleyebiliyoruz. Medeniyet kurma potansiyeli olmayan memeli hayvanların hemen hemen hepsinde özellikle yavrularında oyun davranışını görüyoruz. Aslanların yavrularını güçlendirip hayata hazırlamak için oyun yöntemi ile yavrularının boyunlarını ısırarak ufak boğuşmalar yapmaları örneklerden sadece biridir. Bu çerçeveden baktığımızda oyunu biyolojik hatta tipik bir memeli özelliği olduğunu söyleyebiliriz. Bu oyunun biyolojik kısmıdır. Şu çıkarımı da yapabiliriz ki oyun çok yönlü olarak ele alınması gereken bir kavramdır. Sosyolojik, kültürel, bilişsel, biyolojik yönleri vardır. Biyolojik açıdan bakarsak biz dâhil bütün kara memelilerinin kaba motor becerileri denilen büyük kas guruplarını geliştirmek amacı ile kendi fiziksel ve çevresel özelliklerine göre oyun oynadıklarını görebiliriz. İnsanlara ele alacak olursak primat gurubuna dâhil bir memeli hayvan olduğumuzdan fiziksel dürtüler ile oynadığımız oyunlar türümüze özgüdür ve diğer primatlarla benzerliği manidardır. Her primat gibi ayaklarımızın üstünde durabildiğimiz ilk yaşlardan itibaren kollarımız ile asılma hareketi, bir yerden bir yere uzun zıplamalar, yerden yukarıda olan herhangi bir nesneye tırmanma hareketi gibi hareket oyunları, bulunduğumuz primat ailesinin anatomisinin bir sonucu olarak miras kalmıştır.

1. BÖLÜM

KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Oyun ve Oyuncağa İlişkin Tanımlamalar ve Özellikleri

Oyun büyük oranda memeli canlılarda gözlenen günlük yaşam becerilerini geliştirmek ve hayatta kalma kabiliyetlerini edinmelerini sağlayan fiziksel ve dürtüsel davranış biçimleridir. Oyun oynamayı çocuklar için tanımlayacak olursak da etrafındaki dünyayı tanıyıp ana göre uyumlanma sağlayabileceği iletişim temelli kurallı davranış şekilleridir. Aynı zamanda geleneksel çocuk oyunlarında grup oyunları oynanırken çocukların kollektif düşünme yetileri de geliştiği için toplumun çıkarlarını kendi çıkarlarının önünde tutmayı öğrenirler. Oyun "insan hayatının aşağı yukarı her döneminde kendini gösteren bir etkinlik olmanın yanında özellikle hayatın ilk önemli evrelerinde çocuğun etrafındaki dünyayı tanınması, kıskançlıklarını, sevgilerini, hayal kırıklıklarını, mutluluklarını, düşmanlıklarını, hayallerini, iç çatışmalarını ve düşüncelerini ifade edebilmesi adına değerli bir araç olarak ortaya çıkmaktadır (Toksoy, 2010).

1.1.1. Oyun nedir

Öcal ve Ersoy'un hazırladığı "Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları" adlı büyük çalışmasında çocuk oyunları, oyuncakların hammaddesi dikkate konarak yirmi yedi bölümde toplanmıştır. Bu sınıflama sırasıyla, aşıkla oynanan oyunlar, bez bebekle oynanan oyunlar, boncuk, düğme ve markayla oynanan oyunlar, çemberle oynanan oyunlar, çomak, ile oynanan oyunlar, demir çubukla oynanan oyunlar, tahta çubukla oynanan oyunlar, kapakla oynanan oyunlar, kayışla oynanan oyunlar, kılık değiştirerek oynanan oyunlar, kibrit çöpüyle oynanan oyunlar, küçük kare tahtalarla oynanan oyunlar, mendille oynanan oyunlar, ok ve yayla oynanan oyunlar, salıncakla oynanan oyunlar, sapanla oynanan oyunlar, suntanın üzerine çivi çakılarak oynanan oyunlar, tahtadan yapılan büyük oyuncaklar, taş fırlatan oyuncaklarla oynanan oyunlar, taşla oynanan oyunlar, tokmakla oynanan oyunlar, top ve çomakla oynanan oyunlar, topaçla oynanan oyunlar, topla oynanan oyunlar, toprakla oynanan oyunlar, yumurta ile oynanan oyunlar şeklinde sınıflandırılmıştır. Geleneksel oyun çeşitlerini anlamlandırmak açısından önemli örneklerdir (Oğuz ve Ersoy, 2006).

Oyunun doğasını daha iyi çözümleyebilmek için bu alanda en temel kavramlardan biri olan "sihirli çember" (magic circle), Johann Huizinga'nın *Homo Ludens* adlı çalışmasında ortaya koyduğu bu kavramı kullanabiliriz. Huizinga, oyunun soyut veya fiziksel bir sınır alanıyla ayrıldığı, çevremizdeki dünyadan ve gündelik yaşamdan ayrılmış bağımsız bir alan yarattığını öne sürmüştür. Bu çember, oyuncuların oyun esnasında oyunun kurallarına, normlarına ve gerçekliğine tam anlamı ile ilişkili biçimde farklı bir gerçeklik yaşamalarını mümkün kılar. Bu

açıdan sihirli çember, yalnızca fiziksel değil, bir yandan zamanda zihinsel bir sınır olarak da açıklanabilir ve oyun ile gerçek yaşam arasındaki ayrımı açık bir biçimde sergiler. Bu kavram, oyunların sosyal yapılar, etkileşim şekilleri ve anlam dünyaları üzerinde ayrıntılı biçimde düşünmekte teşvikte bulunur (Huizinga, 1938).

Oyun kavramını farklı bir açıdan değerlendirebiliriz. Güzel, çalışmasında şempanze davranışlarını detaylı şekilde çalışmış ve oyun kavramı adına değerli çıkarımlara ulaşmıştır. Oyun, insan davranışlarında olduğu gibi hayvan davranışları için de kritik bir yeri olan, karmaşık ve çok yönlü bir eylemdir (Güzel, 2009).

Oyun, büyük oranda kişilerin bilişsel, sosyal ve fiziksel kabiliyetlerini ilerlettikleri, tekrarlayan ve isteyerek yapılan davranışlar bütünü olarak ifade edilebilir. Goodall'ın çalışmalarına göre, şempanzeler oyun ile aralarındaki sosyal hiyerarşileri anlar, deneyimler, problem çözme becerilerini ilerletir ve fiziksel yetkinliklerini güçlendirir, bu ilerlemeler onların hayatta kalma ve kendi grupları içinde başarılı olma ihtimallerini yükseltir (Goodall, 1971).

Şempanzelerin oyun alışkanlıkları sınıflandırılırken, özellikle sosyal oyun çeşidinin altı çizilir. Bu tip oyunlarda, yavru şempanzelerin birbirleriyle güreşmesi, kovalamaca oyunu oynaması ve taklit etme gibi davranış tiplerini kapsar. Bu etkileşimler, canlının sosyal bağlarını güçlendirir ve grup içi kuralları anlamalarına aracı olur. Ayrıca, bu oyunlar esnasında şempanzeler, iş birliği ve empati gibi insanlarda yoğun olarak kullanılan ve topluluk oluşturmak için elzem olan sosyal becerileri de geliştirirler (Sandars, Brooker, Clay, 2024).

Fiziksel oyunlar, insanlarda da olduğu gibi şempanzelerin motor becerilerini ve doğal ortamda yaşam için önemli olan fiziksel dayanıklılıklarını artırmada değerli bir etken olur. Goodall, özellikle genç şempanzelerin ağaçlara tırmanma, çeşitli akrobatik hareketler yapma ve daldan dala sarkıp çeşitli atlama hareketleri yapma gibi fiziksel etkinliklerle kas koordinasyonlarını ve denge becerilerini geliştirdiklerini söyler. Bu tip fiziksel oyunlar, bireylerin avcılardan kaçma ve yiyecek arama gibi hayati önemi olan becerileri elde etmelerini sağlar (Goodall, 1971).

Bilişsel oyunlar ise şempanzelerin çeşitli problemlerin üstesinden gelme ve yenilikçi düşünebilme gibi becerilerini geliştirir. Şempanzelerin yaprakların kullanılması ile su içme veya dalları bir nevi alet olarak kullanıp termit avlama gibi araç kullanma becerilerini oyun aracılığıyla öğrendiklerini gözlemlemiştir. Bir diğer yandan da, canlıların çevrelerindeki kaynakları nasıl kullanacaklarını ve nasıl yeni çözümler ortaya koyacaklarını bulmalarını sağlayabilir (Sandars, Brooker, Clay, 2024).

Oyun bir başka önemli yönü de stresin azaltılmasında ve duygusal olarak vücutta dengenin sağlanmasında payı vardır. Şempanzelerin oyun oynarken normal zamanlara göre agresif hareketlerinin azaldığını ve gruptaki çatışmalarda azalma olduğunu göstermektedir. Bu durum, oyunların duygusal regülasyon ve sosyal uyumun sağlanması içinde bir etken olduğunu söyler (Güzel, 2009).

Goodall'ın çalışmaları, oyun oynama davranışının yalnızca genç şempanzeler ile sınırlı olmadığını, yetişkin şempanzelerin de oyun oynadıklarını gösterir. Yetişkinler arasındaki oyunlar, sosyal bağların ilerletilmesini ve grup içindeki uyumun artırılmasını sağlamaktadır. Bu durum, oyunun yaşam boyunca devam eden bir davranış olduğunu ve farklı yaş gruplarında farklı işlevler sağladığını gösterir (Goodall, 1971).

1.1.2. Neden oyun oynarız

Oyun, sosyal etkileşimin ve kişilerin gelişimi için temel etkenlerden biri olarak kabul edilir. Evrimsel açı ile yorumladığımızda, oyun oynama davranışı kişilerin fiziksel, bilişsel ve sosyal becerilerini ilerletmeleri adına yardımcı olmaktadır. Jane Goodall'ın primatlar üzerinde yapmış olduğu çalışmalar, oyun oynama davranışının sadece eğlence ile kısıtlı olmadığını, aynı zamanda kişisel gelişim ve toplumsal uyumlanma için de çok değerli bir rolü olduğunu göstermiştir. İnsanlar söz konusu olduğunda oyun, öğrenme süreçlerine katkı sağlayan ve problem çözme becerilerini güçlendiren bir araç olarak değerlendirilmelidir (Goodall, 1971).

Oyun reflekslerin, fiziksel ve motor becerilerin gelişmesine katkıda bulunur. Oyun oynanan dönem eğer çocukluk dönemi ise kişiler, fiziksel koordinasyonlarını geliştirerek çevrelerine daha iyi uyum sağlayabilirler. Sağlanan uyum ise çevre ile daha güçlü ve derin bağların sağlıklı şekilde kurulabilmesini sağlar. İnsanların oynadığı oyunların içeriği büyük oranda fiziksel aktiviteye dayalı olduğundan, hayatta kalma kabiliyetlerini artırmakta ve çevresel tehditlere karşı dayanıklılık kazandırmaktadır. İnsanlar için oyun, özellikle çocukluk döneminde fiziksel gelişimi artıran önemli bir etken olmuştur (Durualp ve Aral, 2018).

Oyun, bireylerin sosyal becerilerini de destekler niteliklere sahiptir. Grup oyunları, iş birliği, rekabet ve sosyal normları öğrenme gibi özellikleri geliştirmek için güdüsel bir temel eğitim kaynağıdır diyebiliriz. Oyun kişilerde sosyal bağları güçlendirdiği ve sosyal hiyerarşi içindeki konumlarını anlamalarına yardımcı olduğu bilinmektedir. İnsanlar çeşitli oyunlar oynama yetileri sayesinde empati kurma, iletişim kabiliyetlerini geliştirme ve toplumsal kuralları öğrenebilmek için çeşitli imkanlara sahip olur. Bu nedenle oyun, toplum içinde bireylerin daha etkili uyum sağlayabilmelerinde ve sosyal etkileşimlerini ilerletebilmelerinde büyük bir etken olmaktadır (Aksakal ve Güloğlu, 2021).

Bilişsel gelişim açısından bakacak olursak oyun, yaratıcılığı arttıran ve problem çözme yeteneğini destekleyen bir etkinlik olarak düşünülmektedir. Stratejik düşünmeyi gerektiren oyunlar, kişilerin analitik düşünme yetilerini attırırken, hayal gücü odaklı oyunlar bilişsel esnekliklerini geliştirmektedir. İnsanlarda oyun, bilişsel ilerlemenin arttırılmasında önemli ve vazgeçilmez bir unsur olarak görülmektedir ve öğrenme süreçlerini daha aktif ve kalıcı hale dönüştürmektedir. Oyun oynama davranışına hem biyolojik açıdan hem de kültürel perspektiften bakıldığında, canlıların çok yönlü gelişimine destek sağlayan temel bir yapıdır (Çalı ve Yıldız, 2023, s. 99).

İnsan niçin oynar sorusuna cevap olarak Gadamer “varoluşun fiili geriliminden kurtulmaktır” demiştir. İnsan belirli zamanlarda karar verme mekanizmasını kullanarak varlığını devam ettirir. Yaşamak sürekli insiyatif alma eylemi olarak yorumlanabilir. Bu oyunun dışındaki “gerçek”tir ve burada insiyatiflerin sınırlarını anlayabildiğimiz sınırlılıklarda olması ve belirlenebilecek bir hareketle karşı karşıya kalınmasından bahsetmek mümkün olmamaktadır. Üstelik kuralların gerçekleştirilmesi de sorundur. İşte oyun böyle bir (kontROLSÜZ ve bilinmez) “gerçek” lik durumunu yaşamak yerine tam tersi özelliklere sahip bir “gerçek”tir (Karakuş ve Akyaman, 2020; Gadamer, 2020).

1.1.3. Oyunun tarihsel süreci

Belli bir düzeyde zekâ geliştirmiş en ilkel Homo sapiens atalarımıza bile bakılırsa çocuklarının etrafındaki doğal nesnelere veya büyüklerinin taklitlerini yaparak oyunlar oynadıklarını düşünebiliriz. Bu durumda oyun oynama eyleminin tarihlendiremeyeceğimiz kadar eskiye gittiğini gösterir. Antik tarihimizden ortaya çıkarılan buluntu ve kalıntılardan anlayacağımız üzere, oyuncaklar ve oynama şekilleri döneminin kültürel ve sosyal özelliklerinin yanında dönem ilerledikçe statü farklılıklarının da oyuncaklara yansıdığını görebiliriz. Tarih boyunca kilden yapılmış oyuncak bebekler ya da dünyanın çeşitli bölgelerinden çıkan hayvan figürleri (Olmek Uygarlığı'na ait tekerlekli kaplan figürü) gibi oyuncakların malzemeleri, tasarımları değişse de oyuncağın ve oyunun hep var olduğunu bize düşündürür (Niemann, 1991).

Alt Paleolitik döneme geldiğimizde M.Ö. 2,5 milyon ile 200 bin yılları arasında yer almaktadır. Anadolu'nun Afrika'dan Avrupa kıtasına geçişte dönemin insanları için bir köprü görevi görmesi de ayrı bir öneme sahiptir. Alt Paleolitik döneminin insanını en önemli başarısının nesnelere şekil verebilmelerine, günü daha fazla yaşamalarına ve soğuğa karşı direnebilmelerini sağlayan ateşi kullanmaya başlamaları olduğunu söyleyebiliriz. Ateşi kullanmaları elde ettikleri besinleri pişirebilmeye başlamalarını sağlamıştır. Bu da fiziki ve bilişsel gelişimlerini artırmıştır. Yine ateşin getirdiği yenilikler sayesinde daha organize olup sosyal bağlarının güçlendiği bir topluluğa evrilmişlerdir (Ludi, 2021; Anonim, 2023).

Çocuklar için hem bilişsel hem fiziksel kazanımları olan oyun kavramı aynı zamanda maddesel anlam kazanarak çocukların oyunlarının içine temsili figürler ile de girmiştir. Kurgulanmış oyunların içinde veya boş zamanı değerlendirmek için gündelik kullanılan oyun figürleri zamanın ruhunu yansıtır. Bulunduğu dönemin toplumunun kültürel düzeyi, sosyal etkileşimleri hakkında bizlere değerli bilgiler verdiği için önemlidir. Bu bilgiler özellikle sosyoloji, halk bilimi, arkeoloji ve sosyal kültürel antropoloji gibi toplumları çeşitli açılardan ele alan disiplinler açısından da önemli bir veri kaynağıdır. Toplum bilimlerine nitelikli katkılarının yanında oyuncakların ilk ne zaman ortaya çıktığı, ilk olarak hangi çeşit oyuncaklar ile yapıldığı gibi sorulara gelecek olursak, bu soruların cevapları birden çok farklı konunun açıklanması zorunluluğunu doğurur. Elde olan bulgulardan oyuncakların buldukları

toplumun ve dönemin yaşam koşulları ile doğrudan ilişkili olduğu anlaşılır. Bundan dolayıdır ki bu nokta bilmemiz gereken ilk toplumların hatta ilk yalnız konar-göçer yaşayan küçük insan gruplarının nasıl iklimlerde yaşadığı ve oyuncaklara yansiyacak derin kültürel kavrayışlar geliştirip geliştirilmediğidir. Çeşitli insan kemiği buluntuları ve arkeolojik kazılar sonucu ulaşılan aletler şu an için en eski Homo sapiens küçük gruplar halinde sadece avcılık ve toplayıcılık ile yaşamlarını sürdürdüklerini göstermektedir (Arslantaş, 2013).

Paleolitik dönemde yaşayan insanların çocuklarının günümüz modern çocukları gibi bir çocukluk dönemi olmadığını göz önüne alarak değerlendirdiğimizde onlar için oyunun bir hayatta kalma aracı olduğunu söyleyebiliriz. Oyun çok temel insani işlevleri geliştirdiği için ve kültür sonucu ortaya çıktığından (hareket becerisi, kas gelişimi gibi), en ilkel şartlarda yaşayan insanların bile günümüzdeki nitelik ve çeşitte olmasa da oyun kavramına sahip olduğunu söyleyebiliriz (Dumangöz ve Çavuşoğlu, 2022).

Kullanılan materyalleri düşündüğümüzde günümüze o dönemlerden kalan materyaller bulamayabiliriz. Zor ve teknolojik açıdan ilkel yaşayan konar-göçer toplumlarda oyuncak malzemesi için en fazla avlanan hayvanın kemik ve boynuzları, etrafında bulunan mineral temelli renkli taşlar ve ağaç parçaları kullanılabilirdi. Bu malzemelerin hiçbiri inorganik olmadığından günümüze ulaşmamıştır. Bu değerlendirmeye günümüzde yaşayan teknolojik olarak ilkel olan kabilelere bakarak ulaşabiliriz. Ağaç parçalarından mızraklar yaparak avlanıp etrafındaki bitkileri toplayan kabilelerin yıllarca bozulmadan kalacak materyaller üretmediklerini görebiliriz (Yalçınkaya, 2009).

Eski çağ döneminin insanının ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak oyuncak olarak ne kullanabileceklerini tahmin edebiliriz. Ancak soyut, kurgusal oyun biçimlerini bu kadar kolay tahmin edemeyebiliriz çünkü kurgusal sosyal oyunlar için derin insanî bağların gelişmesi, daha da önemlisi avcı toplayıcı toplulukların sosyokültürel durumları hakkında az da olsa bilgi sahibi olmamız gerekir. Bu dönemdeki insanların mağara duvarlarına hayvan figürleri çizse de yazıyı tam manasıyla kullanamıyor olması çevresindeki nesnelere kalıcı olarak değiştirememesi, durumu yorumlama kabiliyetimizi kısıtlar. Yaşamlarını derin olarak inceleyemediğimiz eski çağ dönemi insanları, nasıl bir dinsel inanca sahiplerdi, sosyalleşme biçimleri düşündüğümüzden daha mı karmaşıktı? Yoksa sadece gündelik ihtiyaçlarla mı sınırlıydı gibi daha temel soruları gündeme getirmektedir (Arslantaş, 2014).

1.1.4. Oyun oynamanın antropolojik işlevleri

Antropolojik perspektiften incelendiğinde, oyun, habitus, ritüel, toplumsal normlar ve sembolik etkileşim gibi tanımlar göz önüne alınarak değerlendirilebilir. Bireylerin içine doğdukları toplum ve aile tarafından oluşturulan sosyal çevrenin şekillendirdiği habitus kişilerin oyun oynama alışkanlıklarını biçimlendiren temel unsurlardandır. Örneğin, çocukluk döneminde strateji temalı oyunlar için teşvik edilen bir çocuk, ilerleyen zamanda karmaşık

kurguları olan oyun tiplerini daha kolay oynayarak tercih edebilirken, çoğunlukla fiziksel aktivite odaklı bir çevrede büyüyen çocuk, rekabetçi ve spor odaklı oyunlara eğilimi artabilir. Bu bağlamda, habitus, kişilerin oyun kültürü anlayışını yalnızca oyun seçimiyle üzerinden değil, oyunlara yaklaşım şekilleri, oyun içindeki etkileşimleri ve oyun oynama alışkanlıkları aracılığıyla da biçimlendirir (Bourdieu, 1984).

Sosyal yapıların ortaya çıkmasında oyun, Emile Durkheim'in kolektif bilinç ve toplumsal bütünleşme kavramlarıyla açıklanabilir. Grup oyunları, bireylerin sosyal rollerini deneyimleyerek topluluk içindeki statülerini anlamalarını sağlar. Oyun sırasında güç dinamikleri, liderlik ve iş birliği gibi kavramlar bireyler tarafından deneyimlenir ve sosyal hiyerarşiler içselleştirilir. Goodall'ın gözlemediği gibi, primat topluluklarında oyun, hiyerarşik düzenin ve koalisyon oluşumlarının şekillendiği bir alan olarak görülmektedir (Durkheim, 1893).

Antropologlar oyun eyleminin kültürel bağlamda ne gibi bir işlevsellik taşıdığını derinlemesine analiz etmektedirler. Kültürel aktarım bağlamında oyun, Pierre Bourdieu'nün habitus kavramıyla bağdaştırılabilir. Oyun, bireyler kanıksanmış sosyal pratikleri anlamasını ve yeniden üretmesini mümkün kılan bir mekanizma olarak değerlendirilmektedir. Geleneksel toplumlarda kurgulanan oyunlar, kültürel normların ve etik değerlerin nesilden nesile aktarılmasına olanak sağlamaktadır. Örneğin, avcı-toplayıcı topluluklarda oyun, çocukların doğayla ilişkisinin derinleşip biçimlenmesini ve hayatta kalma becerilerini içselleştirmesini gerçekleştiren bir sosyalizasyon aracıdır (Bourdieu, 1984).

Oyun bir başka önemli sosyal teori olan sembolik etkileşim teorisi çerçevesinde de yorumlanabilir. George Herbert Mead'in benlik gelişimiyle bağdaştırdığı sembolik oyunlar, bireylerin kimlik oluşum süreçlerine katkıda bulunur. Çocukluk döneminde sıkça oynanan rol yapma oyunları, kişinin benlik algısını biçimlendirerek toplum içindeki rollerini anlamasına yardımcı olur. Örneğin, farklı kültürel anlamlarda yapılan ritüel oyunlar, bireylerin cinsiyet, yaş ve sınıfsal statülerini belirleyen sembolik sistemleri anlamlandırmalarına ve kabul etmelerine yardımcı olur (Mead, 1934).

Politik ve ekonomik yapıların anlaşılmasında ise oyun, Clifford Geertz'in derin oyun kavramıyla ele alınabilir. Geertz'in Bali horoz dövüşü üzerine gerçekleştirdiği çalışmada ifade ettiği gibi, oyun eğlence aracı olmasının dışında, bir yandan toplumsal statülerin, güç ilişkilerinin ve politik yapının yeniden üretildiği bir sosyal alandır. Geleneksel ve modern toplumlarda, ticaret simülasyonları ve liderlik temalı oyunlar bireylerin toplumsal yapı içinde var olabilmelerini gerçekleştiren yapılar olarak işlevsel özellik göstermektedir (Geertz, 1973).

Kültürel aktarım, sosyal yapıların inşası, kimlik gelişimi ve politik-ekonomik sistemlerin anlaşılması gibi birçok açıdan değerlendirilebilir. Antropologlar oyun davranışının insan toplumlarındaki geniş ve kapsamlı yerini başta sosyoloji alanı ile birlikte disiplinler arası bir değerlendirme ile incelemektedir. Oyun, bu noktada antropoloji için bireysel ve dilsel gelişimi

destekleyen bir araç olmanın yanında, aynı zamanda kültürel pratiklerin ve toplumsal yapının sürdürülebilirliğini mümkün kılan temel bir mekanizmadır (Gökşen, 2014).

1.1.5. Canlıların ortak noktası olarak oyun

Oyun, hemen hemen tüm memeli hayvanların gelişim döngüsünde derin bir yer kaplar. Çoğunlukla da yavru memeliler, oyun ile hayatta kalma yeteneklerini ilerletir ve sosyal bağlar geliştirir. Oyun, yavruların ileride karşı karşıya kalacakları zorluklara hazır olmaları adına destek olur. Sosyal oyunların, sürü veya grup şeklinde yaşamını sürdüren memeliler için büyük bir önemi vardır. Örneğin, kurtlar, aslanlar ve primatlar gibi memeli türlerinde oyun, sosyal bağların oluşumunda da temel bir rol oynar ve geliştirirken bir yandan da canlılar arasındaki hiyerarşiyi seçmede belirleyici etmen olur. Yavru hayvanların kendi potansiyellerini denemeleri ve test etmeleri için oyunu bir çeşit araç olarak kullanır, gelecekteki rekabetçi veya iş birlikçi iletişim kurabilmeleri için temel bir alan oluşturur. Bu yüzdendir ki, oyun yalnızca fiziksel yeteneklerin değil, aynı zamanda sosyal ve duygusal zekânın ilerletilmesi için de kritik bir olgudur (Goodall, 1971).

Fiziksel gelişim için ise oyun, kas koordinasyonunu ve motor becerilerini en küçük yaştan itibaren destekler ve artırır. Çoğunlukla hızlı hareket etmenin şart olduğu tipteki oyunlarda, reflekslerin ve dayanıklılığın gelişmesini sağlar. Oyun oynarken yapılan fiziksel aktiviteler, bireyin ilerleyen yaşlarında sağlıklı ve güçlü bir yapıya sahip olmasını sağlayarak fiziksel özellikleri destekler (Durualp ve Aral, 2018).

Türkiye’de memeli hayvanlar ile ilgili yapılan çalışmalar, bu türlerin davranışları ve ekolojileri hakkında değerli bilgiler vermektedir. Özellikle oyun davranışları üzerine yapılan çalışmalar, memelilerin gelişim süreçlerini anlamada kritik bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda, Türkiye’de memeli hayvanlar üzerine yapılmış lisansüstü tezlerin analizleri, bu alandaki çalışmaların tarihçesi ile ilgili kapsamlı bilgiler vermektedir. Bu tip çalışmalar, memeli hayvanların oyun davranışlarının daha iyi anlaşılması adına önemli katkılar sağlamaktadır (Yağmuroğlu ve Per, 2022).

Bilişsel gelişim bakımından oyun, memelilerin problem çözme becerilerini ve çevresel değişimlere adaptasyon sağlama yeteneklerini destekler. Özellikle primatlar ile ilgili gerçekleştirilen çalışmalar, oyun aktivitelerinin düşünme kabiliyetini ve karar verme süreçlerini ilerlettiğini ortaya çıkarmıştır. Benzer şekilde, fareler gibi görece küçük memelilerde dahi oyun esnasında beyin plastisitesinin arttığı bulunmuştur (Goodall, 1971).

1.1.6. Cinsiyetin oyun oynama alışkanlıklarına etkisi

İnsan kültürü için evrensel ve eski bir kavram olan oyun oynama davranışının birden çok etmeni olduğu gibi her biyolojik farklılık ile de çeşitli özellikler ve adaptasyonlar içermektedir.

Oyun bir çeşit kültür aktarımı için araçtır. Örneğin, avcı toplayıcı kültür içinde büyüyen hem erkek hem de çok yaygın olmasa da kız çocukları avcılık faaliyetleri için daha aktif, saldırgan içerikli oyunlar oynayabilir. Yerleşik tarım toplumlarında “erkek çocuk ve kız çocukların cinsiyet farklılıkları daha belirgindir. Kız çocuklarının ev işlerini benimsemesi ve kadın işi olarak algılamasını sağlayan minyatür ev eşyaları, bir nevi annelik provası görevi gören ve cinsiyet özelliklerini pekiştiren oyuncak bebekler gibi oyuncak tipleri ile evcilik oynaması oyunun toplum içindeki kadın algısını nasıl şekillendirdiğinin önemli göstergelerindendir (Çakır ve Öztürk, 2015).

Oyun oynama alışkanlığı ve seçilen oyun türü, bireylerin cinsiyetine göre farklılaşabilmektedir. Toplumsal cinsiyet rollerinin etkisi ile erkek çocukların çoğunlukla şiddet, savaş, aksiyon, macera, rekabet, strateji ve spor içerikli oyunlara yönelirken, kız çocuklarında ise sosyal etkileşim odaklı, düşündürücü, yapıcı ve daha gerçekçi oyunlarla ilgilenmesi düşünülmektedir (Atabay, Şimşek, Güllüoğlu ve Erdoğan, 2023).

Ebeveynlerin gözünden çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına bakıldığında, anne ve babaların çocuklarının oyun tercihlerini cinsiyetlerine göre değerlendirdikleri görülmektedir. Bu değerlendirmeler, çocukların oyun seçimlerinde toplumsal cinsiyet rollerinin etkili olduğunu göstermektedir (Uzun, Kar ve Özdemir, 2022).

Dijital oyunlarda toplumsal cinsiyet algısının ne ölçüde değiştiği ile ilgili gerçekleştirilen bir araştırmada, oyunların içeriklerinde cinsiyetçi temsillerin var olduğu ve bu temsillerin oyuncuların toplumsal cinsiyetle ilgili fikirlerini biçimlendirebileceği söylenmiştir. Özellikle GTA oyununda olduğu gibi yaşam simülasyonu türünde oyunlarda kadın, modern olmayan toplumlardaki gibi ikinci sınıf biçimde karikatürize edilmiştir. Erkekler ise çoğu oyunda olduğu gibi bir mafya karakterinin canlandırıldığı GTA oyun serisinde şiddete meyilli, her sorunu şiddet içerikli çeşitli eylemleriyle çözen bir karakter sergilenmektedir. Bu noktada belli yaş altı çocuklar gerçekçi grafiklerle tasarlanmış bu oyunlardan daha kolay etkilenmekte ve cinsiyet rollerini bu tip karakterlerden edinebilme tehlikesi yaşamaktadır (Budak, 2017).

Ergenlik dönemindeki kişilerin internet üzerinden çevrimiçi oyun oynama süreçlerini araştıran bazı çalışmalar, erkeklerin kadınlara oranla daha çok oyun oynadığını ve oyun bağımlılığı riskinin erkeklerde daha yüksek olduğunu göstermektedir. Dijital oyunların çocukların kişilik ve davranışlarına olan etkilerini araştıran bir başka çalışmada ise, oyun içeriklerinin ve oynama sürelerinin çocukların davranışlarını biçimlendirebileceği ve bu etkinin cinsiyete göre farklılık yaratacağı gösterilmiştir. (Açıkgöz ve Açıkgöz, 2018).

Pandemi döneminin erken çocukluk çağındaki kişilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarına etkisini ele alan bir araştırma, özellikle bu süreçte çocukların dijital oyunlara ilgisinin arttığını ve bu artışın cinsiyete göre farklılıklar içerdiğini ortaya koymuştur (Uzun ve Özdemir, 2023).

Okul öncesi dönemde eğitim gören çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını araştırmış bir çalışma, çocukların oyun seçimlerinin cinsiyetlerine göre

şekillendiğini ve ailelerin bu seçimler hakkında etkileri olduğunu göstermiştir (Yiğit ve Mercan Uzun, 2022).

Sonuç olarak, mevcut araştırmalar, cinsiyetin oyun oynama seçimleri ve süreleri üzerinde önemli bir etkisinin bulunduğunu ve bu etkinin toplumsal cinsiyet rollerinden, aile tutumlarından ve medya göstergeleriyle de şekillendiği ortaya çıkarmaktadır. Gelişen dijital oyun sektörü, cinsiyet algılarını tekrar şekillendirme potansiyeline sahip olup, daha kapsayıcı ve eşitlikçi temsiller kullanarak oyuncuların deneyimlerini etkilemelidir (Aşlışen, 2021).

1.1.7. Geleneksel oyunların çeşitlenmesinde sosyo-ekonomik sorunların etkisi

Geleneksel oyunlar, toplumların kültürel mirasının için çok değerli bir yere sahiptir önemli ve kuşaktan kuşağa geçen değerleri, normları ve yaşam şekillerini içerir. Bu oyunların çeşitlenmesi ve evrimi, sosyo-ekonomik problemlerin etkilemesi ile biçimlenir. Toplumların ekonomik sistemleri, sosyal dinamikleri ve kültürel farklılaşmaları, geleneksel oyunların yapısını, içeriğini ve oynanma yöntemlerine doğrudan doğruya etki etmektedir (Ersezer ve Özışık, 2024).

Geleneksel oyunların insanlığın en eski dönemlerinden beri olması gerekmektedir. Çünkü insanın en temel fiziksel ve kültürel ihtiyaçlarını içinde barındırır. İnsanlar için temel hareketler olan atlama, zıplama, çekme, itme gibi güdüsel eylemleri oyun yolu ile geliştiririz. Farklı kültürlerde farklı coğrafyalarda bu hareketlerin biçimlenmesi zaman zaman iklimine göre zaman zaman da toplulukların medeniyet seviyelerine göre gerçekleşmektedir. Hayvanların Talus kemiğinden yapılan bir parça ile oynanan aşık oyunu bir çok farklı coğrafya da oynanan geleneksel bir oyundur (Bozbay, 2013, s. 148) Bu oyunun temel işlevine baktığımızda boş vakitlerde sosyalleşme ortamı yarattığını görmekteyiz. Bir oyunun bu şekilde bir işlevi olduğunda da bulunduğu toplumun kültürüne doğrudan katkıda bulunan bir olgu olduğunu söyleyebiliriz.

Sosyo-ekonomik problemler, geleneksel oyunların farklılaşmasında etken bir rol almaktadır. Özellikle ekonomik kriz zamanları, yaşanan göç olayları ve toplumsal eşitsizlikler gibi etkenler, oyunların içerik ve biçimlerinde değişimlere sebep olmaktadır. Örneğin, kırsal bölgelerden kentsel alanlara göç eden ailelerin çocukları, şehir yaşamının çıkardığı yeni koşullara uyum sağlayabilmek için geleneksel oyunlarını yeniden şekillendirmekte veya baştanbaşa yeni oyunlar ortaya koymaktadırlar. Bu durum, oyunların çeşitlenmesi ve zenginleşmesi için doğal, kültürel bir yol olmaktadır (Demir, 2022).

Ekonominin getirdiği zorluklar, çocukların oyun malzemelerine erişimini zorlaştırabilir. Bu tip durumlarda, çocuklar yaratıcılıklarını ortaya koyarak var olan tertibat ile yeni oyunlar icat edebilirler. Örneğin, maddi imkânların kısıtlı olduğu yerlerde, çocuklar çevrelerindeki doğal malzemeleri kullanarak veya geri dönüştürülebilir malzemeler ile kendi oyuncaklarını yapar

ve bu oyuncakları kullanarak yeni oyunlar bulurlar. Bu süreç, hem oyunların farklı varyasyonlarının oluşması hem de çocukların problem çözme yeteneklerinin gelişmesine yardımcı olur (Bardak, Topaç ve Çelik, 2022).

Sosyal değişim de geleneksel oyunların evriminde değerli bir etkidir. Toplumsal değerler, normlar ve roller değiştikçe, oyunların içerikleri ve oynanma şekilleri de bu değişimlere uyum sağlar. Özellikle toplumsal cinsiyet rolleri, oyunların varyasyonlara ayrılmasında etkileyici rolü olabilir. Eskiden bazı cinsiyetlere atfedilmiş oyunlar, günümüzde daha kapsayıcı bir noktaya ulaşmıştır ve her iki cinsiyet için de oynanabilmektedir. Bu durum, oyunların farklılaşması ve toplumsal normların yeniden biçimlenmesine katkı sağlar (Arda, Kaya ve Çakır, 2021, s. 5803).

Kültürel etkileşimler, geleneksel oyunların çeşitlenmesinde bir diğer önemli unsurdur. Farklı kültürlerin bir araya gelmesi, oyunların temalarında değişikliklere sebebiyet verebilir (Dumangöz ve Çavuşoğlu, 2022). Özellikle küreselleşme süreci, farklı kültürlerin oyunlarının bir araya gelmesini ve yeni hibrit denebilecek oyun tiplerinin geliştirilmesine katkı sağlar. Bu durum, oyunların çeşitlenip kültürel değerlerin artmasında rol oynar.

Eğitim sistemleri ve politikaları da geleneksel oyunların çeşitlenmesine katkı sağlayabilir. Okullarda faaliyet gösteren müfredatlar, bazı oyunların teşvikini veya yasaklanmasını kapsayabilir. Bu durum, çocukların oynadıkları oyunların farklılaşmasında veya sınırlandırılmasına etki edebilir. Özellikle fiziksel aktiviteyi destekleyen politikalar, geleneksel oyunların yeniden dirilmesini ve çeşitli varyasyonlara ayrılmasını mümkün kılabilir (Çınar, Yarayan, İlhan, ve Ünvan, 2020).

Teknolojik gelişmeler, geleneksel oyunları farklılaştırması adına bir fırsat aynı zamanda da bir tehdit olarak değerlendirilebilir. Dijital oyunların bilinirliğinin artması, geleneksel oyunların geri plana atılmasına sebep olabileceği gibi, dijital oyun alanının adeta küresel bir köye dönüşmesiyle bu oyunların yeni bir form edinmelerine de ortam sağlayabilir (Biricik ve Atik, 2021, s. 451).

Sosyo-ekonomik problemler ve dinamikleri, geleneksel oyunların çeşitlenmesinde ve gelişmesinde belirleyici bir araç olmaktadır. Toplumların ekonomik, sosyal ve kültürel yapılarındaki farklılaşmalar, oyunların içerik ve oynanma biçimlerini büyük ölçüde etkilemektedir. Bu süreç, hem oyunların zenginleşmesine hem de kültürel mirasın korunmasında destek olmaktadır. Geleneksel oyunların eğlence amaçlı olmanın yanında toplumların sosyo-ekonomik sistemlerinin bir uzantısı olduğunu ortaya koyan akademik çalışmalar, bu alandaki farkındalık seviyesinin gelişmesine katkı sağlamaktadır (Köyüncü ve Bulut, 2022).

1.1.8. Dijital oyun tanımı ve kapsamı

Dijital oyunlar temel tanım olarak bilgisayar tabanlı belli bir metin ve görsellik üzerine kurulu, bilgisayar, telefon, oyun konsolu gibi teknolojik araçlar vasıtası ile çeşitli sanal oyun mağazalarından ulaşılabilen çok oyunculu veya tek bir kişi ile çevrimiçi veya çevrimdışı ağ ile erişilebilen boş zamanı değerlendirme aktiviteleridir diyebiliriz. Oyunları başlıca dört alana ayırabiliriz; bunlar, konsol oyunları, masaüstü (bilgisayar) oyunları, çevrimiçi (online) ve Mobil (telefon) oyunları olarak çeşitlenir. Çevrimiçi oyunlara erişim için internet ağına bağlanabilen herhangi bir elektronik cihaz kullanılabilir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2020, s. 5).

Dijital bir oyun oynarken kazanılan kupa gerçek yaşamda elimize geçmez veya dijital oyun içinde yaralandığımızda gerçek hayatta bedenimizde yara izleri bulunmaz. Ancak görsel olarak gerçekliği yansıttığı için bir çeşit deneyim sunar. Bu oyunların belli sonuçları olur yalnız bu sonuçlar gerçek yaşamda gerçekleştiği gibi doğrudan doğruya olmaz. Örneğin ağır şiddet sahneleri ve temaları içeren bir oyuna küçük yaşta bir çocuk maruz kaldığında kendisi yaşamasa da gerçekçi sahneleri bir dijital avatar aracılığı ile kısmen de olsa deneyimlemiş olur. Bu deneyim tekrar sayısına ve şiddetine bağlı olarak da psikolojik sorunları beraberinde getirebilir veya şiddet eylemlerine duyarsızlaşabilir (Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca, 2009).

Dijital oyunların kurgusal yapılara sahip olması ve sanal bir ortamda geçse de, oynayan kişilerin oyun içi etkileşimleri gerçeği doğrudan yansıtması nedeniyle kendi içinde bir gerçeklik oluşturur. Bu yüzden ki, oyun içinde yaşanan ilerlemeler veya kayıplar belli sınırlılıklar çerçevesinde gerçeklik olarak kabul edilebilir (www.Kalkınma Kütüphanesi, 2016).

Oyun içinde bir düşmanı ortadan kaldırırken düşman gerçek değil kurgudur. Bu kısmı gerçek değildir ancak tasarlanan kurguyu deneyimlerken yani düşmanı yok ederken gerçek hayatta var olan kurallar dâhilinde gerçekleşir. Oyun içinde kurgulanan düşman gerçeklikte var olmayan fantastik öğeler içerebilir ancak günün sonunda düşman yok edilirken kullanılan silahların ya da oyunun içinde bulunan fizik kurallarının gerçek hayatta karşılığı vardır (Juul, 2011).

Özellikle dijital oyunun yapısında bulunan temsil niteliği video oyunlarında temsil etmekten fazla bir noktada gerçekleşmekte ve belli ölçüde yerine geçme durumu oluşmaktadır. Dolayısıyla artırılmış gerçeklik teknolojisi “neredeyse gerçek” algısı yaratmayı hedeflemektedir. Bu durum gerçekliğin vermiş olduğu yükü sırtlanamayan kişiler adına ideal bir deneyim şansı olmaktadır (Karakuş ve Akyaman, 2020).

Bir oyunun çıkarılmasındaki asıl amaç, oynaması keyif ve eğlence yaratan, şaşırma, heyecan gibi duyguları harekete geçirici, belli ölçüde zorluk ve karmaşıklık içererek, bilişsel becerilerini kullanabilmelerine ortam hazırlayan ve oynayan kişinin oyun ile güçlü bağlar kurarak yeni bir gerçekliğin içinde hissetmesini sağlayan bir kavram olarak açıklanabilir. Video oyunları ile ilgili

çalışmalar kişilerin oyun oynama durumu, oyundan bağımsız bir biçimde gerçekleştirilmesi söz konusu değildir. Bir oyunun temeli, etkileşimli doğasına dayanır ve oyuncunun olmadığı bir oyun açıklanamaz. (Birsen ve Yıldız, 2018).

1.1.9. Oyunun dijitalleşmesiyle değişen çocukluk

Çocuk oyunları, insanlık tarihi kadar eski, bir yandan da her yerde aynı mekaniklere sahip, toplulukların sosyo-kültürel düzenlerinin bir yansımasıdır. Geleneksel oyunlar, çocukların fiziksel, bilişsel ve sosyal ilerlemelerini desteklerken, bir diğer yandan kültürel değerlerin ve normların nesilden nesile geçmesinde vazgeçilmez bir araç olmaktadır. Ancak, zamanla gelişen teknolojik ve toplumsal değişimler, çocuk oyunlarının biçim ve içeriklerinde önemli ölçüde dönüşümlere sebep olmuştur (Sümbüllü ve Altınışık, 2016).

Geleneksel çocuk oyunları, toplumların kültürel özelliklerini ve değerlerini içeren kültürel aktarım yöntemleridir. Örneğin, Türkiye'de ve çoğu ülkede oynanan "saklambaç", "körebe" gibi oyunlar, yalnız eğlence için değil, çocuklara iş birliği, stratejik düşünebilme ve sosyal kuralları anlama gibi yetenekler de kazandırır. Bu oyunlar, çocukların fiziksel özelliklerini ilerletirken, bir yandan da toplumsal normları ve kuralları öğrenmelerine katkıda bulunur. Ayrıca, geleneksel oyunlar sayesinde çocuklar, yaşadıkları toplumun kültürel özelliklerini, kurallarını ve sosyal yapısını deneyimleme olanağına sahip olurlar (Bardak, Topaç ve Çelik, 2022).

20. yüzyılın sonlarından beri büyük oranda gelişen teknoloji ve kentleşme dönemi, çocuk oyunlarının mekân ve içeriklerinde önemli farklılaşmalara sebep olmuştur. Özellikle dijital oyunların bilinirliğinin ve ulaşılabilirliğinin çoğalmasıyla, çocukların oyun oynama geleneklerinde de dönüşüme sebebiyet vermiştir. Artık sokaklarda gördüğümüz ve çevremiz içinde deneyimlediğimiz fiziksel oyunların yerine, evlerde bilgisayar ve konsol aracılığı ile oynanan dijital oyunlar yer edinmiştir. Bu durum, çocukların fiziksel aktivitelerinde düşmeye ve sosyal etkileşimlerinin dijital platformlara geçmesine neden olmuştur (Aral, 2022).

Dijital oyunların çocuk gelişimine etkisi, hem olumlu hem de olumsuz yanlara sahip olsa da olumsuz yönler daha efektif olmaktadır. Olumlu yanları incelendiğinde, strateji ve problem çözme yeteneklerini artıran dijital oyunlar, çocukların bilişsel ilerlemelerini de iyi yönde etkileyebilir. Ayrıca, çevrimiçi oyunlar sayesinde farklı kültürlerden çocuklarla iletişime girme fırsatı vardır. Ancak burada değinilen bilişsel gelişimi tek bir yönü ile ele almak yanlış olacaktır (Bogost, 2007).

Dijital oyunlardaki stratejik düşünme ve problem çözme odaklı oyun temaları en başta eğitim ve kişisel gelişim amaçlı değil yine eğlence amaçlı yapılmaktadır. Bunun yanında problem çözme becerisinin gelişebilmesi için başka insanların da görüşlerini dinleyebilme ve değerlendirebilme becerisine sahip olmak gerekir ki bu özellikleri de karşılıklı etkileşim ile oynanan geleneksel oyunlar dışında görmemekteyiz. Dijital oyunların sebep olduğu temel

sorunlardan bazıları olan, aşırı dijital oyun oynama, çocukların fiziksel aktivitelerinin yok olmasına, obezite riskinin görülmesine ve yüz yüze sosyal etkileşimlerinin sınırlı düzeyde olup dejenerasyona uğramasına sebep olabilir. Bu yüzden, dijital oyunların oynanmasında çok dikkatli bir denge oluşturulması önemlidir (Parıltı ve Aydın, 2024, s. 419).

Geleneksel oyunların unutulmaya başlaması, kültürel mirasın sonraki nesillere geçmesi açısından da bir sorun olarak görülebilir. Bu oyunlar, sadece eğlenceli boş zaman aktivitesi değil, bunun yanında kültürel değerlerin, normların ve toplumsal rollerin çocuklara öğretilmesi adına büyük bir işlevselliği vardır. Örneğin, "yağ satarım bal satarım" gibi oyunlar, çocuklara ritim duygusunu öğretmeyi sağlarken, aynı zamanda grup içinde uyumlu hareket edebilme gibi sosyal becerilerin gelişimini de destekler. Bu nedenle, geleneksel oyunların yeniden bilinirliğinin artırılması ve çocuklara gösterilmesi, kültürel sürekliliğin devamı için vazgeçilmez bir değer taşır (Sallabaş, 2020).

Ebeveynler ve eğitimcilerin, çocukların oyun oynama alışkanlıklarını doğru yönde geliştirebilmek için kritik bir yeri vardır. Çocukların hem geleneksel hem de dijital oyunlara uygun ve planlanmış bir biçimde katılımını desteklemek, çocukların fiziksel, bilişsel ve sosyal ilerlemelerini sağlayacaktır. Özellikle de okul öncesi ve ilkokul dönemleri için, okul müfredatlarında geleneksel oyunların yer bulması, çocukların kültürel değerleri bilmelerine ve fiziksel aktivitelerini geliştirmelerine katkı sağlayabilir. Ayrıca, aile içinde beraber oynanan geleneksel oyunlar, aile bağlarını artırırken, çocukların sosyal yeteneklerini de büyük ölçüde geliştirecektir (Bay, 2018; Açıkgöz ve Yalman, 2018).

Kültürel farklılıklar ve çeşitlilik, çocuk oyunlarının da çeşitlenmesini mümkün kılar. Her toplumun kendi kültürel bütünlüğüne göre oyunları ve bu oyunların taşıdığı kültürel mesajları vardır. Örneğin, Laz kültürüne göre şekillenmiş çocuk oyunları, bölgenin sosyal yapısını ve normatif değerlerini taşır. Bu oyunlar, çocukların kendi kültürel özelliklerini öğrenmelerine ve bu özellikleri içselleştirmelerine doğal biçimde aracılık eder. Bu nedenle, farklı kültürlerle ait oyunların öğrenilmesi ve gelecek nesillere öğretilmesi, kültürel çeşitliliğin korunması için çok değerlidir (Dursun ve Güller, 2019).

Çocuk oyunları, toplulukların kültürel mirasının büyük bir parçasıdır ve kuşaktan kuşağa geçen kültürel özelliklerin taşıyıcısıdır. Geçmişten bugüne, teknolojik ve toplumsal farklılaşmalar ile çocuk oyunlarının şekli ve içerikleri de değişmeye başlamıştır. Bu değişim sürecinde, geleneksel ve dijital oyunların planlı biçimde çocukların günlük hayatında yer edinmesi, onların hem psikolojik hem de fiziksel açıdan sağlıklı gelişimi ve kültürel değerlerin devamlılığını sağlamak için büyük bir önemi vardır. Ebeveynler, eğitimciler ve toplumun diğer bireyleri, çocukların oyun deneyimlerini geliştirerek, onların hem sağlıklı bir birey olmalarına hem de kültürel kimliklerinin inşa etmelerine katkıda bulunmalıdır (Kurt, 2021)

1.1.10. Antropolojik açıdan dijitalleşen oyunların sosyal bağlara etkisi

Dijital oyunların bilinirliğinin artmasıyla, insanların sosyal etkileşimlerinin değişmesine sebep olmuştur. Oyunun toplumsal, kültürel bir etkinlik oluşturduğunu ve kişilerin birbiriyle olan sosyal bağları kuvvetlendirdiğini öne sürmüştür. Yalnız, geleneksel oyunların geri planda kalması ve dijital oyunların yaygınlaşmasıyla, oyuncuların karşılıklı iletişimleri zayıflamış ve sosyal ilişkileri, sosyal alışkanlıkları gibi sosyo-kültürel özellikleri farklı bir aşamaya geçmiştir. Dijitalleşen oyunlar, kişiler için sanal dünyada bir etkileşim alanı kursa da gerçek dünyada sosyal bağları değersizleştirebilmektedir (Yatmaz, Gökçe, Çok, Erdoğan ve Avaroğlu, 2021).

Oyunları sosyalleşmenin baş unsurlarından biri olmaktadır ve oyunların kişileri ortak bir kültürel alanda bir araya getirdiğini söyleyebiliriz. Geleneksel oyunlar, fiziksel hareketi ve becerileri teşvik ederek desteklerken, dijital oyunlar çoğunlukla bireyselleşmiş bir deneyim ortaya çıkarmaktadır. Bu bireyselleşme kısmı, kişilerin sosyal ilişkilerini yok edebilir ve toplum içinde var olan dayanışmayı olumsuz bir noktaya taşıyabilir (Caillois, 1961).

