



T.C.
Kültür ve Turizm Bakanlığı
Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü

9 MİLLETLERARASI
TÜRK HALK
KÜLTÜRÜ KONGRESİ

MÜZİK OYUN VE EĞLENCE

SOMUT OLMAYAN
KÜLTÜREL MİRASIN
KORUNMASI ÇALIŞMALARI

MEDYA ARAÇLARININ ÇOCUK OYUNLARINA ETKİLERİ

Doç. Dr. Ahmet Özgür GÜVENÇ¹

Giriş

Oyun, hoşça vakit geçirmeye yarayan etkinliklerin genel adıdır. Belli kurallar etrafında oynanan oyun, yediden yetmişe herkesin ilgi alanına giren bir eğlence biçimidir. Büyüklerin ve çocukların oynadıkları oyunlar şekil, içerik, yer, zaman, işlev, cinsiyet ve materyal bakımından ele alınabilir. Oyun kültürü, içinde bulunulan sosyal, kültürel, coğrafi, ekonomik ve teknolojik şartlara göre dönüşüme ve değişime uğrayabilir. Değişen şartlara göre kendini güncelleyen oyunların yanı sıra yerini yenilerine bırakarak ortadan kaybolan oyunlar da bulunmaktadır. Oyunların değişimi ve dönüşümü konusuna çocuk oyunları merkeze alınarak yaklaşıldığında dikkat çekici sonuçlara tesadüf edilir. Bu hususta özellikle teknolojik gelişmeler üzerinde durulmalıdır. Teknolojinin gelişmesi kültüre dayalı her alanda olduğu gibi çocuk oyunlarını da hem olumlu hem de olumsuz yönde etkilemiştir. Gerek medya gerekse çocuklara yönelik çeşitli sektörler, kitle iletişim araçları ve seri üretim mekanizmaları aracılığıyla etki alanlarını genişletmişlerdir. Günümüzde çocuklara yönelik pazarda üretilen oyun ve oyuncaklar günlük yaşamın her aşamasına yayılmış durumdadır. Kırtasiye araçları, giysiler, ev eşyaları, lokantalardaki çocuk menüleri, TV programları, filmler, çizgi filmler, çocuklar için hazırlanan mecmua ve yayınlar, oyuncaklar, dijital oyunlar, masa oyunları, okullarda kullanılan eğitim materyalleri ve süsler, oyun parklarındaki araçlar popüler kültürün ürettiği unsurlarla doludur. Bu çok sesli ve birçok kültürün birbirine karıştığı ortamda eşyaya, giyinmeye, yemek yemeye, edebiyata, müziğe, dansa, oyuna ve oyuncağa dair kültür öğelerinin gerek popüler kültürle gerekse diğer kültürlerle etkileşime girmemesi mümkün değildir.

1 Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü Öğretim Üyesi, aoguvenc@atauni.edu.tr.



Son on yılda bilginin sınırsız kaynağı olarak tanımlanan internet teknolojisinin Türkiye'nin en ücra noktalarına kadar ulaşması yalnızca şehirlerde değil, kasabalarda, köylerde, mezralarda yaşayan insanların da hızlı ve etkin bir şekilde diğer kültürlerle etkileşime geçmesine aracı olmuştur. Önceleri hem bilgisayar hem de altyapı düzeyinde donanım gerektiren internet kullanımı günümüzde cep telefonu teknolojisiyle kolaylaşmış ve yaygınlaşmıştır. Uydu bağlantısı sayesinde kablolu altyapı hizmetlerine ihtiyaç duyulmadan internete bağlanılabilmektedir. Bilhassa yoğun ilgi gören TV kanalları, radyolar, gazeteler ve dijital oyunların internet ortamına geçmesi bu yayınlara yurdun en ücra köşesindeki insanların da kolaylıkla ulaşmasına vesile olmuştur. Birkaç yıl öncesine kadar oyun oynamak veya bir şeyler seyretmek için disklere, belleklere ihtiyaç duyulurken internetin sonsuz veri kaynağı bu araçları da gereksiz hale getirmiştir. Artık internet tabanlı hizmetler sunan bilişim şirketleri kullanıcılarına elektronik ortamda sanal depolama alanları tahsis etmektedir. Böylece mevzubahis çok sesli kültür ortamıyla interneti olan herkes iletişim kurmaya başlamıştır. Bunların yanı sıra video ve resim paylaşım siteleri, forumlar ve arkadaşlık siteleri interaktif iletişimi eğlenceli bir hale getirmiştir. Artık farklı şehirlerdeki çocuklar tabletleri, telefonları veya bilgisayarları aracılığıyla birbirleriyle oynayabilmektedirler. Dijital oyun sektörü günümüzde öyle bir konuma gelmiştir ki oyun şirketleri sponsorluğunda uluslararası oyun müsabakaları düzenlenmekte ve bu müsabakalara Türkiye'den de çocuklar ve gençler katılmaktadır.

