

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SERAMİK VE CAM TASARIMI ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

**GÜNÜMÜZDE OYUN-SANAT-OYUNCAK İLİŞKİSİ İLE
SERAMİK UYGULAMALAR**

Hazırlayan
Melike SAYGI

Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Memduha Candan Güngör

İzmir /2018

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Günümüzde Oyun-Sanat-Oyuncak İlişkisi ile Seramik Uygulamaları ” adlı çalışmanın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Nisan, 2018

Melike Saygı

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün ..12.. / ..04.. / 2018.. tarih ve8..... sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisanüstü Öğretim Yönetmeliği' nin ..9.... maddesine göre Yüksek Lisans öğrencisi Melike Saygı' nın, “Günümüzde Oyun-Sanat-Oyuncak İlişkisi ile Seramik Uygulamaları” konulu tezi incelenmiş ve aday 02.. / 05.. / 2018.... tarihinde, saat11:00....’da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

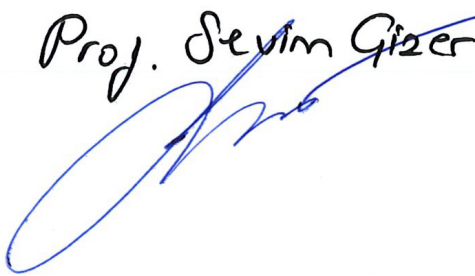
Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra ...40..... dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezinbaşarılı..... olduğuna oybirliği..... ile karar verilmiştir.

BAŞKAN



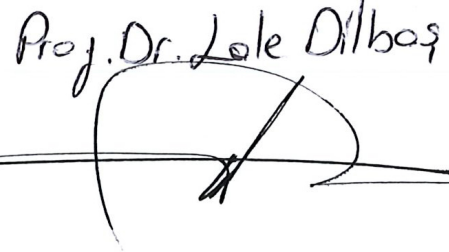
ÜYE

Prof. Sevim Gizer



ÜYE

Prof. Dr. Lele Dilbaş



ÖZET

Oyun ve oyuncak, insanın varoluşundan beri en önemli yaşam gereksinimlerindendir. Çocuğu, yetişkinliğe hazırlama evresinin temeli olarak görülen oyun ve oyuncak, gelecek zemini oluşturarak kendinden önceki zamanın izlerini geleceğe aktarır.

İnsanlık tarihinde önemli bir dönem olan sanayileşmenin getirdiği değişim ve gelişme ile 21. Yüzyılın gelişen teknolojisi toplum yaşantısını etkilemiştir. Bu etki birçok alanda olduğu gibi oyun ve oyuncakın anlamında, malzemesinde, formunda değişimlere neden olmuştur. Üretildiği ve oynandığı toplumun aynası olarak görülen oyuncaklar toplumun değişmesi ile kendi değişimini de gerçekleştirmektedir. Oyun ve oyuncak kavramlarına yansıyan yenilikler, sanat anlayışlarını da etkileyerek sanat üretimlerinde kendini göstermektedir.

Günümüz insanın yoğun çalışma koşulları, yaşam içindeki sıkışmışlıkları onları, yeni arayışlara itmiş ve kendilerini mutlu edecek platformlardan biri olan DIY (Kendin Yap) hareketini oluşturmuştur. Sanatçılar da sanat, tasarım, oyun ve oyuncakı kesiştirerek ifade etmek istediklerini üretimlerinde göstermeye başlamışlardır.

Bu çalışmanın amacı, Antik çağdan günümüze kadar değerini kaybetmeyen oyun ve oyuncak kavramlarının, günümüz sanat ve tasarım çerçevesinde ifade edilmiş biçimleri ile tüketim sisteminde gösterdiği değişimi eleştirel yaklaşımla ele alıp aktarmaktır.

Anahtar Sözcükler: Oyun, Oyuncak, Sanat, Seramik, DIY

ABSTRACT

Since the existence of the humans, play and toy are one of the most significant necessities for living. Play and toy are seen as the foundation of the process that prepares the child for an adulthood. It creates the future grounds and conveys the traces of the time from past to the future.

The changes and developments brought by the industrialist is an important period in the history of humanity with the development of the technology in the 21st Century has influenced the social life. This effect has caused changes in the form of material and the meaning of play and toy in several areas. Toys that are produced and seen as same as the society in which they are played, it also realizes its own improvisations by the changes in the society. Innovations reflected in the concepts of play and toy can be seen in art productions with the influence of understanding of the art.

The intense working conditions and stability of today's people have created the DIY movement, it is one of the platforms that encourage people to do a new task by themselves and be contended. Several artists have started to present play and toy within their productions that they want to express and design.

The aim of this study is to critically analyze the changes in the play and toy concepts that have not lost its value from the ancient world to the present days and the way they are expressed in the contemporary art and design frameworks as well as in the consumption system.

Keywords : Play, Toy, Art, Ceramic, DIY

ÖNSÖZ

Bu çalışmada oyun ve oyuncak kavramları hakkında görüşlere yer verilmiş, oyuncağın tarihsel süreçteki gelişimi üç başlık altında anlatılmıştır. Değişen ve gelişen endüstri ile teknolojinin oyun nesnesi ya da oyuncak üzerindeki yansımaları, Sanayi Devriminden sonra toplumsal ve endüstriyel değişimlerin sanata olan etkileri ile günümüzde oyun ve oyuncak kavramlarından ilham alarak sanat nesnesi üreten sanatçıların çalışmalarına yer verilmiştir.

Tasarım oyuncak ve sanat arasındaki ilişki bu çalışmayı araştırmamda etkili olmuştur. İlk çağlardan günümüze kadar en çok kilden yapılmış oyuncaklar günümüze kadar gelmiş, tasarım oyuncak ve DIY (Kendin Yap) hareketlerinden etkilenecek seramik uygulamaları tasarlanmıştır.

Başta Anasanat Dalı Başkanımız Sayın Prof. Sevim Çizer olmak üzere, bu konuyu araştırma sürecinde bana destek olan danışmanım Dr. Öğretim Üyesi Candan Güngör ve Prof. Dr. Lale Dilbaş'a, desteklerini esirgemeyen tüm bölüm hocalarıma, geleneksel el sanatlarından keçe ile iletişim kurmamı sağlayan Ayfer Güleç'e teşekkür ediyorum. Ayrıca tez sürecinde bana destek veren aileme ve arkadaşlarıma teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No
YEMİN METNİ	ii
TUTANAK	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
ÖNSÖZ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
FOTOĞRAF LİSTESİ	ix
KISALTMALAR	xii
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

OYUN VE OYUNCAK KAVRAMLARI

1.1. Oyun Kavramı	4
1.2. Oyuncak Kavramı	7
1.2.1. Oyuncakın Tarihsel Süreci	9
1.2.1.1. Antik Çağ	11
1.2.1.2. Sanayi Devrimi ve Sonrası	21
1.2.1.3. Günümüzde Oyuncak	31
1.2.1.3.1. Tasarım Oyuncaklar	34
1.2.1.3.2. D.I.Y (Do it Yourself) Kendin Yap	36

İKİNCİ BÖLÜM

OYUN, OYUNCAK VE SANAT ARASINDAKİ İLİŞKİ

2.1. Oyun ve Sanat	39
2.1.1. Sanat Nesnesi Üretirken Oyun Oynayanlar	41

2.1.1.1. Jeff Koons	41
2.1.1.2. Diana Farfan	43
2.1.1.3. Ricardo Biavati	46
2.1.1.4. Takashi Murakami	48
2.2. Oyuncak ve Sanat	51
2.2.1. Oyuncak Kavramından Yola Çıkarak Eser Üreten Sanatçılar	51
2.2.1.1. Brett Kern	51
2.2.1.2. Mine Ovacık	52
2.2.1.3. Nathan Sawaya	53
2.2.1.4. Florentijn Hofman	56
2.3. Günümüzde Oyun ve Oyuncak	59
2.3.1. Gündelik Yaşamın Oyun Algısı	59
2.3.2. Değişen Oyun ve Oyuncak Anlayışı	60