Robert Putnam, sosyal sermayenin toplum içinde yok olması konusunu araştırmıştır. Kişilerin yeni tip oyunlar aracılığıyla geleneksel sosyalleşme yöntemlerinden uzaklaştığı düşünülebilir. Dijital oyunlar, insanların gerçek dünyada ile iletişimlerini azalttığı için, topluluk bağlarının da kopmasına sebep olabilmektedir. Bu bağlamda düşünüldüğünde, geleneksel oyunların mümkün kıldığı fiziksel etkileşim ve ortak deneyimler, dijital oyunlarda aynı yeterlilikte karşılık oluşturamamaktadır (Putnam, 2001).

Sherry Turkle, teknolojinin insan ilişkileri için ne gibi dönüştürücü etkiler yarattığını araştırmış ve dijital alanların karşılıklı etkileşimi nasıl zayıflattığını ortaya koymuştur. Çoğunlukla çevrimiçi oyunlarda, oyuncular dijital avatarlar kullanarak iletişim kurmaları gerçek hayattaki sosyal ilişkilerini ihmal etmelerine yol açabilmektedir. Bu durum, kişilerin iletişim ve empati yeteneklerini kötü yönde etkileyebilir (Turkle, 2011, s. 152-154).

Peter Gray, Çocukların sosyal becerilerinin ilerlemesinde oyunların önemine değinmiş ve serbest oyunların çocukların sosyal yetenekleri içindeki yerini açıklamıştır. Geleneksel oyunlar, çocukların iş birliği yapma, müzakere etme ve empati kurabilme gibi sosyal becerileri kullanabilme konusunda imkan sağlarken, dijital oyunlar bu deneyimleri kısıtlayarak sosyal gelişimi destekleyici niteliklere ket vurabilmektedir. Dijital oyunların plansız biçimde oynanması ve uzun süreler maruz kalınması, çocukların sosyal-kültürel becerilerini zayıflatabilir (Gray, 2013).

Dünya Sağlık Örgütü, aşırı süre dijital oyun oynama durumunun sosyal izolasyona sebep olabileceğini ifade etmiştir. Dijital oyunların, çocuklar ve gençler nasıl etkilediğine bakıldığında, uzun süreli ekran maruziyeti durumunda kişilerin sosyal yeteneklerinde olumsuz yönde gerileme olabileceğinin altını çizmektedir. Bu durum, gençlerin asosyalleşmesine ve karşılıklı iletişim becerilerinin körelmesine neden olmaktadır (WHO, 2019).

Dijitalleşen oyunlar, bireyler arasındaki sosyal etkileşimleri kültürel bağlamın dışında farklı bir bağlama dönüştürerek gerçek dünyadaki sosyal algılayışı zayıflatabilir. Geleneksel oyunların ortam sağladığı doğrudan iletişim deneyimi, dijital ortamda sadece oynanan oyunun kuralları ve amaçları bağlamında kısıtlı kalabilmektedir. Bu süreçte, kişilerin sosyal sermayesini ve empati kurma yeteneklerini zayıflatarak toplum içindeki bağları koparabilir. Bu nedenle, dijital oyunların sosyal etkilerini dengeleyici yöntemler ortaya konması büyük bir kültürel ihtiyaç olmaktadır (Turkle, 2011).

1.1.11. Oyun algısının kavramsal değerlendirilmesi

Çocuklar oyunlarla birlikte neyin doğru neyin yanlış olduğunun belirlendiği bir sosyalizasyon ve kültürlenme süreci geçirir. Oyunun bu işlevinin önemi kendini en çok toplumsal hiyerarşi olgusunda gösterir. Hiyerarşideki yerlerini küçük yaşlardan itibaren içselleştiren bireyler bu süreçler sayesinde toplumun içinde buldukları katmana rahatça yerleşebilirler ve toplumun devamlılığının sağlanmasına güven içinde devam edilebilir. Hiçbir topluluk, çocukları az ya da çok oyuncaksız veya kurgusal oyunlar olmaksızın var olamaz. Afrika kıtasındaki yerel kabilelerde gerçekleştirilen erginlik ritüeller'i ne kadar ruhani bir amaç taşısa da özünde toplumun gerektirdiği amaçların oyunsallaşmasıdır. Bu erginliğe geçiş ritüelleri topluluğun ayakta kalmasını sağlayacak geçiş sınavları içerir. Bunlardan bazısı bu ritüelleri ateş karıncası dolu bir eldiveni erginlik ritüeline katılan çocuğa giydirerek dayanıklılığını test ederken bir diğeri yüksek bir noktadan belinden el yapımı yerli halatla bağlanarak atlaması şeklinde gerçekleştirir, burada da amaç cesareti test etmektir. (www.Nuwer, 2014; Ronca, 2025). Bir diğer kabile de belli bir olgunluğa erişmiş yılanın yuvasında yakalanmasını içerir (www.Last Places, 2025). Gördüğümüz bütün bu ritüeller'in oyun kavramı için önemli olan ve temel bir ortak özelliğe sahiptir. Hepsi ilk olarak içinde buldukları doğal şartların daha sonra yine bu şartların oluşturduğu hiyerarşinin gereksinimlerinin sonucu şekillenmiştir. Bütün bu ritüeller'de başarılması istenen nokta topluluğun belli ölçüde devamlılığı ve hiyerarşideki kişi dağılımının nasıl olacağıdır. Modern toplumlar ile kıyasladığımızda da amaçların aynı olduğunu görürüz. Geçiş ritüeller'imiz lise ve üniversite sınavlarına evrilmiştir. Toplumdaki konumumuzu edindiğimiz meslekler ile belirleriz ve hiyerarşideki dağılım bu yöntem ile belirlenir. Daha ilkel gördüğümüz kabilelerde becerikli kabul edilen çocuklar yılan avcısı seçilirken modern topluluklarda üniversite sınavından en iyi dereceyi yapanlar ilk başta doktorluk gibi önemli ve zor alanlara seçilir. Meslek seçimleri toplumdan topluma ihtiyaca ve ekonomisine göre değişiklik gösterse de temelde amaç ve mantık aynıdır. Bu nokta da çocuk oyunları modern toplumlarda kendini doktorculuk oynayarak gösterirken kırsal bir bölgede çobanlık, çiftçilik gibi rol modelli oyunlar oynayarak ortaya çıkar. Oynanan rollerde büyük farklılıklar görülse de oyunun toplum içindeki gerekliliği ve işlevsel özellikleri bire bir aynıdır (Huizinga 1938).

1.2. Sanayileşmiş Topluluklar İle Kırsal Bölge Topluluklarının Oyun ve Oyuncağa Bakış Farklılıkları İle Oyuncağın Özellikleri

Kırsal ve sanayileşmiş toplumlar arasındaki oyun ve oyuncak farklılıkları, toplumların yaşam biçimleri, üretim sistemleri, ekonomik düzeyleri ve kültürel değer ve kabullerine bağlı olarak şekillenmiştir. Geleneksel oyuncaklar, kırsal toplumlardaki yaşam tarzını ve doğal çevreyle olan ilişkiyi gösterirken, sanayileşmiş toplumlarda oyuncaklar, üretim ve tüketim biçimlerinin ticarileşmesi ve kitlesel üretimle yaygın hale gelmesiyle çeşitliliği artmıştır. Kırsal ve sanayileşmiş toplumlar arasındaki bu farklılıklar, oyuncakların üretim malzemelerinden oyuncakların işlevlerine kadar birçok yönden incelenebilir (Ertuğrul, 2025).

1.2.1. Kırsal topluluklarda oyuncak

Çoğunlukla çevredeki doğal malzemeler kullanılarak üretilen oyuncaklar kırsal alanda daha yaygınken, üretim üstünde hâkimiyet kurmuş, sanayileşmiş bölgelerde daha çeşitlidir. Bu oyuncaklarda, üretim çeşitliliği olmasa da genelde fonksiyonel, eğitici ve kültürel anlamlar taşırlar. Çocuklar, ebeveynlerinden öğrendikleri becerileri kullanarak ve belli imkânlar içinde doğada bulunan malzemelerle (taş, toprak, odun, bambu, çam kozalakları gibi) oyuncaklar yaparlar. Bu oyuncaklar, çocukların çevreyle olan bağlarını derinleştirir ve anlam katar. Örneğin, geleneksel Türk köylerinde çocuklar, çoğunlukla her kültürde görülebilen oyuncak olarak bez bebekleri çingiraklar kullanarak sembolik oyunlar oynarlardı (Yıldırım, 2019, s. 116). Bu tür oyuncaklar, çocuklara doğanın bir parçasını kullanarak çevrelerini içselleştirerek oyun oynamayı ve çevresine saygı duymayı öğretir. Ayrıca, bu oyuncaklar, yerel kültürel değerleri de yansıtır; örneğin, köydeki çocuklar, ev işlerini sembolize eden bez bebekleri aracılığıyla ebeveynlik rollerini öğrenirler. Afrika'nın bazı kırsal bölgelerinde ise, çocuklar çevrede bulunan doğal malzemelerden oyuncaklar yapar ve toplumun tarımsal yapısını yansıtarak bir nevi topluma ön katılım sağlarlar. Kız çocukları için yapılan minyatür evler veya taşlardan yapılmış hayvan figürleri, onların gelecekteki annelik rollerini ve toplumun diğer kurallarını öğrenmelerine araç olur. Bu oyuncaklar, kültürel değerlerin ve toplumsal rollerin çocuklara oyun aracılığıyla aktarılmasını mümkün kılar (Özyürek, Şahin ve Gündüz, 2018).

1.2.2. Sanayileşmiş topluluklarda oyuncak

Sanayileşmiş toplumlarda ise çocuk oyuncakları, büyük oranda seri üretim süreçleri ve fabrikalar yardımıyla üretilir. Plastik, metal, silikon gibi malzemeler kullanılarak üretilen oyuncaklar, dayanıklılık, güvenlik ve estetik açıdan farklı kalite de seçenek sunar. Örneğin, Batı dünyasında 20. yüzyılın başlarından itibaren üretilen oyuncaklar, büyük oranda kullanım esnekliği sağlayan modüler yapılarla tasarlanmış ve öğrenme süreçlerine göre üretilerek işlevsel özellikler ortaya koymuştur. Oyuncak arabalar, bebekler, legolar, uzaktan kumandalı

araçlar gibi ürünler, çocukların hayal gücünü tetiklerken, modern toplumların kültürel algılarını içerir. Bu tür oyuncakların ortaya çıkmasındaki etken kültürel veya sosyal etkenler değil teknolojinin üretim sürecine katkısının ekonomik çıkarlara yansımaya ve sanayi devrimi sonrası ortaya çıkan iş gücü ihtiyacına dayalı olarak tasarlanmıştır. Sanayileşmiş toplumlarda çocuklar için üretilen oyuncaklar, büyük çoğunlukla oldukça az doğal malzeme içerir ve daha çok ticari amaçlar taşıyarak üretilir. Plastik bebekler, çocukların oyuncaklarla kurdukları sembolik oyunlar aracılığıyla modern toplumdaki istihdam, teknoloji ve şehir yaşamı gibi kırsal bölgelere göre farklı beceriler isteyen kavramları öğrenmelerine ortam sağlar. Batı toplumlarında, özellikle şehir merkezlerinde üretilen çocuk oyuncakları kâr odaklı büyük oyuncak firmaları tarafından üretilir. Bu oyuncaklar ticari amaçlar götüüklerinden genelde daha fazla dayanıklılığa sahiptir (Vatandaş, 2020).

1.2.3. Oyunağın fonksiyonel boyutları

Kırsal ve sanayileşmiş toplumlarda oyuncakların eğitici işlevlerinde farklı gereksinimlere ihtiyaç duyulduğundan çeşitlilik oluşur. Kırsal toplumlarda, oyuncaklar genellikle çocukların sosyal becerilerini ilerletmek, yerel kültürel uygulamaları öğretmek ve doğal çevreyle bağ kurmalarını sağlamak amacı taşır. Örneğın, geleneksel köylerde çocuklar için yapılan basit oyuncaklar, onların fiziksel becerilerine, iş yapma yeteneklerine ve geleneksel görevlerdeki rollerinin pekişmesine destek olur (Avşar, 2024, s. 1882). Çocuklar, büyüklerinin ev işlerine yardım ederken, oyuncaklar aracılığıyla bu görevleri oyun şeklinde taklit ederek yaşamları gereği yapılması mecburiyet gerektiren zor işleri yapmak için bilişsel bir alışkanlık kazanırlar. Bu tür oyuncaklar, çocukların gelecekteki sosyal rollerini biçimlendirerek onları mental olarak hazırlar.

Sanayileşmiş toplumlarda ise oyuncaklar genellikle çocukların bilişsel beceriler üzerine yapılanmış daha karmaşık ve çok fonksiyonlu tasarım özellikleri barındırabilir. Özellikle eğitimsel oyuncaklar, çocukların problem çözme, teknolojik yetenekler, yaratıcılık gibi becerileri öğrenmelerine yardımcı olur. Örneğın, Lego setleri, çocukların inşa etme becerilerini geliştirerek yaratıcılık ve teknik becerileri desteklerken, elektronik oyuncaklar çocukları teknoloji ve bilimle zihinsel bir bağ kurmalarını ve bilimsel süreçlere aşinalık kazandırarak teknik zekâ düzeylerini geliştirir. Bu oyuncaklar, çocukların analitik düşünme becerilerini güçlendirirken, aynı zamanda modern toplumların ihtiyaç duyduğu becerilere de yatkınlık kazandırır (Aytekin, 2015).

1.2.4. Oyuncak da malzeme kullanımı

Kırsal toplumlarda oyuncakların doğal malzemeler kullanılarak üretilmesi, çevreyle olan güçlü bir bağ kurmanın yanı sıra, sürdürülebilirlik açısından da ayrı bir konu başlığı olarak önem

taşır. Kırsal toplumlarda, oyuncaklar genellikle doğada bulunan malzemelerden yapıldığı için çevreye zarar vermez. Örneğin, Hindistan'da bambu kullanılarak üretilen çocuk oyuncakları, çocukların oyun oynarken doğal malzemelere saygı duymaları gibi erdemli tutumlar geliştirmelerini sağlar. Bu oyuncaklar, aynı zamanda çevre dostudur ve geri dönüşüm ya da biyolojik çözümlülük açısından hiçbir sorun teşkil etmez. Bu tür oyuncaklar, çevre bilinci kazandırmak ve sürdürülebilirliği teşvik etmek adına da çok değerli bir farkındalık oluşturur (Cankız Elibol, Kılıç ve Burdurlu, 2006).

Sanayileşmiş toplumlarda ise, özellikle ticari amaçlarla seri üretim adına avantaj sağladığı için plastik oyuncakların yaygınlaşması, çevre sorunları gibi farklı sorunlar ortaya çıkarmıştır. Plastik oyuncakların çoğunlukla kullanım ömrü kısa olmasına karşın atıldıklarında doğada çözülme süreleri çok uzun yıllar gerektirir. Bu süreç hem doğa hem de insanlar için kalıcı zararlar ortaya çıkarabilir. Çevre kirliliğine yol açan bu ticari amaçlı süreç çocukların çevre ile olan bağlarını zayıflatabilir. Ancak son yıllarda, sanayileşmiş toplumlarda çevre dostu yenilenebilir oyuncaklara yönelik bir eğilim oluşmaya başlamıştır. Organik malzemeler, geri dönüştürülmüş plastikler ve çevre dostu boyalar kullanılarak üretilen oyuncaklar, sürdürülebilirlik anlayışını kalıcılaştırmayı amaç edinmiştir (Aytekin, 2015).

1.2.5. Toplumsal cinsiyet ve oyuncaklar

Kırsal ve sanayileşmiş toplumlar arasındaki önemli farklardan bir diğeri, oyuncakların toplumsal cinsiyet rollerini nasıl içerdiğidir. Kırsal toplumlarda, oyuncaklar topluluğun kendine has geleneksel cinsiyet rolleri örnek alınarak üretilir. Kız çocukları için bez bebekler, evcilik setleri gibi oyuncaklar, ev işlerini ve annelik rolünü sembolize etmeye yönelik tasarlanırken, erkek çocukları için ahşap malzemeli arabalar, figürler ve inşaat oyuncakları daha çok dışa dönük, liderlik ve çevresel beceriler gerektiren roller üzerine yoğunlaşır. Bu oyuncaklar, toplumun cinsiyet kalıplarını çocuklara oyun ve oyuncaklar aracılığıyla öğretir (Göktaş, 2020, s. 33).

Sanayileşmiş toplumlarda ise, toplumsal cinsiyet eşitliği hareketlerinin gelişmesi ve yaygınlaşmasının etkisiyle, cinsiyet ayrımı gözetmeyen oyuncaklar ortaya çıkmıştır. Özellikle büyük oyuncak markaları, satış politikaları gereği cinsiyet ayrımına dayalı reklamları bırakırken, çocuklara yönelik oyuncaklarda cinsiyet farklarını ortadan kaldırmayı hedeflemeye başlamıştır. Örneğin, Lego setleri gibi yapı oyuncakları, her iki cinsiyetten çocuklar için de uygun hale getirilmiş ve cinsiyet eşitliği destekleyen bilinçli oyuncaklar üretilmiştir. Bu oyuncaklar, çocukların geleneksel cinsiyet kalıplarına sıkışmadan daha geniş bir dünyaya bakmalarına ortam hazırlar (Vatandaş, 2020).

1.3. Antik Dönem Çocuk Oyunu ve Oyuncakları

Mezopotamya'da çocuk oyunlarının çok yönlü unsurları vardır, eğitim, sosyalleşme ve kültürel aktarım süreçlerinde önemli birer role sahip unsurlar olan bu kavramlar toplum olmanın vazgeçilmez bir gerekliliğiydi. Oyunları tarihsel bağlamda incelemek, sadece çocukluk kavramını ve düz haliyle tarihsel süreçleri anlamamızı değil, aynı zamanda Mezopotamya uygarlıklarının gündelik hayatını ve kültürel değerlerini daha derinlemesine değerlendiren anlamamızı sağlar (Radley, 2025).

1.3.1. Mezopotamya'da oyun

Mezopotamya, Fırat ve Dicle nehirlerinin suladığı verimi yüksek bir bölgede ortaya çıkmıştır, tarihteki ilk yerleşim kuran medeniyetlere ev sahipliği yapmış bir alandır. Sümerler, Akadlar, Babilliler ve Asurlular gibi büyük uygarlıkların doğup varlığını sürdürdüğü bu alan, yalnızca bilim, hukuk ve sanat alanlarında oluşturduğu etki ile değil, aynı zamanda günlük yaşamın içindeki hayati unsurlarıyla da tarihçiler ve arkeologlar için zengin bir inceleme alanı oluşturmuştur. Mezopotamya'nın yaşam tarzını anlamının önemli bir yolu da çocuk oyunlarının yapısına ve bu oyunların toplumdaki yerini araştırmaktan geçer. Çocuk oyunları, hem bireysel eğlence hem de toplumsal değerlere uyum ve eğitim açısından önemli bir araç olduğunu görürüz. Mezopotamya'da çocukların oynadığı oyunlar, yaşadıkları topluluğun sosyo-ekonomik yapısını, kültürel değerlerini, dini inançları ve ritüellerini içeren etkinliklerdir. Çocuklar oyunlar aracılığıyla yalnızca zaman geçirmekle kalmaz, aynı zamanda yetişkinlikteki toplumsal rollerine hazırlanır, toplumsal hiyerarşiyi anlamaya başlar ve yaşamın temel işlev ve gereksinimlerini anlayıp öğrenirlerdi (Güney ve İmamoğlu, 2024).

Oyunlar, tarım, ticaret ve savaş gibi temel ekonomik faaliyetleri simüle etmekle kalmaz, aynı zamanda toplumsal normların, grup iş birliğinin ve stratejik düşünebilme becerilerinin temel taşlarını çocuklara kazandırır. Örneğin, taş atma ya da hedef vurma oyunları, avcılık ve savunma becerilerini geliştirirken, basit ticaret oyunları çocuklara içinde buldukları dönemdeki hayati önemi olan kıt kaynakları yönetmenin önemini öğretirdi. Bu bölgede çocuk oyunlarının toplumsal işlevi sadece eğlenceden ibaret değildi. Bu oyunlar, toplumun ahlaki ve manevi değerlerini çocuklara aktararak bir nevi kültür aktarımı yapmanın önemli bir yoluydu. Mezopotamya'nın dini yapısı, tanrılarla sıkı biçimde iç içe olduğundan oyunlar da bu bağlamı yansıtıyordu. Örneğin, bazı oyunlarda tanrılar ve mitolojik kahramanları taklit ederek, çocukların bu ruhani figürlerin hikâyelerini erken yaşta öğrenip içselleştirmesini sağlıyordu. Aynı zamanda kutlamalar ve bayramlar esnasında gerçekleştirilen oyunlar, topluluk olma duygusunu pekiştiren birer ritüel olarak değerliydi (Santos, 2016).

Doğal kaynakların sınırlı olduğu bir dünyada, Mezopotamya'nın çocukları, oyuncaklarını çoğunlukla taş, kemik, ahşap, kil gibi kolayca elde edilebilen malzemelerden yaparlardı. Bu oyuncaklar, dönem toplumunun zanaat anlayışını ve yaratıcılık düzeyini gösterdiği kadar,

çocukların doğal dünya ile bağlantısını da güçlendirirdi. El işi toplar, aşık kemikleri ve minyatür figürler, Mezopotamya oyun kültürünün en sık kullanılan değerli unsurlarından bazılarıydı. Oyuncaklar, çocukların zihinsel, bilişsel ve motor becerilerini geliştirmelerine yardımcı olurken, aynı zamanda toplumsal normların ve işleyişin öğrenilmesine de katkıda bulunurdu (Sorenson, 1981).

1.3.2. Mezopotamya oyuncakları

Mezopotamya, tarihte insanlık adına pek çok ilki gerçekleştirmiş bir bölgedir. Yazının icadı, şehirleşme, tarım, ticaret gibi önemli ilerlemeler bu bölgede gelişmiştir. Bu kültürel zenginlik, sadece büyük uygarlıkların kurallarını ve örflerini içinde barındırmaz aynı zamanda gündelik hayatın basit ama hayati değeri olan unsurlarını da içerir. Mezopotamya'da antik oyuncaklar, bu kültürün anlaşılmasında büyük bir yeri vardır. Hem çocukların vakit geçirmesini sağlayan hem de eğitim ve sosyalleşme süreçlerini içinde barındıran oyuncaklar, dönemin ekonomik, dini ve kültürel yapısı hakkında önemli bilgiler sunmaktadır (Girard, 1979, s. 2).

Bölgede oyuncaklar yalnızca çocukların eğlenmek ve boş zamanlarını değerlendirmek için kullandığı nesnelere değil, aynı zamanda toplumun değerlerini, eğitim anlayışını ve dini inançlarını yansıtan sembolik araçlardır. Antik Mezopotamya'da çocukların oyunlarında kullandıkları oyuncaklar, genellikle günlük yaşamla paralellik içindedir ve çocukları bilinçli ya da bilinçsiz gelecekteki toplumsal rollerine hazırlanmalarında doğrudan etkisi olurdu. Örnek olarak Mezopotamya'nın ilk büyük uygarlıklarından olan Sümerlerde çocukların oyuncakları döneminin sosyo-kültürel ve sosyo-ekonomik yapısını yansıtıyordu. Sümerler, taş, kil, ahşap ve metal gibi doğal malzemelerden elde edilmiş küçük araçlar kullanırlardı. Örneğin, küçük tarım aletleri, savaş arabaları ve figürler, çocuklara yetişkin dünyasının temel öğelerini göstererek öğreten oyuncaklardı. Ayrıca, dönemin dini inançlarının bir uzantısı olan oyuncak figürler, tanrıları ve kutsal varlıkları simgeleyen yapılarıydı. Bu oyuncaklar, çocukların tanrılarla bağ kurmasına ve dini ritüellerin önemini anlamasında araç görevi görürdü. Bu figürlerin bir kısmı, Mezopotamya'nın kadim inançlarına ait olarak tapınaklarda ve kutsal alanlarda yerini almış ve ritüelistik amaçlarla kullanılmıştır (Matthews, 2003).

Mezopotamya'daki oyuncakların çoğu, sosyal ve ekonomik açıdan en önemli görülen savaş ve avcılığı yansıtan figürlerdi. Oyuncak savaş arabaları, taş figürler ve minyatür mızraklar, çocukların bu konuları kanıksamalarına ve gündelik hayatta dahi en önemli unsurlardan biri olduğunu anlamalarına yardımcı bir rol üstleniyordu. Savaş oyunları, çocuklara savunma, strateji ve liderlik becerilerini kazandırmaya yönelikti. Bu oyuncaklar, erkek çocuklarının askeri hayata hazırlanması için önemli bir araçsal işlev görüyordu. Aynı zamanda, kız çocukları için de kendi kuralları ile belirlenmiş dönemin toplumsal cinsiyet normlarına uygun olarak annelik ve ev içi işleri ile ilgili beceriler oyun yoluyla öğretiliyordu. Bu antik dönemde çocuk oyuncakları çeşitli yapılarda bulunabiliyordu. Farklı yaş grupları için oyuncaklar çeşitli

aktiviteler ile gelişimlerini destekleyecek nitelikteydi. Mezopotamya'da minyatür oyuncaklar çocukların toplum içindeki rollerini dolayısıyla da statülerini erkenden öğrenip benimsemelerini sağlıyordu. Minyatürize edilmiş ev araç gereçleri, bebek figürleri gibi nesnelere özellikle kız çocukları için idealize edilmiş anne rolünü anlamlandırıp uygulamaları için önemli oyuncaklardı. Sümerler ve Babil'de, dini ve kültürel sembolizmler içeren seramik oyuncaklar kullanılırdı (Woolley, 1995). Antik Mezopotamya'da sıkça kullanılan oyuncak malzemeler kemik, taş ve kilden oluşurdu. Yapıları gereği dayanıklı ve uzun kullanım ömrüne sahip oyuncaklar ortaya çıkardı. Bu oyuncak figürler dayanıklı olmaları sayesinde günümüze kadar kalarak döneminin sanat anlayışını da bizlere göstermektedir. Bu tür oyuncaklar, çoğu zaman ritüel amaçlı kullanılmasına karşın gündelik olarak da kullanılırdı. (Harris, 2005).

1.4. Antik Yunan ve Roma Dönemi

Yunan ve Roma'da oyuncaklar, çocukların gelecekteki toplumsal rollerini anlayıp hazır olmalarına yardımcı olan nesnelereydi. Bir Yunan eğitim aracı sayılabilecek bir oyuncak olan plangon (Yunan bez bebekleri) kız çocukları için anne rolünün benimsenmesinde rol oynamıştır. Bu bebekler, çocukların toplumsal kural ve uygulamalara uygun şekilde büyümelerini sağlarken, gelecekteki evlilik dönemlerinde ve annelik gibi toplumsal roller için hazırlık yapmalarına olanak tanıyordu (Matthews, 2003).

1.4.1. Antik Yunan ve Roma'da oyun kültürü

Yunan toplumunda, oyuncaklar sadece oyun aracı değil, aynı zamanda eğitici özelliklere sahip nesnelereydi. Kız çocukları, bebeklerle çeşitli oyunlar oynarken ileride içinde bulunacakları rollerinin temellerini atıyordu (Ludi, 2021).

Erkek çocukları için oyuncaklar, çoğunlukla savaş ve liderlik gibi dönemin erkeklik özelliklerini ön plana çıkaran rollerini ortaya çıkaran bir araç haline geliyordu. Minyatür savaş arabaları, asker figürleri veya silahlar, erkek çocuklarının buldukları statüye göre asker veya komutan gibi rollere hazırlanma araçlarıydı. Bu oyuncaklar, savaşçı bir kimliğin gelişmesine, disiplinin ve güç gösterisinin öğrenilmesine aynı zamanda da bu durumların kişiler için normalleşmesine olanak sağlıyordu (Santos, 2016).

Antik dünyada oyuncakların, dini ve ritüel törenleri içinde de önemli bir yeri vardı. Yunanistan ve Roma'da oyuncaklar sadece eğlence aracı olarak kullanılmaz, tanrılara sunulmak üzere kutsal objeler olarak kullanılan önemli bir yeri vardı. Örneğin, çocukların kullandığı oyuncaklar, ibadetlerde veya dini ritüellerde yer alıyordu. Bu, oyuncakların sadece çocuklar için belli anlamlar taşıyor, yetişkinler için de dini ve metafizik anlamlar taşıyordu. Yunan'daki knucklebones (kemik zarları) ve toplar, tanrılara adanan ritüel içerikli araçlara dönüşürdü. Roma'da ise çocuklar, oyuncaklarını tanrısal güçler ile bağdaştırdığı görülmüştür,

oyuncaklar bazen bir çeşit yetişkinlik ritüeli olarak kullanılıyordu (Uzunel, 2015, s. 214). Bu oyuncakların, çocukları büyüme süreçlerinde tanrılar tarafından korunacaklarına inanılan objeler olarak da görüyorlardı. Bu da, oyuncakların toplumda bireylerin sosyal ve dini ritüellerinde oyuncakları ne ölçüde ve ne amaçla kullandıklarını gösteriyor (Ludi, 2021).

Antik Yunan ve Roma'da oyunlar ve oyuncaklar, her kültürde olduğu gibi sosyal etkileşimin gelişmesine katkıda bulunurdu. Çocuklar oyun esnasında, toplumsal rollerini pekiştiren, aile içindeki ve toplum içindeki yerlerini öğrenen bireylere dönüşüyordu. Bu oyuncaklar, çocukların hem arkadaşlarıyla hem de aileleriyle sosyal bağlar kurmalarına çok etkili birer araç olurdu. Plangon (bebekler) gibi oyuncaklar, kız çocukları arasında empati ve bakım becerilerini geliştirirken, erkek çocukları için kullanılan asker figürleri ve araçlar, toplumdaki hiyerarşik yapıyı ve liderlik rollerini anlamalarını dolayısıyla da kabul etmelerini sağlıyordu. Antik Yunan ve Roma'daki oyuncaklar, aynı zamanda kültürel değerlerin nesilden nesile aktarılmasına aracılık ederek kültürlenme işlevi görüyordu. Çocuklar, oyunlar aracılığıyla toplumlarının değerli görüp aidiyet oluşturuyor, toplumsal kuralları ve geleneklerini öğreniyordu, böylece bu toplumların sosyal kültürel bütünlüğüne katkı sağlıyordu. Bu durum da, oyuncakların sadece eğlenceden daha fazlası olduğunu, kültürel olarak taşıyıcı işlevi gördüğünü gösteriyor. (Santos, 2016).

1.4.2. Yunan ve roma oyunun sosyal kültürel yeri ve anlamı

Bu oyuncaklar, dönemin teknolojik olarak bulunduğu yeri özellikle ekonomik durumunu ortaya koymaktadır. Tahta, seramik, metal ve kumaş gibi malzemelerden yapılan oyuncaklar, toplumların üretim şekillerini ve kaynakları nasıl kullandıklarını göstermektedir. Özellikle Roma'da, hareketli parçalara sahip daha kompakt ve detaylı oyuncaklar, teknolojinin gelişmiş olduğunu gösterir. Yunan'da ise, figüratif oyuncakların mitolojik veya dini sembollerle birleşerek ortaya çıkardığı derinlikli ürünler, bu kültürlerde sanatın ve dinin oyuncaklara olan etkisini vurgular ve zengin, kendine özgü bir kültür oluştuğunu gösterir (Bener, 2008).

Hem Yunan hem de Roma toplumlarında oyuncaklar, çocukların toplumsal hiyerarşi içinde yerlerini yani statülerini anlamalarına yardımcı oluyordu. Örneğin, zengin ailelerin çocukları, daha süslü ve pahalı, yapımı zahmetli olan oyuncaklara sahip olurken, sıradan halkın çocukları daha basit üretim aletleri ve türevleri gibi zenginlere ait olmayan temalar ile oluşturulmuş oyuncaklarla oynuyordu. Bu durum, insanoğlunun kullandığı her nesnede olduğu gibi oyuncakların da bir statü göstergesi olarak kullanıldığını ortaya koymaktadır (Santos, 2016).

Antik Yunan ve Roma'daki oyuncaklar, yalnızca çocukluk dönemiyle sınırlı kalmayıp, bu uygarlıkların kültürel, toplumsal ve teknolojik yönlerini de gün yüzüne çıkaran önemli birer tarihî kaynak özelliği gösterir. Oyuncaklar, toplumların değerlerini, eğitim anlayışlarını ve sosyal yapısını yansıtarak, geçmişin çocukluk dünyasını, çocuğa bakışın nasıl olduğunu anlamamızda benzersiz bir bilgi sunar (Sevim ve Gönül, 2011).

Antik Yunan ve Roma oyuncakları, sadece geçmişin çocukluk dünyasına bir görüş sunmakla kalmıyor, aynı zamanda bu toplumların insanın doğası, sosyal yapıları ve kültürel değerleri hakkında daha derine gitmemizi sağlayarak insanoğlunun geçmiş kültürel dönemlerine antropolojik bir bakışla bakabilmemizi sağlıyor. Bu nedenle, oyuncakların tarih boyunca nasıl geliştiğini ve değiştiğini anlamak, sadece geçmişi değil, aynı zamanda modern toplumların oyuncaklara ve çocukluğa bakış açısını da değerlendirebilmemiz ve bir karşılaştırma yaparak oyunun kültürel önemi üzerinde farkındalık sağlayabilmemiz açısından da önemlidir. Bu oyuncaklar, geçmişin çocukluk dünyasının ve ilginç oyun alanlarının renkli ve öğretici birer yansımasıdır ve insanlık tarihinin en samimi yüzlerinden birini temsil etmektedir (Ludi, 2021).

1.5. Modern dönemde oyun ve oyuncuğun tarihsel süreci

Cumhuriyet'in ilanı ile gerçekleşen, eğitim ve modernleşmedeki gelişmelerin çocukların bireysel gelişimleri üzerinde de önemli katkıları olmuştur. Bu dönemde, oyuncaklar sadece çocukların eğlence aracı olarak kullandığı nesnelere değil, aynı zamanda onların eğitimine çeşitli yollarla katkı sağlayan araçlar olarak görülmüştür (Ludi, 2021).

1.5.1. Erken cumhuriyet dönemi (1923-1950)

Erken Cumhuriyet döneminde, büyük oranda kırsal alanlarda oyuncaklar hala geleneksel yöntemlerle yapılmaya devam etmiştir. Oyuncaklar döneminin teknolojik özelliklerini ve kültürel gelişmişliklerini de yansıttığından bu zamanda hâlâ geleneksel oyuncak üretilmesi kırsal alanlardaki gelişmişliğin geride kaldığı bir dönem olduğunu bizlere gösterir.

Genellikle yerel oyuncak ustaları tarafından yapılan bu oyuncaklar, çoğunlukla doğal malzemeler kullanılarak yapılırdı. Ahşap, kil, bez, deri ve taş gibi malzemeler, çocukların fiziksel gelişimlerine de katkı sağlayan bu oyuncaklar çocukları eğitmek amacıyla eğlenceli ve öğretici oyuncaklara dönüştürülmüştür. Bez bebekler, tahta arabalar, topaçlar, kuklalar ve tekerlekli oyuncaklar bu dönemde yaygın olarak kullanılan oyuncak tiplerinden bazılarıydı (Akbulut, 2009, s. 183).

Cumhuriyet'in ilk yıllarında çocuk eğitimi ile ilgili bazı reformlar yapıldı bu reformlar, oyuncakların pedagojik eğitimde eğitsel araçlar olarak kullanımını teşvik etmiştir. Atatürk'ün eğitimdeki yenilikçi yaklaşımları, oyuncakların çocukların gelişiminde ne kadar önemli bir yerde olduğunun fark edilmesini sağlamıştır. Bu dönemde, köy enstitülerinde öğretmenlerin desteği ile çocuklar için kendi oyuncaklarını yapmaları teşvik edilmiştir. Bu hem halkın yerel ekonomisine destek sağlamış hem de çocukların yaratıcı düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirmelerine olanak sağlamıştır (Ezer, 2019).

1.5.2. Sanayileşme ve ithal oyuncakların yükselişi

1950'lerden itibaren Türkiye'de sanayileşme hızlı bir ilerleyiş yakalamış ve bu durumun getirdiği değişim oyuncak sektörünü de önemli ölçüde etkilemiştir. Hem yerli hem de ithal oyuncaklar, öncelikle kırsaldan çok şehirde yaşayan ailelerin çocuklarına ulaşmış ve yayılmıştır. Türkiye'deki ilk oyuncak fabrikaları 1950'li yıllarda görülmeye başlanmıştır. Bu fabrikalar, oyuncak üretiminin de sanayileşmenin etkisini artırmıştır ve seri üretim yolu ile daha çok ailenin evine girmesine olanak sağlamıştır. Ancak bu dönemde, Türkiye'de üretilen oyuncakların kalitesi büyük oranda düşüktü ve genellikle hızla yükselen bu piyasada ithal oyuncaklarla rekabet gücü bulamıyordu ve kayıt dışı bir ekonomi oluşmuştu. Batı'dan gelen ithal oyuncaklar ise, yüksek fiyatları ve bulunabilirlik açısından az olduğundan çoğunlukla büyük şehirlerde yaşayan zengin ailelerin çocukları arasında popülerdi (Akbulut, 2009, s. 189). Bunun yanı sıra, bazı Türk firmaları da rekabete katılarak kendi oyuncaklarını üretmiş, yerli üretimi artırmaya çalışmıştır. 1950'lerin ortalarına gelindiğinde plastik oyuncaklar görülmeye başlanmıştır. Plastik malzemenin özelliği, oyuncak üretimini ucuzlatıp daha uzun ömürlü oyuncaklar piyasaya çıkarmıştır. Tekerlekli arabalar, bebekler, yapbozlar ve çeşitli popüler figürler, plastikten üretildikleri için büyük bir pazar oluşturmuştur. Plastik oyuncaklar, ucuz olmalarının yanında oyun esnasında kolay taşınıp kolay kullanılabilmesi ve dayanıklı olması gibi özellikleri bakımından hem kırsal hem de kent bölgesinde yaygınlaşmış ve popüler hale gelmiştir. 1980'li yılların sonuna doğru lojistik ve taşımacılık alanlarındaki gelişmeler ile küreselleşmenin görülmesi, Türkiye'de oyuncak sektörünü önemli ölçüde etkilemiştir. İthal oyuncakların yoğun şekilde görülmesi yerli üreticileri de kendi markalarını çıkarmaya itmiş ve Türk çocukları için uygun, döneminin kültürel özelliklerini yansıtan orijinal tasarımlar çıkarılmıştır. Bu dönemde çıkan oyuncaklar arasında plastik malzeme ile yapılmış göz kırpan mekanik özellikli bebekler, küçük yeşil asker oyuncak setleri, metal ve plastik oyuncak arabalar, lastik toplar bunlardan bazılarıdır (Gardner, 2000).

1.5.3. Elektronik ve teknolojik oyuncaklar

1980'lerden itibaren, teknolojinin ilerlemesinin etkilerini oyuncak sektöründe de görmeye başladık ve elektronik oyuncakların popülerliği artmaya başladı. Bu yıllarda tamamen elektronik oyun oynama konseptine geçilmeye başlamasının ilk adımı sayılabilecek Atari piyasaya çıkmıştır. Özellikle video oyunları, çocukların eğlence ve düş dünyasında adeta bir devrim yaratmış ve televizyonlu oyun konsolları, elektronik bebekler, robotlar gibi oyuncaklar çoğalmıştır. Elektronik oyuncaklar, çocukların oyun anlayışında farklılıklar getirmiş ve yeni bir eğlence alanı doğurmuştur. Bunun yanında, bilgisayar oyunları ve video oyunları da gençlerin zamanlarını harcadığı en büyük eğlence araçlarından biri haline gelmiştir (Sezen, 2011).

1980'lerin sonlarında, yerel oyuncak markaları da pazarda kendilerine yer edinmeye başlamıştır. İlk olarak küreselleşmenin etkilerinin tam olarak yerleşmediği bu dönemlerde

üretilen oyuncaklar farklı kültürel öğeler taşıyordu. İlk başta ahşap oyuncaklar, geleneksel Türk kültürünü yansıtan figürler, Türk masal kahramanlarına dayalı oyuncaklar üretildi. Bu, hem yerli üreticilerin küresel pazarda rekabet edebilme girişimlerinin bir sonucu hem de Türk çocuklarının kültürel kimliğine uyan oyuncaklara olan talebin bir sonucu olduğunu söyleyebiliriz. Bugün Türkiye’de oyuncak sektörü, çok uluslu büyük markaların Türkiye de çalışması ile ülkemizdeki oyuncak pazarı büyümüştür. Bunun yanı sıra, yerli üreticiler Türk kültürüne dayalı geleneksel oyuncaklar üretmeye devam etmektedir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2020).

1.6. Oyunda dijitalleşmenin tarihsel süreci

Dijital oyunların tarihi, 1950'lerde, büyük bilgisayarların geliştirilmesi ve mühendislik alanındaki ilerlemeler ile gerçekleşmiştir. İlk dijital oyunlar, büyük oranda akademik ve bilimsel amaçlar için üretilmiştir. 1958'de programlanan *Tennis for Two*, ilk video oyunu olarak kabul edilir ve büyük bir osiloskop ekranında oynanabilirdi. Bu oyun, bir tenis simülasyonudur ve temel hareketleri, tenis oyununun mantığını dijital dünyaya aktarmıştır. Ancak, büyük alanlara yayılarak günümüzdeki oyunlar gibi popülerlik yakalaması mümkün değildi (Sezen, 2011).

1.6.1. Oyunda dijital gelişimin tarihi

Dijitalleşmenin ortaya çıktığı 1960'ların ilk yıllarında, MIT'deki öğrenciler tarafından geliştirilen Spacewar (1962), dijital oyunların daha etkili bir deneyim sunarak bilinen bir oyuna dönüşmesini mümkün kılmıştır. Bu oyun, bilgisayarın grafik yeteneklerini kullanarak iki oyuncunun bir uzay tasvirinde karşılıklı ateş etmesi üzerine kurulu bir oyun formatı sunuyordu. Bu dönemde, dijital oyunları genellikle bilim insanları ve öğrenciler tarafından deneyimlenen yeni bir teknoloji olarak adlandırabiliriz. Ancak, oyunların ticari sektörde önemli bir yer edinebileceği 1970'lerin başında anlaşılmaya başlanmıştır. 1972'de Atari'nin *Pong* adlı oyunu, arcade makinelerinde oynanma imkanı sunarak video oyunlarının global ticari pazara girmesine öncülük etmiştir. *Pong*, basit grafiklere sahip olması ve oynanış kolaylığı sağlaması sebebiyle çok hızlı bir şekilde bilinir hale geldi ve pazarda yayıldı. Aynı yıl, arcade makineleri ve ilk ticari oyun konsolları, dijital oyunların daha geniş kitleler arasında yayılmasını sağlamıştır. Bu dönemde, dijital oyunlar yeni gelişim göstermesinin de etkisiyle sadece eğlence amacı güden ve deneyimcileri tarafından da bu açıdan değerlendirilen oyunlardı. Ancak bu oyunlar dijital sektörün gelecek yıllardaki gelişim ve dönüşümü için öncü olmuştur. *Pong* gibi basit oyunlar, gelecekteki video oyunlarının temel özelliklerini şekillendirerek daha komplike oyunların tasarlanmasının önünü açmıştır. Bu erken dönem, dijital oyunlarının sosyal eğlence alanında kendine yer edinmesini ve geniş bir kullanıcı kitlesine ulaşmasının ilk adımlarını oluşturmuştur (Tezel, 2016).

Dijital oyunlar, ilk başta sadece arcade makineleri ile oynanabiliyordu, 1970'lerde çeşitli video oyun sistemlerinin yaygınlaşması ile oyunlar büyük bir erişim alanına girmeye başladı. Atari 2600 gibi ilk ev konsolları, video oyunlarını önemli oranda evlere getirmiş ve dijital oyunların eğlence kültürünün bir parçası olmasının yanında yeni de bir oyun kültürü oluşturmaya başlamıştır. Bu dönemde, dijital oyunların ev ortamına girmesi, onların toplumsal olarak benimsenmesini sağlamış ve kültürel bir fenomene dönüşmelerine ortam oluşturmuştur (Dijital oyunlar raporu, 2020, s. 8). Dijital oyunların yaygınlık kazanması sadece çocukların etkinliği olmamış aynı zamanda herkesin katılabileceği bir etkinliğe dönüşmüştür. Atari 2600 gibi oyun konsolları, dijital oyunların kitlesel bir eğlenceye dönüşmesine olanak vermiş ve toplumsal kabul sağlamıştır. *Pong* gibi oyunlar, dijital oyunların ticari potansiyelini gösterirken bir yandan yeni eğlence tarzlarının da ortaya çıkmasına aracı olmuştur. Dijital oyunların 1970'lerde ticari olarak başarılı hale gelmesi, onları gelecekteki oyun endüstrisinin temellerini atacak önemli bir zemin haline getirmiştir. Hem arcade makineleri hem de ev konsolları, dijital oyunların popülaritesini artırarak, onların küresel bir eğlence aracına dönüşmesini sağlamıştır. Bu dönemdeki oyunlar, teknolojinin gelişmesine olan katkılarıyla dijital eğlence algısını şekillendiren önemli bir etken olmuştur (Bostan, 2022).

1.6.2. 1980 Dönemi kişisel bilgisayarların yükselişi

1980'ler, dijital oyunların yaygınlık kazanmasının yanı sıra, oyun konsollarının ve kişisel bilgisayarlara erişimin kolaylaştığı bir dönemdir. 1980'lerin başında, Atari 2600, ColecoVision ve Nintendo Entertainment System (NES) gibi ev konsolları, oyunu büyük oranda ev ortamına taşımıştır. Bu zamanda, oyunların görsel ve işitsel kalitesi de dikkate değer bir ilerleme gösterdi. *Pac-Man* (1980) ve *Donkey Kong* (1981) gibi oyunlar, sadece arcade makinelerinde oynanırken ev konsollarına geçiş yapıldığında daha büyük kitlelere ulaşmıştır. Bu oyunlar, basit yapılarda tasarlanmış olsa da, bağımlılık yapıcı özellikleriyle oyun dünyası için büyük bir beğeni ve ilgi odağı olmuştur. 1980'ler diğer yandan kişisel bilgisayarların arttığı ve çoğu eve girdiği bir zamandır. Apple II, Commodore 64 ve IBM PC gibi bilgisayarlar, evde oynanabilir dijital oyunların oranını önemli ölçüde artırmıştır. Kişilerin bireysel bilgisayarlara sahip olabilmesi, oyunculara daha komplike ve zengin deneyimler sunan oyunları oynama olanağı yaratmıştır. Bu dönemde, *The Bard's Tale* (1985) gibi rol yapma oyunları (RPG) ve *SimCity* (1989) gibi simülasyon oyunları çok fazla oyuncunun dikkatini çekmiştir ve büyük oranda ön plana çıkarak oyun endüstrisini çeşitlendirmiştir. Ayrıca, bu oyunlar, oyun alanının sadece eğlenceden ibaret olmadığını, bunun yanında zeka ve stratejik beceri isteyen bir deneyim sunduğunu da ortaya çıkarmıştır. Ev konsollarının ve kişisel bilgisayarların yükselişe geçmesi, dijital oyunların daha çok kullanıcıya ulaşmasının yanında, oyun endüstrisinin de bir iş koluna dönüşmesinin yolunu açmıştır. Bu dönemde, oyun yapımcıları ve yazılımcıları deneyim kazanarak iş kollarını geliştirmiş ve oyunlar daha yüksek kalitede grafiklerle ve karmaşık oyun mekanikleriyle üretilmiştir. Ayrıca, oyunlar daha geniş kitlelere hitap etmeye başlamış, dijital

oyun endüstrisinin globalleşmesine alan oluşturmuştur. Bu dönemdeki ev konsolları ve bilgisayarlar, dijital oyunları adeta yeni bir alana taşımış ve video oyunlarını toplumsal eğlence mekanizmalarının merkezine getirmiştir. (Şaan, Tiltay ve İşlek, 2022).

1980'ler, dijital oyunların popülerliklerinin artması ile oyunla kültürel anlamda fenomen haline gelmiştir. *Pac-Man*, *Super Mario Bros.* (1985) gibi oyunlar, sadece oyun dünyasında popüler olmamış, aynı zamanda pop kültüründe de önemli bir yere gelmiştir. Bu oyunlar, yarattıkları karakterler ve hikâye tarzlarıyla bilinmiş ve ticari marka değerleri ortaya çıkarmıştır. *Pac-Man* gibi arcade oyunlarının yanında ev konsolları için geliştirilen oyunlar da eve taşınan eğlence algısını yeniden şekillendirmiştir. NES, 1980'ler sonuna doğru evde video oyunlarının ilk elden kaynağına dönüşmüş ve konsol oyunlarının endüstriyel çapta gelişmesini sağlamıştır. Bu dönemin dijital oyunlarının diğer bir değerli yönü, oyunları sosyal bir etkileşim alanına dönüştürmesidir. Oyunların büyük çoğunluğu, tek oyunculu oynanabilmesinin yanında çok oyunculu yapılara da sahip olmasıydı, bu da oyuncuların bir araya gelebilmesi ve oyun oynarken sosyal etkileşimde kalmalarını mümkün kılmaktadır. Bu, dijital oyunların biçim olarak yalın bir eğlence olmanın ötesine geçmesini sağlamış, oyuncuların oyun toplulukları kurmasına sağlayarak etkileşimi güçlü alanlar oluşturmuştur. Bu yıllar dijital oyunların sadece teknolojik açıdan ilerlediği bir dönem olarak ele alınmamalı, kültürel ve ekonomik anlamda da evrim geçiren büyük bir endüstri oluşmuştur ve bu endüstri büyüyerek halk arasında yaygınlaşmış ve bu dönemde önemli bir eğlence kaynağına dönüşmüştür. Dönemin oyunları, dijital oyunların gelecekteki ilerlemesine ortam hazırlamış ve video oyun endüstrisinin profesyonelleşmesine katkı sağlamıştır (Dikmen, 2019).