Çocuklar medyada karşılaştıkları filmleri, programları ve oyunları elektronik ortam dışına da taşımayı bilmişlerdir. Sokakta veya evde bir araya gelerek sevdikleri bir filmin kahramanından veya konusundan esinlenip yeni oyunlar türetmişlerdir. Hırsız-polis, silahçılık, askercilik, kovboyculuk, süper kahramancılık, selenacılık gibi oyunlar sinema filmlerinden ve dizilerden esinlenilerek ortaya konulan oyunlardan başka bir şey değildir. Bunların yanı sıra yine sokakta çocuklar tarafından oynandığı tespit edilen bayrak yarışı, survivor, o ses Türkiye oyunları da TV'deki spor programları ve yarışma programlarından hareketle kurgulanmış oyunlardır. Diğer taraftan oyuncak pazarının oyun kültürüne kattığı oyunlar da vardır. Sözgelimi silahçılık oyunu su tabancaları ve plastik mermi atan oyuncaklarla birlikte farklı bir boyut kazanmıştır. Bu oyunlar yetişkinlere göre de tasarlanmıştır. Yetişkinlere özel hazırlanan sahalarda paintball adı verilen silahlarla oynanan bu oyun bir nevi büyükler için silahçılıktır. Ayrıca genellikle kız çocuklarının oynadıkları evcilik oyunu oyuncak şirketlerinin ürettiği oyuncak ev eşyalarıyla daha da çekici bir hale gelmiştir. Bu tür oyuncakların iyi bir pazar payı elde etmelerinde şüphesiz çocuk kanallarında gün boyu yayınlanan reklamların etkisi büyüktür.

Erzurum merkezde yapılan araştırmalarda çocukların medyada gördükleri çeşitli programlardan hareketle yeni oyunlar geliştirdikleri gözlemlenmiştir. Çocukların geliştirdikleri bu yeni oyunlar, şehrin farklı ekonomik ve kültürel yapıya sahip bölgelerinde değişme göstermektedir. Çocuklar kendi sosyal yaşamlarına ve medyada gördüklerine göre çeşitli oyunlar geliştirmişlerdir. Çocuk oyunları üzerine yapılan gözlemlerde çocukların yalnızca yeni oyunlar geliştirmedikleri mevcut oyunları günün şartlarına göre güncelledikleri dikkat çekmiştir.

Çocuk oyunlarının değişimi ve dönüşümünü etkileyen medya araçları şunlardır:

Sinema filmleri, dizi filmler, çizgi filmler, spor programları ve televizyon programları.