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM UYGULAMALAR

3.1. Beş Taş	64
3.2. Nino	65
3.3. Dokun(a)mamak	67
SONUÇ	68
KAYNAKÇA	70
ÖZGEÇMİŞ	

FOTOĞRAF LİSTESİ

Fotoğraf 1- Koç Biçimli Döğük, Sadberk Hanım Müzesi, İstanbul (2018).....	12
Fotoğraf 2- Diziyle top sektiren genç, Antina Ulusal Müzesi, MÖ. 5.yüzyıl, Mezar Steli (2018).....	13
Fotoğraf 3- Amphora, Levha Oyunu Oynayan Yetişkinler, Pişmiş Toprak, M.Ö.540 -530 Vatikan Müzeleri (2018)	13
Fotoğraf 4- Yoyo Oynayan Bir Erkek Çocuk M.Ö.440, Antik Yunan Klasik Dönem Berlin Antik Koleksiyonu Almanya (2018).....	14
Fotoğraf 5- Hayvan biçimli oyun nesneleri, Atina Ulusal Arkeoloji Müzesi, Yunanistan (Melike Saygı 2016)	14
Fotoğraf 6- Tekerlekli Oyuncak, Louvre Müzesi, (Melike Saygı, 2017)	15
Fotoğraf 7- Tekerlekli At, Metropolitan Güzel Sanatlar Müzesi (2018).....	15
Fotoğraf 8- İple Çekilen Oyuncak , Antik Mısır.....	15
Fotoğraf 9- Oyuncak Bebek ve İple çekilen Oyuncak Timsah, Mısır, Pişmiş toprak, M.Ö 1100, Berlin Müzesi.....	16
Fotoğraf 10- Domuz şeklinde çingırak, Pişmiş Toprak, Helenistik Dönem, M.Ö. 3-1	17
Fotoğraf 11- Çingıraklı bebek, M.Ö 440- 430 British Müzesi	17
Fotoğraf 12- Hareket edebilen arabalar, Louvre Müzesi, Melike Saygı , 2017.....	17
Fotoğraf 13- Platformsuz Araba, M.Ö. 470 Metropolitan Müzesi	18
Fotoğraf 14- Bebek, M.Ö. 700 Louvre Müzesi.....	18
Fotoğraf 15- Bebek, Pişmiş Toprak, Oyun Objesi, M.Ö. 500, Antik Yunan Klasik Dönem, Metropolitan Müzesi, İngiltere.....	19
Fotoğraf 16- Hareketli Bebek, Pişmiş Toprak, M.Ö. 500, Atina Ulusal Arkeoloji Müzesi, Yunanistan (Melike Saygı 2016).....	19
Fotoğraf 17- Süvari, Louvre Müzesi, (Melike Saygı 2017).....	20
Fotoğraf 18- Kurşun Askerler, İstanbul Oyuncak Müzesi, Melike Saygı, 2013	20
Fotoğraf 19- Kurşun Askerler, İstanbul Oyuncak Müzesi, Melike Saygı, 2013	20
Fotoğraf 20- Kurşun Askerler, İstanbul Oyuncak Müzesi, Melike Saygı, 2013	21
Fotoğraf 21- İstanbul Oyuncak Müzesi, Melike Saygı, 2013	22

Fotoğraf 22- Prag Oyuncak Müzesi, Melike Saygı, 2016.....	22
Fotoğraf 23 - İstanbul Oyuncak Müzesi, Melike Saygı, 2018	23
Fotoğraf 24 - İstanbul Oyuncak Müzesi, Melike Saygı 2018	23
Fotoğraf 25 - Hareketli Teneke Oyuncaklar İstanbul Oyuncak Müzesi, Melike Saygı 2018.....	24
Fotoğraf 26- İstanbul Oyuncak Müzesi, Melike Saygı, 2018	24
Fotoğraf 27- İstanbul Oyuncak Müzesi, Melike Saygı , 2018	24
Fotoğraf 28- Bebek Evi Prag Oyuncak Müzesi , Çekya, Melike Saygı, 2016.....	25
Fotoğraf 29- Seramik Çay Takımları, İstanbul Oyuncak Müzesi, 2013	25
Fotoğraf 30- Prag Oyuncak Müzesi, Melike Saygı, 2016.....	26
Fotoğraf 31- Prag Oyuncak Müzesi, Melike Saygı, 2016.....	26
Fotoğraf 32- Prag Oyuncak Müzesi, Melike Saygı, 2016.....	26
Fotoğraf 33- Nürnberg Bebek Evi, 1673, Almanya Yapımı, “V&A” Müzesi, İngiltere	27
Fotoğraf 34- Nürnberg Bebek Evinin İçi, 1673, Almanya Yapımı, “V&A” Müzesi, İngiltere	27
Fotoğraf 35- Washington Post Karikatür, 2018	27
Fotoğraf 36- Teddy Bear, İstanbul Oyuncak Müzesi, 2016.....	28
Fotoğraf 37- Fransa Yapımı Oyuncaklar, İstanbul Oyuncak Müzesi, Melike Saygı, 2018.....	28
Fotoğraf 38- Citroén Oyuncak Araba, (Pinterest 2018).....	29
Fotoğraf 39- 1950’li yılına ait Lego seti (webtekno.com, 2018)	29
Fotoğraf 40- Günümüz Lego parçaları (webtekno.com, 2018)	30
Fotoğraf 41- Maria Montessori oyuncakları (Montessoritoys, 2018).....	30
Fotoğraf 42- Froebel Blokları (froebelweb, 2018)	31
Fotoğraf 43- Fisher- Price Think and Learn Code- a Pillar	32
Fotoğraf 44- Cubetto tahta oyuncak seti (bigumigu.com, 2018)	33
Fotoğraf 45- Cubetto tahta oyuncak seti (bigumigu.com, 2018)	33
Fotoğraf 46- Hello Barbie	34
Fotoğraf 47- Hello Barbie	34
Fotoğraf 48- Micheal Lau’nun Gardener Serisi	35