1.6.3. 1990 Dönemi internet ve 3D oyunlar

1990'lar, dijital oyunların teknolojik olarak en hızlı büyüdüğü dönem olarak bir dönüm noktasıdır. Bu dönemde, video oyunları hem grafiksel hem de oyun mekaniği olarak daha önceki dönemlere göre önemli bir gelişim evresi geçirmiştir. 1990'larda, 3D oyun grafiklerinin gelişimi ve internetin yaygınlaşmasıyla birlikte dijital oyunlar, daha önce hiç görülmediği kadar gerçekçi ve etkili bir hale dönüşmüştür. Bu yıllar, dijital oyunların eğlence aracı olmasından çok sosyal etkileşim ve kültürel değerler gibi olguları barındıran bir araca dönüşmüştür. Özellikle 1993'te yayımlanan *Doom*, dijital oyunların 3D grafiklerle piyasaya çıkıp benimsenmesinde önemli bir ilki oluşturmuştur. *Doom*, oyunculara ilk defa üç boyutlu bir görselde, karşılıklı savaşabilecekleri bir sanal dünya sunmuş ve FPS (First Person Shooter) türünü popülerleştirmiştir. *Doom*'un en büyük başarılarından biri, tek oyunculu oyun seçeneğinin yanında, çevrimiçi oyun modunu yaratarak çok oyunculu oyunların popüler olmasını sağlamasıdır. Bu özellik, oyunların sosyal etkileşim alanına da girmesi ile çok oyunculu çevrimiçi oyunların temeli atılmıştır. Oyun, aynı zamanda, video oyunlarının yalnızca ev içi eğlence aktivitesi değil, bir yandan sosyal deneyimi globalleştiren bir devrimsel aşamaya getirmesidir. 1990'lar, aynı zamanda büyük şirketler tarafından büyük bütçeli oyunların

çıkarılmaya başlandığı ve gelişen oyun endüstrisinin global bir iş alanı haline gelmeye başladığı dönemdir. Özellikle *Warcraft* (1994) ve *Diablo* (1996) gibi oyunlar, çok oyunculu çevrimiçi deneyimleri popüler hale getirerek, oyuncuları dünya genelinde birbirine bağladı. Bu oyunların içeriği, kullanıcıların kendi karakterlerini oluşturup sanal dünyalarda etkileşimde bulunmalarını mümkün kılan çok oyunculu platformlar sundu. *Warcraft*, özellikle oyun dünyasında devrim yaratmış ve aynı adı taşıyan MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) türünü tanınır hale getirmiştir. Bu türde, binlerce oyuncu aynı anda oyun dünyasında etkileşime katılabiliyordu. (Campbell-Kelly, M. ve Aspray, W, 2013).

Bununla birlikte, 1990'lar, internetin dijital oyunlara entegresinin arttığı bir dönemdir. Oyunlar, masaüstü bilgisayarlarla internetin birleşmesiyle, daha fazla oyuncu tarafından çevrimiçi olarak oynanabilir hale geldi. *Quake* (1996) gibi oyunlar, internet üzerinden oynanabilen ilk gerçek zamanlı çok oyunculu oyunlardan biri olarak öne çıkmıştır. *Quake*, oyunculara temposu yüksek bir oyun hizmeti sunarak, zamanla çevrimiçi oyun kültürünün önemli bir parçası olmuştur. Bu dönemde, oyunlara hem yerel ağlarda hem de geniş internet ağlarında oynanabilecek kolaylık sağlandı ve bu durum dijital oyunların etkileşimini evrensel bir deneyime dönüştürdü. 1990'lar ayrıca, dijital oyunların sanal dünyaları daha komplike hale geldi ve etkileşim oranı yüksek RPG (Role Playing Game) türü oyunlar altın çağını yaşadı. *Final Fantasy VII* (1997) ve *Baldur's Gate* (1998) gibi oyunlar, oyunculara derin, çekici hikâyeler ve karakter derinliği sunarak RPG türünün özelliklerini geliştirip bu türün popülerliğini artırdı. Bu oyunların başlıca özelliği, oyuncuların gerçek bir yaşamışlık hissi ile hikâyenin içine kolayca girebilmelerine ve çok yönlü, farklı özellikte karakterler oluşturabilmelerine olanak tanıyordu. RPG oyunları, sadece oyun oynamayı değil, aynı zamanda bir hikâyeye dâhil olmayı ve bu hikâyeyi kendi seçimlerinle şekillendirebilmeyi mümkün kılıyordu. Ayrıca 1990'lar, video oyunlarını ev eğlencesinin ilerisine taşıyan ve onları kültürel bir kavrama dönüştüren yıllardır. *The Sims* (1999), oyunu incelendiğinde dijital oyunlarda toplumsal etkileşim ve yoğun biçimde yaşam simülasyonlarını içeren yönlerinin keşfedilip tanınmasının örneklerinden biridir. Oyuncular, oluşturdukları sanal karakterlerin yaşamlarını kontrol edebilir, günlük aktivitelerini yönlendirebilir ve sanal bir topluluk ortaya çıkarabilirlerdi. Bu tür oyunlar, video oyunlarının sadece aksiyon ya da savaş içeriklerinden oluşmadığını, aynı zamanda toplumsal yaşam simülasyonları gibi farklı türleri de içerebileceğini göstermiştir. 1990'lar dijital oyunlar adına bir dönüşüm dönemi olmuştur denebilir. Bu dönemde, dijital oyunlar daha fazla gerçekçilik, sosyal etkileşim ve çevrimiçi deneyim sunarak, eğlence ve kültürel bir dünya sunan ortamlara evrimleşmiştir. 3D grafiklerin daha çok görülmesiyle ve internetin aracılığıyla, dijital oyunlar dünya genelinde yayılım göstermeye devam etmiştir. Oyunlar, yalnızca bireysel bir eğlence aracı değil, aynı zamanda bir sosyal etkileşim ve kültürel ifade imkânı vererek niteliksel olarak güçlenmiştir (Şaan, Tiltay ve İşlek, 2022).

1.6.4. 2000'li Yıllar dönemi dijital oyunlar

2020'li yıllar, dijital oyunların teknolojik ilerlemesine yoğunlaşılın ve oyun kültürünün dünya genelinde genişlediđi bir zaman olmuştur. Oyun sektörü, özellikle pandemi döneminde büyük oranda kişilerin hayatına girmiştir. 2020'de COVID-19 pandemisi nedeniyle evde kalma zorunluluđu geldikçe, dijital oyunlara olan ilgi de önemli ölçüde artmıştır. *Animal Crossing: New Horizons* (2020) gibi oyunlar, sosyal izolasyon yaşanmasına rağmen insanların sanal dünyalarda bir araya gelerek etkileşimde bulunmalarına imkân vermiştir. Oyunlar, topluluk oluşturma ve sosyal etkileşim sağlama açısından toplumsal hayat içinde kendine değerli bir yer edinmiştir. Bu dönemin bir başka büyük teknolojik ilerlemesi, bulut tabanlı oyun servislerinin ortaya çıkmasıdır. Google Stadia (2019) ve Microsoft'un xCloud platformu (2020) gibi bulut oyun servisleri, oyunları doğrudan internet üzerinden ulaşılabilir duruma getirerek, fiziksel konsollara olan ilgiyi azaltmıştır. Bu platformlar, oyunculara bilgisayar ya da oyun konsoluna ihtiyaç duymadan, sadece internet bağlantısı kullanarak oyun oynamalarını sağlamıştır. Bu gelişme, oyunların daha çok insana ulaşmasını kolaylaştırırken, oyun dünyasında erişilebilirlik konusunda devrim yaratmıştır. Aynı zamanda, sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) teknolojileri 2020'li yıllarda hızlı bir gelişim evresi yakalamıştır. *Half-Life: Alyx* (2020), sanal gerçeklik için tasarlanan en başarılı oyunlardan olmuştur. VR teknolojisinin dijital oyunlar ile nasıl entegre edilebileceğine dair önemli bir örnek olmuştur. *Half-Life: Alyx*, VR başlıkları aracılığı ile oyuncularına daha derin, etkileşimli ve sürükleyici bir deneyim yaşatmıştır. Bu oyun, VR oyunlarının potansiyel değerini gösteren bir başlangıç olmuş ve sanal gerçeklik oyunları için yeni bir standart ortaya çıkarmıştır (Altunay, 2023)

2020'lerin başında, "battle royale" gibi oyun türleri büyük bir ivmelenme yakalamıştır. *Fortnite* (2017) ve *Apex Legends* (2019) gibi oyunlar, ücretsiz oynama modeliyle birçok oyuncuyu kendine çekmiş ve mikro ödemeler aracılığıyla büyük kazançlar sağlamıştır. Bu oyunlar, sadece sunduđu yeni teknolojik avantajlar ile değil, aynı zamanda oyunculara sundukları sosyal etkileşim ve kültürel gelişim fırsatlarını da ortaya koymuştur. Battle royale oyunları, hızla popülerleşmiş ve oyuncularına sürekli deđişen, dinamik bir oyun alanı ortaya koyarak strateji ve hız gerektiren deneyimler yaşatmıştır. E-spor, 2020'li yıllarda oyun endüstrisinde değerli bir alan oluşturmuştur. Çevrimiçi turnuvalar düzenlenmeye başlanmış, bunun sonucunda oyunculuk profesyonelleşerek yeni bir uğraş dalı ortaya çıkmıştır. Oyunun profesyonel alana taşınması dijital oyunların toplumsal etkileşim ve eğlence alanındaki gücünü geliştirmiştir. *League of Legends* (2009) gibi oyunlar, büyük e-spor organizasyonları ile milyonlarca dolarlık ödüller sunmakta ve küresel çapta büyük bir takipçi grubu toplamaktadır. Ayrıca, Twitch gibi yayın platformlarının büyümesiyle birlikte, oyunlar sadece bir eğlence aracı olmaktan çıkmış, aynı zamanda birer kültürel etkinlik ve gelir kaynađı haline gelmiştir. E-spor organizasyonları, oyunların sosyal ve profesyonel bir boyut kazanmasını sağlamış ve geniş izleyici kitleleri oluşturmuştur. Oyunların çoklu platformlar arasındaki entegrasyonu da 2020'li yıllarda hız kazanmıştır. Bu dönemde, PlayStation, Xbox ve PC arasındaki sınırlar giderek daha da silinmiş ve oyuncular farklı platformlarda birbirleriyle oynama imkânı bulmuştur. Örneğin, *Cross-*

Platform Play özelliđi, oyuncuların farklı cihazlar üzerinden aynı oyunu oynamasına olanak tanımaktadır. Bu, oyun deneyimini daha erişilebilir hale getirirken, oyuncular arasındaki engelleri de ortadan kaldırmıştır. Ayrıca, oyunların mobil cihazlar üzerinden de oynanabilir hale gelmesi, dijital oyunları daha da yaygınlaştırmış ve global oyun pazarını büyötmüştür. 2020'li yıllar, dijital oyunlar için büyük bir dönüşüm ve gelişim süreci olmuştur. Teknolojik yenilikler, sosyal etkileşim platformlarının yaygınlaşması, yeni oyun modelleri ve dijital oyunların kültürel etkisi, bu dönemde oyun dünyasının evrimini şekillendirmiştir. Dijital oyunlar, sadece eğlence bir araç olmanın ötesine geçmiş, sosyal, kültürel ve ekonomik bir fenomen haline gelmiştir. Gelecekte de dijital oyunlar, hızla gelişen teknolojilerle daha da evrimleşmeye devam edecektir (Bülbül, 2022).

1.6.5. E-spor ve tarihsel süreci

E-spor, tek oyunculu hikâye amaçlı üretilen video oyunlarının internete açılmasıyla büyük izleyici kitlesi oluşturan yeni bir etkinlik haline gelmiştir. Bu oyun alanının geçmişı, 1990'ların sonlarına kadar uzanır ve hızlı bir şekilde yaygınlaşarak, bugün bilinen küresel çapta bir eğlence endüstrisine dönüşmüştür. E-sporun temelleri, 1997'de Red Annihilation turnuvası ile atılmıştır. Bu turnuva, Quake oyunu üzerinden yapılmış ve bir oyun için düzenlenen ilk büyük ölçekli profesyonel yarışma özelliğindedir. O dönemde, oyunlar hala büyük, kendine özgü bir kitleye hitap ederken, bu tür turnuvalarla birlikte rekabetçi oyunları oynayan kitlenin büyümesine ortam sağlamıştır. 1990'ların sonunda, StarCraft (1998) gibi oyunların ünlenmesiyle birlikte, profesyonel turnuvaların organize edilmesi ve yayınının yapılabilmesi yaygınlık kazanmıştır. StarCraft, Güney Kore'de büyük bir e-spor oyununa dönüşerek, 2000'li yıllarda Güney Kore kültürünün ayrılmaz bir parçası haline dönüşmüştür. 2000'lerin başında, Güney Kore, e-sporun merkezi olarak anılmaya başlanmış, büyük spor salonları kurularak ve televizyon yayınları hazırlanarak oyun turnuvaları yaygınlık kazanmıştır. Bu dönemde, Ongamenet gibi televizyon kanalları, StarCraft turnuvalarını yayınlamış ve oyuncuları ulusal kahramanlar gibi göstermiştir. Dünya çapında, 2000'lerin ortalarından itibaren e-spor faaliyetleri hızla gelişmeye başlamıştır. 2003'te kurulan World Cyber Games (WCG) ve 2008'de düzenlenmeye başlanan Intel Extreme Masters gibi uluslararası yarışmalar, profesyonel oyunculara büyük ödüller vererek e-sporun profesyonelleşmesine katkıda bulunmuştur. Bu tür organizasyonlar, internetin yaygınlaşmasıyla global bir izleyici topluluđu tarafından izlenmeye başlanmıştır. 2010'lu yıllarda ise, League of Legends, Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive gibi oyunlar, büyük e-spor organizasyonlarının düzenlenmesine öncü konumda olmuş büyük yapımlardır. Özellikle League of Legends'ın 2013 yılında yapılan Dünya Şampiyonası, 32 milyon izleyiciye ulaşarak e-sporun kitlesel boyutlarda nasıl popüler haline geldiđini göstermiştir (Ayaş, 2020).

Teknolojik deđişimler, daha geniş insan gruplarının e-spora erişiminde büyük rol oynamıştır. İnternetin hızlanması ve video izleme platformlarının yaygınlaşması ile birlikte, Twitch ve

YouTube Gaming gibi platformlar e-sporun izleyicisini global çapta artırmıştır. Bu platformlar, oyuncuların oyunlarını canlı yayın açarak sunabilmelerini ve dünya genelinde farklı kültürden takipçiyile etkileşime girebilmelerini sağlamıştır. E-spor, bu platformlar aracılığı ile basit bir eğlence türünden fazlasına dönüşmüş, dünya çapında profesyonel kariyer yapılabilen ve büyük ödüller kazanılabilen bir alan doğmuştur. Türkiye’de ise e-sporun ortaya çıkışı, dünyaya yayılımı ile birlikte 2000’lerin ortalarına doğru ortaya çıkmıştır. 2000’lerin başında, Türk oyuncuları öncelikle Counter-Strike ve Warcraft III gibi oyunlarda turnuvalara katılım göstermişlerdir. 2010’ların başında ise, Türkiye’deki e-spor etkinlikleri ve kulüpleri hızla ortaya çıkmış, profesyonel e-spor takımları oluşturulmuştur. Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED) 2018 yılında kurulmuştur ve Türk e-sporunun resmi olarak kabul görmesinde değerli bir ilerleme olmuştur. Kurulan bu federasyon, Türk oyuncularına uluslararası organizasyonlarda resmiyet kazandırarak, e-sporun büyümesinde etkili olmuştur (Ayar, 2018, s. 99). 2010’ların sonlarında ise, Türkiye’deki e-spor takımları global çapta bilinirlik kazanmıştır. Fenerbahçe Esports, Beşiktaş Esports ve Galatasaray Esports gibi büyük ünlü Türk kulüpleri, dijital oyun dünyasında profesyonel takımlar toplayarak e-spor dünyasına giriş yapmıştır. Bu kulüplerin e-spor takımları, League of Legends ve PUBG gibi popüler oyunlara katılarak Türk e-sporunun global arenada bilinmesine olanak sağlamıştır. Bunların yanında, Türkiye’de düzenlenen Vardar League gibi yerel turnuvalar, e-sporun daha fazla oyuncuya ulaşmasını sağlamıştır (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018).

2020’li yıllarda, pandemi dönemi evlerde kalınan sürenin artmasının da etkisi ile Türkiye’de e-spora olan ilginin büyüdüğü görülmektedir. Evde geçirilen süreçte, çevrimiçi oyunlar ve e-spor turnuvaları, daha büyük izleyicilere ulaşabilmiştir. Bu dönemde, Türk e-spor kulüpleri, dünya genelinde önemli turnuvalarda yarışmış ve önemli başarılarla ulaşmıştır. Özellikle, SuperMassive Esports takımı, kurulduktan dört sene sonra 2020 yılında Dünya Şampiyonası’nda önemli bir başarı yakalayarak Türk e-sporunu uluslararası alanda bilinirliğini arttırmıştır. E-sporun tarihsel yükselişi, teknolojinin ve internetin gelişimiyle beraber olarak devam etmiştir. 1990’lı yıllardan itibaren gelişen bu sektör, günümüze gelindiğinde profesyonel takımlar, büyük ödüller ve milyonlarca seyircisiyle yeni bir eğlence endüstrisine dönüşmüştür. Türkiye, e-sporun dünya çapındaki gelişiminde değerli bir rol almış, yerel organizasyonlar ve kulüplerle sektördeki yerini geliştirmiştir. E-spor, hem kültürel bir fenomen olarak hem de küresel ekonominin değerli bir parçası olarak hızla gelişimini sürdürmektedir (Bülbül, 2020).

1.6.6. E-Sporun çıkışıyla oluşan kültürel farklılıklar

E-sporun gelişmesi, kültürel bağlamda büyük değişimlere yol açmıştır. Dijital oyunların profesyonel seviyede üretilmeye başlamıştır. Farklı kültürlerde bu tip oyunlar hakkındaki düşünceler ve oyun alışkanlıklarında önemli farklılıklar gözlemlenebilir. Kültürel farklılıklar, sadece oyun tipleri ile sınırlı kalmamış, bir yandan düzenlenen turnuva etkinliklerinde ve

oyuncu profillerinde de görülmektedir. Öncelikle, e-sporun yarattığı kültürel değişiklikleri, oyunların oynanış biçimlerine ve toplumlar için nasıl anlamlandırıldığında belirginleşmektedir. Bu duruma örnek olarak, Güney Kore'de e-spor, gençler için sosyal etkileşimden daha fazlası, bir yaşam tarzına dönüşecek kadar derinleşmiş bir kavramdır. StarCraft gibi çevrimiçi oyunlar adına düzenlenen profesyonel turnuvaları, yalnızca oyuncular nezdinde değil, büyük bir takipçi kitlesi için de değerli sosyal bir deneyim sağlamaktadır. Güney Kore'de turnuvalar, televizyon da yayınlanmakta ve oyuncular bu yolla ünlü statüsüne çıkmaktadır. Bir yandan da, Batı kültürü için e-spor, daha çok bireysel başarıyla bağdaştırılmaktadır ve çoğunlukla çevrimiçi platformlardan takip edilmektedir. İzleyici kitlesi, turnuvaları takip ettiği platformlar Twitch veya YouTube Gaming den izlenmektedir (Hepgüner ve Yücel, 2021).

E-sporun kültür üzerine etkisinin bir diğer yanı oyunların toplumsal cinsiyetle alakalı olarak ortaya çıkmaktadır. Batı dünyası için, öncelikle ABD ve Avrupa'da, e-spor büyük oranda erkekler tarafından ilgi odağı olan bir etkinlik olarak düşünülmektedir. Fakat, son yıllarda kadın oyuncuların sayısında görülen artış ve sadece kadınlara özel turnuvaların organize edilmesiyle e-spor alanında toplumsal cinsiyet algısında değişim yaşanmaya başlamıştır. Bir yandan, Asya'da kadın oyuncuların daha çok görüldüğü ve kadın oyuncuların özellikle de sosyal medya platformlarında destek verildiği görülmektedir. Örneğin, Çin'deki kadın e-spor takımları, küresel çapta ilgi almakta ve toplumsal kabul görmektedir. Kültürel farklılıklar, bir yandan e-sporun ekonomik durumu ile ilgili olarak da bağlantılıdır. E-spor, gelişmiş ülkelerde önem verilen bir endüstri alanı olurken, gelişmekte olan ülkelerde için ufak seviyede bir sektör olarak kalmıştır. Güney Kore ve Çin gibi büyük ülkeler, e-sporun ilerlemesinden ekonomik açıdan önemli ölçüde yararlanmışlardır. Latin Amerika ve Afrika gibi gelişmemiş bölgelerde ise e-sporun ilerlemesi yavaş kalmıştır. Bu ülkelerde, e-spor etkinliklerinin düzenlenmesi az olduğundan, belirli ekonomik kazanımlar oyun içi satış ve sponsorluk gelirleri gibi kazançlar çoğunlukla daha düşük oranlarda olmaktadır. Bu sebeple de, dijital oyunlar ve e-spor global çaptaki ekonomik yetersizlikleri göstermede araç olmuşlardır. Önemli olan başka bir kültürel farklılaşma ise, e-sporun eğitim sistemleri ve sosyal değerler ile olan etkileşimidir. E-sporun, yalnızca eğlence aracı olmaktan çıkıp, eğitim ve öğretim alanında kullanılabilen bir sürece evrildiği görülmektedir. Gelişmiş ülkelerde gerçekleştirilen e-spor kulüpleri ve okullarda kendi bünyelerinde yapılan oyun turnuvaları, öğrencilerin işbirliği, strateji geliştirme ve takım çalışması gibi değerli yetenekler geliştirmelerinde büyük etkisi vardır. Bazı üniversiteler ise, e-spor adına burslar vererek bu alanda profesyonel olan öğrencilerin eğitimlerini bitirmelerini desteklemektedir. Türkiye'de de, üniversiteler arasında gerçekleştirilen e-spor turnuvaları sıklaşmış ve genç öğrenciler için yeni kariyer fırsatları sağlamıştır (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018).

E-sporun aracı olduğu bir başka kültürel farklılaşma, dijital toplulukların ortaya çıkması ile alakalıdır. Bu topluluklar, e-sporun sınırlarının oyun alanı olmadığı, bir yandan oyuncular ve izleyiciler arasında iletişimi geliştiren dinamik bir yapısı olduğu görülmektedir. E-sporun

ilerlemesi ile birlikte, sosyal medya platformları aracılı ile yapılan etkileşimler, oyuncuların kendi markalarını var etmeleri ve izleyici kitlesiyle aracısız doğrudan doğruya iletişime geçmelerini mümkün kılmıştır. Bu durum, hem oyuncuların kariyerlerini biçimlendirmiş hem de e-sporun takipçileri ile arasındaki etkileşimi arttırmıştır. Twitch ve YouTube gibi platformlar, bu noktada oyun yayını yapmakla kalmayıp, topluluklar arasında yeni etkileşim alanları yaratmıştır. E-sporun sosyal etkileri, bir yandan gençlerin oyunlara ve teknolojiye bakış açılarını şekillendirmektedir. E-sporun profesyonel bir hale gelmesi ile geleneksel sporların yapılarındaki normlar ve beklentilerle benzerlikler oluşmaya başlamıştır. Örneğin, bir oyuncunun profesyonel kariyere ulaşabilmesi yalnızca teknik oyun bilgisinin çokluğu ile değil, bunun yanında fiziksel ve zihinsel dayanıklılığın da bu işin önemli ve vazgeçilmez bir parçası olduğu benimsenmeye başlanmıştır. (Hepgüner ve Yücel, 2021).

1.7. Dijitalleşen Yeni Oyun Teknolojileri

Günümüze geldiğinde dijital teknolojinin ortaya çıkışı ile oyun kavramı hızla değişmektedir. Artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR), yapay zekâ (AI) ve bulut tabanlı oyun alanları, kullanıcıya daha sürükleyici ve teknoloji ile iç içe bir deneyim yaşatmaktadır. Oyun motorlarının ilerlemesi ile birlikte grafik kalitesi ve fizik tabanlı simülasyonların gerçekle arasındaki bağ hiç olmadığı kadar artmıştır. Bu teknolojik atılımlar, yalnızca eğlenceyi değil, bir yandan teknoloji araçları ile etkileşimi daha fazla ön plana getiren bir oyun alanı yaratmıştır (Satur, 2022).

1.7.1. Teknolojik dönüşüm ve dijital oyuncaklar (21. Yüzyıl)

Bu yüzyılda dijital teknolojilerin hızla hayatımıza dâhil olup, oyuncak endüstrisinin köklü bir değişim içine girdiği bir dönemdir. Artık oyuncaklar, sadece eğlence amaçlı nesnelere olmaktan çıkmış, aynı zamanda eğitim, kişisel gelişim için önemli araçlara dönüşmüştür. Özellikle artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR), yapay zekâ (AI) ve robot teknolojilerinin oyuncaklara entegrasyonunun sağlanması, çocukların oyun deneyimlerine daha interaktif, daha kapsamlı biçimde yansımış ve çoğu olguyu kapsayıcı bir duruma gelişmiştir. Bu dönemin oyuncakları, teknolojik imkânlar aracılığıyla daha önce hayal bile edilemeyecek bir boyut kazanmış, çocuklar için yeni öğrenme alanları ortaya çıkarmıştır (Metel, 2023).

1.7.2. Artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) teknolojisi

Artırılmış gerçeklik (AR), dijital bilgilerin gerçek dünyaya uyumlanmasıyla çok çeşitli bir deneyim sunar ve bu teknoloji oyuncaklar için ilginç ve önemli fırsatlar doğurmuştur. AR, çocukların fiziksel dünyada oynarken dijital öğeleri gözlemlemelerini sağlar. Örneğin, "Pokémon GO" adlı mobil uygulama, çocukların dışarıda aktif bir şekilde oyuna katılırken,

telefonları aracılığıyla sanal Pokémon karakterlerini görebilmeleri mümkün kılabilir. Bu, AR'nin fiziksel dünyayı dijital bilgiyle birleştirerek nasıl yeni bir oyun deneyimi sunduğunu gösteren mükemmel bir örnektir (Beck, 2017). Eğitim odaklı AR oyuncakları da oldukça tercih edilen seçeneklerdendir. "Osmo" adlı oyuncak, çocukların fiziksel bloklar ve nesnelere tablet ekranını kullanarak sayılar, harfler ve diğer eğitimsel içeriklere erişip, gelişimlerini sağlar. Bu etkileşim odaklı deneyim, çocuklara öğrenmeyi eğlenceli hale getirirken bir yandan da temel bilişsel becerilerini ilerletebilmelerini sağlar. Sanal gerçeklik (VR) ise, çocuklara çok çeşitli etkileşimler sunarak dijital dünyada var olabilmelerine olanak verir. Bu teknoloji, çocukların tamamen kurgusal ve sanal bir dünyada etkileşime girerek farklı deneyimler edinmelerini sağlamaktadır. "Google Cardboard" gibi ucuz VR gözlükleri, çocukların sanal dünyaya girebilmelerine ve bu dünyalarda oyunlar oynamalarına yardımcı olur. VR, çocukların çevrelerini detaylı biçimde deneyimlemelerini ve yeni beceriler kazanmalarına olanak sağlarken, öğrenme deneyimlerini de derinleştirir. VR oyunları, genellikle çocukların tarih, coğrafya, bilim gibi konularda farklı metotlar kullanarak bilgi edinmelerine yarayan interaktif platformlar da sunar (Altınpulluk ve Kesim, 2015).

1.7.3. Yapay zekâ (AI) destekli oyuncaklar

Yapay zekâ (AI) teknolojisinin oyuncak endüstrisinde oluşturduğu yankı son yıllarda oldukça derinleşmiştir. AI destekli oyuncaklar, çocuklarla yapılan etkileşimlere daha akıllıca tepki verebilir, onların gelişen becerilerini algılamaya ve öğrenmeye çalışır ve bu dönemde kişisel öğrenme deneyimlerini optimize eder. Örneğin, "Cozmo" adlı robot oyuncak, çocuklar ile etkileşimlerinde cevap verebilen, kendine özgü kişiliği olan bir robot olarak AI kullanır. Cozmo, çocukların oyun sırasında bir yandan eğlenmelerini sağlarken, bir taraftan da onların zekâ gelişimlerini artırmalarına yardımcı olur. Cozmo, çocuklara kodlama, programlama ve robotik gibi temel teknolojik becerilerle ilgili eğitmek için değerli bir ortam yaratır (Ergen, 2022)

Bir başka örnek, "Jibo" adlı sosyal robot türünde bir oyuncaktır. Jibo, çocuklarla konuşabilen ve onların sorularına anlamlı yanıtlar verebilen bir AI teknolojisi kullanır. Çocuklar, Jibo ile sohbet ederken çeşitli etkileşimler oluşturur ve bu etkileşimler onların dil becerilerine katkı sağlar. Ayrıca, Jibo'nun duygusal zekâsı, çocukların sosyal etkileşim yeteneklerini de artırmalarını destekler. Bu tür oyuncaklar çocukların duygusal ve sosyal gelişimlerini geliştiren araçlar haline gelmiştir. AI destekli oyuncaklar, çocukların öğrenme süreçlerini özgün biçimde bireyselleştirerek daha etkili bir şekilde eğitilmelerine olanak verir (Samur, 2022).

1.7.4. Robotik oyuncaklar ve STEM eğitimi

Robotik oyuncaklar, 21. yüzyılda çocuklara STEM (Bilim, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik) alanlarında gelişim kazandırmaya çalışan en önemli araçlardan birine dönüşmüştür. Bu oyuncaklar, çocukların günümüzün önemli ihtiyaçlarına dönüşmüş becerilerinden olan mühendislik, programlama ve matematik gibi konularda erken dönemde bilgi sahibi olmalarını sağlar. "LEGO Mindstorms" seti, çocukların yaşlarına uygun modelde robotlar tasarlamalarını ve bu robotları programlamalarını mümkün kılan bir oyuncak setidir. LEGO, robotik teknolojileri çocuklarla tanıştıırken, aynı zamanda yaratıcılıklarını ve problem çözme becerilerini ilerletmelerini de destekler. Bu tür oyuncaklar, çocuklara STEM becerilerini öğretmeye ek olarak onları gelecekte edinebilecekleri yeni kariyer alanlarına yönelik hazırlamaktadır. Bir başka robotik oyuncak örneği, "Botley 2.0" adında bir robot kitidir. Botley, çocukların programlama mantığını temel düzeyde anlamalarını sağlayan ve çocuklara hayal güçlerini kullanarak kendine özgü robotlar tasarlama imkânı sunan bir araçtır. Botley, kodlama için dijital ortamlar kullanmadan, çocukların el ile programlama yapmalarını mümkün kılan bir alan oluşturur. Bu tür oyuncaklar, özellikle erken yaşlarda teknolojiyle iç içe olmalarını sağlayarak bu alana olan ilgiyi artırmak için önemli bir araçtır. Çocuklar, Botley aracılığıyla mühendislik ve programlama mantığını öğrenirken, vakitlerini eğlenceli şekilde geçirirler (Yıldırım, 2022).

1.7.5. Dijital eğitim uygulamaları ve interaktif oyuncaklar

Mobil cihazlar ve tabletler için de eğitim amaçlı programlar geliştirilmiştir. Ortaya çıkan bu programlar, dijital oyuncakların eğitimdeki rolünü büyük oranda artırmıştır. Bu uygulamalar, çocukların sadece oyun oynamalarını değil, aynı zamanda eğitim almalarını da sağlar. "ABCmouse" adlı eğitim uygulaması, çocukların okul öncesi eğitimlerini oyun uygulamaları aracılığıyla destekler. Uygulama interaktif olarak, çocuklara renkleri, harfleri, sayıları ve temel matematik becerilerini geliştirirken, aynı zamanda eğlenceli bir eğitim ortamı sunar. Benzer şekilde, "Endless Alphabet" adlı uygulama, çocukların dil becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur ve eğlenceli bir şekilde harfleri tanıtarak çocuklara eğitim sağlar. Bu tür dijital oyuncaklar, çocukların öğrenme kabiliyetlerini geliştirmek ve onları çeşitli alanlarda daha derinlemesine bilgilendirme amacıyla oyunlaştırılmış bir yaklaşımdır. Örneğin, "Toca Boca" oyunları, çocukların dijital dünyada yaratıcılıklarını kullanabilecekleri oyunlar oynamalarını sağlar. Çocuklar, Toca Boca oyunları aracılığı ile kendi sanal dünyalarını oluşturabilir, dijital yemekler yapabilir veya farklı deneyimde etkileşime girebilirler. Bu oyunlar, çocukların hem eğlenmelerini sağlar hem de onlara yeni bilişsel yetiler kazanmaya iter (Boyalı ve Aktaş, 2023).

1.7.6. Çok oyunculu dijital oyunlar ve sosyal etkileşim

Çok oyunculu dijital oyunlar, çocukların çevrimiçi olarak birbirleriyle çeşitli şekilde iletişim kurmalarını sağlar ve bu da sosyal becerilerini geliştirebilmelerine yardım eder. "Minecraft", dünyadaki en popüler video oyunlarından biri olarak çocuklara sanal dünyada sınırsız çeşitlilikte yapılar ve alanlar tasarlama imkânı sunar. Minecraft, çocukların hayal güçlerini kullanarak yarattığı 3D yapılar ve mekânlar yeni nesil bir oyun alanıdır aslında. Bu oyun, aynı zamanda çocukların grup çalışması ve problem çözme becerilerini geliştirmelerine yardım eder çünkü oyuncular çoğunlukla birlikte çalışarak büyük projeler oluşturabilirler. (Yatmaz, Gökçe, Erdoğan ve Avaroğlu, 2021).

Minecraft eğitimsel yönü de güçlü olan bir oyundur; çocuklar, oyun sırasında matematiksel ve bilimsel kavramlarla karşılaşırken eğlenirler. Bir diğer çok oyunculu oyun olarak ünlenen "Fortnite", sadece eğlence değil, aynı zamanda çocukların belli stratejiler geliştirerek takım çalışmasıyla oynadıkları bir oyun platformudur. Fortnite, çevrimiçi olarak birçok oyuncunun bir araya gelerek rekabet ettikleri bir oyun türüdür. Çocuklar, bu oyunlarda takım halinde çalışarak grup içi işbirliği yapmayı, hedef belirlemeyi ve strateji kurma becerilerini geliştirir. Bu tür oyunlar, dijital dünyada da sosyal etkileşimin önemli bir etken olduğunu gösterir ve bu beceriyi geliştirmek için imkân sağlar (Bülbül, 2022).

2. BÖLÜM

KONU, AMAÇ, MATERYAL, METOT, SINIRLILIKLAR, TEZİN ÖNEMİ, EVREN VE ÖRNEKLEM

2.1. Tezin Konusu

Bu tez, geleneksel çocuk oyunlarının dijitalleşme süreci içerisinde çocukların aidiyet hissine olan etkilerini, kültür için geleneksel oyunun ne anlam ifade ettiğini ve dijitalleşme süreci ile sosyo kültürel yerinin değişimini incelemektedir. Geleneksel çocuk oyunlarının, uzun zaman boyunca kişilerin fiziksel, zihinsel ve sosyal ilerlemelerinde değerli bir rolü olmuştur. Ancak teknolojik atılımlar ve dijitalleşme, çocukların oyun oynama pratiklerini farklılaştırmış ve değişime uğratmıştır. Geleneksel oyunların sanal âleme geçişi ile birlikte, oyunların doğası ve çocuklar üzerindeki etkileri de büyük bir farklılaşma yaşamıştır. Bu değişim, hem olumlu hem de olumsuz alanlar barındırırken, bu tez özellikle dijitalleşmenin geleneksel oyun kültüründe yarattığı olumsuz etkileri irdelemeyi hedeflemiştir.

Geleneksel çocuk oyunları, fiziksel aktiviteyi pekiştiren, çocukları açık havada bulunmaya iten ve sosyal etkileşimi geliştiren bir niteliğe sahiptir. Ancak dijital oyunların yaygınlaşması, çocukların daha az harekette bulunmalarına ve zamanlarının önemli bir bölümünü ekran karşısında harcamalarına ortam hazırlamıştır. Geleneksel oyunların getirmiş olduğu fiziksel katkıların avantajları, dijitalleşme ile ortadan kaybolmuştur, bu durum çocuklarda obezite, duruş bozuklukları ve kas gelişimi gibi alanlarda problem yaratmıştır.

Dijitalleşme dönemi sadece fiziki gelişimi etkilememekte, bir yandan çocukların sosyal ilişki şekillerini de değişime uğratmıştır. Geleneksel oyunlar, çocukların birlikte etkileşim geliştirmesi, işbirliği yapma kabiliyetini ve sosyal yeteneklerini arttırmasına olanak sağlarken, dijital oyunlar genellikle kişisel veya sanal alandaki sınırlı iletişim dâhilinde gerçekleşmektedir. Bu süreç, çocukların karşılıklı etkileşim yeteneklerine zarar vermesine, empati kurma becerilerinin azalmasına ve sosyal ilişkilerde zorlanmalarına sebep olabilir. Tezde, bu değişimin sebepleri örnekler üzerinden değerlendirilerek incelenmiştir.

Geleneksel oyunların sahip olduğu dinamikler çocuklardaki yaratıcılık seviyesini desteklerken, dijital oyunlarla beraber bu durum farklılaşmaya başlamıştır. Geleneksel oyunlarda çocuklar kendi senaryolarını yaratabilirken, oyun kurallarını tasarlayıp revize edebilir ve hayal güçlerini geniş biçimde kullanırlar. Dijital oyunlarda da hayal gücü büyük oranda desteklenmektedir ancak geleneksel oyunların farkı sağladığı desteğin gerçekçilik düzeyi ve gerçek hayatta doğrudan karşılığı olmasıdır. Bir yandan da, anında sonuç alınan bir yapıya sahip dijital oyunlar, çocukların sabırlı olma ve uzun vadeli amaçlar geliştirebilme yeteneklerine zarar verebilir. Dijitalleşmenin hayal dünyasına fazla müdahalesi çocukları

kendi sosyal ve kültürel gerçeklerinden uzaklaştırabilmektedir. Bu durum da tez kapsamında antropolojinin konusu olarak değerlendirilmiştir.

2.2. Tezin Amacı

Yapılan çalışmanın amacı, geleneksel çocuk oyunlarının ilerleyen teknoloji ile birlikte dijitalleşmenin etkisinin ortaya çıkardığı değişimi yorumlamak ve bu değişimin oyunların içeriği, oynanış şekli, çocuklar üzerindeki kültürel farklılaşmaya etkisini değerlendirmektir. Geleneksel oyunlar, çocukların fiziksel, zihinsel ve sosyal becerilerini ilerletmek için destekleyen değerli bir araç niteliğindedir. Ancak, teknolojinin her toplumda erişilebilir düzeyde ilerlemesiyle birlikte oyun alanları büyük oranda dijital ortama geçmiş ve oyun alışkanlıkları geleneksel getirilerini bırakarak yeni bir boyut kazanmıştır.

Bu bağlamda, çalışma geleneksel oyunların dijital dönüşüm sürecinde karşılaştırmalı bir yöntem ile inceleyerek, değişimlerin temel özelliklerini ve sonuçlarını göstermeyi amaçlamaktadır. Geleneksel ve dijital oyunların farklı özellikleri analiz edilerek, oyun deneyiminin hem kişisel anlamda hem de kültürel anlamda nasıl bir değişim yaşadığı antropolojik bakış açısı ile incelenecektir.

Ayrıca, gerçekleşen değişimlerin olumlu ve olumsuz yanları üzerinde durularak, çoğunlukla çocuklar üzerindeki kültürel farklılaşmanın sonuçlarının etkileri vurgulanacaktır. Geleneksel oyunların fiziksel katkıları ve sosyal gelişimi destekleyen içeriğine karşılık, dijital oyunların bireyselleşme ve hareketsizlik gibi problemler ortaya çıkaracağı ve hem aile ile hem de toplum ile kurulan sosyal-kültürel bağın zayıflayacağı düşünülmektedir. Bu noktada, farklı oyun çeşitleri ve dijital oyunların çocuk gelişimi, kültürel etkileri bilimsel veriler ile birlikte karşılaştırmalı analiz edilecektir.

Bunun yanı sıra, dijitalleşen oyunların çocuklar arasındaki sosyalizasyon sürecinin ne ölçüde değiştiğine değinilecektir. Geleneksel oyunlar, genellikle yüz yüze iletişimi ve grup içi etkileşimi teşvik ederken, dijital ortamda gerçekleşen oyunların bireyselleşme ve sanal iletişim temelinde etkileri daha farklı işlemektedir. Bu sebeple, oyun ortamında yaşanan bu büyük değişim ile birlikte çocukların sosyal alandaki yeteneklerinde oluşabilecek olası değişimler çalışılacaktır.

Son olarak, bu çalışma geleneksel çocuk oyunlarının korunması ve dijitalleşen dünyaya sağlıklı biçimde entegre edilmesi adına yeni bakış açıları ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Dijitalleşme ile birlikte yok olma tehlikesi içeren geleneksel oyunların, modern teknolojiyle uyumlu olarak nasıl devam ettirilebileceği ile ilgili çözüm önerileri sunulacaktır.

2.3. Materyal ve Metot

Çalışmada materyal, geleneksel oyunların tarihteki yeri, birey ve toplumlar üstündeki olumlu katkıları, dijitalleşmenin oyun kavramını kültürel anlamda nasıl dönüştürdüğü ile ilgili bir literatür taraması temeline dayanmaktadır. Çalışmanın temel materyali, aşağıdaki kaynak çeşitlerinden oluşmaktadır:

Akademik Makaleler ve Kitaplar: Geleneksel oyunların kültürel, eğitsel ve sosyal alanları üzerine yazılmış ulusal ve uluslararası akademik çalışmalar araştırılmıştır.

Dijital Oyun Araştırmaları: Dijitalleşmenin oyun kavramına ve alışkanlıklarına etkisini konu alan güncel bilimsel yayınlardan faydalanılmıştır.

Sosyolojik ve Antropolojik Çalışmalar: Geleneksel oyunların büyük rolü olan kültürel aktarım olgusunu incelemiş sosyolojik ve antropolojik çalışmalar kullanılmıştır.

Raporlar ve İstatistikler: Ulusal ve uluslararası kuruluşlar tarafından yayımlanan raporlar, istatistiksel veriler ve anket sonuçları incelenmiştir.

Metot: Bu araştırma, nitel araştırma yöntemleri içerisinde çalışılmıştır. Kullanılan yöntemler:

Literatür Taraması: Seçilen konu başlıkları içerisinde, akademik veri tabanları (Google Scholar, JSTOR, ProQuest vb.) kaynakça için literatür çerçevesince taranmıştır.

İçerik Analizi: Oyunların kişiler üstündeki ilerletici etkileri ve dijitalleşmenin kültürel kodlarda yarattığı zararlar başlıkları çerçevesinde gerçekleştirilen çalışmalarda ortak öğeler belirlenmiş ve sistematik ölçüde analiz yapılmıştır.

Karşılaştırmalı Analiz: Geleneksel oyunların içeriği ile dijital oyunların içeriği ve oluşum biçimi arasındaki farklar, sosyal etkileşim ve kültürel aktarım, aidiyet duygusu açısından karşılaştırmalı biçimde değerlendirilmiştir.

Araştırma dönemi süresinde elde edilen örnekler, betimsel analiz yöntemi ile değerlendirilerek, oyun kültüründeki değişimin kişi ve toplum üstünde yarattığı değişimleri ve sonuçlarını ortaya çıkarmıştır. Bu şekilde araştırmanın amacı doğrultusunda, geleneksel oyunların olumlu yanları ve dijitalleşmenin yarattığı olumsuz durumlar kültürel bağlamda incelenmiştir.

2.4. Sınırlılıklar

Bu araştırma, bir takım metodolojik ve kavramsal sınırlılıklar çerçevesinde ortaya konulmuştur. İçerdiği sınırlılıklar şu şekildedir:

Örneklem Kapsamı: Araştırma 5 online oyun, 5 offline oyun, 5 geleneksel çocuk oyunu ve 15 oyuncak örneği araştırma için kullanılmıştır. Bu sınırlı örneklem, oyun ve oyuncak çeşitliliğini

her yönü ile temsil etmeyebilir. Daha geniş kapsamda ve sayıda örnek ile hazırlanmış bir çalışma, farklı oyun türlerini ve kültürel çeşitlerini kapsayabilir.

Bölgesel ve Kültürel Kapsam: Araştırma Yunan, Mezopotamya, Türkiye ve Orta Amerika coğrafyalarından seçilmiş ve bu kültürel bağlamlarda değerlendirilmiştir. Oyunların ve oyuncakların çeşitli coğrafyalardaki kültürel katkıları, değişim mekanikleri ve sosyo-ekonomik etkiler daha geniş bir bakış açısıyla değerlendirilmiştir. Ancak farklı bölgelerdeki oyun algısı ve dijitalleşmenin her bölgede yarattığı değişimin yansımaları daha detaylı bir karşılaştırmalı analiz isteyebilir.

Tarihsel Kapsam: Geleneksel oyunların tarihsel oluşumu değerlendirilirken, spesifik bir zaman aralığı seçilmemiştir. Zamansal etkiden çok teknolojinin geliştiği dönem ve teknolojik ilerlemenin olgusal olarak doğrudan etkisi çerçevesinde değerlendirilmiştir. Ancak oyunların yüzyıllar içindeki farklılaşması, farklı dönemlere özgü toplumsal yapılar ve teknolojik ilerlemeler içerisinde daha derin çalışma gerektirebilir.

Kaynaklara Erişim: Çalışma, erişilebilen akademik makaleler, kitaplar ve dijital kaynaklar ile sınırlıdır. Bazı geleneksel oyunlar ile ilgili akademik kaynakların sınırlı varlığından, araştırma daha çok mevcut belgeler çerçevesinde ilerletilmiştir.

Metodolojik Sınırlılıklar: Çalışma nitel araştırma biçimi kullanılarak ortaya çıkarılmıştır ve veri toplama kısmı literatür taraması ile sınırlandırılmıştır.

Dijitalleşmenin Uzun Vadeli Etkileri: Dijital oyunların kişiler ve topluma olan etkileri uzun dönemde daha net bir biçimde gözlemlenecektir. Ancak bu çalışma var olan literatüre dayanarak yorum oluşturmaktadır ve uzun vadeli sosyo-kültürel değişimler ile ilgili kesin sonuçlar sunmamaktadır.

Oyuncakların ve Oyunların Etkileşimi: Oyuncakların ve oyunların kişilere olan etkisi çok çeşitli bir yapıdadır. Fakat bu çalışmada, oyun ve oyuncaklar tek bir hipotez çerçevesinde ele alarak ortak olumlu özellikleri ön plana çıkarmıştır.

2.5. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evreni, oyun kültürü ve dijitalleşmenin yarattığı etkilerin kişiler ve toplum üstündeki etkilerini inceleyen, oyuncaklarıyla ilgili bölgesel çalışmalar ve dijital oyun örneklerini içeren makaleler, oyun tarihi ile ilgili kaynaklar ve farklı oyun biçimlerini içeren akademik literatürü kapsamaktadır. Geleneksel oyunlar, dijital oyunlar ve oyuncaklar üzerine yapılan araştırmaların geniş kapsamı sebebiyle, çalışmada çeşitli bir örneklem oluşturularak analiz yapılmıştır.

Araştırmada kullanılmış örneklem aşağıdaki şekilde belirlenmiştir:

Online Oyunlar (5 adet): Dijitalleşmenin oyun kültüründe yarattığı değişimi analiz edebilmek adına, popüler, dünya çapında bilinen ve en çok aktif oyuncusu olan 5 farklı online oyun seçilmiştir. Seçim aşamasında, oyunların kültür ile etkileşimi, yaygınlığına dikkat edilmiştir.

Offline Oyunlar (5 adet): İnternet bağlantısı gerektirmeyen, bireysel ya da grup şeklinde oynanabilen 5 farklı offline oyun örnekleme dâhil edilmiştir. Bu oyunlar, online oyunlara göre farklı bir kültür alanı ve etkisi oluşturduğundan fiziksel etkileşim ve bilişsel gelişim konuları ile birlikte değerlendirilmiştir.

Geleneksel Çocuk Oyunları (5 adet): hemen hemen her kültürde ve coğrafyada görülen, çok fazla materyal içermeyen ve yaygın olarak oynanan ve nesiller boyunca aktarılmış 5 geleneksel çocuk oyunu örnekleme olarak seçilmiştir. Seçilen oyunların kültürel aktarım, sosyal etkileşim ve eğitsel yönleri göz önünde bulundurularak yorumlanmıştır.

Oyuncaklar (15 adet): dünya tarihi için önem arz eden kültürel öğeleri doğrudan yansıtan Çocuk gelişimi ve oyun kültürünün biçimlenmesinde büyük rol oynamış çeşitli kültürlerden 15 farklı oyuncak seçilmiştir. Oyuncakların fiziksel, bilişsel ve sosyal gelişime katkıları ve kültürel değerleri yorumlanmıştır.

Örneklem seçiminde, oyunların ve oyuncakların tarihsel, kültürel ve gelişimsel katkıları göz önünde tutulmuştur. Çalışma, oyun türlerinin kültüre ve bireye kattığı değeri anlamayı amaçladığından, örnekleme geniş bir çeşitlilik oluşturulmuştur. Ancak, seçilen örneklerin sınırlı olması ve spesifik bir bölge üstünde durmaması nedeniyle tüm dünyada oyun kültürünü kapsayıcı sonuçlara varmak yerine, belirlenen hipotez içerisinde bir değerlendirme ortaya konmuştur.

2.6. Tezin Önemi

Oyun konusunda yapay zekâ destekli oyunlar, dijital oyunların psikolojik etkileri, oyun bağımlılığı, dijital çağ, gibi çok çeşitli alanlarda çalışmalar yapılmış olsa da doğrudan antropoloji biliminin başlığı altında çok fazla çalışmaya rastlanmamaktadır. Oyunun psikolojik ve sosyolojik özelliklerine, etkilerine hem olumlu hem olumsuz değinmiş çalışmalar da vardır. Ancak oyunun kültürel bir öge olarak ele alınıp bu çerçevede kültürleri nasıl değiştirdiği ve dönüştürdüğü özelliği sosyal antropolojinin çalışma alanına girmektedir. Bu alanda saha çalışması olmasa da kavramsal olarak oyuna antropolojik bir perspektif kazandırmak açısından önem arz etmektedir. Bu çalışmanın temelinde geleneksel oyunların kültürel yönden özellikleri ve dijital oyunların kültürel özellikleri belli global oyunlar üzerinden karşılaştırılarak değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmenin sonucu geleneksel oyunun kültürel bir unsur olma özelliğini ve yeni tip oyunların kültürel dünyamızda ne noktada olduğunu anlamlandırabilmek açısından bir fikir vermektedir.

3. BÖLÜM

BULGULAR

3.1. Tarihi Oyuncak Örnekleri

İnsanlık tarihinde sembolik, hayali oyun önemli ve hayati bir yere sahiptir. Oyun kavramı bu değerini sadece soyut oyun türleri ile değil, figürler ve çeşitli nesnelerin oyuncak olarak kullanılması ile fiziki oyun alanını yaratan oyuncaklar da ortaya çıkarmıştır. Oyun kavramı içinde oyuncakların ayrı bir yeri vardır. En başta hem arkeolojik ve tarihsel açıdan hem de antropolojik olarak oyun kavramının ne olduğunu anlamamız için tarihi oyuncakları incelememiz gerekir. Geçmiş toplumların kültürel, sosyal, ekonomik ve medeniyet seviyelerini anlayabilmemizin önemli yollarından biri topluluklarının geleceği olan çocuklarına tasarladıkları oyuncaklardır. Bir oyuncak örneğine baktığımızda o toplumun kadına bakışını anlayabiliriz bir başka örnekte ekonomik yapısı hakkında bilgi edinip hayvancılığın kültürlerindeki önemini ya da çocuklara bakış açılarını anlayabiliriz. Oyuncaklar bu özelliği ile medeniyetlerin kültürüne açılan bir kapı niteliği taşımaktadırlar (Niemann, 1991).