1. Sinema Filmleri

Yedinci sanat olarak nitelendirilen sinema çağımızda en büyük etki alanına sahip iletişim aracıdır. Sinema, anlatımı hareket halindeki görüntüler aracılığıyla sağlayan bir sanattır. Filmler toplumsal yaşama ait biçim, figür ve temsilleri kendilerine özgü tekniklerle sinemasal anlatılar biçiminde seyirciyi aktarır. Sinema, tıpkı diğer gösterim türleri gibi, toplumsal gerçekliği inşa eden kültürel temsiller sistemi içinde önemli bir konuma sahiptir. Önceleri yalnızca toplu gösterim yapan salonlarda izleyiciyle buluşan sinema, devam eden süreçte teknolojinin gelişmesiyle birlikte evlere girmiştir. Günümüzde cep telefonlarıyla bile film seyredilebilmektedir. Bu, artık her ortamda film seyredilebileceği anlamına gelmektedir. Dünya sinema piyasasını şüphesiz ABD sinema sektörü yönlendirmektedir. Aslında ikinci dünya savaşına kadar Avrupa'nın elinde tuttuğu sektör, daha sonra Avrupa'nın büyük bir bölümünü etkileyen savaşın etkisiyle ABD'nin eline geçmiştir. Bu hususta savaştan kaçan yapımcılar, yönetmenler, senaristler, aktörler, aktrisler kısaca sinema sektöründe çalışan yetenekli kişilerin ABD'ye göçmeleri etkili olmuştur. ABD, sinemanın toplum üzerindeki etkisini erken fark etmiş, sinemayı savaş zamanlarında propaganda aracı olarak kullanmayı iyi bilmiştir. Bununla birlikte kendi tarihini ve kültürünü dünyaya yine sinema aracılığıyla pazarlamıştır. İlk ve en başarılı kovboy çizgi romanlarının İtalyanlar tarafından İtalya'da yapılmasının ardında 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra ardı ardına çekilerek dünyaya pazarlanan kovboy filmleri bulunmaktadır. Türkiye'de ilgiyle izlenen bu filmler o kadar beğenilmiştir ki Yeşilçam da kovboy filmleri yapmaya başlamıştır. 60'lı ve 70'li yıllarda yapılmış onlarca Türk kovboy filmi mevcuttur. Bu filmler doğal olarak izleyici kitlesinin önemli bir kısmını oluşturan çocukları da etkilemiştir. Bilhassa dışarda bir araya gelen çocuklar kovboyculuk adıyla oyunlar türeterek oynamaya başlamışlardır. Müjgan Üçer, 40'lı yılların sonu 50'li yılların başında çocukluk yıllarında Eskişehir'de oynanan çocuk oyunlarından bahsederken kovboyculuk oyununa da dikkat çekmiştir (Üçer 1985: 125). Ayrıca Nebi Özdemir, konuyla ilgili kapsamlı çalışmasında kovboyculuk oyununu savaş taklidi oyunlar grubunda ele almıştır (Özdemir 2006: 298). "Kovboyculuk oyunu nasıl oynanır?" sorusu basit bir şekilde cevaplanamaz çünkü bu oyun Türkiye genelinde aynı adla anılsa da her çocuğun hayalinde farklı bir şekilde tasarlanmıştır. Koşarken bacakların arasına alınan bir süpürge veya uzun bir değnek at olarak kullanılır. Fabrikasyon oyuncak silah veya tahta parçası, gazete kâğıdı vb. bir nesneden yapılmış silah niyetine kullanılan obje oyunun temel malzemesidir. Hatta bu oyunun yaygın bir şekilde oynandığını gözlemleyen oyuncak sektörü, içinde şerif rozeti, kelepçe ve silah bulunan basit setleri piyasa sürmüştü, bu setler köy bakkallarında bile satılmıştır. Ancak popüler kültürün ürettiği bu oyun kovboy filmleri modasının geçmesiyle ortadan kalkarak yerini polisçilik veya hırsız polis oyununa bırakmıştır. 60'lı yılların sonlarında başlayan polisiye film furiası dünyada olduğu gibi Türkiye'yi de sarmıştır. Sert, karizmatik ve suçluları kendi yöntemlerine göre bulup cezalandıran kanun adamlarının dönemi başlamıştır. Bu süreçte Yeşilçam'da da yüzlerce polisiye film çekilmiştir. Hatta Mickey Spillane'nin yarattığı dedektif Mike Hammer'ın maceraları ülkemizde o kadar çok tutulmuştur ki orijinali 34 kitap olan serinin Türkiye'de 200'ün üzerinde macerası yayımlanmıştır. Spillane'nin yazdıklarının dışındaki maceraları Kemal Tahir, Orhan Boran, Halit Kıvanç kaleme almıştır. Polisiye romanların, çizgi romanların ve filmlerin hüküm sürdüğü yıllarda çocuk oyunları da bu popüler türden etkilenmiştir. Mahalle aralarında, sokaklarda, bahçelerde, evlerde hırsız-polis, polisçilik, dedektifçilik adları altında birçok oyun üretilmiştir. Orhan Okay, çocukluk hatıralarıyla birlikte İstanbul'u anlattığı *Bir Başka İstanbul* eserinde çocukluk yıllarında filmlerin etkisiyle ellerine aldıkları tahta tabancalarla