Fotoğraf 49- Micheal Lau'nun Tasarım Oyuncakları	35
Fotoğraf 50- Tasarımcı Matt Jones'un tasarım oyuncak yapımını ve üretim tekniklerini anlatan çizimleri (İrem Bilgi, 2016)	36
Fotoğraf 51- Ellen Lupton'un 'Design it Yourself' kitabından, 2018	36
Fotoğraf 52- Bebek kıyafetinden oyuncak yapımı , (fabartdiy.com), 2018.....	37
Fotoğraf 53- Balon Köpek, Paslanmaz çelik, 307 x 363 x 114cm.....	42
Fotoğraf 54- Puppy, 1992 ,Paslanmaz çelik, toprak, 1,240 x 830 x 910 cm Guggenheim Bilbao Müzesi, (jeffkoons.guggenheim-bilbao), 2018.....	43
Fotoğraf 55- Oyuncak Cumhuriyeti, (dianafarfan.com) 2018	44
Fotoğraf 56- Hükümdarların Elleri, (dianafarfan.com) 2018	44
Fotoğraf 57- Oyuncak Cumhuriyetinin Generali, (dianafarfan.com), 2018	44
Fotoğraf 58- Oyuncak Cumhuriyeti First Lady, (dianafarfan.com) 2018.....	45
Fotoğraf 59- Oyuncak Cumhuriyetinin Palyaçoları, (dianafarfan.com) 2018	45
Fotoğraf 60- Oyuncak Cumhuriyetinin İsyankar İnsanları, (dianafarfan.com) 2018	45
Fotoğraf 61- Oyuncak Cumhuriyetinin Gözü Dikişliler, (dianafarfan.com) 2018 ...	45
Fotoğraf 62- Soytarı (dianafarfan.com) 2018	46
Fotoğraf 63- Zürafa (dianafarfan.com) 2018	46
Fotoğraf 64- Oyuncak Cumhuriyetinin Düğmeli Tilkisi, (dianafarfan.com), 2018..	46
Fotoğraf 65- Ricardo Biavati Ruhların Satışı	47
Fotoğraf 66- Testabando	47
Fotoğraf 67- La lezione bianca	47
Fotoğraf 68- Le finestre/ Pencereleler	47
Fotoğraf 69- PaesaNuvola/ Bulut Ülkesi	47
Fotoğraf 70- Il cantastorie/ hikaye anlatıcısı.....	47
Fotoğraf 71- At Figürleri, Ricarrdo Biavati, İtalya.....	48
Fotoğraf 72- At Figürleri, Ricarrdo Biavati, İtalya.....	48
Fotoğraf 73- At Figürleri, Ricarrdo Biavati, İtalya.....	48
Fotoğraf 74- Çiçekler, 2003	48
Fotoğraf 75- Mr DOB, Vinil, 2006	48
Fotoğraf 76- Superflat Serisi, PVC, 2005	49

Fotoğraf 77- “DOB Tuhaf Ormanda” 1999 Resin, Fiberglass, Demir, Akrilik,.....	50
Fotoğraf 78- Mr. DOB peluş oyuncak ,47cm	50
Fotoğraf 79- Panda, Fiberglass, Akrilik 2003	50
Fotoğraf 80- https://tr.pinterest.com/pin/386535580497359396/	50
Fotoğraf 81- Takashi Murakami, Monogram Mini Multicolore-White, 2007, 40.6 × 40.6 cm.....	50
Fotoğraf 82- Brett Kern Çocukluğu ve Oyuncağı, (brettkernart.com), 2018	51
Fotoğraf 83- Dinazor, (brettkernart.com), 2018	51
Fotoğraf 84- Astronot, (brettkernart.com), 2018	52
Fotoğraf 85- Mine Ovacık.....	52
Fotoğraf 86- Mine Ovacık.....	53
Fotoğraf 87- Sarı Plastik Tuğlalar, (nathansawaya.com), 2018.....	53
Fotoğraf 88- Courtney, Plastik Tuğla (nathansawaya.com), 2018	54
Fotoğraf 89- The Big Egg Hunt (nathansawaya.com), 2018	55
Fotoğraf 90- Think (düşünce), Plastik Tuğlalar (nathansawaya.com), 2018.....	55
Fotoğraf 91- Division, (nathansawaya.com), 2018.....	56
Fotoğraf 92- Rubber Duck /Şişme Plastik Ördek Shangay Turu, Florentijn Hofman Ekim 2014	57
Fotoğraf 93- Rubber Duck /Şişme Plastik Ördek Shangay Turu, Florentijn Hofman Ekim 2014. (Aly Song/Reuters).....	57
Fotoğraf 94- Kraken.....	58
Fotoğraf 95- Kraken.....	59
Fotoğraf 96- Kraken.....	59
Fotoğraf 97- Alessi Mutfak Ürün Tasarımları	60
Fotoğraf 98- Alessi Mutfak Ürün Tasarımları	60
Fotoğraf 99- Juicy Salif Tasarımcı : Philippe Starck, Üretici: Alessi.....	60
Fotoğraf 100- Beş Taş, Melike Saygı, 2018	64
Fotoğraf 101- Beş Taş Ayrıntı, Melike Saygı, 2018.....	65
Fotoğraf 102- Beş Taş Ayrıntı, Melike Saygı, 2018.....	65
Fotoğraf 103- Nino’nun beş farklı renkleri, Melike Saygı, 2018	65
Fotoğraf 104 - Nino’nun kutu tasarımı, Melike Saygı, 2018.....	66

Fotoğraf 105- Nino'nun keçe ve diğer malzemeler ile görünümü.....	66
Fotoğraf 106- Dokun(a)mamak, Melike Saygı, 2018	67
Fotoğraf 107- Dokun(a)mamak ayrıntı, Melike Saygı, 2018.....	67
Fotoğraf 108- Dokun(a)mamak ayrıntı, Melike Saygı, 2018.....	67



KISALTMALAR

DIY: Do it yourself (Kendin Yap)

M.Ö.: Milattan önce

M.S.: Milattan sonra

Prof: Profesör

Web: Web sayfası

M.Y.O: Meslek Yüksek Okulu

vb: ve benzeri

UAP: Urban Art Projects: kamusal alanda yaratıcı eserler üreten sanatçı, mimar, tasarımcılarla işbirliği içinde çalışma amaçlı kuruluştur.

GİRİŞ

İnsan var olduğundan beri oyun oynamaktadır. Oyun çocukluğun dünyası, oyuncaklar da dilidir. Çocukları eğlendirmek, eğitmek oyalamak için yapılan oyuncaklar yetişkinlerin tercihleriyle toplumsal ekonomik, sosyal ve kültürel etkileriyle şekillendirilmektedir.

Yapılan çalışmalar oyuncağın ilkel çağlara kadar uzandığını ve insanlığın var olduğundan beri oyun oynadığını ve oyun nesnesi ürettiğini göstermektedir. İlk çağlardan beri var olan oyun nesneleri ve oyuncaklar çocukların eğlenme ve oyalanmalarının yanısıra yetişkinlik yaşamına hazırlık olarak görülmekteydi.

Teknolojinin değişimi ve etkisi ile oyun biçimleri, nitelikleri değişirken oyuncağın işlevi, anlamı, biçimi, malzemesi de değişikliğe uğramıştır. Geçmişten günümüze kadar oyuncak ve oyun objelerinin biçimleri, formları, malzemeleri, kullanım amaçları değişse de yapılma amacı aynı kalmıştır: eğlence ve zevk vermek içindir.

Astfızikçi Neil deGrasse Tyson şöyle diyor: Her çocuk bilim insanıdır. İlk önce çevresini keşfeder, daha sonra konuşmaya başlar. Çocuklar deneyler aracılığıyla etraflarını keşfetmektedirler. Ekonomik altyapıları, hangi dili konuştukları, ten renkleri hiç önemli değildir. Çocuk merak duyarak ağaçların yapraklarını koparır, içine bakar. Yetişkinlerin hayatlarında düzensizlik yaratan şeyler yaparlar. Peki ya sonra, yetişkinler ne yapar? Derler ki “Çiçeklerin yapraklarını koparma onlar için para harcadım. Yumurtayla oynama kırılabilir. Yapma... Her şey bir “yapma” dır. Birçok aile çocuklarının bilimle ilgili olması konusunda onlara hangi tavsiyeleri vereceğini soruyorlar ve ben sadece ufak bir tavsiye verebilirim. Çocukların önlerinden çekilin.. (Kahraman, 2018). Çocuk bilinci ile erişkin bilinci ortak bir payda da kavuşursa kişi tatminkar, üretken, yapıcı olur. Toplum, insanı büyütüp yetişkin kategorisine zorlarken, araştırma ve yaratma eylemlerini gerçekleştirmek için, içindeki ‘çocuk’ yanı koruma altına almalıdır (Piaget, 2011, s. 11) .