3.1.1. Kedi oyuncacı

Antik Mısır'a ait kedi oyuncacı ağız kısmı ipe çekilerek açılıp kapanacak biçimde tasarlanmıştır. Ağız kısmının oynar açıda yapılması nesnenin dini bir amaçla yapılmayıp çocuklar için oyuncak olarak tasarlandığını bize göstermektedir. Oyuncak yapımı için tema olarak kedi figürünün seçilmesi de ayrı bir önem taşımaktadır. Kediler Antik Mısır kültürü için metafizik anlamlar taşıyan bir çeşit dini figürdür. Mısır'da kedilerin ölen insanların ölümden sonraki hayatlarına geçerken yanlarında eşlik ederek geçiş aşamasını kolaylaştırdığına inanılırdı. Bu durum bize göstermektedir ki Mısırda o dönemin insanları dini inançlarını oyuncaklar yoluyla çocuklarına benimsetmek istemişlerdir (Hasdemir, 2019).



Şekil 1.1. Antik Mısır'dan bir kedi oyuncacı

Kaynak: (www.sabah.com.tr, 2025)

3.1.2. Kaplan oyuncacı

Bu tekerlekli köpek figüründeki oyuncak örneđi Meksika'daki Aztek ve Maya uygarlıklarından da önce var olan Olmek uygarlığına aittir. Olmek uygarlığı erken dönem Mezoamerika uygarlığıdır. Meksika ve Orta Amerika'da bulunmaktadır. Bulunan bu figürün tekerlekleri olması tam olarak bir oyuncak örneđi olduğunu işaret etmektedir. Mısır medeniyetinde kediler hakkında sahip olunan inanış Olmek uygarlığında köpeđe atfedilmiştir. Ölen kişileri ruhani yolculuğunda diđer tarafa geçerken eşlik etmektedir. Bulunan bu oyuncak yine oyuncacın kültürel ve dini inanışları aktarmadaki rolüne deđerli bir örnek oluşturmaktadır. Dini motifler içeren oyuncakları erken yaşlarda gören çocuklar buldukları topluluğun deđerlerine aidiyet bağlanmaktadır (Sorenson, 1981).



Şekil 1.2. Meksika Olmek Uygarlığına ait bir kaplan oyuncacı

Kaynak: (www.sabah.com.tr, 2025)

3.1.3. At oyuncacı

Antik Yunan dönemine ait bir oyuncaktır. Mezara gömülmüş olmasına baktığımızda bir çeşit yas tutma amacı ile ya da önemli statülere sahip kişilerin ailesine ait olduğu için yapılmış bir oyuncak olabilir. Antik Yunan için at, mitolojik anlatıda kendine yer edinmiş bir hayvandır. Aynı zamanda kültürel alanda, günlük hayatta yük taşınması ve savaşlarda kullanılması gibi özellikleri ile de büyük bir yeri ve önemi vardır. Tekerlekli yapıda olması tamamen çocuklar için oyuncak olarak tasarlandığını göstermektedir. Bu tarz sembolik oyuncaklar toplumun inançlarını ve deđerlerini, çocuklara benimsetmek için önemli araçlardır. Tam şekliyle dini bir figür olarak tasvir edilmemiş olsa da bu tarz oyuncaklar dönemin inançlarından önemli bir parça taşınması ile çocuklara bu inanışları daha kolay benimsetebilmektedir. Aynı zamanda toplumun günlük yaşamdaki süreçlerine de alışmaktadırlar (Shauser, 2016).



Şekil 1.3. Antik Yunan dönemi tekerlek üstünde at oyuncacı

Kaynak: (www.arkeofili.com, 2025)

3.1.4. Oyuncak araba

Türkiye de bulunan Mardin şehrinin Kızıltepe ilçesinde bulunan bu oyuncak araba tekerlekleri de olması dolayısı ile doğrudan doğruya oyuncak özelliği göstermektedir. Bulunan bu oyuncaca bakarak dönemin gelişmişlik seviyesini de anlayabiliriz. Günümüzdeki gibi bir araba teknolojisi olmasa da sığır gibi büyük baş hayvanların çektiği arabaların yapılmış olduğunu tahmin edebiliriz. Bu oyuncacı kullanan çocuklar ise tarım toplumunun günlük hayatta kullandığı ve hayati önemi olan bu tarz araç gereçler ile erken yaşta tanışarak toplumunun gerekliliklerini içselleştirmektedir. Toplumun ciddi uğraşlarını anlayabilmek için oyuncak yolu ile bir çeşit etkileşime girilmektedir. Oyuncakların buradaki sosyal kültürel değerlere katkısı çok önemlidir.



Şekil 1.4. Türkiye Mardin Kızıltepe İlçesinde bulunan oyuncak araba

Kaynak: (www.arkeofili.com, 2025)

3.1.5. At arabası oyuncacı

Pers İmparatorluğu'na ait olan at arabası oyuncacı dönemin medeniyet özelliklerini yansıtmaktadır. Pers İmparatorluğu geniş coğrafyaları kapsamış ve farklı kültürlerin içerisinde yer edindiği büyük bir medeniyetti. Her büyük imparatorlukta olduğu gibi bu ihtişamlı imparatorluk için de zanaat günlük yaşamın önemli bir parçasıydı. Persler, dönemleri boyunca çeşitli oyuncaklar üretmişlerdi. Özellikle de çocuklar için yapılan at arabası tarzında oyuncaklar, dönemin kültürel yapısını gösteren önemli örneklerdendir. At arabası için yapılan oyuncaklar çoğunlukla dönemin teknolojisine göre ahşap veya kilden üretilirdi. Bu tip oyuncaklar çocukları için eğlenceli vakit geçirebilecekleri bir araç olduğu gibi dönemin gerek ulaşım araçlarını gerek çeşitli savaş stratejilerini içermektedir. Detaylı işçiliklere sahip olan bu tarz oyuncaklar Pers ustalarının işçiliklerindeki ustalığa da önemli bir örnek olmaktadır. Arkeolojik çalışmalarda keşfedilen bu tip oyuncaklar, arkeologlar, tarihçiler için değerli bilgiler sunduğu kadar insanların kültürel özelliklerini araştıran antropologlar içinde bilgiler sunmaktadır. At arabası oyuncacı bulunduğu dönemin toplumsal yapısını, olağan yaşam şartlarını ve teknik gelişim düzeylerini anlamak adına bir köprü görevi görür. Bir diğer yandan, bu tip oyuncaklar Pers topluluğunun çocuklarına, aile yaşantılarına ne kadar değer verdiğini de göstermektedir (Çelik ve Çetintaş, 2022).



Şekil 1.5. Pers İmparatorluğuna ait at arabası oyuncacı

Kaynak: (www.arkeofili.com, 2025)

3.1.6. Kağnı oyuncağı

İndus uygarlığına ait Harappa şehrinde bulunan bu oyuncak öküzler tarafından çekilen bir çeşit kağnı modelidir. Bu oyuncak antik dönemin sosyal ve kültürel yaşayışı hakkında bilgiler vermektedir. Oyuncak, gündelik yaşamda hayvancılık ve tarımın hayati önem taşıdığı bir zamanda toplumun içinden bir parçadır. Oyuncakta işlenmiş olan öküz tasviri tarım için elzem olan bir hayvan rolünde iken insanların yaşamı içinde önemini ve kültürdeki yerini göstermektedir. Bu tarz kültür öğelerini yansıtan oyuncaklar yalnızca çocuk oyunu için tasarlanmamış bir yandan da toplumu oluşturacak gelecek nesillere tarım ve hayvancılığı anlatmak için bir araç olmuştur. Bu oyuncak, İndus Vadisi topluluğunun yaşayış biçimi ve kültürel yapısı ile ilgili olarak da bilgi sağlamaktadır. Oyuncakların yapımında kullanılan materyaller söz konusu dönemin el işi becerilerini, sanat algısını ve gelişmişlik düzeyini de yansıtmaktadır (Srividya, 2017).



Şekil 1.6. İndus Vadisi Uygarlığına ait Harappa Şehrinde bulunan kağnı oyuncağı

Kaynak: (www.ahaber.com.tr, 2025)

3.1.7. Ahşap at oyuncuğı

Friglere ait ahşaptan yapılmış bir at figürü olan bu oyuncak bir Tümülüs'te bulunmuştur. Kraliyet ailesine ait olduğu düşünülmektedir. Oyuncaklar her ne kadar çocukların boş vakitlerini doldurmak için üretildiği düşünülse de önemli bir statü göstergesi olabilmektedir. Tarımla uğraşan işçi sınıfının ve kraliyet ailesinin çocuklarının kullandığı oyuncaklara ulaşım gücündeki farklılıklar açısından bakıldığında da aynı özellikleri göstermesi beklenemez.

Bulunan bu oyuncak durumu açıklayan önemli örneklerden biri olmuştur. Oyuncağın işçiliği ve malzeme kalitesine bakıldığında halk arasında sıkça kullanılabilecek bir oyuncak olmadığı görülmektedir. Ancak kalitesi daha iyi olsa da simge açısından ayrı bir zenginlik göstermemektedir. Hangi statüden olursa olsun belli temalar ve semboller aynı kalmaktadır. Bu açıdan bakıldığında da at figürü oyuncak için önemli bir örnek teşkil etmektedir (Güven, 2024).



Şekil 1.7. Friglere ait ahşap hayvan figürlü oyuncak

Kaynak: (www.arkeofili.com, 2025)

3.1.8. Kirpi oyuncacı

Elam İmparatorluğu'nun başkenti Susa'daki Inshushinak tapınağında bulunan kirpi oyuncacı, bu topluluğun kültürel ve sosyal dinamiklerine dair değerli birtakım bilgiler vermektedir. Bu oyuncak, yalnızca bir çocuk oyuncacı değildir bir yandan da dini ritüeller içinde yer edinmiştir ve Elam toplumunun doğaya ve hayvanlara ilişkin görüşlerini içermektedir. Kirpi figürü, Elam mitolojisinde ve inanç yapılarında bazı sembolik değerlere sahip olduğu söylenebilir. Bu durum, oyuncakların çocukların toplumsallaşmasındaki katkısını ve dini sembollerle arasındaki bağı göstermektedir. Kirpi oyuncakları, dönemin el işi ustalarının becerilerini ortaya çıkaran objeler olarak da rol almaktadır. Oyuncağın Inshushinak tapınağında ele

geçmesi, bu tip nesnelerin gündelik yaşamın dışında dini inanışların alanında da değerli olduğunu ortaya koyar. Tapınaklar, antik topluluklar için ekonomik, kültürel ve dini etkileşimlerin en önemli konumu olmuştur, oyuncaklar da bu açıdan genç kuşaklara dini normları ve kültürel âdetleri öğretmek için yapılmıştır. Bu açıdan, kirpi oyuncacı, bir oyun ürünü olmasının yanında bir de toplumsal kimlik ve normlar için taşıyıcı rol üstlenmektedir. Önemli bir başka nokta da, bu tarz oyuncakların elimize ulaşması, Elam İmparatorluğu'nun çocuğa bakışı ve sosyal, kültürel hayatı ile ilgili önemli analiz yapma olanağı sağlamaktadır. Oyuncakların yapımında yararlanılan malzemeler ve üretim şekilleri, dönemin toplumlarının gelişmişlik düzeyi ve ticareti ile ilgili bilgiler göstermektedir. Kirpi oyuncacı gibi eserler, Elam kültürünün çocuklarının yaşantısına ve bu yaşantıdaki inanç sistemlerine bir kapı aralayarak, antik dönemlerin sosyal, kültürel yapısını anlamamıza olanak verir (Farrokh, 2019).



Şekil 1.8. Elam İmparatorluğunun başkenti Susa da İnshushinak tapınağında bulunan kirpi oyuncacı

Kaynak: (www.arkeofili.com, 2025)

3.1.9. Maymun tasvirli oyuncak

İndus Vadisi'nde bulunan bu oyuncak maymun tasvirinde ipe tırmandırılabilir biçimde tasarlanmıştır. Oyuncak maymun tasviri ve detaylı şekilde işlenmiş olması dönemin sanatsal zenginliğini göstermektedir. Maymun tasvirinin seçilmesi İndus Vadisi uygarlığının hayvanlara ve doğaya verdikleri önemi de göstermektedir. Bu tip bir oyuncacın çocuklar için eğlence ve eğitim amacı ile tasarlandığı düşünülebilir. Bir başka açıdan bakılırsa dini bir amaç da taşıyor

olabilir. Ancak hangi amaçla yapılmış olursa olsun gündelik hayat ve toplumsal değerler hakkında bilgi sağlayan nesnelere. Bu tip bir oyuncak bizlere tek başına bulunduğu kültürün doğası, iklimi ve yaşayış biçimi hakkında bilgi verir. Her habitat içinde gözükmeyen maymunlar sembolize edildiği kültürün değerlerini yansıtmaları açısından ayrıca bir niteliğe sahiptir. Bu noktada oyuncak olmasının ötesinde önemli bir kültür öğesine dönüşmüştür (Mark, 2020).



Şekil 1.9. İndus Vadisinde bulunan maymun tasvirli oyuncak

Kaynak: (www.ahaber.com.tr, 2025)

3.1.10. Oyuncak bebek

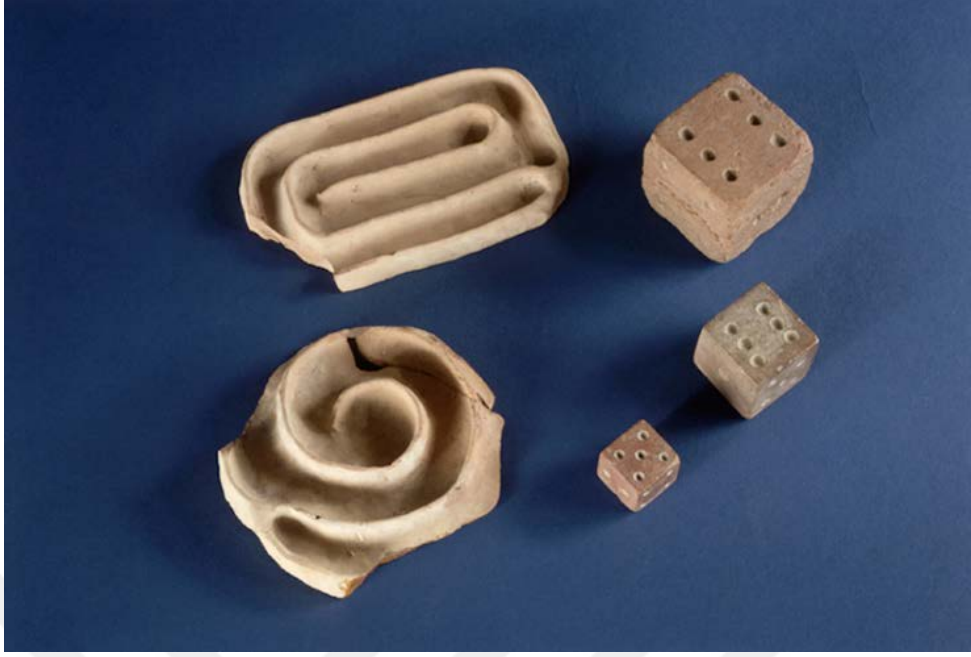
Antik Roma dönemine ait fildişinden yapılmış bu oyuncak bebek saç biçimi ve yüzü ile imparatoriçe Julia Domna'yı tasvir etmektedir. Tasvirde oyuncak üzerinde altın bileklikler, halhallar ve kolye takılı olduğu görülmektedir. Bu yönü ile de elit bir kişi tasviri yapıldığı belli olmaktadır. Oyuncakçı incelediğimizde o dönemin saç modası hakkında bilgi edinebiliriz diğer yandan vücut ölçülerinin de o dönemde istenilen ve güzel kabul edilen ölçülerde sembolize edildiği çıkarımını yapabiliriz. Bir imparatoriçenin tasvirinin oyuncakta kullanılması dönemin kadınının görünüşüne dair makul kabul edilen ne ise onun adına da bir örnek niteliği taşımaktadır. Örnek olması dolayısıyla da çocuklar için sembolik bir rol model özelliği taşımaktadır. Bu tarz çok yönlü özellikleri ile bu oyuncak çok katmanlı bir kültür ve norm aktarım aracı olmaktadır.



Şekil 1.10. Antik Roma dönemi İmparatoriçe Julia Domna'yı tasvir eden oyuncak bebek
Kaynak: (www.arkeofili.com, 2025)

3.1.11. Zar ve labirent tasvirli oyuncaklar

İndus Vadisi Uygarlığına ait olan zar ve oyuncak labirent tasvirleri. Bu zarların en önemli özelliklerinden birisi eski çağlarda da oyun kavramının sadece çocuklar için olmayıp yetişkinlerin dünyasında da yer edindiğini göstermesidir. Zar ile oynanan tasarlanmış kurallı oyunlar çocukluk dönemi için uygun değildir. Çocuklar için ailelerine ve çevrelerine aidiyet sağladığı gibi yetkin kişilerin toplulukları içinde sosyal bağları sürdürmesi ve çocukken edinmiş oldukları aidiyeti sürdürebilmeleri açısından vazgeçilmez bir rol oynamaktadır. Strateji ve şans tabanlı oyunlarda kullanılan zarlar oynayanlarının hem kültürel hem de toplumsal gelişmişlik düzeylerini de yansıtmaktadır. Bu tarz gelişmiş oyunlar oynayan İndus Vadisi'nin çok yönlü ve ileri bir toplumsal yaşamı olduğunu da gösterir.



Şekil 1.11. İndus Vadisi uygarlığına ait labirent ve zar oyuncaklar

Kaynak: (www.arkeofili.com, 2025)

3.1.12. Köpek ve koç tasvirli oyuncaklar

Türkiye'nin İzmir şehrinde Smyrna kazılarında ulaşılan köpek ve koç biçiminde yapılmış oyuncaklardır. Oyunağın çıkarıldığı bölgenin hayvancılık faaliyetleri hakkında bilgi veren bu buluntular bölgesel özelliklere bağlı olarak koçun hayvancılıkta kullanıldığını göstermektedir. Ayrıca oyuncak yapımında koçun sembolize edilmesi diğer hayvanlara göre ayrı bir yerinin olduğunu da düşündürmektedir. Köpek figürü ise henüz vahşi doğadan kendilerini tam olarak koruyamayan antik topluluklar için hayati öneme sahiptir. Hem kendilerini hem besledikleri hayvanları korumak için kullandıkları köpekleri de çocukları için oyuncak olarak sembolize etmişlerdir. Yine burada da görülmekte olan bir topluluğun gündelik hayatında çok önemli yeri olan canlıları oyuncak yapımında sembolize etmektedirler. Seçilen oyuncak sembollerine baktığımızda yaşamsal öğelerin oyuncak yolu ile aktarıldığını görmekteyiz (Ersoy, 2022).



Şekil 1.12. Türkiye'nin İzmir şehrinde Smyrna kazılarında bulunmuş köpek ve koç tasvirli oyuncaklar

Kaynak: (www.gazeteduvar.com.tr, 2025)

3.1.13. Yoyo oyuncuđı

Yunan vazosuna yoyo ile oynayan bir çocuđun iřlendiđi bu eser dönemin oyuncak algısına ışık tutmaktadır. İpin, yoyo adındaki oyuncuđın üstünde bulunan girintili alana dolanıp sonrasında fırlatılarak döndürülmesi yolu ile oynana ince motor becerilerini geliřtiren bir oyuncak türüdür. El göz koordinasyonunu ve odaklanma becerilerini de geliřtirir. Yoyo materyal olarak farklı malzemeler kullanılarak yapılabilir ve görsel çeřitlilik sađlar. Bu özelliđi de çocuklarda yaratıcılıđın geliřmesine katkıda bulunur. Aynı zamanda çeřitli tasarımlarda üretilebilmesi her kültürün kendine göre özgün bir ürün ortaya çıkarmasına olanak sađlayarak kültürel çeřitliliđin doğrudan bir göstergesi olmaktadır (Uzunel, 2015).

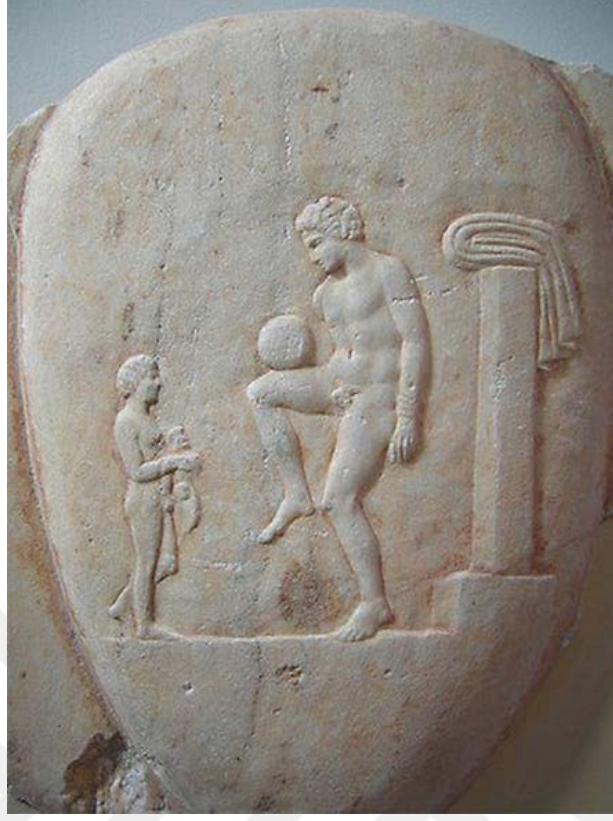


Şekil 1.13. Yunan vazosunda yoyo oynayan çocuk işlemesi

Kaynak: (www.arkeofili.com, 2025)

3.1.14. Top oyunu tasvirli mezar steli

Episkyros adına bir yunan top oyununun resmedildiği mezar steli örneğinde oyunun önemli bir örneğini görmekteyiz. Çocukların kaba motor becerilerini geliştirmede önemli bir rolü olan top oyununun resmedildiğini görüyoruz. Fiziksel becerileri geliştirmesinin yanında çocukların ailesindeki yetişkinleriyle arasında olumlu ve güçlü bağların oluşmasına katkıda bulunmaktadır. Oyun, bu örnekte toplumsal aidiyet sağlamadan önce aileyle aidiyet kurulmasını sağlamaktadır. Topluma bağlılık duyulması için de öncelikle aile bağlarının sağlıklı ve güçlü olması gerekmektedir. Bu noktada oyun ve oyuncaklar için çocukların aile bağlarına da katkıda bulunan bir işleve sahip olduğunun altını çizmemiz gerekir (Ersoy, 2022).



Şekil 1.14. Antik Yunan top oyunu Episkyros oynayan bir yetişkin ve çocuğun betimlendiği mezar steli

Kaynak: (www.arkeofili.com, 2025)

3.1.15. Çember oyunu tasvirli vazo

Antik Yunan vazolarında günlük yaşam aktivitelerinin betimlemeleri dönemin kültürü, sosyal yapısı ve eğlence anlayışını görebilmemiz açısından çok değerlidir. Bu örnekte betimlenen, çember ile oynayan bir genç motiftir. Çember kaba motor becerilerini destekleyen eğlence amaçlı bir oyun aletidir. Çeşitli kurallar belirlenerek toplu şekilde de oynanabilmektedir. Birlikte oynanan türlerinde rekabet içerdiği gibi kişilerin toplumsal bağlarını güçlendirmesini de sağlar. Bu tasvirin yapılması dönemin toplumunun sportif etkinliklere verdiği önemi göstermektedir. Bir diğer yandan da bu oyunun atletizmle olan bağı dönemin toplumu için bedensel eğitimin ve sporun gelişimsel etkisinin önemine de değinir. Bu tür eserler, Antik Yunan da oyun kültürünü ve bu kültürün toplum içindeki yerinin anlaşılması açısından çok önemlidir ve Antik Yunan'da oyunların günlük yaşamın her alanına nasıl nüfuz ettiğine işaret etmektedir (Ersoy, 2022).



Şekil 1.15. Antik Yunan döneminden Çember ile oynayan bir genç tasviri

Kaynak: (www.arkeofili.com, 2025)

3.2. Tarih İçinde Çocuk Oyunları Çeşitleri

İlk olarak bulunan heykelciklere bakıldığında dini amaçlarla yapıldığı sonucuna varılır. Ancak ne amaçla kullanıldığına ve yapıldığına dair net bir bulgu yoktur. Eski dönemlerde kilden yapılmış bebek benzeri formlarda heykelciklere rastlayabiliriz. Bu heykelciklere baktığımızda kadınsı özelliklerin ön plana çıktığını görürüz. Öne çıkan bu özellikler mistik görülen Kadınlardaki doğurganlığı simgeliyor olabilir (UNESCO, 2020).

3.2.1. Oyun ve oyuncakın farklı kültürler içinde anlamı

Paleolitik çağda kilden yapılmış bebek benzeri formlarda heykelciklere rastlayabiliriz. Bu heykelciklere baktığımızda kadınsı özelliklerin ön plana çıktığını görürüz. Öne çıkan bu özellikler mistik görülen Kadınlardaki doğurganlığı simgeliyor olabilir. Tarihteki ilk oyuncak bebekler İ.Ö. 2. Yüzyılda Mısır'da görülmeye başlamıştır. Yunanistan'da ise en eski kilden yapılmış oyuncak bebeği Heinrich Schliemann bulmuştur. Tarihten bildiğimiz üzere eskiden beri var olmuş ve hâlâ da devam eden heykel yapımı dini amaçla da yapılmaktadır. Hinduların bu heykelcikleri yenebilecek nesnelere yaptıkları bilinmektedir. Aynı zamanda yine İslam öncesi Arap halkının uzun yolculuklarda yemek için tanrı heykellerini yanlarına almaktaydılar.

Bu noktada hem yolculuk için besin kaynağı hem de dini amaçlı kullanımı olduğunu görüyoruz. Bu heykelciklerin bir diğer özellikleri de belli topluluklarda çocuklar için oyun amacıyla yapıldığıdır. Çocuklara heykel figürlerini oyuncak olarak vermelerinin altında yatan önemli sebeplerden biri çocuğu topluma adapte edip o toplumun norm ve beklentilerine uymasını sağlamaktır. Oyun oynama eylemi temelde fiziksel olarak büyük ve küçük kas motorlar becerilerinin gelişmesini sağlamakta olsa da topluluklar medeniyet olarak ilerledikçe oyunun işlevini genişletmişlerdir. Tarım toplulukları kuran atalarımız çocuklarına inek, at, köpek gibi hayvanların figürlerini oyuncak olarak vermişlerdir. Tabi ki sosyal canlılar olduğumuz için küçük yaşlardan itibaren çeşitli sosyal etkileşimler kurduğumuz hayvanlar çocukluk dönemi içinde önemli bir yer edinmiştir. Orta çağ Avrupa'sında burjuva sınıfı çocukların şövalyeler ile oynaması, fakir sınıfın bez bebeklerle oynaması belki bilinçli olarak yapılmasa da hangi sınıfa ait olduklarını ve ilerde neye dönüşebileceklerinin bir göstergesi olmuştur. Bir noktadan sonra oyuncaklar sosyal statülerin göstergesi olmaya başlamıştır. Sahip olunan statünün çocuklar tarafından bu oyuncaklar ile içselleştirilmesi sağlanmıştır. Bunu farklı tarihlerde birden çok ülke yapmıştır. Hitler Almanyasının'da oyuncaklar özellikle Hitler ile bütünleşmiş gamalı haçla tasvir edilerek üretilmiş ve bir propaganda aracına dönüşmüştür. Daha yakın çağlara geldiğimizde 1959 yılında çıkan Barbie bebekler, daha önceden kullanılan bez ve tahtadan bebeklerin yerini alarak yine bir kadın imgesi ortaya koymuştur (Niemann, 1991).

3.2.2. Taketori (Japonya)

Taketori, Japonya'da çocukların bambu çubuklarıyla yapılar inşa ederek oynadığı geleneksel bir Japon oyunudur. Bu oyun, yaratıcılık becerilerini, mekân farkındalığını geliştirir ve çocukların doğayla bağlantısını güçlendirir. Japon kültüründe önemli bir yer tutar. Oyuna tür olarak yapım inşa oyunu denebilir. Çocuklar bambu çubuklarını kullanarak çeşitli şekillerde yapılar inşa eder ve belli görevler ile yarışmalar kurgular. Ayrıca oynanış tarzı ile çocukların problem çözme ve takımla çalışabilme becerilerini geliştirir. Bu oyun Japonya'nın eski köylerinde fiziksel bir aktivite olarak temel bir eğlence kaynağı olmasının yanında, çocukların doğayla ve yaşadıkları çevre ile bağlarını güçlendiren bir özelliğe de sahiptir. Bambu gibi doğal malzemeler kullanıldığı için geleneksel el işçiliğiyle ilgili beceriler sağlar ve fikir verir. Oyun grup halinde oynandığından iş birliği becerilerini de geliştirir ve bulunduğu topluluğa aidiyet hissini artırır. Japon kültürünün korunmasında, taketori gibi oyunlar önemli bir yer tutar. Özellikle de büyük şehirlerde yaşayan çocuklar geleneksel kültürden kırsal bölgede yaşayan çocuklara göre biraz daha uzak olduklarından önemli bir kültürel bağ kurma olanağı sağlanır. Şehirleşmenin getirdiği kültürel değişim için de önleyici bir ilaç gibidir geleneksel oyunlar. Bu tip oyunlar Japon halkının geçmiş dönemdeki yaşayış tarzlarını ve toplumla aralarında kurdukları bağları simgeler. Günümüzde kültürel bağları yaşatmak toplumun sağlıklı devamlılığı için önemlidir. Bu oyunlar da sadece fiziksel ve bilişsel gelişimi desteklemekle kalmıyor bunun yanında çocuklara içinde yaşadıkları ve yaşayacakları toplumun kültürel

kimliklerini hatırlatıyor. Yamaguchi'nin araştırmasına göre, geleneksel oyunlar, yalnızca eğlenmek için değil geniş bir tarihi olan Japon halkının geçmiş kültürel değerlerini ve bu kültürel değerlerin çocuklara öğretilmesinin de sağlamaktadır (Yamaguchi, 2018).

3.2.3. Kendama (Japonya)

Japonya'nın geleneksel bir çocuk oyunu olan Kendama Japon kültürü ve değerleri için önemli bir yere sahiptir. Yapılan araştırmalar, Japonya'daki geleneksel oyunların kültürel kodları korumadaki öneminin ve değerine değinirken, kendamanın bu açıdan nasıl bir işlev gördüğünün de altını çizer. Kendama, bir topun ve bir çiviyle bağlı olan üç kadeh şeklinde ahşap bir oyuncaktan oluşur. Oyunun amacı, topu çiviye veya farklı kadehlere başarılı bir şekilde geçirmektir. Bu oyun, Japonya'da hem çocuklar hem de yetişkinler arasında yaygın olarak oynanır ve çeşitli fiziksel becerilerin geliştirilmesine katkı sağlar (Yamaguchi, 2018).

Kendama, sadece fiziksel bir oyun değildir bunun yanında farklı beceriler geliştirilmesine de katkı sağlar örneğin, çocuklara el-göz koordinasyonu, konsantrasyon ve sabır gibi yetişkinlik dönemlerinde de çok işlerine yarayacak beceriler kazandırır. Çalışma geleneksel oyunların Japon kültürünün korunmasına olan katkılarını vurgularken, kendamanın da kültürel kimliğin bir parçası olduğunu söyler. Bu oyun, Japonya'da önemli kültürel etkinliklerin bir parçası olarak yer kazanmıştır ve özellikle festivallerde, okul etkinliklerinde ve sokak oyunlarında sık sık sergilenir. Geleneksel olarak, kendama oyunu, Japonya'nın farklı bölgelerinde farklı kurallar ve teknikler içererek oynanabilir. Bazı bölgelerde çocuklar, topu kadehlere yerleştirmek için daha yaratıcı ve zorlu hareketler geliştirirken, diğer bölgelerde daha basit genel kurallar geçerlidir. Yamaguchi'ye göre, bu çeşitlilik, oyunların bölgesel ve kültürel bağlamda nasıl evrildiğini ve geleneksel değerlerin nasıl kuşaktan kuşağa aktarıldığını gösterir. Kendama, günümüzde Japonya'da sadece bir oyun değil, aynı zamanda bir rekabet aracıdır. Profesyonel kendama yarışmaları düzenlenmektedir ve bu oyun Japonya dışında da popüler olmuş bir oyundur. Bu da, geleneksel Japon oyunlarının kültürel bir araç olarak nasıl dünyaya yayıldığını gösterir. Kendama'nın Kültürel Rolü, Japon kültüründe daha geniş bir kültürel öneme sahip geleneksel bir oyundur. Çalışmada yazıldığı gibi, geleneksel Japon oyunları, kültürel mirasın korunmasında önemlidir ve kuşaktan kuşağa aktarılarak, Japon kimliğinin devam ettirilmesinde önemli bir etkisi vardır. Kendama, özellikle Japonya'da büyük festivallerde ve okul etkinliklerinde toplumsal bir etkinlik olarak karşımıza çıkar. Ayrıca, Japonya dışında da popülerleşerek global bir fenomene dönüşmüştür. Kendama, Japonya'nın ulusal kültürünü global çapta tanıtan bir araç olmuştur (Kyokai, 2004).

Kendama, günümüzde profesyonel seviyede yarışmaların düzenlendiği bir etkinliğe dönüşmüştür. Kendama şampiyonaları yapılmakta ve çeşitli sosyal medya platformlarında oyuncular kendilerini ve kültürlerini tanıtmaya fırsatı yakalamaktadır. Bu oyun, Japonya'nın dışındaki ülkelerde de hızla popülerleşmiştir ve geleneksel Japon oyunlarının dünyadaki

etkisini gösterir. Kendama'nın bu modern yansıması, hem genç nesiller için bir eğlence hem de bir kültürel öğretim aracı olarak değerini sürdürmektedir. Yeni nesiller de dünya ile bütünleşme fırsatını geleneksel oyunlarla bulduğundan kültürel bağları güçlenmektedir (Yamaguchi, 2018).

3.2.4. Ching chong cha (Çin)

"Ching Chong Cha" oyunu, çocukların sosyal etkileşimi geliştirmek üzerine oynadıkları geleneksel bir oyundur. Bu oyun, dünyanın bazı bölgelerinde farklı varyasyonlara sahiptir, özellikle İngilizce konuşulan ülkelerde yaygındır. Oyun özellikle, çocukların ellerini birbirine vurarak ve bazı ritmik şarkıları söylerken bir arada eğlenmeleri üzerine kuruludur. Bu oyunu çoğunlukla grup olarak oynanır. Oyuncular, genellikle bir çember oluşturur ve ellerini birbirine vururken "Ching Chong Cha" gibi anlamı olmayan kelime ve heceleri yüksek sesle tekrarlarlar. Bu kelimeler, oyunun ritmik yapısına uyarak, oyuncuların hafıza gibi bilişsel becerileri ile fiziksel el becerilerini geliştirir. Bu tür oyunlar, çocukların koordinasyon becerilerini artırırken aynı anda eğlenerek sosyal bir bağ kurmalarına da fırsat verir. Oyunun, hangi kültürde oynandığına dikkat edildiğinde farklı anlamları ve çeşitleri olabilir. Özellikle Asya kökenli çocuklar arasında, "Ching Chong Cha" oyununa yakın benzerlikte değişik el çırpma oyunları bulunur. Ancak, bu tür oyunların bazı bölgelerde ırkçı çağrışımlar yapabileceği düşünülmektedir. "Ching Chong" ifadesi, tarihsel süreçte bazı gruplar için Asya kökenli insanları tanımlamak için kullandığı bir ifade olmuştur. Bu noktada, eğlenceli bir çocuk oyununun bile kültürel hassasiyetleri düşünerek oynanması ve değerlendirilmesi gerekliliği ortaya çıkabilir. Bu tür oyunlarda kullanılan dil ve ifadelerin, oynayan kişilerin çevresindeki toplulukların değer yargılarına ve kültürel özelliklerine duyarlı olması önemlidir. Bu nedenle, günümüzde "Ching Chong Cha" gibi oyunlar, çocukların eğlenmesini sağlasa da, bazen dil ve kültürel bağlamında dikkat edilerek değerlendirilmelidir (BCCSA, 2020).

Ching chong cha gibi geleneksel oyunlar, çocukların hem fiziksel hem de sosyal beceriler geliştirmelerine katkı sağlar. Bu oyunlar, çocukların el becerilerini geliştirmelerine olanak tanırken grup içinde nasıl hareket edileceğinin öğrenilmesine de katkı sağlar. Oyuncular arasındaki senkronizasyon becerisi ve uyumluluk, grup içindeki bağı güçlendirir. Çocuklar, kuralları takip ederek birlikte çalışmayı öğrenir ve bu süreçte değerli arkadaşlık ilişkileri kurarlar. Ayrıca, bu tür oyunlar, dil becerilerinin gelişmesine de katkı sağlar. Oyunlarda söylenen şarkılar ve ritmik sözler, çocukların dil yeteneklerini geliştirip hafıza ve kelime bilgisi becerilerini de geliştirir. Özellikle grup oyunlarındaki şarkı ve ritimler, çocukların hafızalarını güçlendirmeleri için doğal bir araçtır. "Ching Chong Cha" gibi geleneksel çocuk oyunları çocukların sosyal, kültürel, fiziksel gelişimlerine katkıda bulunan önemli etkenlerdir. Ancak, bu tür oyunların kültürel açıdan dikkatlice ele alınması gerekmektedir. Sosyal uyumun önemi ve toplumsal hassasiyetler göz önünde bulundurularak, çocuklara oyunların anlamı ve kültürel

kapsamları açıklanmalı ve öğretilmelidir. Bu oyunlar, çocukların büyüme süreçlerinde önemli bir yer tutarken, kültürel anlayış ve empatiyi de geliştirir (Çelik ve Çetintaş, 2022).

3.2.5. Kho kho: geleneksel hint takım oyunu

Kho Kho, Hindistan'dan köken alan bir takım oyunudur ve dünyanın en eski geleneksel oyunlarından biri olarak kabul edilir. Bu oyunun kökeni antik dönemlere kadar dayanır. Fiziksel çevikliğin önemli olduğu, hız ve strateji içeren dinamik bir yapıya sahiptir. Oyun çoğunlukla açık alanda oynanır. İki takımından oluşur ve rakiplerin birbirlerini yakalamaya çalıştığı bir kovalamaca oyunu yapısına sahiptir. Hindistan'da çok popülerdir ve ülkenin kültürel mirasını yansıtan önemli bir değerdir. Kho Kho, iki takım şeklinde dokuzar oyuncu ile oynanan bir oyundur. Oyunda bir takım koşucu iken diğer takım kovalayan olarak ayrılır. Amaç, koşucuların belirlenmiş bir zaman süresince yakalanmadan kaçmasını sağlamaktır. Sahada, birbirine paralel olarak dizilmiş dokuz adet oyuncu sırasıyla yerde oturur ve oyunun kazananının belirlenmesinde bu düzen belirleyicidir. Oyunun kuralları içinde katı bir zaman sınırı vardır ve fiziksel hamlelerin belli bir strateji ile yapılabilmesi için bâzı hareketleri yapmak kısıtlıdır. Örneğin, kovalayıcı takım, sadece saat yönünde ya da saat yönünün tersine strateji kurarak hareket edebilir ve yön değiştirmek istediğinde sadece belirlenmiş noktaları kullanmak zorundadır. Oyunda, fiziksel ve zihinsel dayanıklılık oldukça önemlidir. Hızlı ve dinamik refleksler, kondisyon ve takım çalışması oyunun temel gereksinimlerindedir. Kho Kho'nun bu özellikleri oyunu, hem oyuncular hem de izleyiciler için oldukça heyecan yaratarak keyifli bir deneyim haline getirir. Ayrıca, oyunun kuralları çok karmaşık olmadığı için farklı yaş gruplarının ve farklı fiziksel seviyedeki kişilerin oynamasını mümkün kılar. Hindistan'daki okullarda ve topluluk etkinliklerinde yaygın olarak oynanan Kho Kho, fiziksel eğitim programlarının da içerisine dâhil edilmiştir (Verma, 2015).

Kho Kho heyecanlı bir oynayış ve seyir keyfi sunduğundan, sadece Hindistan ile sınırlı kalmamıştır. 20. yüzyıldan itibaren diğer Asya ülkelerinde ve dünyanın çeşitli ülkelerinde de oynanmaya başlanmıştır. 1951 yılında Hindistan Ulusal Oyunları'na dâhil edilmiştir. Uluslararası bir spor dalı olarak kabul görmeye başlayan Kho Kho ayrıca, Asya Oyunları gibi büyük organizasyonlarda da yer edinmiştir. Bu oyun, Hindistan'ın geleneksel spor mirası olarak görülmektedir. Sonuç olarak, Kho Kho sadece fiziksel bir oyun değil, aynı zamanda Hindistan'ın zengin kültürel mirasını oynayanlara yansıtan bir oyundur. Bu oyun, Hindistan'ın spor kültüründeki köklü geçmişini, gelenek ve göreneklerini yansıtmaktadır. Ayrıca, basit kuralları ve eğlenceli yapısı sayesinde, sadece Hindistan'da değil, dünya çapında genişleyerek bir nevi kültür yayma aracına dönüşmüş ve bir oyunun sadece oyun olmaktan daha öte anlamları olduğunu da bizlere göstermiştir (Verma, 2015).

3.2.6. Geleneksel bir topaç oyunu: gasing

Gasing, Güneydoğu Asya'nın çoğunlukla Malezya, Endonezya ve Brunei gibi ülkelerinde oynanan geleneksel bir topaç oyunudur. Bu oyun, yerel halk kültürü için hem eğlence amaçlı hem de bir topluluk için kültürel bir etkinlik olarak uzun bir tarihe sahiptir. Gasing, sadece bir çocuk oyunu değil, aynı zamanda yetişkinler için de sosyalleşip kültürel paylaşımlarda bulunabildikleri bir araçtır. Kutlamaların önemli bir parçası olarak hasat mevsiminden hemen sonra oynanır. Yerel halkın bir araya gelerek kültürel paylaşımlar yapmasını sağlayan özel bir aktivitedir. Gasing, çoğunlukla ahşap veya metal malzemelerden elde edilen büyük ve ağır topaçlar kullanılarak oynanır. Oyuncular, topacı bir ip kullanarak hızla çevirir ve sonra topacı yere bırakırlar. Oyunun amacı, topacın mümkün olduğu kadar en uzun süre boyunca durmadan dönmesini sağlamaktır. (Jaelani, Putri, ve Hartono, 2013, s. 33).

Farklı bölgeler, farklı şekil ve boyutlarda topaçlar kullanabilir. Örneğin, Malezya'da yaygın olan *Gasing Uri* türü daha büyük ve ağırdır, ağır olması ise daha uzun süreler dönebilmesini sağlar. Oyunun oynanabilmesi, belli strateji ve beceriler gerektirir. Gasing'i mükemmel denebilecek bir şekilde çevirmek için oyuncuların fiziksel olduğu kadar oyunun gerektirdiği teknik becerilerinin de olması gereklidir. Topacı döndürmek için kullanılan ipi sarma ve bırakma ustalık isteyen teknikler gerektirir, bu beceriler topacın dengesi ve dönüş süresi üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Deneyimli oyuncular, topacın dönüş süresini artırmak ve rakip oyuncuları geçebilmek için çeşitli teknikler geliştirirler. Yarışmalar esnasında, topaçların dönüş süreleri dakikaları bulabilir ve bu durumda oyunu hem oyuncular hem de izleyiciler için heyecan verici hale getirir (Samsudin, Kamaruddin, ve Rosli, 2023).

Gasing, sadece fiziksel bir oyun olmanın ötesinde, yerel kültürlerde derin bir anlam taşır. Özellikle Malezya'da, bu oyun toplulukları çeşitli sebepler için buluşturmanın farklı bir yolu olarak görülür. Hasat sonrası hazırlanan festivallerde bu oyuna yer verilir, köy halkı bir araya gelerek Gasing oynar ve yarışmaları düzenler. Bu yarışmalar, bireylerin yeteneklerini sergileyerek topluluk üyeleri arasındaki bağların ilerletmesinde ilginç bir yeri olurdu. Ayrıca, Gasing'in ritüelistik bir yönü de vardır; bazı topluluklar bu oyunun bereket ve iyi şans getirdiğine inanır, bu amaç doğrultusunda oynarlar. Modern dünyada Gasing, yerel festivaller ve kültürel etkinliklerdeki yerini korumaya devam etmektedir. Örneğin, Malezya'da her yıl düzenlenen *Pesta Gasing* (Gasing Festivali), yerel katılımcılar sağlarken diğer ulusların katılımcılarını da festivale dâhil eder. Bu tür etkinlikler, Gasing'in unutulmasının önüne geçerken, genç nesillere de bu geleneksel oyunu öğretmeyi amaçlar. Ayrıca, bu festivallerde diğer yerel el sanatları ve kültürel performanslar da sergilenerek kültürel paylaşım daha da derinleşip tanıtılır, böylece Gasing sadece bir oyun değil, kültürel bağlamda daha büyük bir olgu hâline gelir. Son noktada, Gasing, Güneydoğu Asya'nın zengin kültürel mirasının bir parçasıdır. Bir oyun olmanın ötesinde, topluluklar için hayati önem taşıyan dayanışma ve kültürel kimlikleri güçlendiren bir etkinliktir. Oyunun teknik zorlukları ve stratejik hamlelerinin inceliği, onu fiziksel bir mücadeleden daha ileri götürür. Gasing, modernleşmenin

etkisiyle bazı bölgelerde popülerliğini kaybetse de, kültürel koruma çabaları ile hala pek çok kişi tarafından oynanmakta ve yaşatılmaktadır (Sukardi ve Syahrial, 2023; Abdullah, 2018).

3.2.7. Takraw

Takraw oyunu, Güneydoğu Asya'dan gelen fiziksel becerilerin ön planda olduğu bir oyundur. Çeviklik, denge ve strateji gibi yetenekler de gerektirir. Modern adı *Sepak Takraw*, "ayakla oynanan top" anlamına gelir ve kökeni Malayca "sepak" (ayak) ve Tayca "takraw" (top) kelimelerine birleşimine dayanır. Bu spor, tarihten şimdiye Güneydoğu Asya halkları için sosyo kültürel hayatlarında önemli bir yere sahip olmuş ve başlarda yerel özellikleri olan bölgesel bir oyunken, günümüzde uluslararası düzeye ulaşmıştır. Takraw, bambudan yapılmış ya da örgülü bir top kullanılarak oynanır ve oyun alanı bir voleybol sahasını andırır. Saha file ile ayrılarak iki rakip takımın karşı karşıya gelmesiyle oyuna hazırlanılır. Tek bir top kullanılan oyunda topa temas ederken yalnızca kafa, ayak, omuz ve dizler kullanılır ve top rakibin bulunduğu alana gönderilmeye çalışılır. Ellerin kullanılmasının yasak olduğu bu sporda amaç rakip sahanın içindeyken topun yere değmesidir ve bu yolla mümkün olan en yüksek puanı biriktirmeye çalışmaktır. Oyun esnasında gerçekleştirilen yoğun akrobatik hareketler oyunun izlenme heyecanını artırır ve yüksek esneklik gerektirir. Savunma oyuncusu servisi başlatarak topu file üzerinden rakip sahaya gönderirken rakip takımdaki bir oyuncunun görevi sadece topu karşılayıp takım arkadaşına göndermektir topu alan son kişi de vole tarzı vuruşlar gerçekleştirerek karşı taraf tekrar atıp sayı kazanmaya çalışır. Bu hareketlerin amacı sadece puan kazanmayı içermez aynı zamanda rakiplerin dikkatini dağıtmak ve oyunun temposunu belirlemek gibi stratejiler için de yapılır. Takraw, hem görsel olarak etkileyici hem de fiziksel olarak yoğun efor istediği için zorlayıcı bir spordur (Lee, 2018).

Takraw'ın tarihsel kökleri, Güneydoğu Asya'nın geleneksel halk oyunlarına kadar dayanır. İlk takraw toplarının bambudan yapıldığı ve bu topların eğlence amacıyla köy meydanlarında oynandığı bilinir. Tayland ve Malezya, takraw'ın ilk geliştiği ve en çok katkısı sağlayan ülkelerdir, bu ülkeler oyunun ilk kez modern formatta kurallarını ortaya koymuştur. 20. yüzyılda oyun uluslararası düzeye ulaşarak *Sepak Takraw* adını almış ve bir spor dalı olarak kabul görmüştür. (Eslao, 2013).

1980'lerde Asya Takraw Federasyonu'nun (ASTAF) kurulmasıyla, oyun resmi kurallara ve organizasyonlara kavuşmuştur. Günümüzde *Sepak Takraw*, Asya Oyunları ve Güneydoğu Asya Oyunları gibi uluslararası spor etkinliklerinde oynanmakta ve her geçen yıl daha geniş bir izleyici kitlesine ulaşmaktadır. Ayrıca, bu sporun dünya genelinde tanınması için yapılan tanıtım çalışmaları, oyunun modern spor dünyasında yer edinmesini sağlamıştır (Lee, 2018).

Takraw'ın popülerliği, sadece fiziksel özellikleri ön planda bir oyun olmasında değildir. Bu spor bir kültür ürünü olarak Güneydoğu Asya topluluklarının değerli bir parçasıdır. Oyun, farklı kültürden toplulukları bir araya getirme ve dayanışma gibi yaşamsal öneme sahip özellikleri

de içerir. Özellikle köy festivalleri gibi özel etkinliklerde yapılan takraw maçları, hem eğlenmek için hem de sosyal etkileşimi geliştirmek adına değerli bir araç olmuştur. Sonuç olarak, Takraw, bir spordan fazlası olarak, kültürel bir miras değeri taşıyan önemli bir değer olmuştur. Modern dünyada kendi kabul ettirip yenilense de, tarihsel kültürel değer taşıyan kökleri hala geleneksel topluluk oyunlarında yaşatılmaktadır. Takraw, Güneydoğu Asya'nın kimliğini yansıtan dinamik bir oyun olarak, hem bölgesel hem de küresel alanda değerini devam ettirmektedir (Eslao, 2013).

3.2.8. Sipa (Filipinler)

Sipa, Filipinler'de ülkenin önemli milli sporlarından biri olmasının yanında en eski geleneksel oyunlarının da arasındadır. "Sipa" kelimesi, Filipinler'in yerel dillerinden olan Tagalogca'da "tekme" manasına karşılık gelir ve oyunun temel özelliklerini yansıtır. Sipa, fiziksel beceri ve kondisyon gerektirse de basit olduğundan hem çocuklar hem de yetişkinler tarafından oynanabilir. Filipin kültüründe köklü ve derin bir tarihi olan bu oyun, aynı zamanda Filipin halkının geleneksel değerlerinden ve yaşam tarzından izler taşımaktadır. Sipa oyununda kullanılan top, genel olarak plastik malzeme kullanılarak yapılır. Birden farklı geleneksel türü bulunur ve bazı geleneksel türlerinde, top yerine madeni bir sikke veya metal bir disk ile oynanabilir. Oyuncular, topu düşürmeden havada belli süreler tutmaya çalışır. El hariç topa serbestçe omuz, diz, ayak ve baş ile vurulabilir. Oyunun amacı, topun havada uzun süre kalmasını sağlamaktır. Oyun hem takım olarak hem de bireysel oynanabilir. Bireysel oyunda, oyuncular topu kaç kez havada tutabildiklerini sayarak yarışır. Takım halinde oynandığında, iki takım bir fileyle ayrılan bir sahada karşı karşıya gelir ve topu rakip sahaya göndermeye çalışır. Bu türü Sepak Takraw'a benzer bir yapıya sahiptir. (Maselena ve Hasan, 2014).