hırsız-polis oynadıklarına değinmiştir (Okay 2012: 104). Polislerin ve dedektiflerin yerel otoritesini bozan ajan filmleri de yine aynı süreçte seyircinin karşısına çıkmıştır. Ülkeden ülkeye giderek çeşitli maceralara atılan ve sıra dışı silahları olan ajanlar kısa sürede ilgiyi üzerlerine çekmeyi başarmıştır. 70'lerin sonu ve 80'lerin başlarında beyaz perdede komandolar, özel birlikler ve tek kişilik ordular boy göstermeye başlamıştır. Çocuk oyunları bu döneme de ayak uydurmuş, tabancaların yerini tüfekler, taramalı silahlar almıştır. Askercilik, Komandoculuk, Ramboculuk bu filmlerin etkisiyle ortaya çıkan oyunlardır. Oyunlarda herhangi bir düzen yoktur. İyi ve kötü olarak ikiye ayrılan çocuklar oyuncak silahlarıyla birbirlerini vurma yarışına girerler. Ancak ateş etme ve öldürme hayali olduğu için önceden belirledikleri bir senaryo veya oyun içerisindeki anlaşmalar çerçevesinde oyunu sürdürürler. Ateş eden çocuk, karşısındakine "öldün" dediği zaman vurulan çocuk oyundan çıkar. Bu oyun içindeki anlaşmaya örnektir. Oyun öncesinde ikinin kazanacağı veya kimlerin vurulacağı belirlenirse bu da oyun öncesi anlaşmaya örnek olur. Devam eden süreçte su tabancaları, sahte mermi atan tabancalar veya tüfeklerle birlikte vurulan kişi gözlemlenebildiğinden bu anlaşmalara da ihtiyaç kalmamıştır. Aynı dönemlerde uzay savaşlarını konu edinen filmler de seyirciyle buluşmuştur. Gerek dünyada gerekse uzayda kötülerle savaşan savaşçılar çocuk oyunlarında yeni bir döneme kapı aralamıştır. Sinema sektörüyle koşut çalışan oyuncak sektörü filmlerdeki birçok unsurun oyuncağını piyasaya sürerek çocuk oyunlarını şekillendirmiştir. Gelenekle modernin biresimi olan ışın kılıçları, uzay tabancaları, ışıklı veya lazerli silahlar oyunlardaki yerini almıştır. 80'li yılların başında fantastik filmler ilgi odağı haline gelmiştir. Süper kahramanlar etrafında meydana gelen olayları konu edinen filmler günümüzde de hala yoğun ilgi görmektedir. Yapılan derlemelerde dikkat çeken süper kahramancılık oyunu, fantastik sinemanın çocuk oyunlarını nasıl şekillendirdiği hususunda verilebilecek yerinde bir örnektir. Bu oyunda çocuklar kendilerine birer süper kahraman seçerek onun rolüne bürünürler ve hayali düşmanlara karşı birlikte savaşır. Oyunun bir diğer formunda ise süper kahraman rolüne giren çocuklar hayali düşmanlar yerine birbirleriyle mücadele ederler. Ancak burada fiziksel bir mücadeleden ziyade söze dayalı mücadele söz konusudur. Her çocuk rolüne girdiği kahramanın öne çıkan güçlerini göz önünde bulundurarak rakibine "sana şu gücümle saldırıyorum" der, rakip de aynı şekilde kendi kahramanının özelliklerine göre karşılık verir. Örneğin "Örümcek Adam" olan çocuk karşısındakine "sana ağ atıyorum" der, karşısındaki "Yarasa Adam" rolündeki çocuk ise "bumerang bıçaklarımla ağlarını yırtıyorum" diyerek kendisini savunur. Oyunlarda oyuncakçılardan temin edilen süper kahraman kostümleri ve silahları da kullanılmaktadır.

Filmler yalnızca kahramanları itibariyle oyunları etkilemez. Filmlerde geçen çeşitli oyunlar da oyun kültürüne girebilir. Taş-kâğıt-makas oyunu bu bağlamda örnek verilebilir. Çin ve Kore kaynaklı bu oyunun günümüzde uluslararası yarışmaları düzenlenmektedir. Genellikle filmlerde kahramanların bir şeyi yapma veya yapmama hususunda kimin önce davranacağını belirlemek için oynadıkları bir oyun olan taş-kâğıt-makas, Türkiye'de çocuklar ve üniversiteli gençler arasında oynanmaktadır. Çocuklar oyun sırası veya eşe seçmede öncelik hakkı kazanmak için sıklıkla olmasa da bu yönteme başvurumaktadırlar. Türk oyun kültüründe aynı işlevi gören yazı-tura atma, aldım-verdim ve sayışmaca gibi teknikler varken taş-kâğıt-makasın da bu teknikleri arasına girmesi dikkat çekicidir.