Oyun ve oyuncu arasındaki ilişki ile sanat eseri ve izleyici arasındaki ilişki başka dünyalar yaratır: ‘-miş gibiler dünyası’... Artık gerçek dünyanın nesnesi değil, imgelemin nesnesi haline dönüşür.

Çalışma üç ana bölümden oluşmaktadır.

Birinci bölümde oyun kavramı üzerine tanımlamalar yapılmış, oyuncağın tarihsel süreci ele alınmıştır. Sanayi devriminin oyuncak üzerinde etkilerinden, malzemenin değişimi ve toplumun geçirdiği değişimler sonucunda etkilenen oyun ve oyuncağa değinilmiştir. Günümüzde oyun ve oyuncak kavramlarının değişimi ile üretilen ve yeni oluşmuş hareketlerden bahsedilmiştir.

İkinci bölümde oyun ve oyuncağın sanat ile ilişkisi ele alınmıştır. Oyun ile sanat arasındaki benzerlikler ve oyuncak formunun sanat nesnesine dönüşmesi alt başlıklar olarak verilmiştir. Günümüzde yaşayan sanatçılardan eserlerinde oyunu konu edinenler ve herkes tarafından bilinen oyuncakları eserlerinde kullanan sanatçılar ele alınmıştır. Sanatçıların metin açıklamaları fotoğraflarla desteklenmiştir.

Üçüncü bölüm olan uygulamalar, değişen oyun ve oyun nesnesi, teknolojik oyunlar hakkında eleştirel yaklaşım aktarılacak istenmiştir. Kutu içinde farklı malzemelerle bulunan DIY kavramı ile bağdaştırılan seramikten üretilmiş oyuncak, çeşitli yaşlardaki yetişkin ve çocukların oynaması için tasarlanmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

OYUN VE OYUNCAK KAVRAMLARI

1. BÖLÜM: OYUN VE OYUNCAK KAVRAMLARI

İnsanlık tarihi kadar eski olan oyun ve oyuncak kavramları birçok bilim dalı tarafından araştırılmış ve üzerinde çalışmalar yapılmıştır. Oyun ve oyuncakın yaşam için önemini araştırma, çözümleme ve sınıflandırmada farklı görüşler ile birçok tanımlamalar da ortaya çıkmıştır. Tarihsel süreçlerine bakıldığında, çocuğu oyalama ve yetişkin yaşamına hazırlık için el üretimi ile yapılan oyuncaklar daha sonra sanayi devrimi ile sanayi ürünü haline gelmiş ve teknolojinin değişmesi ve gelişmesi ile oyun ve oyuncak kavramları da değişime uğramıştır.

1.1. Oyun Kavramı

Oyun için birçok bilim dalı çeşitli görüşler sunmuş ve farklı tanımlamalar yapmışlardır. Araştırıldığı alana göre temellendirildiği kısımlarda farklılık olsa da her alanda ulaştığı/ varıldığı oyun oynamanın insan için önemli bir yere sahip olduğudur.

Oyun oynama, kendi özgür alanını oluşturan, kişisel ve zihinsel gelişim sağlayan, yaratıcılığı arttıran yaşam dürtüsüdür. İnsanın olduğu yerde oyun vardır ve tüm uygarlıkların başlangıcının kaynağını oluşturur (Tekerek, 2006).

Oyunun tarihsel süreci hakkında araştırma yapan en yetkin isimlerden biri olan Tarih Profesörü Huizinga *Homo Ludens* “Oynayan İnsan” adlı kitabında oyunun kültürden de önce varolduğuna ve kültür biçimlerinin oluşmasında etken faktör oynadığından bahsetmektedir (And, 2012, s. 27).

Antropologlar, göçler sonucunda yayılan kültürleri incelemek için oyunlardan yararlanmışlardır. Oyunlar, ilkel dönemdeki iletişimleri, inanışları ve ritüelleri incelemeyi kolaylaştırmıştır ve çeşitli sınıflandırmalar yapılmasına olanak sağlamıştır (And, 2012) .

Çocuk oyunlarının birçoğunun ritüellerden kaynaklandığı yapılan araştırmalar sonucunda bilinmektedir. Dinlerin, inanışların değişimi oyun olarak günümüze kadar aktarılmıştır. Kültür, ibadet ve toplumsal konularla oyunun ilişkisi üzerine tarihçi Huizinga şunları söylemektedir:

“Oyunsal rekabet, toplumsal hayat güdüsü olarak, bizzat kültürden de eskidir ve arkaik kültür biçimlerinin gelişmesinde bir maya gibi etki etmektedir.

İbadet, kutsal oyun içinde serpilmektedir. Şiir oyundan doğmuştur ve oyunsal biçimler sayesinde yaşamaya devam etmektedir. Müzik ve dans ortaya saf oyun olarak çıkmışlardır. Bilgelik ve bilim ifadelerini kutsal yarışma oyunlarında bulmuşlardır. Hukuk, toplumsal oyundan sıyrılarak ortaya çıkmak zorunda kalmıştır. Silahlı çatışmaların kuralla bağlanması, aristokratik hayatın kuralları oyunsal biçimler üzerinde temellenmiştir. Kültür, ilkel aşamalarında oyun olarak oynanmıştır; ana bitkiden ayrılan canlı bir meyve gibi oyundan doğmamış, oyunun içinde ve oyun olarak serpilmiştir” (Huizinga, 2013, s. 219-220).

Huizinga oyun kavramını, yaşamın doğrudan isteklerini kapsamayan içinde yarattığı özgür ögelere dayandırır. Yaşam enerjisinin fazlasını atmak, doğuştan gelen taklit eğiliminin hükmü altında olmak, gevşeme ihtiyacını sağlamak, insanı hayatın ciddi faaliyetlerine hazırlamak ya da insanın nefesine hakim olmasına katkı sağlamak gibi varsayımları sıraladıktan sonra oyunun asıl amacının ‘ zevk vermek ’ gibi bir işlevinin olduğunu belirtir (Huizinga, 2013, s. 17).

Oyun hakkında diğer bir görüş, felsefe alanında, yazar Bernard Suits’ten gelmiştir. Suit’e göre, oyun oynamak, kendiliğinden olan, gönüllülük esaslı faaliyete katılmaktır. Sonuca ulaşabilmek için belirlenen kuralların çevresinde kullanılan nesneler ile varılabilir. Bu kurallar yalnızca gidilmesi istenen faaliyet için geçerli ve istenilmeyen engelleri yok saymak için kullanılır (Suits, 2012).

Huizinga da Suits’ten yıllar önce oyun için tanımlamalarında benzer unsurlara değinmiştir. Emirlere bağlı olmayan istenirse ihmal edilebilecek gönüllü bir eylemdir. Oyun görev değildir. Zorunluluk, görev ve ödev kavramları oyun, kültürel bir işlev aldığı zaman ona dahil olurlar. Oyun gündelik ve yaşanan zamandan uzaklaştırarak, kısa süreli de olsa bir başka alana geçiş sağlayan, kendi içinde belirleyicileri olan tartışılmaz ve ihlal edilemez kurallara sahiptir ve bu kuralların çiğnenmesi oyunun ortadan kalkması anlamına gelir (Huizinga, 2013, s. 25-28).

Oyunu sınıflandırma çalışması kuramcılarında Roger Caillois, Huizinga gibi oyunu, mekan ve zamandan ayırmış, günlük hayatın dışında tutmuş ve belirgin olmayan, kısır kuralların olduğu, taklit edilen davranışlar olarak görmüştür.

Caillois’a göre oyunlar genelde ya kurallaştırılmış ya da uyduruk oyunlardır. Ama bu ikisi aslında gündelik hayatın dışına çıkmak gibi tek bir amaca, başka türlü olan

süreçlerle izin verirler. Bu süreçlerin oyuncuyu uymaya zorlayan biçimleri, kurallara uymak ve –mış gibi yapmaktır (Manay, 2006, s. 61).