Sipa, Filipin kültüründe yalnızca bir oyun değil, aynı zamanda sosyal bir aktivite olarak da değerlendirilir. Köy, okul etkinlikleri ve topluluk eğlenceleri sırasında oynanır. Oyun, fiziksel becerileri teşvik etmenin yanında dostluk ve topluluk bağları gibi kültürel öğeleri de güçlendiren bir araç olmuştur. Geleneksel sipa oyunları, çoğunlukla halk dansları ve diğer kültürel performanslarla bir araya getirilerek daha derin bir paylaşım alanı oluşturur. Modern zamanlarda, Sipa, Filipinler'deki spor ve fiziksel eğitim programlarının parçası haline gelerek değerini artırmıştır. Bununla birlikte, teknolojik gelişmeler ve modern spor dallarının gözdeliği arttığı için geleneksel sipa oyunlarına rağbet azalmıştır. Ancak bu oyun, özellikle kırsal alanlarda, yerel etkinliklerde ve kutlamalarda hala yaygın konumdadır. Filipin hükümeti ve sivil toplum kuruluşları, Sipa'nın korunması ve genç nesillere tanıtılması için çaba göstermektedir. Sipa'nın farklı varyasyonlarından bazılarının farklılıkları şu şekildedir, bazı bölgelerde oyuncular bir madeni sikke kullanılarak yapılmış küçük bir parçayı tekmeleyerek oynar. Bu türü ile Sipa, daha fazla el becerisi ve hız gerekliliği doğurur ve genellikle bireysel oynanarak devam eder. Diğer varyasyonlar, oyuncuların topu zor pozisyonlarda havada tutmaya çalıştığı özel birtakım kuralları içerir. Sonuç olarak, Sipa, Filipinler'in kültürel

mirasının bir parçasıdır ve hem eğlence hem de fiziksel aktivite sağlayan bir oyun olarak değerini korumaktadır. Sipa, yalnızca fiziksel bir aktivite değil, aynı zamanda Filipin halkının dayanışma, yaratıcılık ve sosyal bağlarını güçlendiren bir değere dönüşmüştür. Geleneksel özelliklerini koruyan bu spor, ülkenin kültürel kimliğinin bir yansıması olarak gelecekte de yaşatılmaya değerdir (Maxey, 2020; Flores, 2018).

3.2.9. Jianzi

Jianzi, Çin'de kökleri Milattan önceki Han Hanedanlığı'na kadar uzanan, eğlenceli geleneksel bir spor aktivitesidir. Bu oyun, oyuncuların ellerini kullanmadan, ayaklarını ve diğer vücut parçalarını kullanarak bir tüylü topu havada tutmalarını gerektirir. Jianzi, Tang ve Ming hanedanlıkları döneminde büyük ilgi kazanmış ve zamanla yoğun şekilde oynanan bir spora evrilmiştir. Oyun, oldukça az ekipman ihtiyacı sayesinde hem sokaklarda hem de profesyonel sahada gerçekleştirilebilir düzeye gelmiştir. Jianzi'nin temelinde, tüy ve plastik bir tabanı olan özel bir tüylü topun havada tutulması ile oynanır. Oyun, genelde bireyler arasında yapılır ama grup oluşturarak da oynanması mümkündür. Tekli oyunlarda, oyuncular tüylü topa bir dakikada mümkün olduğunca çok sayıda dokunmaya çalışırken, grup oyunlarında amaç topu havada tutarak takım içindeki koordinasyonu ilerletmektir. Oyunda kullanılan top, dört tüyden oluşur ve standart olarak 15-18 cm uzunluğundadır. Bu spor, modern türleri ile farklı beceri seviyelerine ihtiyaç duyar. Örneğin, yarışmalar sırasında profesyonel bir ağ ve standart saha ölçüleri kullanılabilirken, park alanlarında ya da sokaklarda oyuncular sadece eğlenmek için de oynayabilirler. Jianzi'nin yarışma tarzı, badminton ve voleybol oyunlarına benzer özelliklere sahiptir ve oyuncuların strateji, hız ve dayanıklılığa sahip olması gereklidir. Diğer varyasyonları ise oyuncuların yeteneklerini sergilemesi için bir platform sağlar (Localiz, 2021).

Teknik olarak, Jianzi oyuncuları genellikle topu ayakları ile havaya fırlatarak ve omuz, göğüs, kafa gibi vücutlarının belli bölgeleri ile topu düşürmemeye çalışarak oynarlar. Bu teknikler, oyuncuların denge, esneklik ve hız gibi fiziksel becerileri geliştirmelerini gerektirir. Özellikle ayakların alt kısmı veya iç tarafı topu kontrol edebilmek için en çok kullanılan bölgelerdir. Fiziksel bir aktivite olarak sınırlı olmayan bu oyun, oldukça etkili bir sosyal etkinliktir. Oyun, insanlar arasında iletişim ve bağlantı kurma olanağı sunar. Jianzi'nin Vietnam'daki türü "Da Cau", Kore'de ise "Jegichagi" adıyla oynanır. Her iki oyun da kültürel farklılıklarına rağmen Jianzi'nin temel yapısı ile aynıdır. Modern dönemde, Jianzi'nin resmi kuralları ve düzenlemeleri ile Uluslararası Jianzi Federasyonu tarafından modern formatta ortaya konmuştur. Federasyon, bu oyunun dünya çapında tanıtılması ve profesyonelleşmesini istemekte ve bunun için çalışmaktadır. Yarışmaların yanı sıra Jianzi, gençler özellikle de yaşlılar tarafından da günlük egzersiz ve eğlence amaçlı oynanabilir. Jianzi, hem fiziksel hem de sosyal faydalar sunan, kültürel açıdan zengin içerikli bir oyundur. Tarihsel kökleri ve modern adaptasyonları, bu geleneksel sporu, Çin'in kültürel mirasının önemli bir parçasına dönüştürmüştür. Jianzi'nin

dünya genelinde ün ve ilgi kazanması, bu sporun basit ama etkileyici yapısını ve evrensel çekiciliğini yansıtır. (Thuc ve Phong, 2023).

3.2.10. Chaupar

Tarihsel olarak eski çağlara dayanan Chaupar Hindistan'ın geleneksel oyunları arasındadır. Diğer geleneksel oyunlardan farklı olarak Hindistan'ın kraliyet saraylarına dayanmaktadır. Pachisi ve Ludo gibi oyunlarla benzerlik gösteren Chaupar, genellikle üst statüdeki insanlar arasında oynanır ve şansa dayalı bir oyun olarak farklı bir oyundur. Oyun, genellikle çapraz olarak işlenmiş bir kumaş üzerine uygulanarak tahtada oynanır ve her bir kolu, sekiz kareye ayrılmış üç sütun parça içerir. Oyun, genellikle dört oyuncuyla oynanırken istenirse daha fazla oyuncu ile de oynanabilir. Chaupar oyunu, geleneksel kuralları temel alındığında yedi adet deniz kabuğu ile oynanır. Bu kabuklar, oyun içinde zarlar olarak kullanılır ve her zar atışı sonunda hamleler belirlenerek kurallar doğrultusunda oyun ilerler. Oyuncular, kendi taşlarını yerleştirebilmek için rakibin taşlarını dışarı atmasını beklemek zorundadır. "Tohd" adı verilen bu süreç, oyuncuların rakiplerinin taşlarını tahtadan çıkarması anlamına gelir. Oyun tahtası, genellikle "ghar" ya da "ev" adı verilen bir merkez alanına sahiptir. Oyuncular taşlarını tahtada saat yönünde ilerletebilir ve sadece belirlenmiş alanlarda ilerleyebilir, diğer oyuncuların taşlarıyla karşı karşıya gelindiğinde ilerleyemezler. Güvenli kareler olarak adlandırılan "cheere" alanları, oyuncuların taşlarının karşılaşmadığı yerleri ifade eder. Bu alanlar, oyunun ilerleyebilmesi ve belirli stratejiler geliştirilebilmesi için kritik önem taşır (Schmidt-Madsen, 2021).

Chaupar, strateji ve şansın birleşimidir. Oyuncular, oyun boyunca elde ettikleri yüksek puanlar sayesinde ekstra turlar kazanabilirler. Bu ekstra turlar, oyunculara daha fazla hareket yapma şansı verir, ancak aynı zamanda bazı kurallar nedeniyle bu ekstra turların olumsuz etkileri de olabilir. Örneğin, oyuncular birden fazla yüksek atış elde ederse, bu "beli jaye" adı verilen bir durum yaratır ve oyuncu bir tur kaybeder. Chaupar, sadece bir oyun olmanın ötesinde, Hindistan'daki kültürel ve tarihi mirasın bir parçası olarak önemli bir yere sahiptir. Tarihsel dönemlerde Hindistan'da krallar ve soylular için hayati önem taşıyan stratejik düşünme becerisini geliştirdiği için ayrıca bir öneme sahip olmuştur. Oyun, ayrıca bir şans unsuru taşıdığı için, stratejilerini mümkün olduğunca iyi hesaplamaları gerekir. Günümüzde de Hindistan'da farklı özelliklerde Chaupar oynanmakta olup, genellikle bir sosyal etkinlik olarak yer edinmiştir ve aileler, arkadaş grupları arasında eğlence amaçlı olarak tercih edilmektedir. Geleneksel çeşitleri, tarihsel unsurlar taşıyan materyaller ve kurallar ile oynanırken, modern türleri daha basit, eğlenceli unsurları ön plana çıkaran kurallara sahip olabilmektedir. Yine de, oyunların kökeni ve tarihçesi, Hindistan'ın zengin kültürel geçmişini taşımaktadır. Chaupar, Hindistan'ın geleneksel oyunlarından biri olup, hem eğlenceli hem de öğretici bir oyun olarak tarihin derinliklerinden günümüze kadar gelmeyi başarmıştır. Oynarken strateji ve şansın birleşimi olması oyunculara farklı deneyimler sunar. Hem tarihsel önemi hem de kültürel

yansıması açısından Chaupar, Hindistan'ın oyun mirasının önemli bir parçasıdır (Brown, 1964).

3.2.11. Kabaddi

Kabaddi, Hindistan'ın en köklü yerel oyunlarından biridir. Oyun, Hindistan'ın belirli bölgelerinin gözde oyunu olup, Tamil Nadu bölgesinde doğduğu ve ilk kez burada oynandığı düşünülmektedir. Kabaddi'nin kökeni, gençlerin fiziksel güçlerini geliştirmek, kendilerini savunmalarını sağlayacak becerilerini ortaya çıkarmak ve hız gibi yetenekler kazandırmak amacıyla düzenlenen yarışmalar olarak bilinir. Oyun, Hindu ve Budist inanışlarının içinde de yer almış ve zamanla halk arasında yaygınlaşarak bir gelenek haline gelmiştir. Bu oyunun en temel özelliği, iki takım arasında oynanan bir oyun olmasıdır. Her takımda yedi oyuncu bulunur ve bu oyuncular sıra sıra karşı takımın sahasına girer. Oyun esnasında, bir oyuncu rakip alana girdiği anda, "kabaddi" kelimesini sürekli olarak tekrar etmek zorundadır. Bu kelimeyi söylemeyi bırakmak, oyuncunun raid'i tamamlayamaması anlamına gelir. Rakip takım ise, raider'ı yakalamaya çalışarak onu oyun dışına çıkarmaya çalışır. Oyun, genellikle bir takımın oyuncusunun rakip alanda bulunan en az bir oyuncuya dokunarak geri dönmesiyle puan kazanır. Eğer bir oyuncu başarılı bir şekilde geri dönüp rakip oyuncuyu dışarı atabilirse dokunduğu oyuncu oyun dışı kalır ve başarılı olan oyuncunun takımı yeni bir oyuncuyu oyuna sokabilir. Bu sürekli etkileşim içinde olunan ve strateji gerektiren bir oyun olup, oyuncuların hızını, dayanıklılığını ve stratejik zekâsını kullanmasını teşvik eder. Oyun özellikle Hindistan'da çok popülerdir ve bu oyun, 1990'larda Asya Oyunları'na dâhil edilmiştir. Bugün, özellikle Hindistan ve çevresinde bulunan ülkelerde, profesyonel düzeyde büyük turnuvalar yapılmaktadır. Ayrıca, kabaddi, 21. yüzyılda televizyon ve internetin gelişmesiyle birlikte geniş bir izleyici kitlesine ulaşarak küresel sporlar arasında yerini bulmuştur (www.Amateur Kabaddi Federation of India, 2025).

3.3. Türkiyede Görülen Geleneksel Oyun Örnekleri

Geleneksel oyunlar, toplumların kültür hafızasında büyük bir yer edinmiştir. Geleneksel oyunlar, derin tarihi ile günümüze getirilmiş bir oyun olarak, kültürel kimliğin taşınmasında ve öğretilmesinde değerli bir unsurdur. Oyunun kuşaktan kuşağa aktarılması, toplumsal belleğin canlı kalmasını mümkün kılar. Bu özelliğiyle, kişilerin ait oldukları kültürle ilgili farkındalıklarını geliştirirken, ortak değerlerin ve normların korunmasını da pekiştirir (Çalı ve Yıldız, 2023).

3.3.1. Mendil kapmaca oyunu: antropolojik bir değerlendirme

Mendil Kapmaca, çocuk oyunları içerisinde değerli bir yere sahip olan geleneksel türde bir oyundur. Bu oyun, fiziksel aktivite sağlamasının yanında, çocukların sosyal değerleri anlamaları ve kabul etmeleri açısından da önemli bir rol oynar. Eyüp Bozkurt ve Mehmet Akif Sözer'in "Mendil Kapmaca Oyunu ile Sorumluluk Değeri Öğretiminin Vignette Tekniği ile İncelenmesi" adlı çalışmasında altı çizildiği üzere Mendil Kapmaca oyunu kişiler arasındaki etkileşimin ilerlemesinde rol almaktadır. Aynı zamanda da iş birliği ve rekabet gibi unsurları içeren, kişinin toplumdaki konumunu anlamasına yardımcı olan bir özelliği vardır (Bozkurt ve Sözer, 2018).

Oyunun dinamikleri ve Kurallarına değinecek olursak Mendil Kapmaca, çoğu durumda açık mekânda, iki takım oluşturularak oynanan bir oyundur. Oyun başlamadan önce iki takım da, saha bölgesinde belirlenmiş çizginin arkasında dizilir. Oyunda temel hedef, hakemin işaret vermesiyle ortaya konan mendili rakip oyuncudan almadan önce ulaşıp takım arkadaşlarına vermektir. Mendili kapamayan oyuncu, rakip takım yakalamadan önce kendi takımına geçebilirse, takımına puan aldırır. Yalnız, rakip oyuncu mendili alan oyuncuyu yakaladığında yakalanan oyuncu oyun dışı kalır. Oyunun sonunda en çok puanı toplayan takım kazanır (Çalı ve Yıldız, 2023).

Antropolojik açıdan incelendiğinde, geleneksel oyunlar uygarlıkların kültürel mirasını, değerlerini ve normlarını gelecek nesillere ulaştırmanın temel bir yoludur. Mendil Kapmaca da bu bağlamda bakıldığında, toplumsal dinamiklerin farklı yönlerini ortaya çıkarmaktadır. Toplumsal Dayanışma ve İş Birliği gibi değerler kazandıran Oyun, çocukların grup içi rollerini anlamalarına aracı olmaktadır. Takımlar kurarak oynanması, çocukların iş birliği yeteneğini geliştirirken, grup farkındalığını ve aidiyet hissini artırır. Kişilerin karşılıklı iletişimde bulunarak strateji oluşturması, iş birliği yaparak hareket edebilmesi ve ortak bir hedef belirlemeleri, toplumsal ve sosyal dayanışmanın oyun aracılığıyla deneyimlenmesini mümkün kılar (Bozkurt ve Sözer, 2018).

Sorumluluk bilinci ve karar alma yeteneğinin geliştirilmesi değerli bir noktadır. Çocuklar, mendili almak adına risk alarak çeşitli stratejiler ortaya koymaları gerekmektedir. Kişiler, takımının galibiyeti için kendi üstlerine düşen sorumluluğu gerçekleştirmek için çabalar. Bir yandan da, mendili almak ya da rakip oyuncuyu yakalamak gibi seçimler, kişisel inisiyatif kullanma ve sorumluluk alabilme yeteneklerini geliştirir. Rekabet ve adil oyun anlayışı gibi özellikleri ile Mendil Kapmaca, rekabet içerikli bir oyun olsa da, adil oyun kurallarının kabul edilmesini zorunlu kılar. Oyuncular, kazanmaya çalışırken, bir yandan da etik kurallara ve sporun ruhuna uygun biçimde davranmak durumundadır. Bu durum, oynayanlara kazanan ve kaybeden olma duygularını anlamlandırma olanağı verirken, rakibe saygı göstermeyi ve kurallara uymayı öğretir. Antropolojik perspektiften bakıldığında oyunların, kişilerin toplumdaki davranış normlarını biçimlendiren değerli unsurlar olduğunu göstermektedir (Çalı ve Yıldız, 2023).

Mendil Kapmaca, reflekslerin gelişiminde önemli bir rol oynayan, dikkati ve hızlı düşünme becerilerini attıran bir oyundur. Antropolojik olarak baktığımızda, geleneksel oyunların eğlence yaratma özelliği dışında, bir yandan da kişilerin fiziksel ve bilişsel gelişimlerini arttırdığı söylenebilir. Oyun sırasında çocuklar strateji kurarak hızlı şekilde karar verir ve motor becerilerini kullanma fırsatı bulurlar. Bu yönüyle mendil kapmaca oyunu, oynayıcısının hem fiziksel özelliğine hem de zihinsel yeteneklerine katkıda bulunan bir yapıya sahiptir (Yıldız ve Koçak, 2022).

Mendil Kapmaca, bahsettiğimiz fiziksel ve bilişsel katkılarının yanında, insanların toplumsal değerleri anlamalarını sağlayan değerli bir kültürel pratiktir. Bozkurt ve Sözer'in çalışmasında ifade ettiği üzere, oyun aracılığıyla çocuklar sorumluluk alma, iş birliği kurma, rekabeti yönetebilme ve grup içinde çalışma gibi önemli beceri kazanımları sağlarlar (Bozkurt ve Sözer, 2018). Geleneksel oyunların, kişilerin toplumsal yapıya uyumlanmalarını pekiştiren büyük bir işlevi vardır. Bu sebeple, Mendil Kapmaca türünde geleneksel oyunların eğitim programlarına dâhil olması, gençlerin bütüncül gelişimlerine katkı sağlayacaktır.

3.3.2. Geleneksel aşık oyununun antropolojik açıdan değerlendirilmesi

Aşık oyunu, tarihten günümüze birden fazla toplulukta görülmüş bir oyundur, çoğunlukla da Orta Asya ve Anadolu uygarlıklarında geniş bir oynanma alanı bulmuştur. Büyük oranda koyun ya da keçinin ayak kemiğinden elde edilen kemik parçasıyla oynanan bu oyun, toplum içerisinde sosyal ilişkileri derinleştiren ve kişilerin motor becerilerini arttıran bir eğlence alanı ortaya koymuştur. Antropolojik perspektiften aşık oyununun toplumsal yapı, kimlik inşası ve kültürel iletim durumları ile olan etkileşimi kültürel bir değer taşımaktadır (Bourdieu, 1979).

Caillois oyunların toplum içine dört ayrı kategoriye ayrıştığı ve aşık oyununun öncelikle "agôn" (rekabet) ve "alea" (şans) kategorilerinde bulunduğunu söyler. Aşık oyunu, çocukların kuralları öğrenmelerini, iş birliği yapabilme becerilerini ve rekabet içinde etik davranabilmeyi öğrenmelerini mümkün kılarak toplumsal mekanizmanın bir unsuru haline gelir. Geleneksel oyunlar, kişileri çeşitli norm ve değerlere uyumlamada araçsallaştırmaktadır (Caillois, 2001),

Bourdieu toplumsal pratiklerin kişilerin habitus'u içinde biçimlendiğini söyler. Aşık oyunu, bireylerin erken dönemlerden beri toplumsal normları algılayabilmelerini etkileyen bir ritüel olarak ifade eder. Oyunun kuralları ve oynanma şekli, oynanan kültürün değerleri ve davranış şekilleri ile ilgili değerli noktaları gösterir (Bourdieu, 1979).

Aşık oyunu, insanların toplum içinde sosyalleşmelerine ve aidiyet hissetmelerine sebep olur. Cailloisun söylediği gibi, oyunlar kişiler arası etkileşimi artırarak sosyal grupların gelişimini pekiştirir. Aşık oyunu, kişiler arasında dostluk, rekabet ve dayanışma gibi hayati sosyal değerleri geliştirir (Caillois, 2001).

Bourdieu ritüelistik oyunların kişileri sosyal statü ve kimlik oluşumunda rolü olduğunu söylemektedir. Aşık oyunu da, çoğunlukla çocukların büyüme döneminde sosyal rollerini anlamalarına ve topluluğun içselleştirdiği normları kabul etmelerine aracı olmaktadır. Oyun, toplumun kolektif hafızasının bir parçasını oluşturduğundan kültürel sürekliliği artırır. Geleneksel oyunlar, modernleşme ve dijital oyun sektörünün bilinirliğinin artması ile birlikte göz ardı edilmektedir. Oyunların toplumsal dinamikleri etkilediği önermesi çerçevesinde bakıldığında, aşık oyununun azalması, geleneksel değerlerin ve karşılıklı iletişimin azalması durumunu ortaya çıkarabilir. Bourdieu, toplumsal pratiklerin farklılaşmaya açık olabileceğini ve bazı geleneksel oyunların modern toplumda tekrar değerlendirilerek var olabileceğini söyler. Günümüzde aşık oyunu, eğitim ve kültürel miras çalışmaları ile tekrar var edilebilir (Bourdieu, 1979).

Aşık oyunu, kişilerin sosyalleşmesine, toplumsal normları anlamasına ve kültürel aktarıma aracı olan değerli bir geleneksel oyundur. Caillois ve Bourdieu'nün çalışmalarıyla değerlendirildiğinde, bu oyunun kişisel kimlikten kolektif hafızaya kadar büyük bir etki gücüne sahip olduğu görülebilir. Geleneksel oyunların korunması, kültürel mirasın devam ettirilmesi gibi konular adına da ayrı bir önemi vardır (Caillois, 2001; Bourdieu, 1979).

3.3.4. Geleneksel saklambaç oyununun antropolojik açıdan değerlendirilmesi

Saklambaç, dünya genelinde oynanan ve farklı kültürlerde farklı varyasyonları olan geleneksel bir çocuk oyunudur. Bu oyunda, oyuncuların biri ebe olarak seçilir, belirli bir süre içinde gözlerini kapatarak belirlenmiş bir sayıya kadar sayar ve bu süre dâhilinde diğer oyuncular saklanırlar. Ebe, saklanan kişileri başta bulunduğu noktaya gelmeden bulup ilk noktaya dönmeye çalışır. Bu oyun, çocukların fiziksel yeteneklerini artırmanın yanında sosyal rollerin içselleştirilmesi, toplumsal norm ve kuralların kabul edilmesine zemin hazırlar. Antropolojik bir noktadan bakıldığında, saklambaç oyunu kişiler arası iletişimi, toplumsal mekanizmaları ve ritüelistik dinamikleri ortaya çıkarmaktadır (Bay, 2018).

Oyun, toplumun sosyo-kültürel özelliklerini içerir ve kişilerin oyun ile çeşitli kuralları anlamlandırır. Saklambaç, çocukların "görünme-görünmeme" ve "yakalanma-kaçma" durumlarını deneyimlemelerini mümkün kılar. Bu deneyim, toplumsal düzenin ve yapısının bir çeşit yansıması gibi yorumlanabilir. Oyunun kuralları, katılımcılara sorumluluk, kurallara uyum ve adalet algısı gibi önemli unsurları anlatır (Huizinga, 1938).

Oyunlar toplumsal rollerin aktarıldığı bir yapı olarak da ifade edilebilir. Saklambaç oynayan çocuklar, "saklanan" ve "bulan" rollerini oynayarak sosyal hiyerarşi ve stratejik düşünme yeteneklerini artırır. Ayrıca, oyunundaki rekabetçi yapı, çocukların risk alma ve güven oluşturma gibi sosyal yetilerini de pekiştirir (Sutton-Smith, 2001).

Oyunların bir başka özelliği ise insanların toplumdaki kimlik gelişimine etki etmesidir. Saklambaç oyununda "saklanma" eylemi, kişinin kendini görünmez kılma amacını temsil ediyorken, "bulunma" durumu ise tekrar tanınma ve kabul edilme kavramlarını simgeler. Bu süreç, kişilerin sosyal kimliğini bulmalarına ve topluluk içerisinde yer alabilmelerine katkıda bulunur (Huizinga, 1938).

Oyunların belirsizlik ve heyecan açığa çıkarma özelliğine değindiğimizde; Saklambaç, çocukların saklanırken deneyimlediği gerilim ve ebe tarafından yakalanma sürecinde gözükten sürpriz etkisi sebebiyle, duygu regülasyonu ve stres yönetimi gibi durumlarda çocuklara önemli yaşantılar sağlar. Bir yandan da, bu oyunun temelinde yer alan kaçma-kovalama mekaniği, insanın evrimsel olarak avcı-toplayıcı geçmişi ile de yakından ilişkilidir ve bu sebeple ayrı bir tatmin olma hissi yaratabilir (Sutton-Smith, 2001).

Geleneksel oyunlar, modern yaşam şekli ve dijital eğlence uygulamalarının ortaya çıkması ile gün geçtikçe arka plana atılmaktadır. Huizinga, oyunun kültürel yapıları biçimlendiren temel öğelerden biri olduğunu söylerken, oyunun zaman içinde farklılaşabileceğini fakat temel özelliklerini saklayacağını ifade eder. Saklambaç, günümüzde dijital ortamlarda "sanal saklambaç" veya artırılmış gerçeklik teknolojisi ile tekrar ortaya çıkmaktadır (Huizinga, 1938).

Oyunlar her zaman bir değişim sürecindedir ve her kuşakta oyun kültürünü kendi anlamına göre tekrar biçimlendirebilir. Bu durumda, geleneksel saklambaç oyunu, modern topluluklarda çeşitli varyasyonları ile varlığını devam ettirebilir (Sutton-Smith, 2001).

Saklambaç, antropolojik perspektifiyle çocukların sosyalleşmesini, stratejik düşünme yeteneklerini ilerletmesini ve toplumsal kuralları içselleştirmesini mümkün kılan bir yapıdadır. Huizinga ve Sutton-Smith'in eserlerinden bakarak, bu oyunun kişilerin kimlik oluşumu, sosyal normların aktarımı ve kültürel devamlılık adına kritik bir önemi olduğu söylenebilir. Geleneksel oyunların korunması ve yeni nesillere geçiş durumu, kültürel mirasın ilerlemesi için önem arz etmektedir (Huizinga, 1938; Sutton-Smith, 2001).

3.3.5. Geleneksel ip atlama oyununun antropolojik açıdan değerlendirilmesi

İp atlama, sıklıkla oynanan farklı yaş gruplarından çocukların bildiği yaygın bir geleneksel oyundur. Hem tek başına hem de grup ile oynanan bu oyun, fiziksel yetenekleri artırdığı gibi sosyal iletişimi de desteklemektedir. Antropolojik açıdan ip atlama oyunu bireysel olduğu gibi toplumsal seviyede, kültürel normların ve değerlerin iletimi için yapı taşı niteliğindedir.

Caillois, oyunları ayırmış olduğu kategorilerden olan: *agôn* (rekabet), *alea* (şans), *ilinx* (hareket coşkusu) ve *mimicry* (taklit) öğelerinden İp atlama ve *ilinx* kategorisi içinde yer alarak kişinin beden ve hareketleri üzerinde kontrol elde etmesini sağlar. Aynı anda grup hâlinde oynandığında *agôn* öğesini de içerir; çünkü oyuncular karşılıklı olarak ritim ve süreklilik adına

rekabette bulunur. Bu noktada ip atlama, kişilerin fiziksel becerilerini geliştirirken sosyal bağları arttıran bir etkinlik özelliği de gösterir (Caillois, 1958).

Toplumlar birtakım ritüeller ve oyunlar yardımıyla grup kimliği yaratabilir. İp atlama, çoğu zaman kız çocukları arasında yaygınlaşmış olan ve grup içindeki sosyal hiyerarşiyi, aidiyet hissini destekleyen bir oyun türüdür. Çeşitli kuralların uygulanması ve ortak ritme uyulması, topluluk içindeki kişilerin uyum sürecini geliştirir (Douglas, 1966).

Oyunlar toplumsal bir ritüel görevi de görebilmektedir. İp atlama, genellikle okul bahçelerinde ya da mahalle içlerinde çeşitli kurallarla birlikte oynanan ve kuşaktan kuşağa geçen bir oyun olduğundan kültürel bir miras özelliği vardır. Oyunun ritmik düzeni ve tekrar eden hareket dinamiği, topluluk içinde bir çeşit uyum ve düzen kurma görevi görür (Caillois, 1958).

Douglas, toplumların bir takım kurallar ve sınırlar çizerek düzen sağladığını ve oyunların da bu sınırlılıklar odağında işlediğini iddia eder. İp atlama sırasında çeşitli şarkıların söylenmesi ve belirlenmiş kurallar koyulması, oyunun ritüelistik bir yönünün olduğunu göstermektedir. Bu durum, oyunun sadece eğlence unsuru özelliğinin yanında sosyal kimlik ve aidiyet hissini geliştiren bir etkinlik olduğunu ortaya koyar (Douglas, 1966).

Dönüşüme uğrayan geleneksel oyunlar Caillois'un belirttiği üzere toplumsal farklılaşmaya uyumlanabilir ve yeni bağlamlarda varlıklarını devam ettirebilir. Günümüzde de ip atlama, spor ve egzersiz bağlamında tekrar popüler olmuş, bireysel fitness eğitimlerinin ve çalışmalarının bir parçasına dönüşmüş durumdadır (Caillois, 1958).

Modernleşmenin toplumsal ritüeller üstündeki etkisi geleneksel oyunları farklılaştırmıştır. Günümüzde ip atlama, geleneksel çocuk oyunlarının ilerisine geçerek spor salonlarında, profesyonel antrenmanlarda ve dijital platformlarda birçok şekilde varlığını devam ettirmektedir. Temel motor becerileri ile iç içe olan bu yapıyla da çoğu geleneksel oyundan farklı bir değer taşımaktadır (Douglas, 1966).

3.3.6. Geleneksel sek sek oyununun antropolojik açıdan değerlendirilmesi

Sek sek, dünyanın çeşitli bölgelerinde oynanan geleneksel bir çocuk oyunudur. Çoğunlukla yere kare ve daireler çizilip bu şekillerin üstünde zıplayarak oynanan bu oyun, oyuncuların birtakım kurallar çerçevesinde küçük bir parça ya da taş benzeri bir nesneyi kare şekillerin içine atmasını gerektirir. Sek sek oyunu kişisel becerileri artırmasının yanında toplumsal normları ve ritüelistik unsurları da yansıtan geleneksel bir oyundur (Canlı, Taşkın ve Koçak, 2019).

Oyunun, kültürde önemli bir yeri vardır ve kişilerin sosyalliğini artırmak adına değer taşır. Sek sek, oynayanların fiziksel koordinasyonlarını ilerletmelerine fayda sağlarken bir yandan da çeşitli kurallara uyumlanabilmelerini sağlar. Bu yönüyle sek sek, toplumsal düzenin erken dönemlerden itibaren kanıksanmasına yardımcı olmaktadır. Sek sek oyunu, rekabet ve işbirliği

kavramlarını aynı anda deneyimleme ortamı sunar. Oyuncular sırayla oyuna katılır, karşılıklı hareketlerini gözlemler ve kurallara göre ilerlemeye uğraşırlar. Huizinga bu tür oyunların "magis" (büyülü) bir alan oluşturarak gerçek hayatın kurallarını bir anlığına da olsa ortadan kaldırarak kişilerin farklı roller yaşamasına zemin hazırladığını ifade eder. Sek sek, oyuncuların bireysel bir deneyim yaşamalarının yanında kolektif de bir deneyim elde etmelerine aracı olur. Buradaki görüşe göre çoğu oyunun ritüelistik bir temeli olduğunu ve tarihin her döneminde dini ya da toplumsal ritüellerle bağdaştırıldığı düşünülmektedir. Sek sek oyununun çeşitli adımlar ile ilerlemesi ve oynayıcıların taş veya nesneyi istenen noktaya atma amacı, bir çeşit geçiş ritüelini yansıtabilir. Geçmiş zamanlarda bu oyunun, çocukların büyüme çağındaki yetenek kazanımlarını sembolize eden bir oyun olarak oynandığı tahmin edilmektedir (Huizinga, 1938).

Bir yandan da, sek sek oyununda kullanılan taşın ya da benzeri nesnenin çeşitli adımlarla ilerletilmesi ve geriye dönme mecburiyeti, insanların hayat döngüsünü simgeleyen bir metafor olarak değerlendirilebilir. Oyunlar çoğu zaman insan hayatındaki farklı dönemleri yansıtan semboller saklar. Sek sek oyunu da kişinin birtakım aşamalardan ilerleyerek olgunlaşmasını simgeleyen bir özelliği vardır. Oyunlar zaman içinde değişim geçirir ancak temel işlevlerini korurlar. Geleneksel oyunlar, modern yaşam ve dijital eğlence araçlarının etkisiyle farklılaşmış olsa da, sek sek oyunu gibi fiziksel hareketler içeren oyun türleri eğitici ve kültürel özellikleri olması sebebiyle değerini korumaktadır. Günümüzde, sek sek oyununa rağbet düşmüş olsa da, eğitim sistemlerinde motor becerilerini artırmak hedefiyle çeşitli varyasyonları kullanılabilir (Canlı, Taşkın ve Koçak, 2019).

3.4. Offline Bilgisayar Oyunları

Offline bilgisayar oyunları, internet bağlantısına gerek olmadan oyuncuya sunulabilen oyunlardır. Bu tip oyunlar, oynayıcısına tek oyunculu bir oyun alanı sunarak, hikaye anlatımı, strateji, aksiyon ya da simülasyon gibi çeşitli tipte oyun içerikleri verir. İnternet ulaşımı sağlanamayan alanlarda da erişilebilen bu oyunlar, oyunculara bağımsız ve kesintisiz bir oyun oynama fırsatı sağlar. Bu yönüyle geleneksel oyunlara benzemektedir. Ayrıca kültürel öğelerden beslendiği için ve belli bir gelişim tarihine sahip olduğundan kültür alanının konusu da olmaktadır. Ancak çalışma kapsamında geleneksel oyunun kültürüyle ilişkisinde yarattığı farklılaşmalar kültürel unsurlarına zarar vermektedir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2020).

3.4.1. Antropolojik açıdan God of War serisinin olumsuz yönleri

Mitolojik temaların sığlaştırılmasını içeren God of War oyunu serisi, Yunan ve İskandinav mitolojilerini oyun evrenine getirerek bu mitolojik temaları yer yer yüzeyselleştirir.

Antropolojik anlamda mitoloji, toplumların hem kültürel hem de anlamsal olarak dünyaya bakış açılarını, değerlerini ve kimliklerini anlayabilmek adına değerli bir kaynak sunmaktadır. Ancak oyun içinde kullanılan mitolojik karakterler çoğunlukla basit düşman figürleriyle sınırlandırılmış ve toplumla iç içe olan kültürel bağlamından çıkarılmıştır. Örneğin, İskandinav mitolojisinde bilgelik tanrısı olan ve şiirle bağdaştırılan Odin, oyunda bu özelliklerinin yerine çoğunlukla çıkarıcı ve manipülatif bir karakter olarak yer edinmiştir.

Şiddet normalleştirilerek mitlerle bağdaştırılmış ve oyunun ana kurgusu şiddet unsuru ve savaş dinamiği ile tasarlanmıştır. Mitolojik kahraman anlatılarında şiddet ögesi çoğunlukla toplumsal yapının korunması veya kozmik dengeyi oluşturma amacı güder. Fakat God of War'da şiddet, genellikle bireysel intikam ve çatışmaları çözebilmek için uyum bir araç olarak gösterilmektedir. Antropolojik açıdan bu süreç, büyük ölçüde genç oyuncularla mitlerde şiddetin meşru bir eylem olarak verildiği izlenimine sebep olabilir. Victor Turner'ın ritüel teorisine bakacak olursak, mitolojik bilgiler toplumsal-kültürel normları destekler. Ancak God of War oyununda şiddetin hikâye içinde merkezi bir yerde konumlandırılması, mitlerin öğretici özelliğini güçsüzleştirebilir (Turner, 1970).

Kültürel stereotipleştirme ve Avrupa merkezci bir bakış açısıyla God of War serisi, tema olarak Yunan ve İskandinav mitolojilerini konusu yaparak Avrupa merkezci bir bakış açısı ile hikâye oluşturur. Dünyada mitolojiler önemli ölçüde çeşitlenmiş olsa da bu tip oyunların popülerleşmiş temaları ekonomik amaçlı kullanması nedeniyle, var olan kültürel varyasyonları göz ardı ederek Batı mitlerini ön plana çeker. Antropolojik açıdan baktığımızda, kültürel homojenleşmeye ve diğer mitolojik temaların (Mezopotamya, Afrika veya Uzak Doğu mitolojileri) gölgede kalmasına yol açabilir. Mitoloji, tüm insanların kültüründe olan hikâye anlatma geleneğinin değerli bir parçasıdır; bu çeşitliliğin görmezden gelinmesi, küresel, çıkarıcı, yapay bir kültürel miras oluşmasına ve var olan değerli kültürel mirasların eksik aktarılmasına neden olabilir (Mauss, 2002).

Cinsiyet rolleri ve toplumsal algılar serinin ilk zamanlarında kadın karakterler çoğunlukla edilgen ve dekoratif olarak göstermiştir. Mitolojik hikâyelerde dişil karakterler çoğu zaman doğurganlık, bilgelik ve koruyuculuk gibi önemli roller alırdı. Ancak God of War'da bu tanrısal tipler uzun zaman yüzeysel roller içererek sunulmuştur. God of War oyununda Freya karakteriyle bu durumdan azda olsa çıkılsa da, oyunun temelinde bulunan geleneksel cinsiyet kalıpları antropolojik açıdan eşitlikçi olmayabilir. Kadının pasif, erkeğin savaşçı ve koruyucu rol üstlendiği bu dikotomi, mitolojik açıdan toplumsal cinsiyete bakışın dar bir açıdan ifade edilmesine sebep verebilir. Kültürel mirasın ticarileştirilmesi meselesinin yanında kültürel mirasın korunması ve yeni kuşaklara aktarım biçimi antropolojik bakış açısı için büyük bir yükümlülüktür diyebiliriz. God of War türü gibi ticari gayeler hedefleyen oyunlar, mitolojik unsurları sadece eğlencenin bir parçası olarak değerlendirirken kültürel mirasları da ticarileştirir. Mitoslar, farklı toplumlarda farklı özellikler ve unsular barındırsa da insanlık tarihinin ortak hafızasıdır ve bu hafızanın oyun endüstrisi içinde tekrar biçimlenmesi, mitlerin

orijinal anlamlarının yok olmasına sebebiyet verebilir. Çoğunlukla genç yaştaki oyuncular, oyunlardaki kurgulanmış hikâyeleri gerçek mitolojik bilgiler ile harmanlayarak öğrenebilir (Campbell, 2004).

God of War serisi, mitoloji ve interaktif hikâye anlatımı olarak kayda değer başarılar göstermiş olsa da, antropolojik açıdan bir takım sorunlar içermektedir. Mitolojik öğelerin yüzeyselleştirilmesi, şiddetin normalleştirilmesi, kültürel stereotipleştirme, cinsiyetçi temsiller ve kültürel mirasın ticarileştirilmesi antropolojinin değindiği en önemli sorunlardandır. Dijital oyunların kültürel miras aktarımındaki büyük etkisi ve geleneksel oyunların yerini almaya başlaması göz önüne alındığında, bu tür oyunların kültürel değerlere ve içeriğine daha çok önem verecek şekilde tasarlanmasının önemi büyümektedir (Jenkins, 2006).

3.4.2. Far Cry oyun serisinin zararlı yanları: antropolojik bir değerlendirme

Far Cry oyun serisi, video oyun dünyasında büyük bir bilinirliğe ve popülerliğe sahip olan, genellikle aksiyon, keşif ve hayatta kalma öğeleri ile birlikte biçimlenmiş bir oyun tasarımıdır. Bu serinin her oyununda, oyunculara birbirinden çeşitli coğrafyalarda, farklı kültürel özellikler içeren deneyimler sunulur. Bu tip oyunları antropolojik bakımdan değerlendirdiğimizde, belli başlı zararlı özellikler barındırdığını gözlemleyebiliriz. Özellikle de Far Cry oyununun egzotikleştirme, yabancılaştırma ve kültürel temsiller için ortaya çıkardığı etkileri konumuz bağlamında çok önemlidir.

Far Cry oyunları, büyük oranda egzotik, tropikal ya da az bilinen ancak popüler kültürde karşılığı olan bölgelerde geçer. Bu bölgeler, kimi zaman Latin Amerika'nın ormanları, Afrika çölleri veya Asya'nın kuytu köyleri olabilir. Oyunlar, bu coğrafyalardaki yerel halkları genellikle vahşi, ilkel ya da hayatta kalma savaşı veren tipler gibi betimlemektedir. Bunun gibi temsiller, "egzotikleştirme" kavramını körüklemektedir; yani, çeşitli kültürel yapılar, Batı kültüründeki normlara sahip olmayan yabancı karakterler olarak sunabilir. Said, *Orientalism* yapıtında, Batı'nın Doğu'yu nasıl egzotik bir "öteki" kavramı ile tasvir ettiğine değinirken, kültürel temsillerin çeşitli güç yapılarına dayandığını ifade eder. Bu temsil şekli, Batılı bir yaklaşıma göre yerel halkları ve kültürel yapıların dışlamasına, onları yalınlaştırarak "öteki" olarak nitelemesine zemin hazırlar. Bu temsil yöntemi, yerel halkların derin toplumsal düzenlerini, kültürel anlamlarını ve tarihsel değerlerinin yok sayılmasına sebep olur. Bu durum da, dışlanmalarına ya da "ilkel" gibi temsillerle anılmalarına sebep olabilir. Oyunlar, çoğu zaman yerel halkların kendi iç sorunlarını çözebilecek beceri ve yetkinliği yokmuş gibi gösterir, bu da yerel figürleri daha basit, sıradan bir arka plan figürüymüş gibi yansıtır. Bu tarz da bir yaklaşım, oyun dünyasında "öteki" olarak ifade edilen kültürlerin daha çok marjinal biçime dönüşmesine sebebiyet verir (Said, 1978).

Far Cry oyunlarının genelinde, oyuncu karakteri "yabancı" bir bölgede karşılaştığı, düşman olarak tanımlanmış karakterleri yok ederek ilerler. Çoğunlukla da yerel halklar ve gruplardan oluşan bu karakterler, oyuncu için düşman olarak algılanır ve bu süreç de şiddet kullanılarak sonuca ulaşılabileceği algısını besler. Oyunların birçoğu, bu toplulukların şiddet eylemleri, terörizm ya da suçla bağdaştırılan hareketler ve durumlar yaratan unsurlar olarak sunar. Batıların Doğu'yu ve onların kültürel özelliklerini, sadece tehdit ögesi olarak ya da şiddetle bağdaştırılmış bir coğrafya olarak betimlediği söylenebilir. Bu durum, yerli grupların şiddetle ve yabancı davranışlarla iç içe görülmesini destekler ve Batılı bir perspektif ile şiddetin geçerli kabul edilebilir hale gelmesini sağlar. Bu bağlamda, şiddetin meşrulaştırılması ve yerel kültürlerin bu şiddetle ilişkilendirilmesi, gerçek dünyada daha geniş bir kültürel stereotipin oluşmasına zemin hazırlayabilir. Bu durum, özellikle o bölgelerde yaşayan gerçek insanların kimliklerinin tehlikeye girmesine yol açabilir. Oyun, "kültürel intihar" dediğimiz, kültürlerin yok olmasına yol açan bir anlatıyı da besleyebilir, çünkü burada kültürel çeşitlilik yerine, tek tip bir kültürel üstünlük anlayışı öne çıkar (Lempert, 2018).

Far Cry serisinde, genellikle Batılı bir karakter, yerel halkları "kurtarmak" ya da onlara liderlik etmek adına bölgeye gelir. Bu durum, bir tür modern sömürgecilik ve kültürel hegemonya fikrini yeniden üretir. Batılı bir figürün, paralı asker olarak bölgeye gelip, yerel halkları yönetmesi ya da onlara çözüm sunması, bu kişilerin kendi iradelerine saygı duyulmadığı anlamına gelebilir. Said, Orientalism eserinde, Batıların Doğu'yu yönetme hakkına sahip oldukları ve Doğu'nun Batı'ya ihtiyaç duyduğu fikrini eleştirir. Bu yaklaşım, Batı'nın, "kurtarıcı" olarak tanımlanan figürlerle, yerel halkları yönetmeye ve onların kaderini şekillendirmeye çalıştığını savunur. Bu tür bir temsil, kültürel hegemonyayı, yani bir kültürün başka bir kültürden seçkin olduğunu ifade eden bir görüşü destekler. Batı'nın moderniteye, bilimsel ilerlemelere ve "geçerli" değerlere sahip taraf söylemleri, yerel toplulukların öz kimliklerini ve kültürel miraslarını savunma uğraşlarını olumsuz etkiler. Bu, bir nevi "beyaz kurtarıcı" algısı yaratarak lokal halkların kendilerini yönetme becerilerinin sorgulanmasına sebep olabilir (Said, 1978).

Far Cry oyunlarında, yer yer "diğer" kültürleri yansıtan oyun karakterleri, çoğunlukla olumsuz nitelikler ile tasvir edilir. Oyunlarda, bölgesel halklar veya düşman karakterler çoğu zaman şiddet yanlısı, özellikle oyunun kurgusuna uygun olarak yozlaşmış ve kötü amaçları olan bireyler şeklinde tasarlanır ve hikâyeleştirilir. Batı'nın Doğu'yu, yer yer barbarlık, gericilik ve şiddetle bağdaştırdığını algısı oluşabilir. Bu tip bir durum, kültürler arası algı ve bağ geliştirilmesini kötü etkiler ve ırkçı stereotiplerin güç kazanmasına neden olabilir. Batılı temsil şekillerinin, Doğu'nun her zaman bir çeşit tehdit yarattığına dair önyargıları artırır. Oyun, çeşitli kültürleri tanıyıp içselleştirmek yerine, bu kültürleri "düşman" olarak çatışmalı bir hikâye içinde taraflaştırarak tasarlar. Bu çeşit bir algı yaratımı, oyuncuların değişik bölgelerdeki gruplar ve toplumlar ile ilgili gerçekçi, insancıl bilgiler öğrenilmesini kısıtlar ve potansiyel önyargıları pekiştirir. Ayrıca, oyuncuların bu tip kurgulu oyunlar aracılığıyla bu tip

stereotip algıların içselleştirilmesi ve gerçek hayatta kişilerin bu tür dar kalıplarla düşünme eğilimini güçlendirebilir (Lempert, 2018).

Far Cry oyun serisi, eğlenceli ve aksiyon temaları ile öne çıkan bir deneyim veriyor olsa da, antropolojik perspektiften değerlendirildiğinde, bölge halklarının ve kültürlerinin büyük oranda yanlış, sığlaştırılmış veya olumsuz biçimde yansıtılması, kültürel aktarımın en etkili zamanlarında olan çocukluk dönemindeki oyuncular için zararlı etkiler yaratabilir. Edward Said'in ifade ettiği gibi, Batı'nın "öteki" kültürleri nasıl sosyal kabul alanı dışına ittiği ve onlara olan algıyı nasıl biçimlendirdiği, bu tip oyunlar ile oyuncuya yansımaktadır (Said, 1978).

3.4.3. Tails of Iron oyununun zararlı yönleri: antropolojik bir değerlendirme

Tails of Iron (2021), Antropomorfik benzetmeler kullanarak farelerin ve kurbağaların tasvir edildiği, karanlık bir atmosfere ve şiddet içerikli fantastik bir evrene sahip olan aksiyon-RPG türünde bir video oyunudur. Oyunda, fare krallığının varisi Redgi'yi kontrol ederek, fare krallığını kurbağa şeklinde tasarlanmış istilacılardan kurtarmaya çalışılır. Antropolojik olarak yorumlandığında, oyun içinde var olan toplumsal dinamikler, kültürel temsiller ve şiddet içeriği ile ilgili öğelerin zararlı noktaları gözükmemektedir.

Oyunda fareler, cesur, çalışkan ve gelişmiş bir medeniyet olarak betimlenirken, kurbağalar istilacı, barbar ve saldırgan varlıklar şeklinde sunulur. Bu karşılıklı, çatışmalı yapı toplumsal stereotiplerin tekrar biçimlenmesini pekiştiren bir süreç yaratır. Antropolojide, "biz" ve "onlar" farklılaşması, kültürler arası iletişimde önyargıların var olmasına sebep verir. Tails of Iron'ın fare-kurbağa ikilemi, oyuncuda "uygar" olanın "barbar" üzerindeki güç kullanma eylemini meşrulaştırma durumu ortaya çıkarabilir. Oyun, genellikle şiddet unsurunu kahramanca bir duruma yardım eden değerli bir eylem gibi gösterir. Redgi, krallığını kurtarmak için düzenli olarak savaşa girmeli ve rakiplerini öldürmelidir. Ancak, bu anlatı şiddetin meşrulaştırılmasına ve kahramanlık miti aracılığıyla "şiddetin gerekli olduğu" algısına destek vermektedir. Antropolojik noktada, mitler toplumsal değerlerin öğretilmesinde araçtır; ancak bu tarz oyun türlerinde kurtuluş ve düzeni elde etme hedefiyle şiddet kullanımının doğru kabul edildiği bir anlatı oluşturulur (Said, 1978).

Kurbağa tiplemesinin "vahşi istilacılar" biçiminde verilmesi, ötekileştirme olgusuna bir örnek yaratmaktadır. Batı'nın Doğu'u hakkında yorumu, onun üstünde söz sahibi olma kazanımının bir yansımasıdır. Tails of Iron da, "uygar" fare topluluğunu "vahşi" kurbağa toplumundan ayırarak bu tasviri yeniler. Toplumsal açıdan bu tip bir tasvir, oynayanların bilinçaltında "kendisi gibi olmayanlar"a karşı önyargılı bir bakış açısı geliştirmesini pekiştirebilir. Oyunda farelerin demir ustalığı, açlılık, çiftçilik gibi medeni unsurlara sahip olurken, kurbağaların ise kaos ve şiddetle tasvir edilmesi, sembolik olarak "medeniyet" ve "kaos" arasındaki çatışmayı besler. Bu durum, antropolojik açıdan "uygarlığa karşı barbarlık" ikiliğini pekiştirir, farklı kültürlerin "tehdit" gibi yorumlanıp değerlendirilmesine katkı sağlar (Çakmaklı, 2022).