Türkiye Beyzbol, Softbol, Korumalı Futbol ve Ragbi Federasyonu 2002 yılında kurulmasına rağmen pek fazla ilgi görmemektedir. Ancak özellikle Amerikan Futbolu'nun Türkiye'deki

geçmişine bakıldığında takvimler otuz yıl önceyi gösterir. Türkiye’de Amerikan Futbolu ilk defa 1987 yılında Boğaziçi Üniversitesi öğrencileri arasında oynanmıştır. Boğaziçi Üniversitesi öğrencilerinin kurduğu takım ilk maçını Amerikan Donanması ile yapmıştır. Türk takımları arasındaki ilk maç, 1993 yılında “Bogaziçi Elephants” ile “İstanbul Pistoflar” arasında yapıldı. Devam eden süreçte Hacettepe, İTÜ, Marmara, ODTÜ, Ankara, Gazi, Ege, Başkent, Koç, Bilgi, Süleyman Demirel üniversitelerinde Amerikan Futbolu takımları kurulmuştur (İK1). Türk gençlerinin bu sporlara yönelmelerinin arkasında Amerikan filmlerinde yer alan Amerikan futbolu ve beysbola dair motiflerdir. Hatta konusu bu sporlar üzerine kurulu birçok film mevcuttur. 2002 yılında bir lisans ödevi için yaptığım bir araştırma sırasında Erzurum’daki bir kamu lojmanında yaşları 10 ile 15 arasında değişen çocukların boş bir alanda beyzbol oynadıklarına şahit oldum. Elleri aldıkları sopalarla tenis topunu karşılayan bu çocuklar becerebildikleri kadarıyla beyzbol oynuyorlardı. Çocuklara bu oyunu nereden öğrendiklerini sorduğumda televizyondaki bir filmden gördüklerini söylediler.

Filmlerin oyun kültürüne bir başka etkisi ise dijital oyunlar aracılığıyla. Çocukların ve gençlerin ilgiyle oynadıkları bazı dijital oyunların kaynağı ilgiyle izledikleri filmlerdir. Anlaşılacağı üzere ilgiyle seyredilen filmlerin devam eden süreçte oyunları da yapılmıştır. Avatar, Lord of The Rings (Yüzüklerin Efendisi), Harry Potter, Spider Man (Örümcek Adam), Alien vs Predator (Alien Predatore Karşı), The Chronicles of Riddick (Riddick Günlükleri), Back To The Future (Geleceğe Dönüş), James Bond, Ice Age (Buz Devri), Kungu Panda, Lego İndiana Jones, Star Wars, Terminator bu konuda verilebilecek örnekler arasındadır. Bu yönelimin tersi durumu da söz konusudur. Yani filmi yapılan oyunlar da vardır.

Bununla birlikte çocukların ve gençlerin satın aldıkları şaka oyuncakları da oyun ve oyuncak konusunun bir başka boyutudur. Bu oyuncaklar arasında vampir dişleri, kültleşmiş korku filmi kahramanlarının (Fredy, Jason, Chucky, Testere, Çılgık) maskeleri bulunmaktadır. Bütün bu ayrıntılar sinema ve dizi sektörünün şakaya dayalı oyun kültürünü de etkilediğini göstermektedir.

2. Dizi Filmler

Radyolarda sunulan arkası yarınlara televizyondaki şekli olarak başlayan ve büyük bir sektör haline gelen dizi film yapımcılığı geçtiğimiz son 10 yılda büyük bir mesafe kat etmiştir. Öyle ki Türkiye’de dizi film ihraç eden bir ülke konumuna gelmiştir. Yalnızca Türk dizileri değil, yabancı diziler de gerek kapalı devre TV sistemlerinde, karasal ve uydu yayını yapan kanallarda ve internette Türk halkı tarafından ilgiyle takip edilmektedir. Bu ilgi o kadar yoğundur ki belli başlı dizilerin yayımlandıkları saatlerde günlük yaşamı etkileyecek derecede durgunluk yaşanmaktadır. Bu ilgiden çocuk oyun ve oyuncakları da nasibini almıştır. Oyuncakçılarda satılan ertuğrul kılıçları ve Turgut Alp baltaları yerinde birer örnektir. Bu oyuncaklar çocukların oynadıkları oyunlara da şekil vermiştir.

İnternette oynanan dijital oyunlar arasında dizilerden tasarlanan Arka Sokaklar, Kurtlar Vadisi oyunlarına tesadüf edilmiştir. Bunlar ve benzeri oyunların çoğu yabancı oyunlar üzerinde yapılan Türkçe yamalarla güncellenmiştir.



Erzurum Büyükşehir Belediyesine Bağlanan Köy Vafını Henüz Kaybetmemiş Beş Yerleşim Biriminde Halk Kültürü Değişmeleri başlıklı proje çalışması kapsamında yürütülen derleme faaliyetleri sırasında Altınbulak köyünde Selenacılık adlı bir oyuna tesadüf edilmiştir. Oyun bir dönem televizyonda yayınlanan Selena adlı diziden esinlenilerek üretilmiştir. Oyunda kız çocukları tıpkı dizide olduğu gibi çocuklar el ele tutuşup üç defa Selena'yı çağırdıklarında Selena rolündeki çocuk gelerek diğer çocuklara yardım eder.