Oyun düzen yaratır, oyun düzenin tam da kendisidir. Oyun alanı, kendi içerisinde sınırları olan doğal ve eksiksiz bir uyum sağlar. Dünyanın kusurluluğu ve gündelik hayatın karmaşasında süreli ve kısıtlı üstünlük yaratır (Huizinga, 2013, s. 28) .

Psikolog Terr, oyunu yaşayan *bir şey* olarak tanımlamaktadır. Evren bir taraftan gelişerek bir taraftan da parçalayarak sürekli bir devinim halindedir. Yok olma, aşınma, gelişme, güçlenme olumlu ve olumsuz etmenler süreç içinde aynı anda gerçekleşmektedir. Oyunda da bu süreçleri görebilmekte, yitip gitmiş birçok uygarlıktan gelmekte ve uygarlaşmamıza yardımcı olmaktadır (Terr, 2000, s. 206-207).

Oyun oynama bebeklikten başlayıp yaşadıkça devam eden süreçtir. İnsan, ilk önce kendisiyle oynar. Bu oyun, oyuncak olarak parmaklarını kullanarak başlar sonra çevresindekileri de bu alana dahil ederek devam eder. Çocuğun kendini ifade etmesini ve gelişimini sağlayan en ideal ortamdır. Oyun, hayal ile gerçek arasında köprüdür ve çocuğu iç dünyasına götüren faaliyettir (Ormanlıoğlu, 2013, s. 17-18).

Oyun, yaşamın devamı için gerekli olan becerinin kazanılmasını hazırlayan faaliyet olması niteliği taşımaktadır. Oyun ile çocuklar dünyayı tanımaya başlar, deneme, yanılma, taklit süreçlerini geçirerek kendi benliğini oluşturmalarını sağlamaktadır.

Winnicott oyunu bir geçiş alanı olarak tanımlar. İnsanın deneme ve yanılma ile bilgilerini oluşturmaları oyun oynama ile elde edilir. Winnicott'a göre, çocuk dış dünyadan seçtiği nesneleri, iç dünyasından roller verir. Öznellik ve nesnellik ile kesiştiği bu noktada iç gerçeklik ve dışında kalan gerçeklik arasındaki bölgede yaşanır. Hem iç hem de dış dünya ile bağlantıları olan bu nesnelerden seçerek oynamaya başlar, başkalarını da oyununun içine katarak yaşamsal ve kültürel deneyimlere doğru yola çıkar (Winnicott, 2014).

Oyun, çocuklar için araştırma, öğrenme, keşfetme, algılama, ilişki kurma deneyimleme süreçlerini yaşatır. Bu sayede paylaşmayı, iletişim kurmayı, rekabet ve eğlence duygusunu öğrenirler. Oyunların belli kurallar çerçevesinde oluşması unsuru çocuğun kurallara uymasını ve gelecekteki yaşantısında sorumluluk sahibi birey olmasını öğretir.

Alman Pedagog Fröbel, çocukların oyun aracılığıyla yeteneklerini gösterdiklerini savunmuştur. Oyunu eğitimin parçası sayarak kurduğu anaokuluna ‘kindergarten’ /oyun bahçeleri olarak adlandırmış ve teorisini uygulamaya geçirmiştir. İtalyan tıp doktoru ve pedogogu Maria Montessori de ‘Casa dei Bambini/ Çocuk Evleri’ kurarak Fröbel’in yöntemini geliştirmiştir. Dünyanın birçok yerinde açılan Montessori okulları, önceden hazırlanmış oyun nesneleri ile çocuğun bireyselleşmesi, yaparak, yaşayarak, keşfederek öğrenmesi anlayışındadır (Ergün, 1980).

Oyun, çocuğun yaşamında önemli bir anlam taşır. Çocukların oyun etkinlikleri ve kullandıkları oyun nesneleri ya da oyuncakları çocukluğun önemli bir parçasıdır. Fakat değişen dünyadaki teknoloji ile oyunun şeklinde, biçiminde oynandığı ortamında, oynayanların sayında değişimler olduğu gözlemlenmektedir. Oyun içinde kullanılan nesneler ve malzemelerde de değişiklikler ve gelişmeler olmuştur. Teknoloji ile beraber yeni oyuncaklar üretilmiş ve geleneksel oyuncaklar kültür simgesi olarak gelecek nesiller için müzelerde yerini almıştır. Oyun ve oyuncaklar kültür aktarımında birçok bilim dalının ilgilendiği ve araştırmalarında kullandığı kavramlar olarak yerini almaktadır (Başal, 2007).

1.2. Oyuncak Kavramı

Oyuncak; çocuk, yetişkin ve hayvanların cinsiyetine ve yaşına bakılmaksızın oyun oynamaları için tasarlanmış bir nesnedir (Heljekka, 2008, s. 21).

Oyuncak, en geniş anlamıyla, çağının tanığı olarak tanımlanmaktadır. Geçmiş yaşam biçimlerinin, uğraşlarının ve formlarının ekonomik-toplumsal-kültürel özelliklerini doğru biçimde kayıtlarını yansıtmaktadır (Onur, 2010, s. 24).

İnsanoğlunun en eski çağlardan beri birtakım oyun nesnesi ürettiği bilinmektedir. Müzeci Antony Burton (1986) oyuncaklar için yaşadığımız dünyanın küçültülmüş göstergeleri olarak büyük çekiciliği olduğunu belirtmektedir (Onur, 2010, s. 21).

Seguin'in belirttiği gibi tam bir bireysel nesne olarak oyuncak, çocuksu imgelem, her şeyden önce anlık, değişken ve fantastik dünyalar yaratma özgürlüğü sağlar (Seguin, 1976: 21aktaran (Onur, 2010). Phoneix, oyuncakların sadece çocukluğa

ait olmadığını ama çocuklukta hissedilen duygu ve düşüncelerin sembolize edilmiş somut nesneler olduğunu belirtir (Bilgi, 2016).

Oyuncaklar, çocukların kendilerinde varolan güç ve yetkinliklerini fark etmelerine ve yetişkin hayatına uyumlu olmalarına yardımcı olur (Onur, 2010, s. 21). Hem geleneksel el sanat ürünü olarak hem de sanayinin ürünü olarak ekonomik, toplumsal-kültürel özelliklerini de yansıttığı düşünülmektedir (Onur, 2010, s. 24). İnal, insanların mağarada yaşadığı dönemlerde annelerin, çocukları ağıladığında susturmak için, cilalı taşları, kabuklu hayvanları ve ilkel bebekleri kullandıklarından bahseder. Buradan yola çıkarak Neolitik Çağ'dan itibaren nesnelerin çocukları eğlendirmek, ve gelecekteki rollere hazırlama işlevini gördüğünü belirtir (İnal, 2005, s. 256).

Oyuncaklarla oynayanlar yaşadığı çevrenin izdüşümünü yansıtır. Oyunağın gelişiminden toplumsal ve ekonomik koşulları ve bunların değişimini öğrenebilmekteyiz. Çünkü oyuncaklar ilgili oldukları çağın çevresinin aynasıdır. Ortaçağda oyuncakların şövalye ve atlarla, günümüzde de uzay ve astronotlarla ilgili olması bunu kanıtlar niteliktedir. Bu nedenle, insanların ve içinde yaşadıkları çevrelerin özelliklerini, söylencelerini ve geleneklerini dikkate almak gerekir. Oyuncaklar bütün bunlara işaret eder ve tipik damgasını basar; böylece Rus ve Çin oyunağı ayırt edilebilir (Niemann, 1999:58).