Tails of Iron, büyüleyici atmosferi ve zorlu oynanış biçimiyle dikkat çekip keyifli bir oyun deneyimi sunsa da, oyun dünyasında yakaladığı başarının yanında antropolojik olarak "biz ve onlar" ayrımı algısını pekiştirmesi, şiddetin kabul edilebilir gösterilmesi ve kültürel tasvirlerin basitleştirilmesi gibi sosyal, kültürel açıdan sorunlu yönleri vardır. Kültürleri sınırlandıran, egzotikleştiren ve ötekileştiren sunumlar, kültürler arası etkileşimde zararlı sonuçlar yaratabilir.

3.4.4. The Witcher serisinin antropolojik açıdan eleştirisi

The Witcher serisi, Polonyalı yazar Andrzej Sapkowski'nin kitaplarından uyarlanan ve Orta Çağ Avrupa mitolojisi ile kurgulanan bir fantezi evreninde yaşanan bir oyun serisidir. Bu dünya, fantastik yaratıklar, şövalyeler, büyücüler ve karmaşık toplumsal dinamiklerle çeşitlendirilmiştir. Ancak, oyun serisi çoğu yönü, antropolojik olarak eleştiriye açıktır (Evren, 2024).

Oyun evreni, Avrupa merkezli bir fantezi mitoloji üzerine kurulu bir dünyadan oluşmaktadır. Yalnız, bu kurgu evren teması içinde Doğu Avrupa, Asya veya Afrika bölgelerinin sosyal özellikleri seçilerek yansıtılmış topluluklar ya dışlanmış ya da yüzeyselleştirilmiş şekilde gösterilmiştir. Örneğin, The Witcher 3: Wild Hunt oyunundaki Ofir topluluğunu, egzotikleştirilmiş bir Doğu ve Orta Asya karışımı şeklinde verilmiştir. Ancak, bu grubun kültürü ayrıntılı ve özenli işlenmemiş, sadece egzotik bir arka plan ögesi biçiminde kalmıştır. Edward Said'in Orientalism çalışmasına baktığımızda bu konu, Batı tabanlı bir perspektifin Doğu'yu mistik, tuhaf ve anlaşılması zor bir kültürel alan gibi nitelenmesine benzetilebilir (Said, 1978). Oyundaki kültürel temsiller, Avrupa dışındaki grupları ve toplulukları ya tam anlamıyla dışardan bakmakta ya da egzotik unsurlar olarak kalıplaştırmaktadır.

Antropolojide göç ve diaspora, farklı kültürel toplulukların yeni bölgelere olan uyumlanma dönemini araştırır. The Witcher dünyasında elfler, yurtlarını kaybettikten sonra göç etmek ve insan şehirlerinde marjinalize olmuş alt gruplar şeklinde yaşamlarını devam ettirmek durumunda kalır. Elfler, köklerini yitirmiş olsa da diaspora toplulukları olarak, asimilasyon ya da direniş arasında sıkışmıştır. Örnek olarak Scoia'tael gerilla hareketi, elflerin insan otoritesine karşı başkaldırısını temsil etmektedir. Bununla birlikte bu hareket, elfleri olduklarından daha çok radikalleştirerek insanlar ile barış halinde yaşama ihtimallerini zayıflatır. Topluluk kimlikleri, ortak tarihsel normlar ve düşman tasviri aracılığıyla geliştirilir. Scoia'tael hareketi de, "elf kimliği"ni geçmiş zamandaki parlak döneminin üzerinden inşa ederek insanlara bir karşı koyma alanı yaratır (Anderson, 2017).

Oyundaki kadın karakterler çoğu zaman güçlü ve bağımsız gibi sunulsa da, genellikle ana hikâyeye hizmet eden ögeler olarak kalmışlardır. Örneğin, büyücüler (Yennefer, Triss gibi) önde gelen önemli kahramanlar olsa da, karakterleri çoğunlukla romantik veya cinsel alanlarda sınırlandırılır. Bu, kadın tiplerinin hikâyesinin, erkek kahramanın (Geralt) macerasını ve

başarılarını desteklemek için var olduğu gibi anlayışlar çıkarılabilir. Bu tür temsiller, antropolojik olarak bakıldığında “kadının nesneleştirilmesi” konusunu ortaya çıkarır. Feminist antropolojiye göre, popüler kültürün ürettiği her şeyde kadın figürlerin cinselliği vurgulanırken, erkek karakterler çoğu zaman aksiyon ve karar alma durumları ile bağdaştırılır. The Witcher serisinin oyunlarında da bu durumu yer yer görmekteyiz (Ortner, 1974).

Oyun içindeki insan olmayan elfler, cüceler ve diğer ırklar çoğu zaman zulme uğrayan, dışlanan ve aşağılanan topluluklar olarak yansıtılır. İnsanlar, bu gruplara vahşi ve tehlikeli gibi yakıştırmalar yaparak ayrımcılık çıkarır. Bu süreç, gerçek hayattaki etnik ayrımcılık ve sömürgecilik sonrası kimlik politikalarıyla ciddi benzerlikler gösterir. Yalnız, oyun dünyasında bu tipteki ayrışmaların normalleştirilmesi, oyuncuların da bu süreci ve algıyı bir “eğlence ögesi” olarak görmesine sebep olabilir. Aynı biçimde, The Witcher dünyasında da “öteki” olan gruplar, düşmanlıkla karşılaşır ve bu, bir tür etnik stereotipleşme ortaya çıkarabilir. Oyunda şiddet, yalnızca hayatta kalma mücadelesi sonucu veya savaş sebebiyle değil, bir yandan da toplumsal statüyü oluşturan bir öge olarak da gösterilmektedir. Geralt’ın gücü ve statüsü, savaş becerileriyle yakından bağlantılıdır. Bu durum, toplumsal sorunların diyalog ya da diplomasi yerine şiddet yöntemiyle çözülebileceği düşüncesini normalleştirebilir (Anderson, 2017).

Antropolog Pierre Clastres’in çalışmalarında, çoğu geleneksel toplumda liderlik ve güç, yalnızca savaş becerileri ile ölçülemez, aynı zamanda grup içindeki bilgelik ve iletişim becerisi de vazgeçilmez bir rol oynar (Clastres, 1987). Ancak The Witcher serisinde diplomasi ya da topluluklar arası iletişim yöntemi ile çözüm şekilleri genellikle ikinci plana atılır. Şiddet ve savaş, toplumsal düzenin ve ilerleyişin temel karar vericisi şeklinde gösterilmektedir. Örnek Novigrad’daki büyücü avları, tarihsel bağlamda Engizisyon zamanındaki cadı avlarını ve Nazi Almanyası’ndaki etnik soykırım politikalarını hatırlatarak oyuncuda belli anlamlandırmalar yaratabilir.

Seri, büyük oranda Batı Avrupa mitolojisini temel alarak, diğer kültürleri oldukça kısıtlı oranda içermektedir. Bu durum, literatürde “Avrupa merkezilik” (Eurocentrism) olarak tanımlanan bir kavramın oyun evrenine yansımaları olduğu söylenebilir. Batı merkezli anlatımlar çoğunlukla başka kültürleri ya yok sayar ya da geri kalmış ve ilkel biçimde betimler (Said, 1978). The Witcher dünyasında da bu duruma yakın bir yaklaşım görülmektedir; Orta Çağ Avrupa mitleri, oyun kurgusu içinde kültürel çeşitlenmenin önünü kesmektedir.

Verilen taraflı betimler ve hikâyeler oyuncuların dünyaya bakışlarına etki edebilir ve farklı kültürlerin toplumsal sosyolojiye katkılarını, etkilerini görememelerine neden olabilir. Küreselleşen dünyada, çok kültürlülüğün desteklenmesi beklenirken, oyunlar hala çoğunlukla Avrupa merkezli bir perspektif sunmaktadır ve bu da kültürel hegemonyayı destekleyerek yeni kuşakların algısında yer edinmektedir. The Witcher serisi, derin hikâyeye sunumu, etkileyici karakter tasarımları ve geniş dünyasıyla başarılı bir oyun serisi yaratmış olsa bile, antropolojik olarak çeşitli problemleri beslemektedir. Kültürel temsilde Avrupa merkezilik, cinsiyet

rollerinin klasik kalıpları devam ettirmesi, yabancı düşmanlığı ve etnik stereotipleşme gibi konular, oyunun antropolojik olarak eleştirilmesine açıktır (Ortner, 1974).

Bu tarz oyunlar, popüler kültürün büyük bir parçasını oluşturduğundan ve büyük kitlelere ulaştığından, toplumsal algıları biçimlendirme gücü vardır. Dolayısıyla, daha kapsayıcı ve çeşitli kültürel temsilleri destekleyen oyunlar çıkarmak, video oyunlarının yarattığı olumsuz toplumsal etkileri olumlu yöne çekebilir. (Evren, 2024).

3.4.5. GTA serisinin antropolojik açıdan olumsuz yönleri

GTA serisinin en başta oyuncuya sunduğu dinamiklerden biri, serbest dolaşımli bir açık dünyada oyuncuya sonu olmayan şiddet uygulama imkânı yaratmasıdır. Bu şiddet, hem oyun içinde gerçek hayat gibi kurgulanmış sivil karakterlere hem de devlet (polis) otoritesiyle doğrudan yaşanarak kendini göstermektedir. Şiddet zamanla toplum içinde normalleşebilir hatta ritüelistik bir noktaya bile gidebilir. GTA'da şiddet, oyunun ana özelliklerinden birine dönüşmüştür ve oyuncular için normal bir eylem biçimi olarak yansıtılır. Örnek olarak GTA V'te tasarlanan Trevor karakteri, psikopatik kişilik özellikleri ve kontrolsüz şiddetiyle adeta toplumun belli kesimlerinin içinde bastırıldığı agresif dürtülerin bir uzantısıdır. Oyunu oynarken şiddet kullanmadan ne oyunu bitirilebilir ne bölüm geçilebilir. Bu yapıyla da şiddetin oyunun konusuna yedirilerek içselleştirilmesi sağlanır. Şiddetin bu kadar çok sık kullanımı, oyuncunun toplumsal normlarda "şiddet" ile ilgili düşüncelerini değiştirebilir ve şiddetin toplumsal ilişkilerde, gündelik yaşam içinde sıradan bir çözüm yöntemi gibi düşünülmesine sebep olabilir. GTA oyunlarında kadın figürler çoğunlukla geri planda kalmış, nesneleştirilmiş veya klişeler içeren yalın roller üstlenmiştir. Kadın figürlerin seks işçisi, bar dansçısı gibi gerçek hayatta var olan ancak oyun içinde görevler aracılığı ile ve suç temalı hikâye anlatımıyla ön plana çıkarılmıştır (Girard, 1979).

Ataerkil toplumların kadınları doğa ile bağdaştırarak sosyal kültürel anlamdan çıkardığını söylenebilir. GTA serisi de, bu anlayışı benimseyerek toplumsal cinsiyet kalıplarını kuvvetlendirir. Örneğin; GTA V'teki Michael tiplemesinin eşi Amanda ve kızı Tracy genellikle materyalist ve "sorun çıkarıcı" özelliklere sahip biçimde şekillendirilmiştir. Oyunda kadın tasvirlerinin oynanabilir ana karakter biçiminde olmaması, suç işleyen erkek tipolojisini beslerken bir yandan da toplumsal cinsiyet eşitsizliğini oyun evrenine taşıyarak revize eder. Antropolojik açıdan bu üretim, ataerkil normların dijital kültürde tekrar yaratılır ve oynayıcılara bu normların "doğal" olduğu düşüncesini yerleştirir. GTA serisinde çeşitli etnik toplulukların figürleri çoğunlukla klişe şeklinde sunulmuştur. Afro-Amerikan tipler çete üyesi, Latin Amerikalılar uyuşturucu kaçakçısı, İtalyanlar ise mafya üyesi rollerinde gösterilmiştir (Ortner, 1975).

Bir takım kültürel temsiller, ötekileştirme dinamikleri yoluyla bazı grupları marjinalize hale getirebilir diyebiliriz (Said, 1978). GTA serisinde etnik kimliklerin stereotiplerle gösterilmesi,

bu gruplarla ilgili basmakalıp düşünceleri pekiştirebilir. Örneğin GTA: San Andreas oyununda CJ karakteri Afro-Amerikan bir genç olduğu dönemde çete savaşlarının ortasında kendini bulmuştur. Oyunun ana konusu, bu figürün suç dünyasında sıkışmasını anlatır ve sürecin toplumsal arka planı genellikle görmezden gelinir. Bu tiplendirmeler, etnik toplulukların tek boyutlu ve olumsuz özellikleri ile bağdaştırılabilir ve sosyal önyargıları artırabilir.

GTA serisi, kapitalizmin karanlık taraflarını eleştiren yanlara sahip olsa da, diğer yandan zenginlik, güç, materyalist başarıyı olumlayan ve bir hedef haline getiren oynanışıyla, antihümanist bir konuya sahiptir. Oyuncu, lüks arabalara, lüks evlere ve “sınırsız zenginliğe” sahip olmak adına suç işlemenin algısı farklı bir boyuta dönüşebilir.

Jean Baudrillard'ın *Simulacra and Simulation* eserinde, kapitalist toplumsal modellerde imajların gerçeklikten daha arzulanan bir duruma dönüştüğünü savunmaktadır (Baudrillard, 1981). GTA'da başarının ölçüsü şiddet yolu ile kazanılan ve tüketim ile kutlanan bir anlayış ile ölçülür. Oyun, bir yandan kapitalist sistem ile dalga geçerken, diğer yandan bu sistemin unsurlarını kullanarak materyalist bir başarıyı idealize eder.

GTA dünyasında polis, çoğunlukla yozlaşmış, şiddete meyilli ve toplumun çıkarlarından çok kendi çıkarlarını önceleyen bir yapılanma gibi sunulur. Oyuncu, polisten kaçır, polisle çatırır ve polis saldırısıyla sıkça karşılaşır. Michel Foucault, *Discipline and Punish* çalışmasında, modern toplumların denetim yapılarını ve otorite sistemini araştırır (Foucault, 2020). GTA'da polis ile çatırmanın ve bunun sonucu da polis şiddetinin sık sık yaşanması, devlet otoritesine ve sistemine olan güvensizliği artırabilir. GTA V'te polis, küçük bir suç olayına bile orantısız şiddetle karşılık verir ve bu durum, ABD'deki polis şiddeti sorununu anımsatır.

GTA oyununda kişisel başarılar ve kazanç, sosyal dayanışma ve toplumsal değerlerin yerine geçebilir. Oyuncu, kendini kurtarmak ya da zenginliğe erişmek için etrafındakilere manipülatif davranabilir. Durkheim, *The Division of Labor in Society* eserinde, bireyselleşmenin modern toplumlarda yaygınlaşmasının sosyal dayanışmayı olumsuz etkileyebileceğini söyler (Durkheim, 1893). GTA'da bireysellik büyük oranda yüceltilir ve sosyal bağlara zarar verir. GTA IV'te Niko Bellic'in “Amerikan Rüyası” için çabalaması toplumsal bağların yok olması durumunu yansıtır. Bireysel başarıya çokça vurguda bulunulması, toplumdaki dayanışma algısının değerini düşürebilir.

Grand Theft Auto serisi, toplumsal normlar, kültürel dinamikler ve sosyal yapılarla ilgili değerli gözlemler sağlayan bir oyun serisi olmasının yanında, bazı dinamikleri problemlidir. Oyun, şiddet, cinsiyetçilik, etnik stereotipler ve kapitalizmin romantikleştirilmesi gibi meseleleri hikâyesine eklerken bu öğelerin çoğunu sorgulamak yerine yeniden üretir. Antropolojik olarak incelendiğinde, GTA serisi oyuncuya toplumsal düzenin işleyişini sunarken, toplumsal eşitsizlikleri sıradanlaştıran bir etki de oluşturabilir. Oyun evrenindeki bu dinamikleri fark ederek oynamak, dijital kültürün toplumsal düşüncelerimizi nasıl biçimlendirdiğini anlayabilmek için değerlidir (Baudrillard, 1981).

3.4.6. Assassin's Creed serisinin antropolojik açıdan eleştirisi

Assassin's Creed serisi, Ubisoft tarafından tasarlanan ve 2007 yılından bu zamana kadar dünya çapında milyonlarca oyuncusu olan popüler bir video oyunu serisidir. Oyun, insanlık tarihinin bazı dönemlerini, suikastçılar ve Tapınakçılar arasındaki tarihi bir çatışma etrafında sunar. Yalnız, serinin tarih sunuşu ve kültürel temsilleri, antropolojik perspektiften bakılınca büyük eksiklikler barındırmaktadır.

Edward Said'in "Oryantalizm" adlı eserinde söylediği gibi, Batı, Doğu'yu egzotik, gizemli, çoğunlukla da geri kalmış şekilde tasvir ederek kendisini üstün bir noktaya koyar. Bu oyun serisinin çoğunlukla da ilk oyunları, oryantalist bir perspektifle sunulur. Serinin ilk oyunu Assassin's Creed (2007), Haçlı Seferleri yaşanırken Levant çevresinde geçer. Bu oyun, Batı'dan gelen Haçlıların "uygarlaştırıcı" amacına karşı Doğu'nun kaotik ve egzotik havasını verir. Kahire, Şam ve Kudüs gibi önemli şehirler detaylı şekilde tasvir edilmişse de, Arap dünyasının sosyal çeşitliliği ve kültürel derinliği genellikle göz ardı edilmiştir (Said, 1978).

Video oyunlarında kültürel yansımalar çoğunlukla stereotipleştirilmiştir ve Batı merkezli hikâyeler bu stereotipleri desteklemektedir. Oyun serisinde de yakın bir durum görülmektedir; Doğu toplumları çoğu zaman "gizemli" ve "tehlikeli" olarak aktarılırken, Batı medeniyetleri "düzen" ve "ilerleme" ile bağdaştırılarak yüceltilir (Vairinhos, Kosta ve Kardoso, 2021).

Tarih sadece geçmiş yaşantıların düz biçimde aktarılması değildir, bir yandan da o zamanların sosyo-kültürel mekaniklerinin öğrenilmesidir. AC serisi, tarihsel dönemi, gelişmiş grafiklerle aktarırken tarihsel süreçlerin neden-sonuç bağlarını basitleştirmektedir. Örneğin, Assassin's Creed Odyssey (2018) oyununda Antik Yunan topluluğu, büyük oranda savaşçı karakteriyle aktarılmıştır; felsefe, sanat ve şehir yaşamı yüzeysel biçimde gösterilmiştir. AC serisinde tarihsel süreçler genellikle kahramanlık ve çatışma çerçevesinde yansıtılarak, dönemin sosyal düzeni ve gündelik yaşam pratikleri yok sayılmıştır (Huizinga, 1938).

AC serisi, farklı kültürel ve tarihsel zamanları oyunculara aktarırken, bu kültürel mirasları bir nevi "turistik obje" hâline dönüştürme problemini ortaya çıkarmıştır. Hall, "mirasın ticarileştirilmesi" temsili, kültürel anlamların ekonomik amaçlarla basitleştirilmesi şeklinde açıklar. Assassin's Creed Origins (2017) oyunu, Antik Mısır'ın kültürel unsurlarını etkileyici görsellerle aktarır; ancak bu aktarım, çoğu durumda oyuncunun tarihi "tüketmesi" üstüne kurulmuş oyun deneyimi sunmaktadır. (Hall, 1997, s. 497).

Bu süreç, kültürel mirasın bir eğlence nesnesine dönüştürülmesiyle, tarihin arka planına itilmesine sebep olabilir. Örneğin, oyunun "Discovery Tour" modu eğitimsel öğeler içererek çıkarılmışsa da, Antik Mısır topluluğunun günlük yaşamı genellikle egzotik bir arka plan sahnesi şeklinde dar bir kalıba sıkışmıştır (Huizinga, 1938).

Johan Galtung'un "Yapısal Şiddet" teorisini temel alarak yorumlarsak, şiddet eylemi sadece fiziksel değil, bir yandan sosyal mekanikler üzerinden de yaratılan bir olgudur (Galtung, 1969).

AC serisi, tarihsel süreçleri çoğunlukla suikast, savaş ve çatışma kavramlarıyla yansıtmaktadır. Ancak, insanlık tarihindeki dönüşüm ve değişim sadece şiddetle açıklanamaz. Örneğin, Assassin's Creed Unity (2014) oyununda Fransız Devrimi, halkın kolektif eylemlerinden çok kişisel kahramanlıklar ön plana alınarak aktarılmıştır.

Şiddet eyleminin bu ölçüde merkezi konumda olması, oyunculara tarihsel süreçleri "kahramanlar" ve "kötüler" karşılaştırmasıyla yalın şekilde anlamlandırabilir. Antropolojik olarak bu anlam yanılması, karmaşık sosyal ve politik süreçlerin öğrenilebilmesini ve değerlendirilmesini güçleştirebilir. Antropolog Clifford Geertz'in "Kültürlerin Yorumlanması" adlı kitabında bahsettiği gibi, kültürel betimler belli başlı bakış açılarından oluşturulur. AC serisi de büyük oranda Batı merkezli bir tarih betimini yansıtır. Örneğin, Assassin's Creed II (2009) oyununda Rönesans İtalya'sı, "Batı medeniyetinin en iyisi" şeklinde yansıtılırken, Osmanlı İmparatorluğu'nun kültürel etkileri AC Revelations oyununda yüzeysel ve yalın halde verilir (Geertz, 1973).

Batı'nın "ilerici" ve "yenilikçi", Doğu'nun ise "geleneksel" ve "statik" yakıştırmaları ile gösterilmesi, Batı merkezli tarih tasvirlerinin popüler medyada revize edilerek ortaya çıkarılmasına neden olur. Said'in söylediği gibi, bu tür anlatılar, Doğu'nun öz tarihini doğru biçimde anlatma hakkını da dolaylı yollarla ortadan kaldırır (Said, 1978).

Assassin's Creed serisi, tarih ve kültürel değerleri popüler medyaya entegre etme konusunda değerli bir başarı göstermiştir. Ancak, oryantalizm, tarihsel sadeleştirme, kültürel değerlerin ticarileştirilmesi, şiddet odaklı tarih tasvirleri ve etno-merkezci bakış gibi antropolojik problemler içermektedir. Bu durum, oyuncuların tarihe bakışını etkileyerek, kültürel çeşitlilik ve tarihsel dönemlerle ilgili yüzeysel ya da yanlış bilgiler öğrenmelerine sebebiyet verebilir.

Serinin, kültürel alanda yetkin tarihçilerle daha çok etkileşim içinde tasarlanması ve farklı bölgelerin kültürlerinin tarihine daha objektif ve derinlikli bir bakış sunması, bu problemlerin çözülmesini mümkün kılabilir. Antropolojik olarak video oyunlarının kültürel betimlemelerini tekrar tasarlaması, küresel tarih söylemlerinde daha kapsayıcı ve karşılıklı bir yaklaşım ele almalarına yardım edecektir.

3.5. Online Bilgisayar Oyunları

Online bilgisayar oyunları, internet bağlantısı aracılığıyla başka bölgelerde bulunan oyuncularla bağlantı sağlanarak oynanan oyunlardır. Bu tarz oyunlar, çok oyunculu mekanikleriyle rekabet, iş birliği ve belli ölçüde sosyal etkileşim alanı yaratır. Gerçek zamanlı güncellemeler, çevrimiçi etkinlikler ve dinamik oyun evrenleri oyuncusuna her an yenilenen dinamik bir deneyim sunar. Online oyunlar, dünya çapında milyonlarca oyuncuyu bir araya toplayarak dijital alanda büyük bir topluluk ortaya çıkarabilir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2020).

3.5.1. Fortnite'in antropolojik açıdan zararlı yönleri

Dijital oyun dünyasının büyük ve popüler bir parçası olan Fortnite, milyonlarca oyuncuya sahip olan çevrimiçi, battle royale türünde bir oyundur. Bu oyunun, çoğunlukla gençler açısından antropolojik olarak birtakım olumsuz etkileri vardır. Bu etkiler; toplumsal yapı, kimlik oluşumu, sosyal iletişim ve kültürel mekanizmalar çerçevesinde ortaya çıkmaktadır.

Fortnite benzeri oyunlarda oyun sırasında her an çevrimiçi iletişimi olan oyunlar, karşılıklı doğal iletişimin zayıflamasına sebep olabilmektedir. Antropolojik olarak yorumlandığında, toplulukların sosyal, kültürel bağları fiziksel etkileşime dayalı biçimde gelişmektedir (Mead, 2001). Yalnız, Fortnite oynayan kişilerin çoğunluğu zamanının büyük kısmını ekran karşısında harcayarak sanal kimlikler aracılığıyla etkileşime girerek sosyalleşmektedir. Bu süreç, genç yaşta kişiler için geleneksel kültürel normlara adapte olabilmelerini zayıflatabilir (Turkle, 2011).

Ayrıca, oyunun her noktasına dâhil edilen tüketim kültürü ve mikro ödeme dinamikleri, gençleri maddi harcamalara yönelterek kapitalist unsurları içselleştirmelerine sebebiyet verebilir. Fortnite, oynayanlara her zaman yeni kostümler, silah kaplamaları gibi sanal eşyalar sunarak tüketim alışkanlıklarını rekabetçi bir noktaya taşır ve gereksiz tüketimi pekiştirir (Baudrillard, 1998). Bu da kişilerin maddi çıkar ve amaçları benimseyerek bir yandan da bunların getirdiği sanal statüyü ön plana alan bir algı oluşmasına ve sonuç olarak da tüketim kültürünü içselleştirmesine neden olabilir.

Değerlendirilmesi gereken bir başka nokta ise, şiddet temalı oyun tasarımlarının normalleşmesi ve oyun içi şiddet dinamiklerinin sosyal alana ve ilişkilere yansımaya olasılığıdır. Antropolojik açıdan bakarsak, bu tip oyunlar ile kişilerin erken yaşlardan başlayarak şiddet içerikli temalara maruz bırakılmaları, empati becerilerini zayıflatıp, saldırgan davranışları artırabilir (Bandura, 1977). Fortnite oyunu çizgi film tarzı şirin grafiklere sahip, renkli görselleri olan bir yapım olsa bile, temel hedefi rakipleri yok etme üzerine kurulu bir savaş oyunudur. Bu içerik özellikleri, gençlerin sosyal hayatta çatışmacı bir algı yapısına sahip olmalarına sebep olabilir.

Oyun dünyasında rekabetin yoğun teşviki, oyuncuların dayanışma, iş birliği gibi sosyal açıdan hayati becerilerininin zayıflamasına ve kültürel değerlerden ayrışmasına zemin hazırlayabilir. Fortnite, takım odaklı oynanabiliyor olsa da, kişisel başarı ve zafer odaklı bir içeriği vardır. Bu da gençlerin, toplumdaki grup dayanışması anlayışından uzaklaştırarak şahsi çıkarları gözetken karakterlere dönüşmelerine sebep olabilir (Putnam, 2001).

Son noktada Fortnite tarzı bilinen oyunlar, kişilerin sosyalleşme tarzlarını, tüketim şekillerini ve şiddete karşı tepkilerini etkileyerek toplum için büyük antropolojik değişimler oluşturmaktadır. Bu sebeple, oyunların kültürel ve toplumsal etkileri, dikkatli biçimde incelenerek bireylerin oyun seçimleri ve maruz kaldığı içerikler bilinçli olarak yönlendirilmelidir.

3.5.2. League of Legends (LoL) oyununun antropolojik açıdan zararlı yönleri

League of Legends (LoL), Riot Games tarafından tasarlanmış ve dünya genelinde büyük bir oyuncu kitlesine ulaşmış çevrimiçi çok oyunculu savaş (MOBA) oyunudur. Antropoloji, insan topluluklarını ve kültürel ilişkilerini araştıran bir çalışma alanı olarak, video oyunları ve oyun kavramının kişisel, toplumsal alandaki etkisini araştırmak adına değerli bir araç olmaktadır.

LoL, yoğun rekabet dinamiklerine sahip bir oyun olmasından dolayı oyuncuları için psikolojik baskı oluşturabilir. Johan Huizinga'nın "Homo Ludens" kitabında yazmış olduğu üzere, oyunlar eğlence amaçlı olmalarının yanında, bir yandan da kişilerin sosyal statüsü, psikolojik durumu ve bilişsel becerileri üzerinde etkisi olan bir olgudur. Oyuncular, oyun evreninde rekabette öne geçebilmek için büyük zaman harcayarak oyun içi özellikleri geliştirmeye çalışmaktadır, bu durum gerçek yaşantılarındaki hedefleri ve gündelik hayat rutinlerinde ciddi karmaşa ve dengesizlik yaratabilir. Çoğu zaman dereceli oyun mekanizmalarına ait olan "ELO Hell" kavramı, oyuncuların belirlenmiş bir seviyeden kalıp ilerleyememelerine sebep olarak hüsrana, sinir ve depresyon gibi psikolojik sonuçlar yaratabilir. Johan Huizinga'nın oyun teorisiyle bakacak olursak, oyun evrenindeki statü düşmeleri oynayanların öz-değer algısını zayıflatabilir ve gerçek dünyadaki başarı veya başarısızlık algısını olumsuz yönde etkileyebilir (Huizinga, 1938).

Çevrimiçi oyunlar, oyuncuların sosyal etkileşim biçimlerini de şekillendirmektedir. Marshall McLuhan'ın "Understanding Media: The Extensions of Man" çalışmasında, medya ve dijital platformlar kişilerin algısal yapısını, iletişim şekillerini ve toplumsal dinamikleri değiştirmektedir. LoL oyuncuları, oyun içi rekabetin ve sosyal etkileşimlerin etkisiyle çevrimdışı ilişkilerde bazı sosyalleşme sorunları çekebilir ve vakitlerinin çoğunu oyun dünyasında harcayarak sosyal hayattaki etkileşimlerini zayıflatabilirler (McLuhan, 1994).

Bunun yanında, LoL oynayanlar arasındaki toksik davranışlar, oynayan kişiler için saldırgan bir dilin ve olumsuz bir etkileşim alışkanlığının oluşmasına ve yayılmasına neden olur. Dijital etkileşimlerin kişilerin dünyasına etkisi, sadece bilginin aktarımı ile sınırlanmaz, aynı zamanda insan ilişkilerinin şeklini de dönüştürür. Bu açıdan incelendiğinde, LoL türündeki oyunlar sosyal mekanizmaları tekrar biçimlendirir ve insanların empati becerisini zayıflatır (Putnam, 2001).

LoL tarzındaki oyunlar, küresel kültürün bir ürünü olarak, birtakım ideolojilerin ve kimlik formlarının yaygınlaşmasını mümkün kılar. Johan Huizinga'nın "Homo Ludens" çalışmasında değindiği üzere, oyunlar kişilerin toplumsal kimliklerini oluşturmalarında değerli etkenlerdir. Yalnız LoL karakterlerinin tasarımı ve öyküsü, bazı cinsiyet rolleri ve kültürel semboller ile desteklenerek yaratıldığı için, oynayanların kimlik algılarını dönüştürebilir (Huizinga, 1938).

Küreselleşmenin geldiği bir nokta olarak LoL gibi Global oyunlar, belirli bir "oyuncu kültürü" yaratmış ve bu kültür, yerel değerleri göz ardı ederek insanların kimliklerini tekrar biçimlendirmiştir. Yeni iletişim şekilleri ve medya araçları, insanların dünyaya olan bakış

açılarını yönlendirme gücü vardır. LoL gibi Globalleşmiş oyunlar, oyuncunun kimlik ve aidiyet duygularını dönüşüme uğratarak, yerel kültürlerin unutulmasına sebep olabilir (McLuhan, 1994).

League of Legends, keyifli ve sanal etkileşim içeren bir oyun olurken, antropolojik yönden sorunlu alanları vardır. Oyuncular için stres ve bağımlılık gibi olumsuz etkiler ortaya çıkarması, toplumsal izolasyona neden olması ve kültürel benzetmelerin yalınlaşması, oyunun zararlı özelliklerindedir. Bu tip çevrimiçi oyunların kişilere ve topluma etkilerini doğru değerlendirebilmek açısından antropolojik ve psikolojik çalışmaların artırılması önemlidir.

3.5.3. Minecraft oyununun antropolojik açıdan zararlı yönleri

Minecraft, 2009 yılında Markus "Notch" Persson tarafından piyasaya çıkarılan sonrasında Mojang Studios ile birlikte tasarlanan bir sandbox oyunudur. Oyuncuların çeşitli dünyalar tasarlayıp inşa edebilecekleri bir alan yaratan bu oyunun, eğitici kısımları da bulunmaktadır. Minecraft, oyuncusuna sınırsız bir tasarım alanı yaratıp, kişileri fiziksel dünyadan uzaklaştırarak gerçeklik algılarını bozabilir. Johan Huizinga, oyunların kişileri "büyülü bir çember" içine aldığını ve bu çemberin dışında olanların gerçek dünyanın anlamını zayıflatabileceğini iddia eder. Minecraft, baştan aşağı oyuncu tarafından biçimlendirilen sanal bir alan sunduğundan, oyuncuların fiziksel dünyayı ikinci planda tutmalarına sebep oluşturabilir (Huizinga, 1938).

Marshall McLuhan ise, yeni medya ve teknolojilerin bireylerin düşünme yapısını tamamen değiştirdiğini söylemektedir. Minecraft türü açık evren yapısına sahip oyunlar, kişilerin etkileşim ve algı durumlarını biçimlendirerek gerçek dünya ile bağlantılarını bozabilir. Çoğunlukla çocuklar ve gençler, Minecraft'ta sahip oldukları sanal kimlikleri gündelik hayattaki karakter özelliklerinden daha değerli bir duruma getirebilir (McLuhan, 1994).

Minecraft, oyuncuya yalnız şekilde büyük dünyalar yaratma ortamı sağladığından, sosyal izolasyonu pekiştirebilir. Huizinga, oyunların sosyal bağları güçlendirebilen özellikleri olduğunu ama bir yandan da kişileri toplumsal etkileşimlerden uzaklaştırabileceğinin altını çizer. Minecraft'ın oynanış dinamikleri, oynayanların uzun zaman boyunca yalnız olarak vakit harcamalarına sebep olabilir ve bu durum da gerçek dünyadaki sosyal iletişimi zayıflatır (Huizinga, 1938).

McLuhan, medyanın ve dijital oyunların kişilerin toplumsal dinamiklerle etkileşimlerini tekrar biçimlendirdiğini iddia etmektedir. Minecraft'ta sanal ortamda sanal gruplar oluşturulabiliyor olsa da, bu gruplar yüz yüze gerçekleştirilen iletişim kadar etkili ve sağlıklı olmamaktadır. Oyuncular, gerçek dünyadaki toplumsal yeteneklerini artırma durumunu kaçırarak, sanal kimliklerine daha çok yatırım yapabilirler. Minecraft, kaynak toplama, üretme ve inşa etme dinamikleri çerçevesinde şekillenen bir oyundur. Ancak bu dinamikler, gerçek hayattaki emek

algısını farklı bir bağlama çeker. Huizinga, oyunların çeşitli kurallar içerisinde gerçekleşen alternatif gerçeklikler ortaya çıkardığını söylerken, McLuhan medya çağında emek kavramının anlamında farklılaşmalar olduğunu ifade eder. Minecraft'ta harcanan süre ve emek, gerçek dünyadaki üretken eylemlerin yerine geçebilir ve oynayıcıların iş ve emek kavramlarına bakış açısını değiştirebilir (McLuhan, 1994).

Gerçek hayatta sabır ve uzun süreli planlama yapılması gereken emek süreçleri, Minecraft'ta anlık tatmin yaşanacak şekilde dönüşebilir. Bu dönüşüm, gelişim çağında olan oyuncuların sabırsızlık yaşamalarını ve gerçek dünyada sürdürülebilir çabalarda bulunmalarını olumsuz yönde etkileyebilir. Minecraft, yaratıcılığı pekiştiren ve eğitim amaçlı kullanılabilen yanlara sahip olsa da, antropolojik açıdan bakıldığında birtakım zararlı yönleri vardır. Gerçeklik algısının değişmesi, sosyal izolasyon, toplumsal etkileşimde zayıflama ve emek kavramının anlamsal değişimi gibi durumlar ortaya çıkabilir. Huizinga'nın "Homo Ludens" ve McLuhan'ın "Gutenberg Galaksisi" adlı eserlerinde ifade edilen kavramlar, Minecraft'ın toplumsal ve kültürel yapılar üzerindeki sorunlu etkilerini ifade etmek için aracı olmaktadır. Bu sebeple, oyunun oynayıcı üzerindeki etkilerini doğru değerlendirmek ve denge oluşturmak adına daha çok çalışma yapılmalıdır (Huizinga, 1938; McLuhan, 1994).

3.5.4. Counter-Strike: global offensive (CS:GO) oyununun antropolojik açıdan zararlı yönleri

Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), Valve Corporation ve Hidden Path Entertainment oyun geliştiricileri tarafından tasarlanarak 2012 yılında piyasaya çıkarılan ve en çok oynanan birinci şahıs nişancı (FPS) oyunlarından biridir. Rekabet odaklı yapısı ve takım oyunu temelli mekanikleri ile büyük bir oyuncu kitlesi oluşturmuştur. Fakat antropolojik olarak değerlendirildiğinde, CS:GO'nun kişiler ve toplum üstünde olumsuz etkileri göz ardı edilemez boyuttadır. CS:GO, savaş ve çatışma temalarını içeren bir oyun olduğundan, şiddet ögesinin sanal dünyada bir eğlence aracına evrilmesine sebebiyet verebilir. Johan Huizinga, oyunların toplumsal yapıları biçimlendirdiği ve belirli davranış kalıplarını teşvik ettiğini söylemektedir. Bu ifadeden yola çıkarak CS:GO gibi savaş ve rekabet odaklı oyun türleri, şiddeti doğal ve meşru bir eylem olarak yansıtır. Oyunu oynayan gençlerin gerçek dünyadaki etik algılarını bu doğrultuda farklılaştırabilir (Huizinga, 1938).

McLuhan ise, medyanın kişilerin düşüncelerini nasıl biçimlendirdiğinin altını çizer. CS:GO türü oyunlar, dijital medya aracılığıyla şiddetin her an deneyimlenmesine sebep olabilir ve oyuncuların savaş ve çatışma gibi normal dünyada ekstrem olan durumlara karşı duyarsızlaşmasına sebep olabilir. Bu durum, çoğu zaman genç oyuncuların şiddete sıradan bir unsur olarak bakmasına yol açabilir. CS:GO, çevrimiçi rekabetin yüksek yaşandığı bir oyun olarak, oyuncular içerisinde güçlü bir topluluk yapısı ortaya çıkarabilir. Yalnız bu topluluk da, rekabetten kaynaklı yüksek stres ve kazanma baskısı sebebiyle toksik davranışlar sıkça

görülmektedir. Huizinga, oyunların içinde var olan "büyülü çember" tanımlamasında bu çemberin kuralları çerçevesinde yeni sosyal normlar çıktığını ifade eder. CS:GO grupları içinde ortaya çıkan toksik dil ve saldırganlık, oyuncuların gündelik hayattaki sosyal ilişkilerini de kötü yönde etkileyebilir. Yeni medya ortamlarının sosyal ilişkileri nasıl tekrar biçimlendirdiği önemlidir. Çevrimiçi oyunlar, oynayanların karşılıklı iletişimlerini zayıflatarak kişilerin gerçek dünyadaki sosyal bağlarının gelişimine zarar verebilir. CS:GO türü oyunlarda, oyuncular çoğunlukla sanal arkadaşlıklarını ilerletirken, gerçek dünyadaki sosyal bağlarını arka plana itebilir (McLuhan, 1994).

CS:GO, oyuncuların kişisel becerilerini artırmalarını mümkün kılan bir yapı sunar. Bir diğer yandan bu yapı, gerçek dünyadaki emek ve başarı fikrini değişime uğratabilir. Oyunun kişilerin sosyalleşme süreçlerinde büyük bir etkisi vardır ve bu süreçler belli bir sürede toplumsal yapıları etkileyebilir. CS:GO'da elde edilen başarılar, oyuncuların gerçek hayattaki başarıya bakışını değiştirerek arka plana atabilir ve eğitim ya da kariyer odaklı amaçlarından uzaklaşmalarına sebebiyet verebilir. Dijital ortamların insanların zaman ve emek algılarını değiştirdiği söylenebilir. CS:GO gibi oyunlar, anlık tatmin yaratan ödül sistemleri vererek, uzun zamanda emek isteyen gerçek hayat başarılarını değersizleştirebilir. Bu durum, çoğunlukla genç oyuncuların disiplin ve sabır isteyen etkinliklerden, işlerden uzaklaşmalarına neden olabilir (Turkle, 2011).

Counter-Strike: Global Offensive, eğlenceli ve stratejik bir yapısı olmasının yanında, konumuz gereği değerlendirildiğinde birtakım zararlı özellikler içerir. Şiddet algısının normalleşmesi, toplumsal bağların yok olması, toksik kültürün yayılması ve emek olgusunun değişmesi gibi konular, bu oyunun bireyler ve toplum adına oluşturduğu zararlı etkenler olarak sayılabilir. Dijital oyunların kişilere olan etkilerinin derinlemesine araştırılması ve bu tip oyunlar için bilinçli oyun alışkanlıklarının pekiştirilmesi gerekliliği artmaktadır.

3.5.5. PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) oyununun antropolojik açıdan zararlı yönleri

PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), 2017 yılında oyun dünyasına görülen ve dünya genelinde milyonlarca oyuncusu olan bir battle royale oyunudur. Oynayanların hayatta kalma savaşı verdiği bir temaya sahip bu oyun, kültürel olarak bireysel ve toplumsal düzeyde birtakım problemler yaratabilir. PUBG, oyuna girildiğinde çokça zaman harcanmasını gerektiren ve oyuncuları art arda mücadeleye sokan bir oyun mekaniğine sahiptir. Sherry Turkle (2011), dijital teknolojilerin kişileri yalnızlaştırarak karşılıklı iletişimden kopardığı ve insanların sanal dünyalarda yaşadığı bağımlılığını ilerlettiğini söylemektedir. PUBG tarzındaki çevrimiçi oyunlar, kişilerin gerçek dünyadaki bağlarını arka plana atmalarına sebep olabilir. Nick Couldry (2012) ise medya ve dijital uygulamaların gençlerin toplumsal etkileşim becerilerini yönlendirdiği ve dönüştürdüğünü ifade etmektedir. PUBG gibi oyunlar, sosyal

etkileşimlerinin zarar görmesine yol açarak oyuncuların sanal bağlarını gerçek hayattaki bağlarından daha önemli görmesine zemin hazırlayabilir. PUBG, oynayanların karşı rakipleri oyun dışı bırakmak için şiddet içeren eylemlerde bulunmasını gerektirir. Bu durum, kişilerde şiddet algısını olumlu yapabilir. Turkle, dijital teknolojiler ve sanal dünyaların insanların empati duygularını düşürdüğü ve şiddeti sıradanlaştırdığını düşünmektedir. PUBG türü oyunlar, oyuncuların çevrelerine agresif tutumlar da bulunmalarına ve şiddeti bir çözüm yolu olarak içselleştirmelerine sebep olabilir (Turkle, 2011; Couldry, 2012).

Medya ve dijital uygulamaların kültürel normları tekrar biçimlendirebilir. PUBG, oyuna uzun süre dâhil olan oyuncular sürekli olarak şiddet içeren sahneler maruz kalarak, çoğunlukla da genç kişilerin şiddeti sıradan ve faydalı bir davranış kalıbı olarak benimsemelerine sebep olabilir (McLuhan, 1994).

PUBG, yüksek rekabetin olduğu bir oyun dünyasına sahiptir. Turkle, dijital ortamların kişiler için psikolojik baskıyı iletilebileceğini ve her an çevrimiçi olma zorunluluğu hissettirdiğini söylemektedir. PUBG'de oyuncular, kazanmak için uzun zaman stres hissiyle oyunda kalabilmektedirler. Bu durum, kişilerde anksiyete ve öfke gibi psikolojik problemler görülmesine neden olabilir (Turkle, 2011).

Couldry, dijital medyanın insanlar üzerindeki performans baskısını yükselterek her daim rekabet içinde olmalarına ortam hazırladığını söylemektedir. PUBG türündeki oyunlar, kişilerde rekabeti bir yaşam biçimi olarak anlamlandırmalarına ve başarısızlık duygusunun psikolojik sağlıklarını kötü yönde etkilemesine sebep olabilir. Dijital bağımlılığın artması, gerçek dünyada etkileşimlerin düşmesi, şiddet kültürünün normalleşmesi ve rekabetçi baskının kişiler üzerindeki kötü etkileri, bu oyunun sosyal kültürel açıdan zararları arasında yer almaktadır (Couldry, 2012).

3.6.Oyun Üzerine Çalışmış Düşünür, Önder, Filozof ve Antropologlar

Oyun, insan yaşamının her alanında büyük yeri olan tutan kültürel ve sosyal bir etkinliktir. Yalnızca eğlence etkinliği olmanın ötesinde, kişilerin yaratıcılığını arttıran, sosyal yeteneklerini geliştiren ve düşünsel ilerlemeye katkıda bulunan bir yapıdır. Farklı disiplinlerde gerçekleştirilmiş çalışmalar, oyunun toplumların kültürel özelliğini yansıttığını ve kişilerin dünyayı anlamlandırma şekillerini etkilediğini ortaya koymaktadır. Bu sebeple oyun, hem kişisel hem de toplumsal düzeyde değeri olan çok yönlü bir olgudur.

3.6.1. Clifford Geertz

Clifford Geertz, kültürel antropoloji çalışmalarıyla önde gelen önemli isimlerden biridir ve toplumsal yapıları anlamak için sembolizmin değerine büyük bir vurguda bulunmuştur. Çocuk oyunlarını kültürel göstergeler olarak ele alan Geertz, oyunların sadece eğlence amaçlı

olmadığını, aynı zamanda toplumsal normları ve değerleri içerdiğini söyler. Geertz'e göre, oyunlar, bir toplumun kültürel anlayışlarını, normlarını ve hatta çatışmalarını anlamayıp değerlendirmenin önemli yollarıdır. Örneğin, Bali'deki horoz dövüşü, Geertz'in çalışmasında toplumsal hiyerarşiyi ve güç ilişkilerini sembolize eder. Geertz'in kültürel sembolizm üzerine yaptığı çalışmalarda, çocuk oyunlarının da kültürel bir özellik kazanarak değerinin kavramsallaştığını öne sürer. Oyunlar, toplumsal düzenin ve kültürel yapıların bir nevi yeniden üretildiği serbest bir alan sağlar. Çocuklar, oyunlar aracılığıyla sadece bireysel gelişimleri artmaz, aynı zamanda toplumsal rolleri de algırlar. Bu bağlamda, oyunlar kültürel sosyalizasyon süreçlerinin bir parçası olarak değerlendirilebilir. Geertz, oyunları "düşünsel eylemler" olarak da tanımlamaktadır. Bu tanıma için bilişsel faaliyetlerin kurgusal davranışlara dönüşmesi süreci dersek biraz daha açmış oluruz. Aynı zamanda oyunu Kültürel sembollerin öğrenilip yeniden üretildiği eylemler olarak değerlendirmiştir. Çocukların oyunları, onların toplumla olan etkileşimlerini ve çevrelerine dair algılarını biçimlendirir. Oyunlar, özellikle halk dansları ve ritüellerle birleştiğinde, toplumun değerleri, korkuları ve hayalleri hakkında değerli bilgiler katar. Geertz'in oyunlara ilişkin bakış açısı, çocuk oyunlarını antropolojik bir bakış açısıyla anlamak için önemli bir çerçeve sunar. Oyunlar, toplumsal yapıyı yansıtan ve onu yeniden üreten sembolik eylemler olarak değerlendirilir. Bu nedenle, oyunlar, yalnızca bireysel eğlence aracı olarak düşünülmemeli, kültürel anlam kodları içeren eylemler olarak da araştırılmalıdır (Geertz, 1983).

3.6.2. Brian Sutton-Smith

Sosyal bilimler için önemli bir figür olan Smith çocuk oyunları ve oyun teorisi üzerine yaptığı çalışmalarıyla tanınmıştır. Sutton-Smith, oyunları kültürel açıdan inceledi ve oyunların toplumsal normların, değerlerin ve yapıların nasıl parçası olduğunu araştırdı. Oyunların, toplumsal yapıları güçlendiren özellikleri olduğunu ve kültürel anlamlar içeren eylemlerden oluştuğunu savundu. Sutton-Smith'in oyunun anlamsal değerine en önemli katkılarından biri, oyunların sadece eğlenceyle ilgili bir kavram olmadığını aynı zamanda öğrenme ve toplumsal etkileşimin bir aracı olduğunu belirtmesidir. Sutton-Smith, oyunları "kültürel oyunlar" ve "psikolojik oyunlar" gibi başlıklara ayırmıştır ve bu kategoriler ile incelemiştir. Oyunların toplumsal işlevleri ve bireysel gelişim üzerindeki etkilerini analiz ederken, çocukların oyun aracılığıyla toplumsal kodları anlama yollarını da keşfetmiştir. Oyunlar, sadece eğlence değil, aynı zamanda çocukların çevreyle etkileşimlerini destekleyen kültürel öğelerdir (Smith, 2001).

3.6.3. Stewart Culin

Stewart Culin, oyunların kültürel çeşitliliği üzerine yaptığı çalışmalarıyla bilinen bir etnografittir. Çocuk oyunlarını kültürel ritüellerle ve toplumsal öğrenme süreçleriyle bağdaştırarak ele alan Culin, oyunların halk kültüründeki yeri üzerine çalışmıştır. Özellikle

Kuzey Amerika'daki yerli halkların çocuk oyunlarını incelemiş ve bu oyunların toplumsal normlar, ritüeller ve geleneklerle nasıl ilişkilendiğini ortaya koymuştur. Culin, çocuk oyunlarının toplumların sosyal yapılarındaki yerini ve işlevlerini anlamada önemli bir araç görevi gördüğünü söylemiştir. Culin'in en bilinen araştırmalarında, çocukların oyunlarının toplumdaki kültürel semboller ve kültürel kodlar ile nasıl iç içe olduğunu açığa çıkarır. Örneğin, Culin'in "cat's cradle" (ip oyunu) üzerine yaptığı araştırma, çocukların sadece eğlenceli vakit geçirmekle kalmayıp, aynı zamanda toplumsal bağları güçlendirip aktifleştiren sembolik bir oyun oynadıklarını ifade etmiştir. Bu oyun, farklı kültürlerde ve topluluklarda birbirine yakın biçimlerde bulunabilir ve bu da kültürel mirasın nesilden nesile aktarımının bir yolu olarak görülür. Oyunların sadece çocuklar için boş vakit aktivitesinden ibaret olmadığını, toplumsal düzeni ve güç dinamiklerini öğretme işlevi taşıdığını belirtmiştir. Çocuklar oyun aracılığıyla sadece belirli fiziksel hareketler sonucu eğlenmekle kalmaz, aynı zamanda toplumsal normları, hiyerarşileri ve toplum değerlerini de öğrenirler. Bu bağlamda, oyunlar kültürel eğitim araçlarıdır denebilir. Oyunlar, bireylerin topluma katılım süreçlerini de destekleyen unsurlardan oluşmaktadır. Yaptığı çalışmalar, oyunların kültürel ve sosyal anlamlar barındıran bir etkinlik olduğuna dair önemli bir bakış açısı sunar. Oyunlar, toplumların tarihsel geçmişinden, kültürel ritüellerinden ve sosyal yapılarından parçalar taşır. Çocuk oyunlarını bu açılardan ele almak, kültürel antropolojinin temel kavramlarıyla ilişkilendirilebilir (Culin, 2012).