Konuya geniş perspektiften yaklaşıldığında son yıllarda oldukça popüler olan Game of Thrones dizisinin oyuncakları ve dijital oyunları dünyada olduğu gibi Türkiye'de de yoğun ilgi görmektedir. Diğer taraftan sokak oyunlarında çocukların zombi gibi davranarak birbirlerini korkuttukları tespit edilmiştir. Bu da yine son yıllarda tüm dünyada popüler olan Walking Dead dizisi etkisiyle ortaya çıkmış bir oyundur. Oyunda çocuklardan zombi olarak seçilenler diğerlerini yakalamaya çalışırlar. Yakalanan oyuncu zombi olur ve diğer oyuncuların peşine düşer.

Türkiye'de son yirmi yılda basketbol spor dalında önemli uluslararası başarılar kaydedilmiştir. John Naismith'in 1891 yılında çocukların fiziksel gelişimine katkı sağlaması için tasarladığı basketbol kısa sürede yaygınlaşarak dünyanın en popüler sporlarında biri haline gelmiştir. Türkiye'de basketbol ilk defa 1906 yılında Robert Koleji'nin bahçesinde oynanmış, ilk şampiyona 1927 yılında İstanbul'da yapılmıştır (Hacaloğlu 2016: 49). Ancak icat edildikten yalnızca 15 yıl sonra Türkiye'ye gelse de basketbol sporu uzun yıllar İstanbul, Ankara, İzmir gibi büyük şehirlerde oynandı. Ancak özellikle 80'lerden sonra Anadolu'nun genelinde basketbola karşı ilgi her geçen gün artmaya başladı. Türk basketbol otoritelerinden bazıları bu ilgiyi 1980-1982 yılları arasında TRT'de yayınlanan Beyaz Gölge Adlı diziye bağlamaktadırlar. Konusu bir basketbol hocası ve yönettiği lise takımının maceralarını konu edinen diziyi birlikte basketbol Türkiye'de evlere girmiş oldu (İK3). Eski milli basketbolcu ve Efes Pilsen Basketbol Takımı idari Menajeri Alper Yılmaz kendisiyle yapılan bir röportajda *"Dizi Türk insanının basketbolun farkında olmasını sağladı. Elbette diziden önce de Türkiye'de basketbol vardı, ancak 'Beyaz Gölge'den sonra bir anda herkes basketbol oynamaya başladı"* (İK2) sözleriyle dizinin Türkiye'de ortaya çıkan basketbol kültürü üzerinde ne kadar etkili olduğuna dikkat çekmiştir.

3. Çizgi Filmler

Aslında her yaş grubuna hitap eden çeşitleri olmasına rağmen çizgi film genellikle çocuklara yönelik bir tür olarak değerlendirilmiştir. Oysa özellikle son yirmi yıldır üretilen batı kaynaklı çizgi filmler arasında büyüklerin de ilgiyle izleyebileceği ürünler bulunmaktadır. Çocukların çizgi filmlere ilgi göstermelerini sağlayan faktörler arasında bu filmlerin renkli ve dikkat çekici çizgilere sahip olmalarıdır. Bunların yanı sıra çizgi filmler çocuklara yönelik halk anlatılarının görselleşmiş şekilleridir. Çizgi filmler anlatı türlerine ait birçok motif içerirler. Tıpkı sinema ve dizi filmlerde olduğu gibi çizgi film de çocukların oynadıkları oyunları şekillendirmektedir. Çizgi filmlerle birlikte çocukların dünyasına robotlar, uzay istasyonları, canavarlar, konuşan arabalar, farklı evrenler, sihirli eşyalar, uzay gemileri, olağanüstü güce sahip süper kahramanlar vb. unsurlar girmiştir. Çocuklar oynadıkları oyunlarda sevdikleri kahramanların rollerine girmekte veya çizgi film patentli oyuncakları oyunlarında kullanılmaktadırlar. Araştırmalarda tespit edilen Pepe, Keloğlan ve Rafadan Tayfa oyunları çizgi filmlerin oyun şekline büründüklerini somut birer örneğidir. Sözelimi bir

çizgi film kanalında yayınlanan Dr. Dottie adlı çizgi filmin oyuncakları çocukların da evlerinde çizgi filmdeki kızı taklit ederek oyun oynamalarına olanak tanımaktadır. Oyuncak sektörü neredeyse her çizgi filmin oyuncaklarını piyasaya sürerek oyun ve oyuncak kültürünü yönlendirmektedir.