Pauline Flick (1985) çocuğun büyükleri taklit etme girişimlerini oyuncaklar üzerinden yansıttığını belirtmektedir. Bunun en güzel örneği kız çocuklarının bebekleri verilebilir. Geçmişten günümüze değişmeyen oyuncaklar olan hayvanlar, mobilyalar, askerler, arabalar, trenler, uzay gemileri çocukların, yetişkinlerin dünyasını deneyimlemelerine fırsat verir (Onur, 2010).

Oyuncak Tarihi uzmanı Hilary Kay (1993) 20. yüzyıldaki değişimlerin oyuncaklarda kendini gösterdiğini belirtmektedir. Bu değişimler sadece oyuncakların tasarımında değil, malzemesinde, üretim yönteminde oluşan değişim ve gelişmeler olduğundan bahsetmektedir. Kay'a göre günümüzdeki oyuncak tasarımlarının birçoğunun geçmiş ile olan bağlarını vurgulamaktadır. 'Ağlayan bebeğin patenti ilk 1916'da alınmış, kayıtlara geçen ilk konuşan bebek 1824 tarihini taşıyor.' örneklerini vermektedir. Geçmişte savunma amaçlı yapılan kalelerin yerinin Ninja Kaplumbağaların evinin, teneke oyuncak arabaların yerinin Ferrari F 40'lar alması

geçmişle olan bağın koparılmadığını göstermektedir. Bugün yeni sanılan birçok oyuncanın kökeninin geçmişte olduğunu görmekteyiz (Kay, 1993).

Oyun nesneleri ve oyuncaklar arasında ayrım bulunmaktadır. Oyun nesneleri oyun içinde var olabilirler. Beş taş oyunun taşları, çelik-çomak sopaları gibi oyun nesnelerinin oyun bittikten sonra anlamı da son bulur. Oyuncak oyundan bağımsızdır, kendi başına da var olabilir. Oyun nesnesi ortaklaşa kullanılırken oyuncak bireyseldir (Onur, 2010, s. 28-29).

İnal'a göre oyuncak yetişkin dünyasına hizmet eden alınıp satılan ticari bir değer haline gelen kapitalist piyasa sisteminin ürünüdür. Sistem içinde birçok değer yüklenen oyuncanın çocukların belli bir ideolojinin öznesi yapmaya yönelik nesneler olmuştur (İnal, 2005, s. 255)

Kısaca, oyuncaklar, eğlendirme amacı taşıyan ve genellikle çocuklar tarafından istenilen, yetişkinlerin dünyasını ve yapıldığı çağın görüntüsünü vermektedirler (Onur, 2010, s. 22-23).

Toplumsal ve ekonomik değişimler sonucunda oyunun gelişmesi ve değişmesi sonucu oyuncak etkilenecek günümüze kadar gelişimini sürdürmüştür.

1.2.1. Oyuncanın Tarihsel Gelişimi

İnsanoğlunun en eski çağlardan beri birtakım nesneler ürettiği bilinmektedir. İnsanın doğasında var olan oynama güdüsü ile bu güdüyü ifade edebilecek anlamlı ya da anlamsız oyun nesneleri üretmişlerdir. Oyunun aracı olan oyuncaklar ya da oyun nesneleri çağına göre şekillendirilip üretilip çocuklar için yetişkin yaşamını taklit eden ifade araçları olmuşlardır.

Oyuncaklar, her kültürde biçimlerinin farklı bulunmasına ve biçimsel tasarımlarının değişmesine rağmen işlev olarak aynı kalmıştır. Çocuğun eğlenerek, keyif alarak yetişkin yaşamını öğretmek için bazen yetişkinlerin bazen de çocukların kendilerinin ürettikleri araçlar olarak geçmişten günümüze kadar önemi artarak gelişmektedir.

Seguin'e (1976) göre, tarihine bakıldığında oyuncakların zaman zaman değişmez bir nitelik kazandıkları görülmektedir. Çünkü her çağın düşleri ve istekleri

pek az deęişiklik göstermektedir. Çocuk çok eski çağlardan beri aynı hazzı duymakta ve aynı şeyleri dilemektedir. Çıngıraklar, eklemli bebekler, elle sürülen hayvanlar çocukları hristiyanlıktan önceki binlerce yıldan beri eğlendirmektedirler (Onur, 2010, s. 52).

Oyuncaklar evrensel nitelikler taşımaktadır. Farklı kültürlerde benzer özellikler taşıyan oyun nesnelerine rastlanmaktadır.

Toplumsal ve ekonomik koşulların oyuncak üzerinden gösterilmesi malzemelerde ve üretim sürecini de içine almaktadır. İlk Çağlarda oyuncaklar taştan, hayvan kemiklerinden, kilden, tahtadan ve kumaştan üretilmekteydi. Tam anlamıyla üretimden söz edilemezdi. Fakat her oyuncak birbirinden farklıydı. Daha sonra Ortaçağda dövülmüş demirden oyuncak hayvanlar eklendi. Sanayi Devrimi ile metal oyuncakların üretimi başladı. Plastik malzemesi oyuncak pazarına girmesiyle pazarda büyük orana sahip oldu. Tüm bu süreçler üretim ve malzeme gelişimini göstermektedir (Niemann, 1999:58).

Eski ve Ortaçağlarda oymacı, demirci vb. zanaatkarlar tarafından yapılan oyuncakların yeni çağların gelişimine uyarlanması, iki açıdan önemliydi: Hareket ve hız. Bu iki ögenin Sanayi Devrimiyle birlikte artık bir norm haline gelmesiyle yeni nesil çocukların pragmatik yaşam felsefesi doğrultusunda yetişkin toplumuna uyarlanmaları için oyuncakların hareket ve hız doğrultusunda hammaddesinin değiştirilerek yeni hareket ettirici kaynaklara (buhar, elektrik, zemberek vb.) uyarlanması, hatta bir eğitim materyali olarak inceden inceye tasarlanması gerekiyordu. Böylece, maddi yaşamdaki gelişmelerin oyuncakçılıkta hemen yansıması görülmeye başlanmıştı. Örneğin, "Avrupa ve Amerika'da trenle yolcu taşınması 1820'lerin sonuna ve 1830'ların başına rastlar, oyuncak trenlerin yapımı da hemen ardından gelir (Onur, 2003: 39).

20. yüzyıl, oyuncakta tasarım ve üretim dinamiklerinin tümüyle deęiştirdiği bir devir oldu. Uzay araçlarının tasarımı, geleceğe dair varsayımlar üzerine temellenen erken sava sonrası uçaklardan geliştirildi, insanın sava sonrası yıllarda uzayı keşfetme başarısı, giderek uzayla ilgili oyuncakların üretimine yönelik bir pazar yaratmaya yaradı. Sputnik'in 1960'lardaki uluslararası başarısı, özellikle Japonya'da uzay konulu oyuncak (pilli uzay keşif araçları, ayda yürüyen araçlar vb.) üretimini teşvik etti (Mynheer, 1988: 87). Tüm insanlık tarihi boyunca oyuncak tasarım ve üretiminde, dört

önemli faktörün etkisi olmuştur: Savaş, din/inanç, eğitim ve ekonomi. Geçmişten günümüze kadar gelen oyuncaklar incelendiğinde bu faktörlerin etkilerinin yansımalarını görmekteyiz.