3.6.4. Allison James

Allison James, çocukluk üzerine yaptığı anlamlı ve derin çalışmalarıyla öne çıkar. Oyunların çocuk gelişimindeki rolüne dair değerli bakış açıları sunmuştur. James, çocuk oyunlarını sadece bireysel eğlence olarak değil, aynı zamanda toplumsal ve kültürel pratiklerin bir parçası olarak ele alıp incelemiştir. James'e göre, çocuklar oyun oynarken hem yaşadıkları toplumun ve çağın sunduğu bireysel kimliklerini keşfederler hem de toplumsal rollerini öğrenirler. James, çocuk oyunlarını inceleyerek yaptığı çıkarımlarda toplumlarının değerlerini ve normatif kurallarını nasıl içselleştirerek toplumla uyumlandığına dikkat çekmiştir. James, vurguladığı önemli noktalardan birisi de çocuk oyunlarının sosyalizasyon süreçlerinde nasıl önemli bir yer edindiğidir. Oyunlar, çocukların toplumsal kimliklerini biçimlendirdiği gibi, toplumsal etkileşimlerinde bir ön gösterim gibi sunarak kültürel algıları benimsetir. James'in çalışmaları, oyunların kültürel sosyalizasyonun bir aracı olduğunu ve çocukların bu süreçte toplumsal cinsiyet, sınıf ve etnik kimlik gibi unsurları öğrenerek oyunları nasıl şekillendirdiğini ortaya koyar. Ayrıca, James, çocukların oyun yoluyla sadece toplumsal yapıları algılamakla kalmadıklarını, aynı zamanda toplumsal düzene karşı direniş gösterme yollarını da fark ettiklerini belirtir. Oyunlar, çocukların toplumda var olan adaletsizlikleri veya eşitsizlikleri sorgulama fırsatlarıdır. Bu bağlamda oyunlar, hem toplumsal normların pekişmesi hem de bu

normlara karşı bir eleştiri alanı oluşturabilir. James'in çalışmaları, çocuk oyunlarını toplumsal yapıları ve ilişkileri analiz etmenin bir yolu olarak kullanmaya olanak sağlar (James, 2004).

3.6.5. Mizuko Ito

Mizuko Ito, oyunlar ve dijital kültür üzerine yaptığı araştırmalarla bilinen bir antropologdur. Özellikle Japonya ve ABD'de alan araştırmaları gerçekleştirmiştir. Çoğunlukla dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkileri üzerine çalışarak, oyunların kültürel ve eğitsel işlevlerini araştırmıştır. Ito, dijital oyunların sadece eğlence amacı taşıyacak kadar basit olmadığını, aynı zamanda çocukların sosyal etkileşimlerini, toplumsal değerlerini ve becerilerini geliştiren önemli bir etkinliğe dönüştüğünü savunur.

Ito'nun araştırmaları, dijital oyunların çocuklar arasındaki sosyal bağları geliştirdiği ve oyunların çocuklar için toplumsal bir ortam oluşturduğunu anlatır. Dijital oyunlar, fiziksel bir alan olmadan, sanal ortamlarda çocukların birlikte oyun oynamasını mümkün kılar ve bu süreçte toplumsal bağlar kurmalarına olanak verir. Oyunlar, sosyal becerilerin geliştirilmesinde değeri önemlidir (Ito, 2012).

Ito, dijital oyunların çocuklar için yalnızca bir eğlence biçimi olmanın ötesine geçtiğini, onların öğrenme ve kültürel alışveriş süreçlerinde de önemli bir alan oluşturduğunu vurgulamaktadır. Çocuklar, dijital oyunlar oynarken internet aracılığıyla farklı kültürlerle iletişime girer ve farklı dünyalar hakkında bilgi sahibi olurlar. Bu bağlamda, dijital oyunlar, çocukların kültürel zekâ seviyelerini geliştiren ve onları küresel bir toplum için hazırlayıp sanal da olsa ortak alan yaratan bir etkinliktir. Ito'nun çalışmaları, dijital oyunların çocukların gelişim süreçlerinde ne gibi etkileri olduğuna dair derine bir bakış açısı sunar. Bu oyunlar, çocukların sadece eğlenmesini sağlamaz, aynı zamanda onların kültürel dünyalarını şekillendirir, kendi değerleri ve normları hakkında bilgi sahibi olmalarını sağlar. Bu bağlamda oyunlar, dijital dünyanın çocuklar için öğretici bir alan olabileceğini gösterir (Ito, 2012).

3.6.6. Vladimir Propp

Vladimir Propp, halk masallarının yapısını irdeleyerek çocuk oyunlarının ve hikâyelerinin kültürel işlevlerini anlamada katkısı büyük olmuştur. Propp'un masal içerikli geliştirdiği model, çocukların oyunlarında da benzer anlatı yapılarının varlığından bahsetmiştir. Propp'a göre, halk masallarında oluşturulan karakterler ve olaylar belli bir yapısal düzeni takip eder, bu düzen çocuk oyunlarına da geçer. Çocuklar oyun oynarken, masallardakine benzer karakterlerle bağ kurar ve bu onların toplumsal rolleri ve belli normları öğrenmeleri için bir süreç oluşturur. Propp'un "masalın morfolojisi" üzerine yaptığı çalışmalar, çocuk oyunlarının da kendi içlerinde ritüeller ve düzenli kurallar içerdiğini gösterir. Çocuklar, oyunlarda karakterlerini tanımlayarak ortaya koyar ve bu karakterler ile toplumsal normları ve değerleri

anlayıp içselleştirirler. Oyunlar, Propp'un masal yapısına benzer şekilde, başlangıç, gelişim ve çözüm aşamalarından oluşmaktadır. Çocukların oyunlarındaki dramatik süreçleri onların sosyal rollerini pekiştirmelerine olanak verir. Propp'un masallara dair yazdığı analiz, aynı zamanda oyunların sembolik doğasını da ortaya çıkarır. Çocuklar oyun oynadıkları zamanda gerçek hayatta gözlemledikleri durumları simüle ederler ve bu simülasyonlar, onların bilişsel ve sosyal gelişimlerine katkı sağlar. Oyunlar, masallar gibi, çocukların toplumsal normları anlayabilmelerini kolaylaştırır. Propp'un analizinde, her karakter bir öneme sahiptir ve oyunlardaki bu özellik çocukların toplumsal değerleri öğrenmelerini sağlayabilir. Propp'un oyunlara dair teorileri, çocukların gelişimlerini bireysel ve toplumsal açıdan değerlendirmek için önemli bir yol sunar. Çocuk oyunları, kültür normlarını ve toplumsal kuralları revize ederek yenilikler sunarak hayal dünyasını destekleyen bir alandır. Çocuklar, oyunları aracılığıyla toplumsal deneyimlere zarar görmeden katılabilir. Bu bağlamda, Propp'un teorisi, çocuk oyunlarının sadece eğlence değil, aynı zamanda bir kültürel öğrenme ve toplumsal eğitim süreci olduğunu ortaya çıkarır (Propp, 1968).

3.6.7. Jean Piaget

Jean Piaget, çocuk gelişimi üzerine yaptığı çalışmalarla bilinen bir psikologdur. Piaget, çocukların oyun yoluyla zihinsel becerilerini artırmaktadırlar vane dünyayı anlamlandırma yollarını oyunlarla keşfettiklerini öne sürmüştür. Piaget'e göre, oyunlar çocukların düşünme biçimlerini şekillendirir ve bilişsel gelişimlerinin önemli bir parçasıdır. Piaget, çocukların oyunlarını, gelişimsel aşamalarına göre kategorize etmiştir. Örneğin, sensomotor aşamadaki çocuklar, oyunlarında çoğunlukla nesnelere ilgilenip etkileşime girerlerken, daha ileri aşamalarda çocuklar soyut düşünmeye başlayabilirler. Piaget, çocukların oyunların araştırırken bağlantılı incelemiş ve bilişsel gelişimi esas almıştır. Oyunlar, çocukların nesnelere, olayları ve ilişkileri nasıl anlamlandırarak etkileşime girdiklerini gösteren bir alan sunar. Oyunların, çocukların problem çözme yeteneklerinde ilerlemeler gerçekleştiğini söyler. Çocuklar, oyunlar aracılığıyla dünyayı algılama yetenekleri gelişir ve bu bilgileri önceki hayat deneyimleriyle birleştirirler. Piaget'in görüşüne göre, oyunlar, çocukların düşünsel kapasitesinin derinleşmesinde kritik etkileri vardır. Piaget, oyunların eğlence aktiviteleri olmalarının yanında, bilişsel gelişim için vazgeçilmez bir etken olduğunu savunmuştur. Oyunlar, çocukların çevreyi keşfetme, dil becerilerini geliştirme, ve toplumsal etkileşim kurma süreçlerinde büyük yer tutar. Çocuklar oyun sırasında, dış etkenlerden gelen uyarıcılara tepki verir ve bu, onların dünyayı anlamlandırma yöntemlerini şekillendirir. Piaget, oyunların bilişsel gelişim sürecinde doğal bir etken olduğunu öne sürmüştür. Piaget'in çalışmalarının önemli yönlerinden bir diğeri, çocukların oyun yoluyla sosyal becerilerini de geliştirdiğini göstermesidir. Oyunlar, çocukların başkalarıyla etkileşime girmelerini, kurallar koymalarını ve birlikte çalışmayı öğrenmelerini sağlar. Oyunlar, aynı zamanda çocukların empati, iletişim ve duygusal zekâ gibi beceriler kazandıkları sosyal öğrenme alanlarıdır (Piaget, 1962).

3.6.8. Lev Vygotsky

Lev Vygotsky, oyunları sosyal etkileşim ve kültürel öğrenme açısından ele almıştır. Vygotsky'ye göre, oyunlar çocukların sosyal becerilerini artıran ve toplumsal normların kavranması ve kabul edilmesine yardımcı olan önemli bir araçtır. Çocuklar, oyun esnasında oyunun türüne göre akranlarıyla ya da yetişkinlerle etkileşime girer ve bu etkileşimler, onların özellikle dil becerilerinin, bilişsel kapasitelerinin ve toplumsal anlayışlarının oluşmasını sağlar. Vygotsky, oyunları, çocuğun "yakınsak gelişim alanı" içinde yer alan bir olgu olarak değerlendirir; bu, çocuğun daha yüksek seviyelerde öğrenmesini olanak sağlayan sosyal bir süreçtir. Vygotsky'nin bakış açısına göre, oyunlar, çocukları sosyal ve bilişsel alanda desteklemek ve ilerletmek için kullanılabilir. Çocuklar, oyunlar aracılığıyla ileride gerçekleştirebilecekleri toplumsal rolleri üstlenir ve deneyimler. Bu roller sayesinde de toplumsal ilişkiler, normlar ve değerler hakkında bilgi sahibi olurlar. Vygotsky, çocukların oyunlar sırasında her zaman içinde bulunmadıkları büyük bir grubun içinde toplumsal becerilerini ilerletme ve tanıma imkânı bulurlar, bu durum da onların kültürel öğrenme süreçlerini pekiştirdiğini ortaya koyar. Oyun, çocukların toplumsal deneyimleri basite indirgeyerek deneyimleme fırsatı sunar. Vygotsky, dilin oyunla iç içe geçerek çocukların bilişsel gelişimini artırdığına dikkat çeker. Oyunlar, çocukların dilsel becerilerini geliştirmeleri için de önemli fırsatlar ortaya çıkarır. Çocuklar, oyun sırasında dil aracılığıyla sosyal bağlar kurar ve geliştirir, duygusal yönlerini güçlendiren iletişim becerileri edinirler. Ayrıca, oyunlar özellikle çocukluk döneminde önemli olan düşünsel becerilerinden olan soyutlayabilme ve daha karmaşık düşünebilme yeteneklerini geliştirme imkânı sağlar. Vygotsky'nin çalışmaları, oyunları sosyalleşme aktiviteleri olmalarından çok, çocukların öğrenme süreçlerinde merkezde yer alan bir unsur olarak görür. Oyunlar, çocuğun toplumsal gelişimini şekillendiren ve kültürel becerilerini artıran bir öğrenme biçimidir. Oyunlar, çocukların iç dünyalarını geliştirmelerinde ve toplumsal dünyayı anlamalarında eğitimsel ve kritik bir mekanizmadır (Vygotsky, 1978).

3.6.9. Roger Caillois

Roger Caillois, oyunların toplumsal ve kültürel işlevleri üzerine çalışan bir düşünürdür. Caillois, oyunları dört ana kategoride sınıflandırmıştır: yarışmalar (agon), şans oyunları (alea), oyunculuk (mimicry) ve imgeleme (ilinx). Bu oluşturulan kategoriler, oyunların toplumun içindeki rollerini ve toplumların kültürel değerlerini nasıl gösterdiğini anlamada değerli bir yöntem çıkarır. Caillois, oyunların sadece eğlencelik boş zaman aktivitesi değil, aynı zamanda toplumsal değerleri yeniden üretebilecek içeriğe sahip ve yeniden yapılandırabilecek kültürel değerler olduğunu düşünür. Caillois, oyunları sadece bireysel eğlence olarak görmektense, toplumların sosyal ve kültürel yapılarının bir uzantısı olarak ele alan oyun eylemini kavramsallaştırır. Oyunlar, çocukların toplumsal bağlarını güçlendirir, kültürel normları öğrenmelerini sağlar ve toplumsal hiyerarşileri deneyimlemelerini mümkün kılar. Bu deneyimler insanın bilişsel süreci için adeta bir yapı taşıdır. Özellikle hiyerarşiyi

anlamlandırmaları topluma uyum sağlayabilmelerini kolaylaştırır. Caillois'in teorileri, oyunların çok daha derin ve kültürel bir işlevi olduğunu söyler. Çocuklar, oyunlarla birlikte sosyal beceriler geliştirerek toplumsal normları öğrenirler. Caillois'in analizine göre, oyunlar toplumların değerlerini ve inançlarını simüle eden özellikler gösterebilir. Oyunlar, çocukların toplum içinde var olan güç ilişkilerinin, sosyal statülerin ve toplumsal çatışmaların oyun yoluyla bir parça deneyimlemelerini sağlar. Oyunlar, kültürel bir öğretimdir ve bu öğretim, çocukların gelişimine katkı sağlar. Caillois, çocukların oyunlarını, toplumlarındaki kültürel yapıları keşfetme ve bu yapıları simüle ederek algılama yolu olarak değerlendirir. Caillois, oyunların toplumsal kültür öğelerini içerdiğini ve aynı zamanda bireysel özgürlüğü teşvik ettiğini belirtmiştir. Oyunlar, çocukların kendi kimliklerini keşfetmeleri ve toplumda kendilerine ait bir yer edinmelerinin ilk yollarındandır. Bu bağlamda, oyunlar sadece toplumsal normları barındırmakla kalmaz, aynı zamanda bireysel özgürlüklerin ve yaratıcı düşüncenin gelişimini destekleyerek toplumun ihtiyaç duyduğu bireyleri de yaratır (Caillois, 2001).

3.6.10. David Frankfurter

David Frankfurter, en çok geçmiş toplumların dini pratikleri ve ritüel kültürleriyle ilgili çalışmalar yürütmüştür. Frankfurter, toplumun oluşturduğu kültür ürünlerinin yeni nesillere aktarılmasında, oyunların kritik rol oynadığını söyler. Çocuk oyunları da, dini ritüellere benzer biçimde toplumsal rollerin öğrenilmesi ve anlamlandırılması için önemli bir saha oluşturur. Frankfurter, oyunların ve ritüellerin, toplumdaki güç odaklarını ve inanç sistemlerini yeniden üreten performatif olgular olduğunu savunur. Çocuklar oyunlarla toplumun belirlediği normları ve rol kalıplarını algılayabilirler. Frankfurter, antik toplumlarda, özellikle de Yunan ve Roma kültürlerinde, oyunların ve ritüellerin sosyal bağları geliştirdiği ve sosyal hiyerarşileri koruyarak pekiştirdiğini düşünür. Bu açıdan bakılırsa, çocukların oynadığı oyunlar da benzer işlevler görür. Oyunlar, çocukların toplumsal yapı hakkında bilgi toplamalarını ve toplumsal normları anlamalarını sağlar. Çocuklar oyun oynarken, toplumların içinde bulunan güç ilişkilerini ve sosyal yapıları tecrübe edebilirler. Bu süreç, onların toplumla uyumlanabilmelerine olanak sağlar. Ayrıca, Frankfurter, oyunların toplumsal yapılarla arasındaki derin ilişkiyi tanımlarken, bunların sadece eğlence amaçlı olmadığını, aynı zamanda sosyal algıları ve kültürel değerleri pekiştiren kavramlar olduğunu söyler. Çocuklar oyun oynarken taklit etme yoluyla ya da kavramları sembolize ederek, toplumsal değerleri, normları ve liderlik rollerini öğrenirler. Bu, onların toplum içinde ailelerinin ve kendilerinin nasıl bir yerde olduğunu anlamalarına olanak verir. Frankfurter'in çalışmaları, oyunların yalnızca bireysel eğlence değil, kültürel ve toplumsal öğeleri içeren ciddi bir öğrenme aracı olduğunu da gösterir. Çocuk oyunları, toplumsal normları, güç ilişkilerini, o topluma özel hiyerarşi düzenini ve kimlik oluşturma süreçlerini içeren karmaşık kavramlar olarak değerlendirilmelidir (Frankfurter, 2008).

3.6.11. Howard Gardner

Howard Gardner, çoklu zekâ teorisini ortaya atmıştır ve bu teori, çocukların oyunlarını değerlendirmede önemli bir bakış açısı sunar. Gardner'a göre, zekâ tek bir kavramsal yapı ile ilişkilendirilmez; bunun aksine, dilsel, mantıksal-matematiksel, bedensel-kinestetik, müzikal, görsel-uzamsal, kişilerarası, içsel ve doğa zekâsı sosyal zekâ olmak üzere 8 farklı türe ayırmıştır. Çocuk oyunları, bu zekâ türlerini geliştiren önemli araçlardır. Örneğin, çocuklar bedenlerini kullanarak oynadıkları hareketli oyunlar bedensel-kinestetik zekâlarını geliştirirken, strateji gerektiren oyunlar mantıksal-matematiksel zekâlarını ilerletir. Gardner'ın teorisi, çocukların oynadığı oyunların farklı zekâ türlerini içsel olarak keşfedip geliştirmesine imkân verdiğini savunur. Oyunlar, çocukların mantıklı düşünme, yaratıcılık, problem çözme ve toplumsal becerilerini geliştirmek adına önemli fırsatlar sunabilir. Örneğin, bir satranç oyunu, mantıksal düşünmeyi geliştirirken, grup oyunları işbirliği ve iletişim gibi kişilerarası becerileri geliştirerek toplum içinde var olmayı gerektiren yetenekleri güçlendirir. Oyunlar çocuklar için sadece eğlence etkinlikler değildir. En önemli etkisi çocukların çevrelerinde gelişen hem doğal dünya hem de toplumsal dünya ile ilgili algılama biçimlerini ilerleten bilişsel araçlardır. Çocuklar, oyunlar aracılığıyla soyut düşünebilme yetisi kazanır ve daha karmaşık kavramları algılayabilirler. Örneğin, bir müzikle oynanan oyunlar çocukların müziksel zekâlarını geliştirirken, hikâye anlatma oyunları dilsel becerilerini artırır. Gardner, eğitimde kişiye özel yaklaşımların önemine değinmiştir. Oyunlar, bu yaklaşımların hayata geçirilmesi için en iyi araçlardan biridir çünkü çocuklar farklı oyunlar aracılığıyla kendi zekâ türlerini keşfeder kullanmayı öğrenir ve bu zekâları güçlendirebilirler. Böylece oyunlar, sadece eğlenme değil, aynı zamanda bilişsel gelişim için önemli bir kavram haline dönüşür (Gardner, 2000).

3.6.12. Marvin Harris

Marvin Harris, kültürel materyalizm kuramının öncü isimlerindedir ve bu kuramda, ekonomik koşulların toplumsal kuralları ve insanın yaşayışını dönüştürdüğünü savunur. Harris, toplumların kültürel özelliklerini ve çeşitli pratiklerini anlamak için bu maddi etkenleri analiz etmeye yoğunlaşmıştır. Çocuk oyunları, Harris'in bakış açısına göre, toplumların üretim, ekonomi ve çevresel koşullarına göre şekillenen toplumsal yapıları yansıtır. Çocukların oynadığı oyunlar, toplumların maddi koşullarının bir uzantısı olarak onların sosyal kuralları ve toplumsal değerleri nasıl öğrendiklerini gösterir. Kültürel pratiklerin, özellikle ritüellerin, oyunların ve diğer sosyal etkinliklerin, toplumların ayakta kalma yöntemleriyle nasıl bir ilişki içinde olduğunu araştırır. Çocuklar, oyunlar aracılığıyla bu stratejileri ve toplumsal yapıları öğrenirler. Örneğin, oyunlar çocukların işbirliği yapmayı, gruplar arasında rekabeti ve bu rekabetin kurallarını, liderlik rollerini, toplumunun getirdiği etik değerleri öğrenmelerini mümkün kılar. Bu süreç, toplumsal rolleri ve güç odaklarını çocuklar tarafından içselleştirilmesini gerçekleştirir. Toplumsal yapılar arasındaki ekonomik ilişkilerin, oyunlar

yardımla nesilden nesile aktarıldığını iddia eder. Oyunlar, toplumsal normları ve değerleri tekrar tekrar üretir ve bu değerler toplumların ekonomik sistemiyle iç içedir. Çocuklar oyunlarla ekonomik sınıfları, toplumsal statüleri ve farklılıklarını öğrenirler. Harris'in kültürel materyalizm yaklaşımı, çocuk oyunlarının yalnızca eğlence değil, aynı zamanda toplumsal yapıyı anlamak için de önemli araçlar olduğunu ortaya koyar. Oyunlar, toplumun maddi koşullarına ve sosyal yapısına dair bilgi toplamayı sağlar, bu da çocukların toplumsal rolleri ve normları anlamalarına yardımcı olur (Harris, 1974).

3.6.13. Michel Foucault

Michel Foucault, toplum yapılarını ve güç ilişkilerini analiz eden bir filozof olarak bilinir. Foucault, güç ve bilginin nasıl toplumsal normları şekillendirdiğini ve bireylerin bu normlara nasıl uyduğunu inceledi. Oyunlar, Foucault'a göre, toplumsal güç ilişkilerinin ve normların yeniden üretildiği alanlardır. Çocuklar oyun oynarken, toplumsal kuralları anlayıp bu kurallara nasıl uyumlanacaklarını keşfederler. Oyunlar, aynı zamanda çocukların toplumsal hiyerarşileri ve güç dinamiklerini deneyimlemelerine olanak verir. Toplumsal kuralların ve normların çoğunlukla bireyler tarafından bilinçli olarak fark edilerek kabul edilmediğini söyler. Çocuklar, oyunlar aracılığıyla toplumun yarattığı güç yapılarını ve toplumsal normları doğrudan doğruya deneyimleyerek öğrenir. Oyunlarda roller, kurallar, statüler çocukların toplumsal sisteme nasıl ayak uyduracaklarını anlamalarına olanak tanır. Oyunlar, bu süreçte çocukların sosyal kimliklerini inşa etmelerine yardım eder. Oyunlar, kişilerin kendilerini toplumda nerede ve nasıl konumlandırabileceklerini anlamlandırabilecekleri bir alan ortaya çıkartır. Toplumdaki normları, kuralları ve değerleri çocuklar oyun yoluyla öğrenir. Bu öğrenme süreci, çocukların toplumsal yapıların içine katılım sağlayabilirler. (Foucault, 2020).

3.7. Dijital Oyunlar Üzerine Çalışmış Bilim İnsanları ve Çalışmaları

Dijital oyunlar, teknolojinin ilerlemesiyle akademik alanda da değerli bir çalışma konusu olmuştur. Bilim insanları, dijital oyunların kişilerin bilişsel gelişimi, problem çözme yetenekleri, motivasyon seviyesi ve sosyal ilişkiler üzerindeki etkilerini araştırmıştır. Eğitim, psikoloji, sosyoloji ve medya çalışmaları gibi çok çeşitli ve farklı alanda yapılan çalışmalar, dijital oyunların olumsuz yönlerini ve potansiyel risklerini ortaya çıkarmaktadır. Bu çalışmalar, dijital oyunların eğlence ürünü olmasının ötesinde kültür içindeki yerini göstermektedir. Öğrenme, iletişim ve kültürel aktarım için değerli bir platform olsa da çalışmada konu çerçevesinde seçilmiş kültürel alanın dezenformasyonunu içeren örnekler ön plana alınmıştır (Turkle, 2024).

3.7.1. Jean Baudrillard: simülasyon ve gerçeklik

Toplumsal yapıları ve bireylerin yaşayışlarını etkileyen medya ve teknolojiyle ilgili değerli araştırmalar yürütmüştür. Baudrillard, medyanın toplumsal yapıları biçimlendirdiği özelliğini ön plana sürmüş ve teknolojik araçların, öncelikle de dijital oyunların, bireylerin gerçeklikle olan algısını nasıl dönüşüme uğrattığını incelemiştir. *Simülakra ve Simülasyon* adlı eserinde, dijital oyunların ve diğer medya araçlarının, kişileri sanal dünyanın içinde gerçek dünyadan uzaklaştırdığını söylemiştir. Dijital oyunlar, sanal bir simülasyon dünyası oluşturur; oyuncular, gerçeklik dünyadan uzak olarak kurgusal bir alanda zaman geçirerek bu alanı içselleştirir. Bu alanlar ve geçirilen süre dâhilinde, oyuncular gerçek dünyadaki kültürel, toplumsal bağları ve kültürel kimlikleri yok olmaya başlar. Baudrillard, dijital oyunların kültürel yabancılaşmaya sebep olduğunu öne sürmüştür (Baudrillard, 1981). Oyunlar eğlence aracından ibaret olmadığı gibi bu özelliğinin yanında kişi toplum ilişkilerini ve kültürel kimliklerini de tekrardan oluşturan bir yoldur. Bu sanal dünyalarda insanlar, gerçek dünyada yaratamadıkları kişilikleri ortaya çıkarabilir, ancak bu süreç kişileri kendi gerçeklikleri ile kıyaslatarak asıl gerçeklikten daha da uzaklaştırabilir. Dijital oyunların insanları kültürel kimliklerinden ve hayat boyunca oluşan aidiyet, sosyal kazanımlarından soyutlama potansiyeli, Baudrillard'ın kültürel yabancılaşmayla ilgi düşüncelerinin temelini oluşturur. Dijital oyunlar, bir yandan küresel bir yeni kültür ortaya koyarken, aynı zamanda da gelenekleri ve yerel kültürleri zayıflatır.

Baudrillard, simülasyon kavramını dijital oyunlarla arasında bağlantı kurarken, bu oyunların eğlence yönüne de değinmiş, toplumsal yapıları şekillendirebilen ve dönüştürebilen güçleri olduğunu söylemiştir. Özellikle çok oyunculu oyunlar, oyuncuları aynı sanal alanlarda bir araya getirerek, toplumların sınırlarını, normlarını aşan sanal topluluklar ortaya koyar. Bu topluluklar gerçek dünyada sahip oldukaları sosyal bağlara zarar vererek, bireylerin kültürel aidiyet duygusunun yok olmasına sebep olur. Bu bağlamda, dijital oyunlar toplumsal kimliklerin yozlaşmasına sebep olur ve küreselleşmenin katkısıyla kültürel homojenleşmeyi ortaya çıkarır. Baudrillard'ın dijital oyunlar konusundaki önermeleri, kültürel yabancılaşma için kapsamlı bir analiz çıkarır. Dijital oyunlar, gerçek dünyanın farklılaştırılmış simülasyonlarını kurarak, oyuncuları sanal dünyalara bağlar ve bu durum gerçek dünya ile bağların güçsüzleşmesine yol açar. Baudrillard'ın teorileri, dijital teknolojilerin toplumsal ve kültürel olarak değerlendirilmesi açısından değerli bir fikir sağlar (Baudrillard, 1981).

3.7.2. Sherry Turkle: ekrandaki hayat: internet çağında kimlik

Sherry Turkle, dijital teknolojilerin bireylerin kimlikleri üstündeki etkisini ayrıntılı biçimde araştırmış bir psikolog ve sosyal bilimcidir. Turkle, dijital oyunlar da olduğu kadar, sosyal medyanın ve genel olarak teknolojinin de etkilediğini, insanların sosyal, toplumsal kimliklerini yeniden biçimlendirdiğini söylemektedir. *Alone Together* adlı kitabında, dijital oyunların ve oyunlar dışındaki sanal etkileşimlerin, kişilerin gerçek dünyadaki sosyal ilişkilerinden daha

çok zaman harcamalarına, bunun sunucunda da sanal dünyalarda gerçek dünyadaki gibi kimlik arayışlarının ortaya çıktığının altını çizmektedir. Bu sanal dünyalarda bireyler, kendilerini sanal karakterler aracılığıyla yeniden fark ederler ancak bu durum gerçek dünyadaki ilişkilerinin zayıflamasına neden olabilir. Turkle'a göre, dijital oyunlar, bireyleri doğal sosyal alanlarından koparıırken, aynı zamanda sosyal bağlantı oluşturma yollarını da farklılaştırır. İnsanlar, dijital oyunlar içerisinde yeni sanal kimlikler oluşturur. Bu sanal kimlikler kişilerin kendi karakteristik özelliklerini de barındırır ve gerçekle aralarında bir bağ oluşur. Ancak, bu sanal kimliklerin gerçekliğe yaklaşması, kişilerin sosyal kültürel bağlarında zayıflamaya sebep olabilir. İnsanlar gerçek kimlikleriyle dijital kimlikleri arasında bir çatışma yaratan durumlarda kalabilir. Dijital oyunlar, kişilerin gerçek dünyada yaşadıkları kimliklerini yok saymalarına ve sanal gerçeklik içinde yeni ve istediği özelliklerde bir kimlik yaratmalarına sebep olur. Dijital oyunlarda, insanların yaşadığı yalnızlık hallerinin yok olması yerine, daha çok yalnızlığa gömüldükleri görülmektedir. Sanal dünyada zaman geçirdikçe, gündelik yaşam içinde sosyal bağların etkilenmesine ve gerçek dünyadaki sosyal, kültürel etkileşimlerden kopulmasına sebep olabilir. Ortaya daha çok yalnızlık çıkmazıyla birlikte, özellikle çocuklar ve gençler arasında dijital oyunların kültürel yabancılaşmaya sebep olması artmaktadır. Çünkü bu kişilere sanal dünyada vakit geçirdikleri oranda gerçek sosyal bağlar kurmakta güçlük çekmektedirler. Turkle, dijital oyunların kişilerin sosyal ilişkilerde yabancılaşma yaşadıklarını ve bu durumun kültürel kimliklerinin yok olmasına neden olduğunu savunmaktadır. Dijital oyunlar, kimlik arayışı içinde olan insanları, gerçek dünyadan yalıtın ve adeta sanal kimliklere hapseden tehlikeli etkilere sahiptir (Turkle, 2024).

3.7.3. Marshall McLuhan: yaradığımız medya

Marshall McLuhan, medyanın toplumsal yapıları ve bireylerin yaşamlarını nasıl dönüştürdüğünü inceleyen bir medya teorisyenidir. McLuhan, dijital oyunların ve teknolojinin, insanların toplumsal bağlarını nasıl etkilediğine dair önemli tespitlerde bulunmuştur. McLuhan'a göre, medyanın şekli, mesajından daha önemlidir. Dijital oyunlar, bireyleri daha önce var olmayan sanal dünyalarla tanıştırırken, toplumsal ve kültürel kimlikleri de şekillendirir. Bu sanal dünyalar, oyunculara yeni kimlikler ve topluluklar sunar, ancak bu kimlikler ve topluluklar gerçek dünya ile olan bağları zayıflatır (McLuhan, 2019).

McLuhan, medyanın insanların düşüncelerini biçimlendirdiğini düşünürken, dijital oyunların bu durumu etkileyen bir araç olduğunu söylemiştir. Dijital oyunlar, yaratılan sanal karakterler aracılığıyla oyunculara yeni kimlikler oluşturabilmelerini sağlar. Ancak yaratılan kimlikler, gerçek hayattaki toplumsal etkileşim ve örüntülerle uyuşmayabilir. Oyuncular, sanal dünya içinde oyun oynarken sosyal ve kültürel ilişkiler kurar, ancak kurulan ilişkiler gerçek hayattaki ilişkilerle kıyaslandığında daha sığ ve yüzeysel etkileşimler olarak kalabilir. McLuhan, dijital oyunların kişileri kültürel açıdan hem kendilerine hem toplumlarına uzaklaştıran bir kavrama dönüştürdüğünü söyler. Dijital oyunlar, kişileri oluşturduğu küresel kültürün içine çeker.

McLuhan, medyanın küreselleşmeye etkisini araştırmıştır ve dijital oyunların bireylerin yerel kültürlerden ve toplumsal kurallardan kopmalarına sebep olduğunu savunmuştur. Dijital oyunlar, çoğunlukla küreselleşmiş ya da küreselleşen toplulukları etkiler ve yerel kültürel değerleri ve kimlikleri zaman içinde yok eder. McLuhan, bu süreci, medyanın kişiler ve toplumlar arasında kurulmuş olan sınırları kaldıran özelliğiyle bağdaştırır. Dijital oyunlar, oynayanlarını ve takipçilerini global bir kültüre adapte ederken, yerel değerlerle kurulan bağları zayıflatır. McLuhan'ın medyanın topluma etkileri ile ilgili yaptığı çalışmalar, dijital oyunların yarattığı kültürel bozulmalar anlamlandırabilmek için değerlidir. Dijital oyunlar, oynayanları sanal dünyalarda bir araya getirirken, gerçek dünya ile aralarındaki kültürel yapıları zarar verir ve kişilerin kültürel kimliklerini tehdit eder (McLuhan, 2019).

3.7.4. David Harvey: sermayenin mekânları

David Harvey, sosyal teori alanında önemli çalışmaları olan bir tarihçi ve coğrafyacıdır. Genel olarak da küreselleşme ve kapitalizmin toplumu etkiledikleri alanlarla ilgili çalışmalarıyla bilinir. Harvey, dijital oyunların kişilerde kültürel yabancılaşma yarattığını söylemiş ve küreselleşen dünyanın bir sonucu olarak yerel kültürel değerlerin yok olmasını işaret etmiştir. Dijital oyunlar, farklı coğrafyalardaki insanları ortak sanal dünyalarda bir araya getirerek, yerel kültürleri birbiriyle tanıştırır. Ancak bu durum, Harvey'e göre, kültürel bir homojenleşmeye de sebebiyet verir. Oyunlar, çoğu zaman küresel bir kitleye hitap eder ve bu küresel kültür, yerel ve geleneksel kimliklerin zayıflamasına neden olur. Harvey, küreselleşme durumunun yerel kültürleri yok etmekten çok onları şekillendirdiğini iddia eder. Dijital oyunlar, bir yandan kültürlerarası iletişimi geliştirirken, diğer yandan küresel çapta birbirine yakın kültürel değerlerin yükselmesine sebep olur. Küreselleşme, yerel kültürleri yalnızca baskılamakla kalmaz, aynı zamanda onların yerlerine küresel yeni normlar da koyar. Oyunlar ise bu normların aracına dönüşür; oyuncular aynı oyunları oynar ve böylece benzer değerleri ve sosyal normları paylaşılır. Yaşanan ortak süreç de ise, kültürel rollerin farklılığını ve yerel gelenekleri yok eden bir durum oluşturur. Dijital oyunların oluşturduğu sanal evrenler, günlük yaşamda kişilerin yerel kültürel rollerinden kopmalarına neden olur. Oyunlardaki küresel ifadeler, oyuncuları kültürel açıdan homojenleştirir. Harvey, bu süreci "kültürel eşitsizliklerin ve kültürel yok oluşun nedeni" olarak görür. Küreselleşme, oyunların ve medya araçlarının global bir kültürel değer çıkarmasına ortam hazırlarken, bu kültürel değerlerin farklı toplumların özgün kimliklerini eritme potansiyeline sahip olduğunu vurgular. Oyunlar, yerel bağlardan ve kimliklerden yabancılaşmaya neden olurken, bir yandan da ticari olanakları destekleyen bir yapıda rol alır. Harvey, dijital oyunların küreselleşmenin etkisiyle kültürel kopuşu büyüten mekanizmalar olduğunu düşünür. Küresel kültürün oyunlarla yoğrulması, yerel geleneklerin ve rollerin çözülmesine sebep olurken, kişiler ve toplumlar arasında daha fazla yabancılaşmaya sebep olur. Kültürel çeşitliliğin azalması, dijital oyunların ve küreselleşmenin ortak etkileriyle daha çok ön plana çıkmıştır (Harvey, 2022).

3.7.5. Zygmunt Bauman: akışkan modernlik

Zygmunt Bauman, bir sosyolog olarak toplumsal değişim ve modernlik ile ilgili yaptığı önemli çalışmalarla bilinir. Bauman, modernite sonrası dünyada yaşanan yabancılaşmayı ve bireylerin modern toplumlarda yaşadığı kimlik karmaşalarını araştırmıştır. Dijital oyunlar da, Bauman'ın çalışmalarına göre, yaşanan yabancılaşmanın temel sebeplerinden biri olabilir. Oyunlar, kişileri dijital dünyada kimliklerini yeniden şekillendirebilmesine olanak verir, ancak bu durum onları gerçek dünyadan ve toplumsal değerlerden uzaklaştırabilir. Bauman, modern toplumun doğasını "sıvı" sıfatıyla niteler. Bireyler artık tek ve sabit kimliklere ait değildir, dijital oyunlar da bu sıvıyı değiştirilebilir nitelikteki kimliklerin ortaya çıkmasına araç olmaktadır. Bauman'a göre, dijital oyunlar sanal kimlikler üretmek için en iyi yöntemdir. Oyuncular, oyunlar ile sanal dünyada çeşitli karakterlere dönüşebilir ve kendi öz kimliklerinden farklı bir kimlik ortaya çıkarabilirler. Fakat ortaya çıkan sanal kimlikler gerçek dünyadaki ilişkilerden farklıdır. İnsanların modern topluluklarda giderek yalnızlaşmaktadır. Dijital oyunların da bu yalnızlığı arttırdığını söylenebilir. Oyunlar, insanları gerçek toplumsal değerlerden ve gündelik yaşayıştan uzaklaştırarak, sanal dünyalarda yalnız bir seyahate götürür. Bu yalnızlık ise, kültürel yabancılaşmanın önemli bir unsurudur. Bauman, bireylerin küresel kültürle karşılaşması, kişileri yerel değer ve kültürel bağlardan koparttığını söyler. Dijital oyunlar, küreselleşmenin bir uzantısı olarak yerel kimlikleri yok eder ve daha geniş çapta bir global kültür yaratır. Bu süreçte, bireylerin toplumsal değerlere aidiyetini zayıflatarak, küresel alanda yeni bir kimlik arayışına sebep olur. Bauman, aranan küresel kimliklerin genellikle yüzeysel ve sığ olduğunu, çünkü küresel kültürün tekdüzelige sebebiyet veren bireysel farklılıkları içermediğini ifade eder. Dijital oyunlar, bu tarzda bir kültürel homojenleşmeyi artırarak, bireylerin kendi öz kimliklerinden kopmalarına sebep olur. Zygmunt Bauman'ın teorileri, dijital oyunların bireyleri toplumsal alışkanlık ve değerlerinden kopararak, kültürel yabancılaşmayı artırdığını göstermektedir. Modern dünyada kimlikler esnekleşirken, dijital oyunlar insanları sanal dünyaların içine çekerek, gerçek dünyada daha az aidiyet hissi yaratır. Küresel kültürün etki alanının gelişmesiyle dijital oyunlar, yerel geleneklere ve kimliklere yabancılaşmayı çoğaltır (Bauman, 2019).

4.BÖLÜM

TARTIŞMA

Bu çalışmada, dijitalleşme süreci içinde öncelikle geleneksel oyunların daha sonra dijital oyunların aidiyet hissine etkileri karşılaştırmalı olarak literatür taramasıyla ele alınmıştır. Aynı zamanda değişimin kültürel, sosyal ve bireysel boyutlarda yarattığı toplumsal şekillenmeler tartışılmıştır. Araştırmanın temel hipotezi olan "Dijitalleşen oyunlar toplumsal aidiyet oluşturma kapasitesini zayıflatmaktadır" önermesi, dünya genelinden çeşitli kültürel örnekler kullanılarak değerlendirilmiştir.

Geleneksel oyunlar fiziksel mekânda gerçekleştiğinden, oynayan gruplar arasında yüz yüze etkileşime geçilmesiyle aidiyet duygusu yarattığı görülmektedir. Bu oyunlar, toplumsal bağları güçlendirmesinin yanında kişilerin yerel kimliklerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır (Sorenson, 1981). Bu sürece karşın dijital oyunlar, mekân ve zamandan uzak bir etkinlik yarattığından aidiyet hissini başka bir bağlama götürmektedir. Dijital oyunlar, küresel bir oyuncu grubu ve belli oyunlar çerçevesinde oluşmuş ortak arzu nesnelere ortaya çıkarmış olsa da bu grupların, geleneksel oyunlarda var olan yerel ve kültürel bağlanmayı aynı düzeyde ve sosyal yararlılıkta sağlamadığı tespit edilmiştir.

Dijitalleşmenin, oyun içinde var olan belli olguları bireyselleştirerek sosyal-kültürel bağları zayıflatan bir özelliği vardır. Geleneksel oyunlar, grup dinamikleriyle ilerleyen bir etkinlik olması yönüyle iş birliğini ve karşılıklı yüz yüze etkileşimi destekleyen bir yapıya sahipken, dijital oyunlar bireysel yeteneklere ve sanal etkileşime sahip bir yapısı vardır. Sanal olan bu etkileşim biçimi, bireylerin toplumsal çevresinden soyutlanmasına ve aidiyet duygularının yüzeysel bir düzeyde kalmasına sebep olabilmektedir. Bir diğer yandan, dijitalleşmenin olumlu etkileri de yok değildir. Bazı dijital oyunlar, geleneksel oyunlarla ilgili temaları, sembollerini sanal ortamda yeniden oluşturarak kullanır ve kültürel olguların fark edilmesini sağlar. Yalnız oyun kavramının ana bağlamından çıkarılarak çeşitli kültürel anlamların metalaştığı bu sürecin de altı çizilmelidir (Duman ve Cumart, 2024).

Araştırma, oyunun dijitalleşmesinin aidiyet kazanımıyla ilgili olumsuz etkilerini açıklarken, bu etkinin çoğunlukla kaçınılmaz olmadığına değinmiş, ekonomik çıkarlardan sıyrıldığı takdirde dijital oyunlar kısıtlı olsa da belli başlı topluluklar oluşturma özelliğine sahip eğitici yönü ön plana çıkabilecek bir uygulamadır. Sürecin nasıl yönetileceğine bağlı olarak faydacı yanları var olsa da sanal yeniliklerin getirdiği özellikler ve değişimler geleneksel toplum modellerimize fayda sağlayacak biçimde uyumlanmamaktadır.

Dijitalleşmenin geleneksel oyun kültürüne olan etkileri karmaşık bir yapıda ve çok katmanlıdır. Aidiyet hissini zayıflatma riskine her zaman sahip olmakla birlikte, süreç doğru ve uyumlu bir açıdan yürütüldüğünde aidiyet duygusunu yeni bir bağlama getirme özelliği de vardır.

4.1. Online Oyunların Oyun Kültüründe Değişime Etkileri ve Olumsuz Yönleri

Online oyunlar, oyun kültüründe derin farklılaşmalara sebep olarak, kişilerin sosyalleşme şekillerini, eğlenceye bakış açılarını ve kimlik oluşturma sürecini değiştirmiştir. Bandura'nın sosyal öğrenme teorisine göre kişiler, gözlem yaparak çevresinden öğrenim sağlar ve bu süreç, çevrimiçi oyunlarla birlikte küresel bir bağlama taşınmaktadır. Fortnite, League of Legends, Counter-Strike ve PUBG gibi oyunlar, oyuncunun takım çalışması, strateji kurabilme ve rekabet etme gibi yeteneklerini geliştirirken, bir yandan çevrimiçi kimlik inşasını da desteklemektedir. Ancak, bu durum, kişilerin gerçek hayatta karşılaştığı etkileşimlerini sınırlayarak yüz yüze gelişen sosyal ilişkilerini zayıflatabilir (Bandura, 1977).

Baudrillard'ın tüketim toplumu kavramı, online oyunların oynayıcısında yarattığı etkileri anlamlandırmada değerli bir çerçeve oluşturmaktadır. Küreselleşen toplumda dijital oyunlar sadece eğlence aracı olmaktan çıkmış ve büyük ölçekli bir tüketim endüstrisinin parçasına dönüşmüştür. Minecraft gibi oyunlar, oynayıcısına arzu ettiği gib kendi dünyalarını oluşturmalarını mümkün kılıp hayal güçlerini pekiştirirken bir diğer yandan oyun içi satın alma sistemi ve sanal nesnelere üzerinden ekonomik bir pazar ortaya çıkarmaktadır. Oyuncular, dijital karakterlerini güçlendirmek adına bu tip tüketim mekanizmalarına eğilim göstermekte ve bu da geleneksel oyun kültürünü maddi bir temele getirmektedir (Baudrillard, 2024).

Mead'in kültürel sosyalleşme çalışmaları, geleneksel oyun algısıyla online oyunlar arasındaki değişimleri göstermektedir. Geleneksel oyunlar, kişilerin buldukları topluma özgü normları anlamasını pekiştirirken, çevrimiçi oyunlar küresel bir noktadan sosyalleşme unsuruna etki etmektedir. League of Legends gibi uluslararası oyunculara sahip geniş kitleli oyunlar, farklı kültürlerden insanları buluşturursa da, yerel toplumlarda olan yüz yüze iletişim ortamını daraltabilir ve bireylerin aidiyet hissettikleri kültüre olan bağlarını yıpratır (Mead, 2001).

Putnam'ın sosyal sermaye kavramı, online oyunların kişilerin oluşturduğu ilişkisel bağları ne şekilde etkilediğini ifade edebilmek açısından araştırma kapsamına katılmıştır. Bowling Alone adlı eserinde Putnam, modern toplumda kişilerin gitgide daha izole bir noktaya gittiğini söylemektedir. Modern toplumun bir parçası olan dijitalleşmiş oyunlardan çevrimiçi oynanan oyunlar, oyuncusunu sanal gruplar içerisinde sosyalleşmesini mümkün kılarken, bu sanal ortamda kurulan bağların karşılıklı etkileşim yaşanan topluluklardaki sosyal bağların yerine geçmesi, kişilerin karşılıklı iletişimlerini ve toplumsal değerlere katılımını zayıflatabilir (Putnam, 2001).

Turkle, dijital teknolojinin insan ilişkileri için birçok olumsuzluk oluşturduğunu ifade etmiş, online oyunların kişilerin üzerinde ortaya çıkardığı yalnızlaşma ve duygusal kopukluk durumlarının altını çizmiştir. PUBG gibi oyunlar, kişilerin sanal dünyalarda uzun zaman harcamasına sebep olarak gerçek yaşamdaki etkileşimlerin değersizleşmesine yol açabilir. Online oyunlar üzerinden inşa edilen bağlar, yüzeysel ve geçici olabilmektedir, bu da insanların sosyal bağlarını geliştirme becerisini düşürebilir (Turkle, 2011).

Online oyunlar oyun kültürünü kökünden dönüşüme uğratmış ve insanların sosyalleşme yöntemlerini yeniden biçimlendirmiştir. Bandura'nın sosyal öğrenme teorisinden Baudrillard'ın tüketim toplumu kavramına kadar birden çok teorik çerçeve, bu değişimi değerlendirebilmemize yardım etmektedir. Ancak Putnam ve Turkle gibi araştırmacıların ifade ettiği üzere, bu dönüşüm kişilerin karşılıklı sosyal bağlarını yıpratır ve toplumsal izolasyonu besleyebilir.

4.2. Offline Dijital Oyunların Geleneksel Oyunları Nasıl ve Ne Şekilde Değiştirdiğinin Olumsuz Yönleri

Dijital oyunlar, geleneksel oyunları büyük oranda farklılaştırarak insanların oyun oynama şekillerini ve kültürel etkileşimlerini farklı bir yola sokmuştur. Levi-Strauss'un yapısalci yaklaşımına göre oyunlar, kültürel mekanizmanın bir unsurudur ve toplumun temel normlarını, kültürel değerlerini içerir. Ancak, GTA, The Witcher, Assassin's Creed, God of War, Tails of Iron ve Far Cry gibi oyunlar, geleneksel oyunların fiziksel, sosyal ve topluluk içinde barındırdığı rolünü dijital bir ortama sokarak, oyun kavramının geleneksel bağlamını büyük oranda değiştirmiştir. Bu değişim, insanların oyun oynama sürecindeki karşılıklı iletişimine olumsuz yansımış ve oyun olgusunu bireysel bir unsura düşürmüştür (Levi-Strauss, 1963).

Edward Said'in oryantalizm kavramı, dijital oyunların kültürel yansımalar üzerinde etkide bulunduğu noktaları değerlendirmede bir kalıp ortaya koymaktadır. Çalışmaya dâhil edilen Assassin's Creed ve The Witcher türü oyunlar, tarihsel olayları ve kültürel motifleri tekrar biçimlendirerek, Batılı perspektifle yansıtılan dijital simülasyonlar oluşturmaktadır. Bu durum, geleneksel oyunlardaki otantik ve kültüre özgü bir deneyim dışında, Batılı anlatılarla biçimlenen sanal evrenlere bırakmasına sebebiyet vermektedir. Geleneksel oyunların toplumsal hafızayı geliştirme özelliği zamanla yok olarak, kültürel unsurların ticari bir meta haline gelmesi durumuyla karşılaşmaktadır (Said, 1978).

Clastres'in devlet karşıtı topluluklarla ilgili gerçekleştirdiği araştırmalar, geleneksel oyunların grup içindeki eşitlikçi mekaniklerini ön plana çıkarmaktadır. Ancak, dijital oyunlar kişileri rekabetçi bir dinamiğin içine sokarak, geleneksel oyunlardaki iş birliği ve dayanışma tarzı insani öğeleri arka plana atmaktadır. Far Cry türünde açık dünyası olan oyunlar, bireysel kahraman hikâyesini ön plana koyarak, kolektif ve bütüncül oyun mekaniklerini tecrübe etmekten uzak bir yapı yaratmaktadır. Bu durum, oyuncuların topluluktaki rollerini değiştirerek, geleneksel oyunların sosyal ilişkileri güçlendiren taraflarını yıpratır (Clastres, 1987).

Baudrillard'ın simülasyon kavramı, dijital oyunların geleneksel tip oyunlardan nasıl ayrıştığını açıklamada değerlendirilen bir kavramdır. GTA gibi gerçekçi dünya simülasyonu sunan oyunlar, oyuncusuna gerçek benzeri dünyalarda sınırsız bir özgürlük deneyimi verirken, bir yandan da simülasyon evreninde devamlı bir tüketim döngüsü oluşturmaktadır. Bu tür

oyunlar, geleneksel oyunlarda var olan kurallar, sınırlar ve etik değerleri zedeleyerek, kişilerin oyun esnasında karar alma durumlarını başka bir gerçeklik boyutuna götürmektedir. Bu farklı yönlendirmeler ışığında, dijital oyunların yarattığı hipergerçeklik, geleneksel oyunların doğal yapısını ve gerçek ilkelerle arasındaki etkileşimi zayıflatarak, oyuncuların gerçek dünya ile sahip olduğu bağı bozabilir (Baudrillard, 2003).