Bu hususta değinilmesi gereken bir başka husus ise çizgi filmlerden hareketle tasarlanan dijital oyunlardır. İnternette çocukların çevrimiçi oyun oynayabilecekleri birçok site bulunmaktadır. Oyun sitelerinde çocukların beğenisine sunulan binlerce oyun arasında onların televizyonda veya sinemada ilgiyle seyrettikleri çizgi filmlerin oyunları da mevcuttur. Çocuklar istedikleri oyunları çevrimiçi veya satın alarak çevrimdışı oynayabilmektedirler. Tom ve Jerry top sektirme oyunu, Pepe harfleri bulma oyunu, spaydırman, keloğlan kara vezirin peşinde, rafadan tayfa defans, örümcek adam dr. ahtapota karşı, dora yılbaşı hediyeleri, barbi saç bakımı, barbi ayakkabı tasarımı, dora orman eğlencesi, kaykaycı scooby doo, simpson sahil yarışı, hulk süper kahramanlara karşı, şirin ve şirine, çılgın hırsız doktorda, pepe kutup macerası (İK4), shrek, avatar ağaçların tepesi, road runner, rotaty, hortlak tweety (İK5), taş devri motor yarışı, niloya macerası (İK6), kungu panda antrenman, tazmanya canavarı, power rangers (İK7), sünger bob kayıp hazine, ajan gadget, şirinler savaşı, maşa ve ayı, taş devri kaykay (İK8) bu oyunlardan yalnızca birkaçıdır.

4. Spor Programları

Sporun profesyonel ve amatör olmayan şekilleri birer oyundur. Aslında sportif faaliyetlerin kaynaklarından biri de çocuklar, gençler ve büyükler için tasarlanmış oyunlardır. Futbol tüm dünyada oynanan bir spordur. Başka bir ifadeyle dünyadaki en yaygın spordur. Bu sporun mahalle aralarına kadar inen farklı şekilleri birer oyundur. Günümüzde yapılan saha çalışmalarında çocukların elektronik oyuncaklar ve dijital oyunları tercih etmelerine rağmen futboldan vazgeçemedikleri görülmüştür. Futbol, her yerde oynanabilme özelliğine sahip bir oyundur. Kale yerine iki taş, top yerine herhangi bir nesne konularak futbol ve türevleri oynanabilir. Günümüzde hem yerli hem de yabancı futbolcular tüm özellikleriyle tanınmaktadır. Sayısı artan spor kanalları, programları ve internet bu konuda önemli bir rol oynamaktadır. Diğer taraftan çocukların özellikle futbola ilgisi üreticileri de harekete geçirmiştir. Çocuklara yönelik üretilen sakız, çikolata vb. ürünlerin içinden çıkan futbolcu kartları çeşitli oyunların çıkmasına da vesile olmuştur. Büyüklerin oynadıkları iskambil oyunlarına benzeyen bu oyunlar ütmeye yöneliktir. Anlaşılacağı üzere çocuklar bu resimleri yalnızca koleksiyon amacıyla değil oyunlarda kullanmak amacıyla biriktirmektedirler. Bununla birlikte çocuklara yönelik ürünlerden çıkan kartlar sadece futbolcu veya sporcu içerikli değildir. Çizgi film kahramanları, film kahramanları, araba modellerini tanıtan kartlar da mevcuttur. Bu tür kartlar seri halinde müstakil olarak da satılmaktadır. Yaygın olarak kâğıt, kart, papel, papil gibi adlarla anılan oyunların farklı türevleri vardır. Bunlardan en yaygını pişti adlı kâğıt oyunundan esinlenilerek oluşturulmuş oyundur.

Spor programları aracılığıyla öğrenilen başka spor dalları da çocuk oyunlarına konu olmaktadır. Özellikle olimpiyat oyunlarını ve atletizm yarışlarını seyreden çocuklar dışarıda koşu, atlama, fırlatma içerikli oyunlar oynamaktadırlar. Derleme faaliyetlerinde karşılaşılan bu tür oyunlardan biri bayrak yarışıdır. Sayılarına göre gruplara ayrılan çocuklar bayrak niyetine ellerine aldıkları bir nesneyi belirledikleri koşu alanının muhtelif yerlerine yerleşen takım arkadaşlarına ulaştırarak yarışı kazanmaya çalışırlar.