1.2.1.1. Antik Çağ

Tarih öncesi çağlardan günümüze kadar gelen oyuncakların insanın var olmasıyla oyun oynamaya başladığını ve oyun nesnesi ürettiğini söyleyebiliriz (Onur, 2010)

Neiman oyuncağın tarihinin insanlığın tarihi kadar eski olduğunu ileri sürer. Eski Mısır, Yunan ve Roma döneminde yetişkinler çocuklarına gelecekteki yaşamlarına hazır olabilmeleri için birtakım nesneler yaptığı görülmektedir. Eski çağlardan günümüze gelen minyatür nesnelerin oyun nesnesi ya dini amaçla kullanılan nesneler olup olmadığı sorgulamaları günümüzde de hala devam etmektedir. Bu konuda Huizinga (2013) ritüel ve oyunu birbiri ile özdeşleştirmiş ve bu ilişkiyi yakın tutmuştur. Kutsal günlerdeki eğlence anlayışı ve insanların davranışlarını tıpkı oyun oynarken bürünülen havada gerçekleştiğini belirtir.

Kutsal günlerdeki eylemlerde, oyuncak gibi ses çıkaran objelerin kullanıldığı bilinmektedir. Düdük olarak adlandırılan, üflenildiğinde ses çıkarması özelliği ile insanın varlığını nitelendiren nefes, mistik güç olarak ilişkilendirilmekteydi. Ses çıkartması özelliğinden dolayı müzik ile bağdaştırılan düdükler, müziğin tanrılarla iletişimi sağladığı, hastaları iyileştirici özelliği olduğu, yağmur ve iyi hasat getirdiğine inanılmaktaydı. Ritüel nesneleri olarak kullanıldıktan sonra çocuklara oyuncak olarak verildiği bilinmektedir. Dünyanın birçok kültüründe ses çıkarma özelliği ile çocukların ilgisini çekmiş oyuncaklar arasında evrenselliğini taşımaktadır (Martinez, 2012)



Fotoğraf 1- Koç Biçimli Dödük, Sadberk Hanım Müzesi, İstanbul

http://www.socimage.com/media/1466519815904859596_1568309510 04/03/2018

Seguin'e göre, Antik Çağ'da oyuncak, sadece eğlence amacıyla değil nazarlık, muska olarak da kullanılmakta; hatta oyuncakları Tanrı'ya adanmak sevap olarak görölmekteydi. Antik Roma ve Yunan da çocuklar ergenlik çağına ulaştığı zaman çocuk Romalı ise Jupiter'e, Merkür'e, Yunanlı ise Zeus 'a, Hermes'e, Artemis'e oyuncaklarını adayarak yetişkin yaşamına adım atmış sayılıyorlardı. Kız çocukları ise evlenme törenlerinde bebeklerini Venüs ya da Artemis'e adanmaktaydılar (Onur, 2010, s. 54).

Antik Çağlara ait minyatür nesnelerin oyuncak mı yoksa tapınma aracı mı olduğu tartışmasına Cross (1997) şu açıklamayı getiriyor: Eski çocuk oyuncaklarını ve bebekleri, Tanrının varlığını yansıtmak ve tasvir etmek ya da ölümden sonra tekrar yaşam için kullanılmak üzere yapılmış nesneleri birbirinden ayırmak zordur. Bazı sanayi öncesi toplumlarda minyatür figürler önce dinsel törenlerde kullanılır, sonra oynamaları için çocuklara verilir (Cross, 1997, aktaran (Onur, 2010, s. 55-56).

Oyuncakların varlığı medeniyetler hakkında bilgi edinmemizi sağlamaktadır. Taş Devrinde su kabaklarından, hayvan kemiklerinden yapılmış müzik aletlerinin bulunması insanlığın ilk günlerinden beri oyuncak yaptığını göstermektedir.

Antik dönemde oyuncakların yapıldığı malzemeler olarak ahşap, fildişi, ve pişmiş toprak kullanılmıştır. Günümüze kadar ulaşan oyuncaklar arasında en çok pişmiş toprak bulunmaktadır.

Antik dönem oyuncaklar hakkında vazo resimlerinden, mezar taşları olan stellerin üzerindeki kabartmalardan yetişkinlerin ve çocukların oyun ve oyuncaklarla oynadığı görülmektedir. Tek başına Yo-yo ya da çember oyunu oynayanların yanısıra karşılıklı oynanan masa oyunlarının tasvirleri de bulunmaktadır (Fotoğraf 2,3,4).



Fotoğraf 2- Diziyle top sektiren genç , Atina Ulusal Müzesi, MÖ. 5.yüzyıl, mezar steli <http://www.milliyet.com.tr/antik-dunyadan-gunumuze-ulasan-19-oyuncak-mola-3313/> 22/2018



Fotoğraf 3- Amphora, Levha Oyunu Oynayan Yetişkinler, Pişmiş Toprak, M.Ö.540 - 530 Vatikan Müzeleri.



Fotoğraf 4- Yoyo Oynayan Bir Erkek Çocuk, M.Ö.440, Antik Yunan Klasik Dönem
Berlin Antik Koleksiyonu Almanya

Çocuklar için doğa en büyük oyun alanı ve doğada bulunan her nesne oyun aracı olarak değerlendirilmekteydi. Yetişkinlerin vazgeçemedikleri yardımcıları olarak değer verdikleri hayvanlar, çocuklar için de önemliydi. Çocukların evcilleştirilmiş hayvanlarla oynamaları ve onları tanımaları gelecek yaşantıları için ön çalışma niteliğindeydi.(Fotoğraf 4). (Niemann, 1991, s. 56). Hayvan şeklinde betimlenmiş çingiraklar bu duruma örnek olarak verilebilir. Daha sonra kaplumbağa, kuş, domuz, köpek gibi hayvanlara tekerlek takılarak hareket etmeleri sağlanmıştır (Fotoğraf 5). Oyuncaklarda kullanılan tekerlekler gerçekte kullanılmış olan tekerleklerin taklitleri niteliğindeydi. Pazara mal taşıyan gerçek bir at gibi sırtında kap taşıyan atlar bulunmuştur.



Fotoğraf 5- Hayvan biçimli oyun nesneleri, Atina Ulusal Arkeoloji Müzesi,
Yunanistan, Melike Saygı 2016



Fotoğraf 6- Tekerlekli Oyuncak,
Louvre Müzesi, Melike Saygı, 2017



Fotoğraf 7- Tekerlekli At,
Metropolitan Güzel Sanatlar Müzesi,
2018

İ.Ö. 4000 yıllarında Eski Mısır'da, papirüstan, hayvan derisinden yapılmış toplar, pişmiş kilden bebekler, tahtadan yapılmış eklemli çene biçiminde küçük timsahlar, ağaçtan yontulmuş ip ile hareketi sağlayan kaplan bulunmuştur (Fotoğraf 8). İlk oyuncak bebeğin İ.Ö. 2 binlerde Mısır'da oynandığı bilinmektedir (Fotoğraf 9).



Fotoğraf 8- İple Çekilen Oyuncak , Antik Mısır

<https://i.cnnturk.com/ps/cnnturk/75/0x0/5744124249678351182e9848>



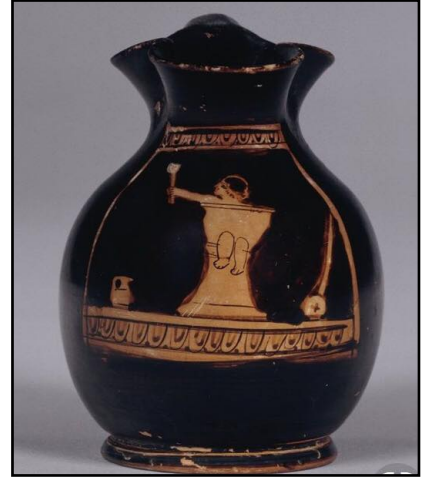
Fotoğraf 9- Oyuncak Bebek ve İple çekilen Oyuncak Timsah, Mısır, Pişmiş toprak, M.Ö 1100, Berlin Müzesi

https://www.smith.edu/hsc/museum/ancient_inventions/toys2.html 28 dec/2017

İçindeki topçukların sallanmasıyla ses çıkaran oyuncaklar çingirak olarak adlandırılır (Bener, 2016). Pişmiş topraktan yapılan çingirakların ses çıkarabilmeleri için pişirilmeden önce, içlerine taş ya da topraktan yapılmış yuvarlak boncukların atıldığı bilinmektedir. Bazılarının içine kurt dişi ya da mercan kullanıldığı da bilinmektedir. Bunun nedeni kurt dişinin ya da mercanın çıkardığı sesin kötülükleri uzaklaştırdığı inancıydı (Bener, 2016, s. 143). Çingirakların çocuğu oyalamanın yanı sıra kötü ruhları korkutup kaçırmak için kullanıldığı da bilinmektedir (Fotoğraf 10-11).