Huizinga'nın tarih kavramıyla ilgili araştırmaları, oyunların kültürel süreklilik için yarattığı değeri vurgulamaktadır. Fakat, dijital oyunlar, tarihsel anlatımları büyük oranda kurmaca bir şekilde aktararak, geleneksel oyunlarda var olan toplumsal miras geçişinde kesinti yaratmaktadır. God of War gibi mitolojik temalarla işlenmiş oyunlar, geleneksel bilgileri eğlence sektörünün ihtiyaçlarına göre tekrar şekillendirerek, tarihsel ve kültürel anlamından büyük oranda sapmalara sebep olmaktadır (Huizinga, 1938).

Örnek olarak; oyunun ana karakteri olan Kratos baş tanrı Zeus'u öldürerek Olympos'u yok eder. Gerçek mitolojik anlatılarda Zeus'un öldüğü ve Olympos'un yok edildiği bir bilgi yer almamaktadır. Gerçek mitolojide dönemin inançlarının bir gereği olarak Zeus öldürülemez olarak betimlenir. Aynı şekilde savaş tanrısı Ares'in de öldürülme durumu gerçek anlatılarda yer almamaktadır. Başka bir örnekte ise Baldur, annesi Freya tarafından büyü ile güçlendirilmiş, acıyı hissetmeyen bir tanrıdır. Oyun karakterleri olan Kratos ve Atreus, Baldur'un üstündeki laneti kaldırarak öldürürler. Orijinal anlatıya göre ise Baldur, Loki tarafından farklı bir biçimde öldürülür. Önemli bir başka örnekte ise Tyr, çoğunlukla barışçıl ve bilge bir temsille yansıtılır. Oyunda savaş karşıtı bir karakterdir, fakat mitolojide, savaşla ve adaletle bağdaştırılan bir tanrıdır. Böylece, geleneksel oyunların kültürel bellek özelliği gitgide değersizleşmekte ve yerini ticari hedefler adına üretilmiş dijital simülasyonlara bırakmaktadır (Gaiman, 2018).

Dijital oyunlar, geleneksel oyunların sosyal ve kültürel açıdan özelliklerini, değerlerini temel biçimde değişime uğratmıştır. Levi-Strauss, Said, Clastres, Baudrillard ve Huizinga gibi düşünürlerin bakış açıları, bu değişimin olumsuz yanlarını değerlendirebilmemize yardımcı olmaktadır. Dijital oyunlar, çoğunlukla oyunların karşılıklı iletişim, toplumsal hafıza ve dayanışma gibi temel değerlerini zayıflatarak, kişilerin sanal evrenlerde rekabetçi, bireyselleşmiş ve tüketim amaçlı bir oyun deneyimine yönlendirmiştir.

4.3. Geleneksel Oyunların Dijital Oyunlardan Farkları ve Kültürel Anlamda Olumlu Yönleri

Geleneksel oyunlar, kültürel mirası korumak, sosyal iletişimi pekiştirmek ve bireylerin toplum içinde yer alabilmesini kolaylaştırmak gibi değerli bir özelliğe sahiptir. Huizinga'nın Homo Ludens adlı kitabında söylediği gibi, oyun insan kültürünün temel değerlerinden biridir ve toplumların ilerlemesinde büyük bir yeri vardır. Saklambaç, sek sek, aşık, ip atlama ve mendil kapmaca gibi oyunlar, kişileri aynı ortamda toplayarak, fiziksel hareketi pekiştiren ve topluluk

bilincini artıran özellikleriyle öne çıkan oyunlardır. Buna karşın, dijital oyunlar çoğunlukla kişiselleşmiş bir oyun deneyimi yaşatan, topluluk içerisinde fiziksel ve duygusal iletişimi, bağları sınırlayabilen bir yapıya sahiptir.

Caillois, oyunları yapılarına göre gruplayarak, geleneksel oyunların özellikle “agôn” (rekabet) ve “ilinx” (hareket coşkusu) kategorilerinde olduğunu belirtir. Mendil kapmaca ve ip atlama tarzı oyunlar, çocukların fiziksel becerilerinin yanında zihinsel becerilerini de ilerletmelerine olanak verirken, rekabetin doğal bir çerçevede gerçekleşmesine zemin hazırlar. Oysa dijital oyunlar, çoğunlukla rekabetçi dinamikleriyle, insanları sanal evrende kazanmaya ve hiç durmadan ilerlemeye teşvik sağlarken, fiziksel harekette ve yüz yüze sosyal etkileşimde azalma yaratmaktadır (Caillois, 1958).

Douglas, kültürel normların ve ritüellerin toplumsal istikrarı muhafaza etmede kritik bir aracı rolü olduğunu öne sürmektedir. Geleneksel oyunlar, birtakım kurallarla ve toplumsal normlarla temellenerek, kişilerin sosyal rollerini anlamlandırmalarına destek olur (Douglas, 1966). Örneğin, saklambaç oyunu, çocukların gizlenme ve keşfetme gibi temel insani dürtülerini oyun alanına taşıırken, bir yandan da kurallara uyma ve sabırlı olma becerilerini artırmaktadır. Dijital oyunlarda ise bu tür toplumsal ihtiyaçlar esnektir ve kişiselleşmiş bir noktaya gelmiştir. Bu durum, oyun içi iletişimin zaman zaman anonimleşmesine ve toplumsal normların değersizleşmesine sebep olabilir.

Bozkurt ve Sözer, geleneksel oyunların değer aktarımı için çok önemli bir kullanım alanı olduğunu ve çocuklara sorumlu olma bilinci verebilmek açısından etkili olduğunu söylemektedir (Bozkurt ve Sözer, 2018). Mendil kapmaca oyunu, çocuklara iş birliği yapma, sıra bekleme ve adil biçimde rekabet etme gibi toplum içinde bir arada yaşayabilmek için vazgeçilmez değerleri benimsetirken, dijital oyunlar çoğunlukla kişisel başarı ve hızlı ödül mekanikleri üzerine temellenmiş olduğundan, sabır ve etik oyun algısını gereken düzeyde desteklememektedir. Dolayısıyla, geleneksel oyunlar kişilerin toplumsal hayata hazırlanmasında hayati bir noktada iken, dijital oyunlar bu süreci kişiselleştirerek toplumsal değer aktarımını düşürebilir.

Geleneksel oyunlar, fiziksel aktiviteyi teşvik etmesi, sosyal ilişkileri artırması, kültürel mirası iletmesi ve topluluk içinde iş birliği yapmayı öğretmesi gibi özellikleriyle büyük öneme sahiptir. Huizinga, Caillois, Douglas, Bozkurt ve Sözer gibi araştırmacılar, oyunların kültürel özelliklerini farklı perspektiflerden ele almış ve geleneksel oyunların bu bağlamda değerli bir yeri olduğunu söylemiştir. Dijital oyunlar, insanlara eğlence sunarken onlara daha kişisel ve izole bir deneyim yaşatır, geleneksel oyunlar ise insanları buluşturarak topluluk algısını geliştirmektedir. Bu nedenle, geleneksel oyunların, yeni nesillere aktarılması ve kültürel devamlılığın sağlanması için büyük bir önemi vardır (Caillois, 1958).

Oyun, insanlık tarihinde eğlence ögesi olduğu gibi bir de toplumsal iletişim aracı olarak da var olmuştur. Geleneksel oyunlardan modern dijital oyunlara gelen bu süreç, teknolojik gelişmeler

ve toplumsal farklılaşmalarla biçimlenmiştir. Oyunların dijitalleşmesi, oynanış yöntemlerinden sosyal iletişim kısmına kadar pek çok alanda değişimlere neden olmuştur. Huizinga, oyunların kültürel ve toplumsal ilerlemede temel bir öge olduğunu söylemiştir. Bu açıdan bakıldığında, geleneksel oyunlardan dijital oyunlara geçilmesi, insanların sosyalleşme şekillerini de farklılaştırmıştır (Huizinga, 1938).

Geleneksel oyunlar, hem fiziksel etkileşim hem de sosyal iletişime dayalıydı. Mendil kapmaca, aşık oyunu, saklambaç, ip atlama ve sek sek gibi oyunlar, çocukların bedensel hareketliliğini geliştiren, grup içi dinamikleri artıran oyunlardır (Sutton-Smith, 2001). Bu oyunlar, seçili kurallar etrafında oynanırken, oyuncular arasında karşılıklı bir etkileşim ve iletişim ortamı yaratır. Bununla birlikte, tarih boyunca farklı topluluklar oyuncak üretmiş ve bu oyuncaklar, o dönemin kültürel özellikleriyle biçimlenmiştir. Mısır'da bulunan kedi oyuncağı, Meksika Olmek Uygarlığı'na ait kaplan oyuncağı, Antik Yunan dönemine ait tekerlek üstünde at oyuncağı, Mardin Kızıltepe'de bulunan oyuncak araba ve Antik Roma dönemine ait İmparatoriçe Julia Domna'yı tasvir eden oyuncak bebek gibi buluntular, geçmişte oyun, eğlence anlayışının nasıl olduğunu ve toplumdaki değerini göstermektedir. Bunun yanında oyuncular buldukları kültürün medeniyet seviyesi, iklimi, kadın erkek rolleri gibi sosyal-kültürel özelliklerini de yansıtmaktaydı (Calvert, 2002).

Oyunların dijitalleşme süreci özellikle 20. yüzyılın sonlarından başlayarak ivme yakalamıştır. Minecraft, League of Legends, Fortnite, Counter-Strike, PUBG, God of War, Assassin's Creed serisi, The Witcher serisi, Far Cry serisi, Tails of Iron ve GTA serisi gibi küresel çapta bilinen dijital oyunlar, fiziksel oyunlardan farklı olan yanları sanal dünyalar oluşturmaları ve oyun deneyimini global bir alana getirmiş olmalarıdır (Juul, 2011). Geleneksel oyunlarda fiziki mekan ve zaman sınırlamaları varken, dijital oyunlar bu engelleri çıkarmış ve oyunculara her zaman ulaşılabilir, dinamik bir oyun alanı yaratmıştır. Örneğin, saklambaç gibi fiziki ortam içerisinde oynanan bir oyun, dijital dünyada "battle royale" türü oyunlarla başka bir forma girmiştir (Taylor, 2006).

Dijitalleşme süreci, oyun kültürünü sadece oynanış olarak farklılaştırmamış, oyuncu-toplum etkileşimi bağlamında da değişim yaratmıştır. Geleneksel oyunlar, çoğunlukla küçük topluluklar arasında oynanırken, dijital oyunlar global bir oyun ekosistemi ortaya çıkarmıştır. Bu noktada, Far Cry, Witcher ve Assassin's Creed gibi hikâye odaklı oyunlar, sadece eğlence sunmakla kalmayıp bir yandan da tarih, mitoloji ve kültürel temaları ne kadar bağlamından uzaklaştırırsa da oynayıcısına yeni öğrenme alanı oluşturmaktadır. Bu özellik eğitim odaklı ve gerçek anlatılardan koparılmadan yapıldığı takdirde yeni bir kültür sanat alanına dönüşebilir. Çalışmada ele aldığımız oyunlar antropolojik çerçevede kültürel aktarımın değişen olumsuz yönlerinin altını çizmektedir. Ancak dijital dünya yeni ve gelişmiş bir teknoloji alanı olarak ticari amaçların dışında tasarlandığında geçmişin doğal öğretim yöntemlerinin önüne geçme potansiyeli vardır (Calvert, 2002).

Tarih boyunca oyuncaklar kendi döneminin dönüşümünde aracı görevi görmüştür. Mardin Kızıltepe’de bulunan oyuncak araba, Pers İmparatorluğu’na ait at arabası oyuncacı veya Antik Roma döneminde Julia Domna’yı tasvir eden oyuncak bebek gibi oyuncak figürleri, döneminin oyun ve eğlence kültürüne örnek teşkil etmektedir. Yakın tarihe geldiğimizde ise oyunlar dijitalleşmeye uğramıştır, fiziksel oyun tiplerinin yerine sanal ortamda oynanabilen simülasyonlar, artırılmış gerçeklik oyuncakları ve interaktif oyun sistemleri geçmiştir. Örneğin, Yunan vazolarında tasvir edilmiş yoyo oynayan çocuk betimi, günümüzde dijital evrende oynanan fizik tabanlı oyunlarla tekrar değerlendirilmiştir. Benzer şekilde, Elam İmparatorluğu’na ait kirpi figürü, modern dijital oyunlarda yer alan interaktif hayvan karakterleriyle benzerliklere sahiptir. Bu nokta da belirtilmek istenen dijitalleşen oyunların temel olarak her yönü ile olumsuzluk içerdiği iddiası değildir. Örneklemede seçtiğimiz oyunlar çerçevesinde geleneksel oyunların sağladığı kültürel aidiyet duygusunu ve yerel kültür ile olan bağının başkalaşmasının altının çizilmesi ve kavramsal olarak geleneksel oyunun kültürel anlamının ortaya konulması için kavramsallaştırılmasıdır.

Oyunların dijitalleşmesi, teknolojik ilerlemelerle kaçınılmaz ve göz ardı edilemez bir süreç olarak ortaya çıkmaktadır. Bu değişim, geleneksel oyun kültürünü tam anlamıyla ortadan kaldırmamış, sanal evrenlerde biçimlendirerek ekonomik amaçlara uyarlamıştır. Örneklerde verilmiş olan oyunlar büyük oranda ticari amaçlara hizmet etse de bu durum her dijital oyun için geçerli değildir. Antropolojik açıdan bakıldığında, oyunların hem kişisel hem de toplumsal özelliği farklılığa uğramış, fakat bir yandan da oyun kavramının en temel mekanikleri olan eğlence, rekabet ve sosyal etkileşim öğeleri var olmaya devam etmiştir. Geleneksel oyuncaklardan dijital oyunlara uzanan bu süreç, kültürel bağlamı değiştirip sosyal normlarla oyun arasındaki bağı koparsa da dijitalleşmeyle oyun yeni bir kültürel anlam kazanmıştır. Bu anlamı da antropolojik perspektifle hızlı tüketimin kültürleştiği bir küresel çağda, anlık heyecan ve eğlence yaratan tüketim unsuru olarak ifade edebiliriz.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Öncelikle doğal bir kültür ögesi ve insanın en temel davranış güdüsü olarak ele aldığımız oyunu tarihsel süreç içinde uğradığı değişiklikler sonucu antropolojik açıdan kavramsallaştırdık. Oyun ilk çağdan beri çocukların başta büyük kas bölgelerini çalıştırarak kaba motor becerilerini geliştirmiştir. Avcı toplayıcı insan gruplarında hayati önem taşıyan fiziksel beceriler çocukların yetişkinleri taklit ederek oynadıkları sembolik oyunlarla gelişmiştir. Yaşamak için büyük önem arz eden bu eylem dolayısıyla insanlığın en temel yaşantı alanına girmiştir. Tarım toplulukları ortaya çıktığında sınıflaşma, özel mülkiyet gibi kavramları oluşmuş ve oyun bu alana da adapte olmuştur. Sınıflaşan insanlar için her statüye uygun oyun modelleri ve oyuncaklar ortaya çıkmıştır. Medeniyetlerin ilerlemesiyle oyuncaklar teknoloji öncesi çağlarda sadece doğal malzemeler kullanılarak yapılan (taşın yontulması, ağaç, kuru dal parçaları ve hayvan kemikleri vb.) oyuncaklar yerini toplumların inanışlarına ve normlarına göre şekillenmiş oyma ahşap figürlere bırakmıştır. Bu figürler dini sembolleri yansıttığı gibi kullanıcısının statüsünü de sembolize etmiştir. Antik roma döneminde aristokrat ailelerin çocuklarının kullandığı düşünülen kumaş parçalardan yapılmış toplar ve bebeklerle oynarken çiftçi aileler de tahminen en yaygın figür olarak çiftlik hayvanı tasvirlerini oyuncak olarak çocuklarına seçmişlerdir.

Teknoloji geliştikçe oyuncağın malzemesinde de ilerleme oldu. Sanayi devrimiyle birlikte plastik maddeden seri üretim oyuncaklar kullanılabilir oldu. Ancak sınıfsal ayrımın oyuncak dağılımına etkisi devam etmiştir. İşçi sınıfı aileler kız çocukları için basit malzemeden bez bebekler, erkek çocuklar içinse yük taşıyan kamyonlar ve askeri temalı oyuncaklar kullanmışlardır. Oynanan oyunlar da çoğunlukla sokakta gerçekleşen, yere kazınarak alan oluşturulup küçük bir taş parçası kullanılarak oynanan seksek gibi oyun tarzları rağbet görmüştür. Bunun yanında evcilik oyunu, cinsiyet rollerinin doğrudan yansıdığı oyunlardandır. Tarihsel zaman içinde oyun ve oyuncaklar da sınıfsallaşmanın yanında yerel kültürden de büyük oranda etkilenmiştir. Sanayi Devrimi'nin her ülkeye aynı zamanda ve aynı imkânlar dâhilinde gelmediğini düşünürsek sınıfsallaşmanın getirdiği etki her ülkede aynı olmamıştır. Bu noktada ise oyunu ve oyuncağı biçimlendiren bölgelerin yerel kültürel öğeleri olmuştur. Yerel mitlerin etkisinde oynanan oyunlar ve yapılan oyuncaklar varlıklarını göstermiştir. Bu süreç içinde topluluklar, kültürel özlerini koruyup aktarmada baş etkenlerden birini oluşturmuştur. Oyun bu noktada antropolojik bir kavram ve değere dönüşmüştür.

Dijital teknolojiler gelişim göstermeye başladığında toplumlar oyun üstünden kültürel öğeler aktarmaya devam etmekteydi. Ancak dijitalleşmenin yarattığı büyük ekonomik pazar oyunu kültürel kavramın içinden çıkararak bir ekonomik reklam aracına dönüştürmüştür. Dijital oyunlara baktığımızda örnek olarak yerel kültür ögesi kabul edeceğimiz Yunan, Mısır ve Viking mitolojisinin temalarını çokça kullanıyor olmaktadır. Bu durum daha çok şunu göstermektedir ki çok dikkat çeken ve kâr marjını yükselten, aidiyet hissi yerine özenme duygusuna yol açan

içi boş temalar ön planda sunulmaktadır. Dünya mitolojilerinin örneğimizdeki üç kültürden oluşmadığını göz önüne alırsak ekonomik, kâr amaçlı şekilde seçildiklerini görebiliriz. Bu noktada da oyun kavramı yalın biçimde araçsallaştırılmaktadır. Dijital süreçle birlikte kültürel özelliğini kaybeden oyunlar kültürle iç içe olan aidiyet hissini de yitirmektedir. Çoğunlukla dijital oyun oynayarak büyüyen çocuklar savaş temalı ya da belirli kalıplaşmış mitolojik öğelerle karşılaştığından içinde bulunduğu topluluktan yeterli kültürel aktarım alamazlar. Bu noktada öz değerleri yerine daha çok ekonomik amaçlar ile planlanmış kalıp temalar toplumsallaşma sürecine girmiş olur.

Yapılan çalışmada oyunun ve oyuncağın ilk tarihsel örneklerini, toplumdaki yerini göstererek, bu alanda çalışmış sosyal bilimcilerin çalışmaları örnek verilerek günümüze gelindiğinde oyun kavramının nasıl bir değişim gösterdiği ve bu değişimin kültürel açıdan ne ifade ettiği gösterilmeye çalışılmıştır. Kültürel ve kavramsal açıdan oyun algısı ile ilgili farkındalık yaratmayı amaçladığımız bu çalışmadan sonra takip edecek çalışmalar; nasıl kültürel kopmalar yaşanmadan oyun teknolojiye adapte edilebilir? Dijital oyunları tüketirken aynı zamanda fiziki gerekliliklerin de bir sonucu olan geleneksel oyunları da günlük hayatımıza nasıl adapte edebiliriz? Özel iki örneklem alanı seçilerek geleneksel oyunları sürdüren topluluklarla tamamen dijitalleşmiş toplumlar arasında oyun kültürünün yarattığı farklılıklar nelerdir? Kırsal bölgeler ile şehir alanları arasındaki oyun kültürü ve anlayışı ile ilgili çalışmaları içerebilir.

Bu çalışma, dünya çapında dijital teknolojilerin yaygınlaşmasının geleneksel oyun üzerindeki etkilerini, biçimsel değişim şeklini ve aidiyet duygusunun bu süreçte nasıl değişime uğradığını karşılaştırmalı biçimde ele almıştır. Bulgular, dijitalleşmenin geleneksel oyun kültürü adına çoğunlukla tehditler içerdiğini göstermektedir. Dijitalleşmenin tehdit içeren yanlarına odaklanan çalışmada dijital oyunların olumlu özellikleri var olsa da, kültürel değişime yaptığı olumsuz etkiler antropolojinin kapsamına girmektedir. Yapılan değerlendirmelerde kültürlenme işlevinin bozulması, aidiyet duygusunun yok olması, yerel değerlerin yeni dijital oyunların içeriklerinde yer almaması gibi durumlara değinilse de tüketim kültürünün bir aracı olmadığı noktada eğitime entegre edilerek yeni bir kültürel aktarım aracına dönüşme potansiyeline de sahiptir. Geleneksel oyunlar, toplumların sosyal ve kültürel dinamiklerini besleyen birer unsur olmuştur. Ancak dijitalleşme, bu oyunların temel karakterini dönüştürerek aidiyet hissini başka bir biçime taşınmasına ortam hazırlamıştır.

Dijitalleşmenin aidiyet hissini ne şekilde etkilediği sorusuna dair şu temel çıkarımlar yapılabilir:

Mekân ve Zamanın Anlamının Değişmesi:

Geleneksel oyunlar belirlenmiş ve seçilmiş bir mekân ile zamanda ortaya çıkarken, dijital oyunlar bu sınırlamaları yok etmiştir. Bu değişim, fiziksel etkileşimi düşürürken, oyuncuların küresel sanal gruplara bağlanmasına yol açmaktadır. Ancak, bu bağların çoğunlukla daha

yüzeysel ve geçici olduğu görülmektedir. Örneğin, çevrimiçi oyun gruplarında oyuncuların toplanma nedenleri çoğu zaman pragmatik veya eğlence amaçlıdır; bu da yerel oyunların yarattığı kültürel aidiyet hissine zarar verir ve iletişim şeklini yalın bir zemine taşır.

Kültürel Özelliklerin Kaybı:

Dijitalleşme, hem yerel oyunları hem de yeni ortaya çıkan hayali dünyalarıyla dijital oyunları küresel olarak erişim sağlama potansiyeline sahiptir. Fakat bu süreçte oyunların kültürel bağlamından çıktığı sosyoekonomik engelleri, dijital oyunlara erişim, ekonomik eşitsizlikler ve teknolojik altyapıya bağlı şekilde kısıtlanabilir. Bu durum, oyun kültüründe sınıfsal ayrımlar yaratabilir ve oluşturulan grupların oyun aracılığıyla aidiyet duygusu geliştirme özelliğini olumsuz etkileyebilir.

Dijitalleşme, geleneksel oyun kültürü ve aidiyet arasında bir köprü görevi görebileceği gibi, bu bağı yok etme riski de taşımaktadır. Dijitalleşme sürecinin geleneksel oyunlara ve aidiyet duygusuna olumlu etkiler yaratabilmesi, bu dönüşüm ve evrenselleşme adına özgür alanlarını, özgün özelliklerini yok etmektedir. Örneğin, geleneksel oyunların dijital uyarlamalarında, kültürel ifadeler veya semboller çoğunlukla basitleştirilmekle birlikte tamamen yok edilebilmektedir.

Aidiyetin Tekrar Tanımlanması:

Dijital oyunlar, kişilerin fiziksel arkadaşlık ilişkilerinden bağımsız olarak yeni bir aidiyet algısı yaratmalarını mümkün kılmaktadır. Çoğu durumda çok oyunculu çevrimiçi oyunlar, global bir "topluluk" algısı oluşturabilmektedir. Ancak bu tip gruplar, geleneksel oyunların sunduğu uzun zamanlı ve derin bağların yerini dolduramamaktadır.

Yeni Çalışmalar

Yerel oyunların dijital platformlara dâhil edilmesinde, kültürel bağlamın korunmasına ve her toplumun kendi kültürel oyun özellikleri işlenirken toplulukların bu süreçte aktif katılım sağlaması ön planda tutulabilir.

Gelecekte planlanacak araştırmalar, şu konuları daha derinlemesine inceleyebilir:

- Dijitalleşmenin farklı topluluklar üzerinde uzun zamanda gerçekleşen sonuçları neler?
- Dijital oyun dünyasının aidiyet yaratma potansiyeli nedir?
- Yerel oyunların dijitalleştirilmesinde kullanılabilecek yöntemlerin karşılaştırılması?
- Nasıl kültürel kopmalar yaşanmadan oyunlar teknolojiye adapte edilebilir?
- Dijital oyunları tüketirken aynı zamanda fiziki gerekliliklerinde bir sonucu olan geleneksel oyunları günlük hayatımıza nasıl adapte edebiliriz?

- Özel iki örneklem alanı seçilerek geleneksel oyunlara devam eden topluluklarla tamamen dijitalleşmiş toplumlar arasında oyun kültürünün yarattığı farklılıklar nelerdir?
- Kırsal bölgelerle şehir alanları arasındaki oyun kültürü ve anlayışıyla ilgili farklılıklar nelerdir?

Bu bağlamda, oyun kültürü üzerine yapılacak çalışmaların sadece kültürel boyutları değil, aynı zamanda teknolojik, ekonomik ve sosyal etkileri de göz önünde bulundurularak multidisipliner şekilde araştırılması önemlidir.



KAYNAKÇA

- Abdullah, R. (2018). Gasing: The spinning top of Malaysian tradition. *Journal of Southeast Asian Studies*, 45(3), 112-124.
- Açıkgöz, Y. F., ve Yalman, A. (2018). Dijital oyunların çocukların kişilik ve davranışları üzerinde etkisi: GTA 5 oyunu örneği. *Akdeniz İletişim Dergisi*, 29(Özel Sayısı), 163-180.
- Akçay, D., ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Aksakal, B., ve Gülöğlü, B. (2021). Oyun temelli sosyal beceri geliştirme programının sosyal beceri ve duygu düzenleme düzeyine etkisi. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 34(3), 1051-1082.
- Altınpulluk, H., ve Kesim, M. (2015). Geçmişten günümüze artırılmış gerçeklik uygulamalarında gerçekleşen paradigma değişimleri. *Akademik Bilişim 2015 Bildiriler Kitabı*. Anadolu Üniversitesi. (s. 546-551).
- Altunay, A. (2023). *Dijital oyun kültürü*. Nobel Yayınları.
- Anonim. (2025). History of Kabaddi. <https://www.indiankabaddi.org/history-of-kabaddi.html> (07.03.2025).
- Anonim. (2023). *Eski uygarlıkların bilinmeyen çocuk oyunları ve eğitim yöntemleri*. <https://www.nanorator.com/1738-eski-uygarliklarin-bilinmeyen-cocuk-oyunlari-ve-egitim-yontemleri.html> (23.01.2025).
- Anderson, B. (2017). *Hayali cemaatler: Milliyetçiliğin kökenleri ve yayılması* (İ. Savaşır, Çev.). Metis Yayınları.
- Aral, N. (2022). Dijital dünyada çocuk olmak. *TRT Akademi*, 7(16), 1134-1153.
- Arslantaş, Y. (2014). Paleolitik ve Mezolitik (Epi-Paleolitik) Çağ'da barınma. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 24(2), 319-344.
- Arslantaş, Y. (2013). Kuzey Mezopotamya'da bir kavşak noktası: Tepe Gawra. *Fırat Üniversitesi Orta Doğu Araştırmaları Dergisi*, 8(2), 1-50.
- Aşlışen, E. H. T.(2021). Kültüre özgü çocuk oyunlarının incelenmesi: Örnekleriyle Laz kültürü - Rize Ardeşen örneği. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 21(52), 605-630.
- Atabay, M., Şimşek, M., Güllüoğlu, K., ve Erdoğan, F. (2023). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarının oyun bağımlılıkları ve çeşitli demografikler açısından karşılaştırılması. *International Journal of Computers in Education*, 6(1), 30-46.
- Avşar, M. (2024). Sosyo-kültürel değişim ekseninde Anadolu'da geleneksel oyuncak kültürü. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 17(48), 1875-1893.
- Ayar, H. (2018). Development of e-Sport in Turkey and in the World. *International Journal of Science Culture and Sport*, 6(1), 95-102.
- Ayaş, E. B. (2020). *A'dan Z'ye E-Spor: Dost mu Düşman mı?* Seçkin Yayıncılık.
- Aytekin, S. (2015). Çocuk oyun ve oyuncakları bağlamında toplumsal cinsiyet inşası (Yüksek lisans tezi, Cumhuriyet Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Bardak, M., Topaç, N., ve Çelik, S. (2022). Geleneksel çocuk oyunları ve erken çocuklukta eğitici oyun üzerine bir bibliyografya denemesi. *Uluslararası Sosyal ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 17(1), 44-77.

- Baudrillard, J. (2003). *Simulacra and simulation*. Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2024). *Tüketim Toplumu*. (F. Keskin ve H. Deliceçaylı, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2019). *Akışkan modernite* (S. O. Çavuş, Çev.). Can Yayınları.
- Bay, D. N. (2018). Okul öncesi eğitimde bir kültür aktarımı: Millî oyunlar. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 9(2), 82-104.
- Bener, S. S. (2008). Eski Yunan ve Roma'da oyun ve oyuncaklar (Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü). İstanbul Üniversitesi Tez Merkezi.
- Biricik, Z., ve Atik, A. (2021). Gelenekselden dijitalleşen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 445-469.
- Birsen, H., ve Yıldız, M. E. (2018). Video oyun çalışmalarının geleceği: Oyuncu merkezli ve kullanıcı deneyimi odaklı yaklaşımlar. *Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Uluslararası Hakemli Dergisi*. 26(3), 268-283.
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (2020). 2020 Dijital Oyunlar Raporu.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.
- Bostan, B. (2022). Dijital oyunlar ve interaktif anlatı. The Kitap.
- Bourdieu, P. (1984). *Ayrım: Beğeni yargısının toplumsal eleştirisi* (D. Fırat & G. Berkkurt, Çev.). Nika Yayınevi.
- Boyalı, U., ve Aktaş, C. (2023). *Dijital oyun ve sosyal etkileşim*. Tam Akademi Dergisi.
- Bozbay, H. (2013). Geçmişten günümüze aşık oyunları. *Folklor/Edebiyat*, 19(73), 147-161.
- Bozkurt, E., ve Sözer, M. A. (2018). Mendil kapmaca oyunu ile sorumluluk değerinin öğretiminin vignette tekniği ile incelenmesi. *Journal of Turkish Studies*. 299-325
- Broadcasting Complaints Commission of South Africa (BCCSA). (2020). Case number 02/2020. 1-9
- Brown, W. N. (1964). The Indian games of Pachisi, Chaupar, and Chausar. *Expedition*, 6(3), 32-35 <https://www.penn.museum/sites/expedition/the-indian-games-of-pachisi-chaupar-and-chausar> (14.11.2024).
- Budak, O. (2017). Dijital çocuk oyunlarına çocuk gelişimi ve okul öncesi öğretmenlerinin ve annelerin bakış açısı. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4(13), 158-172.
- Bülbül, H. İ. (2022). Dijital Oyunlar Üzerine. *TRT Akademi*, 7(16), 1172-1179.
- Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*. University of Illinois Press
- Campbell-Kelly, M., ve Aspray, W. (2013). *Computer: A history of the information machine*. Westview Press.
- Campbell, J. (2004). *The hero with a thousand faces*. Princeton University Press.
- Cankız Elibol, G., Kılıç, Y., ve Burdurlu, E. (2006). Okul öncesi çocuk oyuncaklarında malzeme kullanımı ve 4-6 yaş çocuklarının renk tercihleri. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 9, 35-44.
- Canlı, U., Taşkın, C., ve Koçak, Ç. V. (Ed.). (2019). *Çocuklar için spor eğitimi*. Gazi Kitabevi
- Clastres, P. (1987). *Society against the state: Essays in Political Anthropology*. Zone Books.
- Couldry, N. (2012). *Media, society, world: Social theory and digital media practice*. Polity.
- Cowie A. (2025) When Children Came out to Play: Ancient Toys and Games, https://www.ancient-origins.net/history/ancient-toys-and-games-0012178?utm_source=chatgpt.com (14.05.2024).

- Culin, S. (2012). *Games of the Native North Americans*. Dover Publications.
- Çakır, A., ve Öztürk, G. (2015). Eski uygarlıklarda çocuk oyunları ve oyuncaklar. (Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi Arkeoloji Bölümü Klasik Arkeoloji Anabilim Dalı
- Çakmaklı, E. (2022). Asimilasyon ve çokkültürlülük sarmalında Amerikan kimliği. Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 49, 127-142.
- Çalı, O., ve Yıldız, R. (2023). Geleneksel Çocuk Oyunlarının Bedensel Zekâya Etkisi. Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi, 4(3), 94-101.
- Çelik, A., ve Çetintaş, E. (2022). Perge'den terrakotta iki at figürünü ışığında antik dönem ve öncesi koroplastik at/atlı figürlerine yönelik bir inceleme. Arkeoloji ve Sanat Dergisi, 170, 95-112.
- Çınar, Y., Yarayan, Y. E., İlhan, E. L., ve Ünvan, Y. (2020). Fiziksel aktiviteye katılım ile dijital oyun oynama arasındaki ilişkinin incelenmesi: Motivasyon boyutu. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 13(71), 248-256.
- Duman, P. K., ve Cumart, G. (2024). Oyun temelli öğrenme ve okul öncesi eğitim. Uluslararası Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Dergisi, 11(106), 786-795.
- Dumangöz, P. D., ve Çavuşoğlu, S. B. (2022). Oyun mu kültürü etkiler? Kültür mü oyunu etkiler? Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 9(1), 35-44.
- Demir, E. (2022). Göç ve Kültür. Göç Araştırmaları Dergisi, 8(1), 129-135.
- Douglas, M. (1966). *Purity and danger: An analysis of the concepts of pollution and taboo*. London and New York.
- Durkheim, E. (1893). *Toplumsal işbölümü üzerine* (O. Ozankaya, Çev.). Cem Yayınevi.
- Dursun, D., ve Güller, C. (2019). Çocuk ve kentsel mekân ilişkisi: Erzurum'da çocuk oyun alanlarının erişilebilirlik ve alansal yeterlilik analizi. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 10(1), 11-27.
- Durualp, E., ve Aral, N. (2018). Çocukların ince ve kaba motor gelişimlerine oyun etkinliklerinin etkisinin incelenmesi. Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 20(1), 243-258.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., ve Tosca, S. P. (2009). *Understanding video games: The essential introduction*. Routledge.
- Ersezer, Ö., ve Özışık, T. (2024). Dijitalleşme sürecinin ekonomik etkileri ve Türkiye'nin performans değerlendirilmesi. Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 12(2), 156-171.
- Arda, Ü., Kaya, R., ve Çakır, V. O. (2021). Serbest zaman etkinliği olarak dijital oyunlar ve toplumsal cinsiyet. OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, 17(38), 5791-5818.
- Ergen, İ. (2022). *Yapay zeka ile gelişen tasarım: Grafik ve oyun tasarımı, otonom sanat, Metaverse ve NFT olasılıklarını keşfetmek*. Efe Akademi Yayınları.
- Ersoy, A. (2022). Antik Çağ'da oyun ve oyuncak. Gazete Duvar. <https://www.gazeteduvar.com.tr/antik-cagda-oyun-ve-oyuncak-haber-1569937> (09.02.2025).
- Ertuğrul, E. (2024). Şempanzeler alet kullanma becerilerini geliştiriyor! <https://arkeofili.com/sempanzeler-alet-kullanma-becerilerini-gelistiriyor/> (24.1.2024).
- Eslao, M. G. (2013). Sepak Takraw. International Sepaktakraw Federation. <https://www.scribd.com/document/358831748/Sepak-Takraw-pdf> (06.08,2024).
- Ezer, F. (2019). Köy enstitülerinin Türk eğitim tarihindeki yeri ve önemi. Belgi Dergisi, 2(19), 1786-1804.

- Farrokh, K. (2019). Ancient Iranian Toys or Votive Carts? <https://www.kavehfarrokh.com/heritage/ancient-iranian-toys-or-votive-carts/> (25.02.2025).
- Flores, A. (2018). Cultural games of the Philippines: The art of Sipa. *Journal of Southeast Asian Studies*, 13(4), 34-49.
- Foucault, M. (2020). *Discipline and punish: The birth of the prison*. Penguin Classics.
- Frankfurter, D. (2008). *Evil incarnate: Rumors of demonic conspiracy and satanic abuse in history*. Princeton University Press.
- Gadamer, H. G. (2020). *Güzelin güncelliği* (F. Tepebaşılı, Çev.). Çizgi Kitabevi.
- Gaiman, N. (2018). *Norse mythology*. Bloomsbury Publishing.
- Galtung, J. (1969). Violence, peace, and peace research. *Journal of Peace Research*. 6(3), 167–191.
- Gardner, H. (2000). *Intelligence reframed: Multiple intelligences for the 21st century*. Basic Books.
- Geertz, C. (1973). *Kültürlerin yorumlanması* (H. Gür, Çev.). Dergah Yayınları.
- Geertz, C. (1983). *Local Knowledge: Further Essays in Interpretive Anthropology*. Basic Books
- Girard, R. (1979). *Violence and the sacred*. Johns Hopkins University Press.
- Goodall, J. (1971). *In the shadow of man*. Boston: Houghton Mifflin.
- Gökşen, C. (2014). Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve Gaziantep çocuk oyunları. *Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi (TAED)*, 51, 229–259.
- Göktaş, Ö. (2020). Çocuk oyuncaklarındaki toplumsal cinsiyet olgusu. *Medya ve Kültürel Çalışmalar Dergisi*. 2(1), 29–34.
- Gray, P. (2013). Free to learn: Why unleashing the instinct to play will make our children happier, more self-reliant, and better students for life. 1-2.
- Güney, G., ve İmamoğlu, O. (2024). Antik Dönemde Güney Mezopotamya (Ön Asya) Medeniyetlerinde Spor Faaliyetleri. *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 10(5), 640–648.
- Güven, S. M. (2024). El sanatlarında kültürel miras olarak Frig oyuncakları. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (40), 445–461.
- Güzel, Ö. (2009). Şempanze türleri arasındaki sosyo-biyolojik farklılıklar (Yüksek lisans tezi) Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antropoloji Anabilim Dalı, Paleoantropoloji Bilim Dalı).
- Hall, M. C. (1997). *Dissonant heritage: The management of the past as a resource in conflict*. John Wiley & Sons. 496-498.
- Harris, M. (1974). *İnekler, Domuzlar, Savaşlar ve Cadılar: Kültürün Bilmeceleri*.
- Harris, R. (2005). *Children and education in ancient Mesopotamia*. Oxford University Press.
- Harvey, D. (2022). *Sermayenin mekânları: Eleştirel bir coğrafyaya doğru* (Çev. A. Ertürk). Sel Yayıncılık.
- Hasdemir, H. K. (2019). Antik Mısır toplumunda kedinin kutsallığı. *Sosyoloji Dergisi*, (14), 130–138.
- Hepgüner, G., ve Yücel, A. S. (2021). *Farklı boyutlarıyla e-spor*. Nobel Akademik Yayıncılık. 218-239
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir İnceleme*. Çev. Orhan Düz. Alfa Yayınları.
- Ito, M. (2012). *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. Yale University Press.

- Jaelani, A., Putri, R. I. I., ve Hartono, Y. (2013). Students' strategies of measuring time using traditional Gasing game in third grade of primary school. *Indonesian Mathematical Society Journal on Mathematics Education (IndoMS. J.M.E)*, 4(1), 29–40.
- James, A. (2004). *Constructing childhood: Theory, policy, and social practice*. Red Globe Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Kalkınma Kütüphanesi. (2016). Dijital oyun sektörü raporu. (1–60).
- Karakuş, R., ve Akyaman, S. (2020). Oynamak ciddi bir iştir: Gadamer açısından oyun ve video oyunları. *Sakarya Üniversitesi*. 10(2), 79–96.
- Koyuncu, F., ve Bulut, G. G. (2022). Geleneksel çocuk oyunlarının kültürlerarası etkileşimi. *İBAD: Sosyal Bilimler Dergisi*, 12, 499–519.
- Kurt, M. (2021). Eğitim politikalarının geleneksel oyunlara etkisi. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*. 10(2), 45–60.
- Kyokai, N. K. (2004). How to play the Kendama. *Kendama Association of Japan*. 30–36.
- Last Places. (2025). Snake Girls Ritual. https://lastplaces.com/en/travel-is-knowledge/snake-girls-ritual/?utm_source=chatgpt.com (10.03.2025).
- Lee, J. W. (2018). The uniquely Southeast Asian sport of Sepak Takraw. *Asian Geographic*. https://asiangeo.com/culture_and_people/the-uniquely-southeast-asian-sport-of-sepak-takraw/ (19.01.2025).
- Levi-Strauss, C. (1963). *Structural anthropology*. Basic Books.
- Localiiz. (2021). Jianzi: Geleneksel Çin Oyunu. <https://www.localiiz.com/post/culture-history-guide-jianzi-chinese-shuttlecock-sport> (20.01.2025).
- Ludi, L. (2021). Toys as cultural artefacts in ancient Greece and Rome. *ERC Locus Ludi International Conference*. 1-8.
- Mark, J. J. (2020). İndus Vadisi Uygarlığı. *World History Encyclopedia*. https://www.worldhistory.org/Indus_Valley_Civilization (19.01.2025).
- Maseleno, A., ve Hasan, M. M. (2014). Dempster-Shafer theory for move prediction in start kicking of the bicycle kick of Sepak Takraw game. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/1401.2483>.
- Matthews, R. (2003). *The archaeology of Mesopotamia: Theories and approaches*. London: Routledge.
- Mauss, M. (2002). The gift: The form and reason for exchange in archaic societies (W. D. Halls, Çev.). W. W. Norton & Company. 1-33.
- Maxey, C. R. A. (2020). Philippine Sports Commission activities and initiatives report. *Philippine Sports*, 1-40.
- McLuhan, M. (2019). *Yaradığımız medya* (Ü. Oskay, Çev.). Nora Kitap.
- McLuhan, M. (1994). *Understanding media: The extensions of man*. The MIT Press.
- Mead, G. H. (1934). *Zihin, benlik ve toplum* (Y. Erdem, Çev.). Heretik Yayıncılık.
- Mead, M. (2001). *Coming of age in Samoa: A psychological study of primitive youth for Western civilisation*. HarperCollins.
- Mete, M. H. (2023). Dijital oyunların geleceğinde Metaverse etkisi. *TRT Akademi*, 8(17), 294–317.

- Niemann, H. (1991). Oyuncağın gelişim tarihi (B. Onur, Çev.). Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 24(1), 55-61.
- Nuwer, R. (2014, Ekim 27). When Becoming a Man Means Sticking Your Hand Into a Glove of Ants. Smithsonian Magazine. https://www.smithsonianmag.com/smart-news/brazilian-tribe-becoming-man-requires-sticking-your-hand-glove-full-angry-ants-180953156/?utm_source=chatgpt.com (04.01.2025).
- Oğuz, M. Ö., ve Ersoy, P. (2007). Türkiye’de 2004 yılında yaşayan geleneksel çocuk oyunları. Gazi Üniversitesi THBMER Yayını.
- Ortner, S. B. (1974). Is female to male as nature is to culture? Stanford University Press, 68-87.
- Özyürek, A., Şahin, T. F., ve Gündüz, Z. B. (2018). Nesilden Nesile Kültürel Aktarımda Oyun ve Oyuncakların Rolü. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 27(1), 1-12, 15.
- Özyürek, A. (2019). Yakın geçmişte çocukların oynadıkları oyun ve oyuncaklar. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi (KOSBED), 37, 105-119.
- Parıltı, F., ve Aydın, H. (2024). Çocukların dijital ayak izi ölçümü ve kültürel miras oyunlarının önleyici bir araç olarak kullanımı. Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi, Cilt: 9 Sayı: 4, 417 - 431
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. W. W. Norton & Company.
- Propp, V. (1968). *Morphology of the folktale*. University of Texas Press.
- Putnam, R. D. (2001). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. Touchstone Books.
- Radley, D. (2025). Bronze Age tomb in Turkey reveals sacrifice of teenage girls. <https://archaeologymag.com/2025/03/bronze-age-sacrifice-of-teenage-girls-turkey/> (08.02.2025).
- Ronca, D. (2025). How Land Diving Works. *HowStuffWorks*. <https://www.mapquest.com/travel/land-diving.htm> (22.02.2025).
- Said, E. (1978). *Orientalism*. Pantheon Books.
- Sallabaş, M. (2020). Halk biliminin işlevleri bağlamında geleneksel çocuk oyunları: RTÜK çocuk oyunları. Millî Folklor, 16(126), 99-109.
- Samsudin, W. M. F. W., Kamaruddin, N., ve Rosli, H. (2023). Preserving Malaysia’s intangible cultural heritage: A case study of Gasing Leper Terengganu. International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS), 7(2), 618-627.
- Samur, Y. (2022). Dijital Oyunlar. TRT Akademi, 7(16), 821-823.
- Sandars, G., Brooker, J. S., ve Clay, Z. (2024). ChimpanSEE, ChimpanDO: Grooming and play contagion in chimpanzees. 1-19.
- Santos, L., ve Pavlaki, S. (2016). *Greek toys: From childhood to society*. Çev. A. Antonopoulou. Greek Toys Platform.
- Schmidt-Madsen, J. (2021). The crux of the cruciform: Retracing the early history of Chaupar and Pachisi. Board Game Studies Journal, 15(1), 29-77.
- Sevim, C., ve Gönül, E. (2011). Tarihsel süreç içerisinde oyuncağın gelişimi ve seramik oyuncaklar. Sanat ve Tasarım Dergisi, (8), 47-56.
- Sezen, İ. T., ve Sezen, T. (2011). Dijital oyun tarihinin dönüm noktaları. Derin Press, 249-286
- Shauser, E. (2016). Toy horse on wheels from Athens, Greece, circa 950 to 900 BCE. <https://emilyshauser.weebly.com/hocw100/hocw10-toy-horse-on-wheels-from-athens-greece-circa-950-to-900-bce> (02.01.2025).

- Srividya, K. (2017). Indus Valley Civilization - Toys Made for Children. <https://headstreams.org/indus-valley-civilisation-toys-made-for-children> (16.02.2025).
- Sorenson, J. L. (1981). Wheeled Figurines in the Ancient World. Book of Mormon Central. 1-26.
- Sukardi, S., ve Syahrial, S. (2023). Educational Values in The Traditional Game of Begasingan. International Journal of Education and Research, 11(1), 45-52.
- Sutton-Smith, B. (2001). *The ambiguity of play*. Harvard University Press.
- Sümbüllü, Y. Z., ve Altınışık, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 1(2), 73-85.
- Şaan, T., Tiltay, M. A., ve İşlek, M. S. (2022). 1980-2000 yılları arasındaki video oyun sektörünün incelenmesi: Nintendo ve Sega örneği. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 22(3), 911-930.
- Tezel, Y. (2016). *Bilgisayar oyunları tarihi*. Sokak Kitapları Yayınları.
- Thuc, C. T., ve Phong, T. D. (2023). Effects of 15 weeks of Jianzi training on the physical fitness and physiological functions of university female students. SPORT TK-EuroAmerican Journal of Sport Sciences, 12(Supl. 2), 1-12.
- Toksoy, A. C. (2010). Yarışma niteliği taşıyan geleneksel çocuk oyunları. Acta Turcica Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi, 2(1), 205-220.
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.
- Turkle, S. (2024). *Ekrandaki hayat: internet çağında kimlik*. Anadolu Ajansı Yayınları.
- Turner, V. (1970). *The forest of symbols: Aspects of Ndembu ritual*. Cornell University Press.
- Uzun, E. M., Kar, E. B., ve Özdemir, Y. (2023). Ebeveynlerin gözünden çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 25(1), 9-22.
- Uzunel, T. A. (2015). Antik Yunan ve Roma oyuncakları üzerine. Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi, 210-216.
- Vairinhos, M., Kosta, L. V., ve Kardoso, P. (2021). Digital cultural representations and games. Digital Media and Interaction Journal, 4(11), 5-7.
- Vatandaş, S. (2020). Oyun ve oyuncak: Teknolojik ve toplumsal dönüşüm sürecinde oyun ve oyuncakın anlamsal ve işlevsel değişimi. Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi, 11(28), 913-930.
- Verma, K. (2015). *Text Book of Kho-Kho*. International E-Publication.
- Yağmuroğlu, D., ve Per, E. (2022). Türkiye’de memeli hayvanlar ile ilgili lisansüstü tezlerin bibliyometrik analizleri. Yükseköğretim ve Bilim Dergisi, 12(1), 133-147.
- Yalçınkaya, I. (2009). Arkeoloji ve sanat tarihi: Eski Anadolu uygarlıkları, Paleolitik Çağ (Eski Taş Çağı / Yontma Taş Çağı). Türkiye Kültür Portalı Projesi. 1-36.
- Yamaguchi, H. (2018). Geleneksel oyunların Japon kültürel korunmasındaki rolü. Asya Folklor Çalışmaları Dergisi, 34(3), 210-225
- Yatmaz, K. A., Gökçe, N., Çok, Y., Erdoğan, B. M., ve Avaroğlu, N. (2021). Geleneksel oyunların 3-6 yaş çocukların sosyal-duygusal gelişimleri üzerindeki etkisi. Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi, 4(1), 28-39.
- Yiğit, N., ve Mercan Uzun, E. (2022). Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin öğretmen görüşleri. Uluslararası Bilim ve Eğitim Dergisi, 5(1), 1-15.
- Yıldırım, B. (2022). *Steam eğitimi el kitabı: Teoriden pratiğe*. Nobel Akademi.

Yıldız, R., ve Koçak, Ç. V. (2022). Geleneksel Çocuk Oyunlarının İlkokul Öğrencilerinin Karar Verme Becerilerine Etkisi. Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi, 3(2), 38-44.

Yükçü, S., ve Kaplanoğlu, E. (2018). e-Spor endüstrisi. Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi, 17(Özel Sayı), 533-550.

Woolley, C. (1995). *The Sumerians*. Gazelle Book Services Ltd.

<https://arkeofili.com/antik-dunyadan-gunumuze-ulasmis-19-oyuncak/> (Erişim Tarihi: 03/01/2025, 05/01/2025, 09/01/2025, 13/01/2025, 14/01/2025, 15/01/2025, 16/01/2025).

<https://www.ahaber.com.tr/galeri/yasam/dunyanin-bilinen-en-eski-oyuncaklari/14> (Erişim Tarihi: 11/01/2025, 14/01/2025).

<https://www.sabah.com.tr/galeri/kultursanat/gecmisten-gunumuze-oyuncaklar/10> (Erişim Tarihi: 12/01/2025, 15/01/2025).

<https://www.gazeteduvar.com.tr/antik-cagda-oyun-ve-oyuncak-haber-1569937> (Erişim Tarihi: 14/01/2025, 16/01/2025).