5. TV Programları

Sinema filmi, dizi film ve çizgi filmler dışında ilgiyle izlenen bir başka yayın türü de TV programlarıdır. Genellikle yarışma içeriğine sahip programlar çocuklar tarafından taklit edilmektedir. Derleme çalışmalarında en çok rastlanan oyunlar “O Ses Türkiye”, “Survivor” ve “WipeOut” kökenli oyunlardır. Programdaki formata uygun bir şekilde oynanan O Ses Türkiye oyununda çocuklardan birkaç tanesi jüri olarak sırayla şarkı söyleyen arkadaşlarına puan verilir. Survivor (Sörvayvır çocukların telaffuzuyla) ve WipeOut (çocukların telaffuzuyla Vaypout) oyunlarında çevrelerinde buldukları materyallerden parkur hazırlayan çocuklar oluşturdukları parkurlardaki engelleri birbirlerinden önce bitirmeye çalışırlar.

Sonuç

Medyanın çocuk oyunlarına etkisi çok yönlü bir şekilde ele alınması gereken bir konudur. Çünkü medya çok geniş bir ürün yelpazesine sahiptir. Günümüzde medya ürünlerinden hareketle üretilen oyuncaklar çocuk oyunlarının yapısını da değiştirmektedir. Çocukların geliştirdiği oyunları yanı sıra büyüklerin geliştirip pazarladığı oyunlar da vardır. Ancak medya araçlarından esinlenilerek ortaya çıkan oyunlar medya ürünlerinin revaçta olduğu süre içerisinde oynanır ve devam eden süreçte yerlerini popüler olan başka bir medya ürününden üretilen oyuna bırakırlar. Medya araçlarından hareketle üretilen oyunlar geleneksel oyunlardaki gibi bir düzene sahip değildir. Çocuklar izledikleri programların hevesiyle bir süre ürettikleri bu oyunları oynayıp hevesleri geçince bırakırlar. Çünkü bu oyunlarda geleneksel oyunlardaki gibi rayına oturmuş kurallar yoktur. Çoğu oyun kendini destekleyen fabrikasyon oyuncaklar eşliğinde oynanır. Dolayısıyla bu oyunlar için gerekli oyuncaklar olmadığında çocuklar geleneksel oyuncaklara yönelirler. Erzurum’da yapılan araştırmada çocuklar her ne kadar medya ürünlerinden hareketle ürettikleri oyunları ve dijital oyunları oynuyorlarsa da geleneksel oyunlardan da o ölçüde vaz geçmemişlerdir. Saklambaç, deve-cüce, köşe kapmaca, yakar top, istop, körebe, seksek, dokuztaş, yerden yüksek, nesi var, yağ satarım bal satarım, ebelemece, uzuneşek, birdirbir zımba, koşu yarışı, ip atlama, kulaktan kulağa, mendil saklama, el kızartmaca adlarıyla bilinen geleneksel oyunlar da çocukların oynadıkları oyunlar arasındadır.

KAYNAKÇA

- Hacıođlu, A. Hilmi (2016). *“Türkiye’de Basketbolun İlk 50 Yılı”*, Atlas Tarih (Spor Tarihimizde İlkler Özel Sayısı), S.38, s. 48-57.
- Okay, M. Orhan (2012). *Bir Başka İstanbul*, İstanbul: Kubbealtı Neşriyatı Yayıncılık.
- Özdemir, Nebi (2006). *Türk Çocuk Oyunları Cilt-II*, Ankara: Akçağ Yayınları.
- Üçer, Müjgân (1985). *“Eskişehir Folklorunda Çocuk Oyunları”*, Halk Kültürü-Altıncı Kitap, 119-125.
- İnternet Kaynakçası
- İK1: <http://nfltr.com/2009/07/turkiyede-amerikan-futbolunun-detayli-tarihi/>
- İK2: <http://www.hurriyet.com.tr/bir-televizyon-dizisinden-dunya-sampiyonluguna-15750846>
- İK3: <http://basketdergisi.com/volkan-gunak-beyaz-golgeyi-yazdi-turk-basketbolunun-beyaz-golgesi.html>
- İK4: <http://www.oyunskor.com/> (son erişim tarihi 16.02.2018)
- İK5: <http://oyunlar1.com/> (son erişim tarihi 16.02.2018)
- İK6: <http://www.oyunkolu.com/> (son erişim tarihi 16.02.2018)
- İK7: <http://www.oyunoyna.com/> (son erişim tarihi 16.02.2018)
- İK8: <http://minioyun.com/> (son erişim tarihi 16.02.2018)