Fotoğraf 10- Domuz şeklinde çingirak, Pişmiş Toprak, Helenistik Dönem, M.Ö.1- M.S.4. yy. <http://www.milliyet.com.tr/antik-dunyadan-gunumuze-ulasan-19-oyuncak-mola-3313/22/22018>



Fotoğraf 11- Çingiraklı bebek, M.Ö 440-430 British Müzesi (Pinterest, 2018)

Oyuncak arabalar Antik Yunan ve Roma'da daha çok erkek çocuklarının oynadığı oyuncaklardır. Hareket ettirilebilmesi, oturma yerli olması, eşya taşınabilirliği açısından ilgi çekici oyuncaklar arasındadır. Günümüzde kullanılan bisikletin özelliklerinin bu arabalardan şekillendirildiği kanısına varılabilir (Bener, 2016, s. 173-174).(Fotoğraf 12-13)



Fotoğraf 12- Hareket edebilen arabalar, Louvre Müzesi Melike Saygı , 2017



Fotoğraf 13- Platformsuz Araba, M.Ö. 420

<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/254353>

Bilinen en eski Yunan bebekleri Geometrik Dönem’de tarihlenen Boiotia’da üretilmiş, kollar gövdeye yapışık, uzun boyunlu, bacakları ipile gövdeye bağlanan hareket ettirilebilen çan şeklindedir.(Fotoğraf 14) Yunan bebeklerinin Mısır bebeklerinden farklı olarak pişmiş topraktan ve eklemli beden parçalarına sahip olduğu görülmektedir (Fotoğraf 15-16).



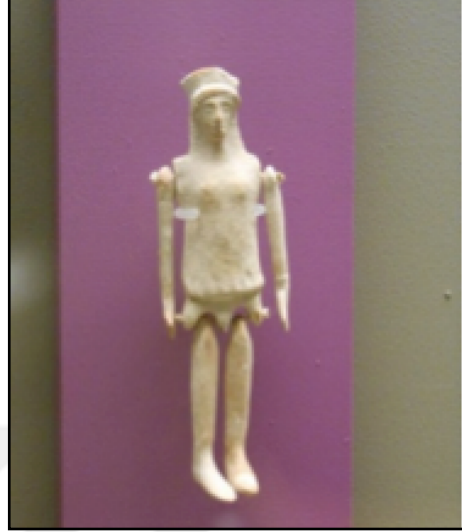
Fotoğraf 14- Bebek Louvre Müzesi M.Ö. 700, Louvre Müzesi



Fotoğraf 15- Bebek , Pişmiş Toprak, Oyun Objesi, M.Ö. 500, Antik Yunan Klasik Dönem, Metropoliten Müzesi, İngiltere

<https://metmuseum.org/art/collection/search/254514>

28 dec 2017



Fotoğraf 16- Hareketli Bebek, Pişmiş Toprak, M.Ö. 500, Atina Ulusal Arkeoloji Müzesi, Yunanistan (Melike Saygı 2016)

Eski çağlardan günümüze savaş teması, oyuncaklarda her zaman önemli olmuştur. Örneğin, minyatür askerler (daha sonra kurşun askerler olarak karşımıza çıkacaklar) binlerce yıl önce yapılmaktaydı (Fotoğraf 17-18-19-20). Eski Mısır'da firavunların mezarlarına minyatür silahlar konurdu ve ölüleri oyuncaqlarıyla birlikte gömme geleneği bulunmaktaydı. Bu durum ölümden sonra yaşamın devam edileceği inancına dayanmaktaydı. Aynı zamanda oyuncak ile dinsel inanç arasındaki ilişkiyi de açıkça göstermektedir. Eski Mısır kültürüne ait yer altı mezarlarından birçok oyuncak çıkarılmıştır. Eski Yunan'da bronz, ağaç ve kil figürler, Roma'da minik metal askerler ve tanrılar yapılırdı. Ortaçağda at üstünde minyatür silahşörler, azizler çok popülerdi (Onur, 2010, s. 56).



Fotoğraf 17- Süvari, Louvre Müzesi Melike Saygı, 2017



Fotoğraf 18 - Kurşun Askerler, İstanbul İstanbul
Oyuncak Müzesi, Melike Saygı, 2013



Fotoğraf 19- Kurşun
Askerler, Oyuncak
Müzesi,, Melike Saygı 2013



Fotoğraf 20- Kurşun Askerler, İstanbul Oyuncak Müzesi, Melike Saygı 2013

Roma'nın çöküşünde başlayan, Ortaçağ boyunca devam eden yaşam, çocuklar için, çok düzensiz ve standartları düşük olduğu görülmektedir. Yaşam koşulları zorlaşmış, yoğun çalışmaya ve savaşa yönelik olmuştur. Çocuklara ilgi azalmış, onlardan da yetişkin gibi çalışması beklenmiş, boş kalan zamanlarında da kendi oyuncaklarını üretmiş ya da ucuz, eski oyuncaklarla oynamışlardır. Bu nedenle Ortaçağ'da oyuncakların daha çok savaşa yönelik üretimler olduğu gözlemlenmiştir (Onur, 2010).

Ortaçağ'da köy ve şehirlerde yaşayanlar için kilden yapılmış, çok karmaşık olmayan sade formlu bebekler, pazar ve eğlence alanlarında çok ucuza satılmaktayken, gösterişli giysileriyle şövalye oyuncaklar da bulunmaktadır (Niemann, 1991, s. 56). Bu durum oyuncak üzerinde ekonomik sınıf farklılığının yansımaları göstermektedir.

1.2.1.2. Sanayi Devrimi ve Sonrası

18 yüzyıl'da İngiltere'de buhar makinasının bulunmasıyla bunu takip eden elektrik ve kimya teknolojisindeki gelişmeler birçok sanayi kolunun oluşmasına yol açmıştır. Sanayi alanlarının çoğalması ile üretim artışı sağlanmıştır. Bu gelişmeler tüm Avrupa ve ABD Sanayi Devrimini başlatmıştır. El işçiliğinin yerini mekanik üretim, atölyenin yerini fabrika almış (Gombrich, 2009, s. 535) ve herşeyin 'daha çok' luğunu

karşılayabilmek için hızlı üretime geçilmiştir. Bu gelişmelerden oyuncak kavramı da etkilenmiş, kullanıldığı malzeme, form döneminin isteğine göre şekillendirilmiştir.

Batı dünyasında gelişen sanayide oyuncak düzenli üretim haline getiren ilk ülkenin Almanya olduğu bilinmektedir. Bu yüzden Alman oyuncakçılığı özel ve önemli bir yer tutmaktadır. Kuzey Almanya’da sık ormanların oluşu ve bu bölgedeki insanların dinsel figür yapma geleneğine sahip olması o bölgeyi, oyuncak sektörünün öncüsü ve Nürnberg’i de merkezi haline getirmiştir. Başlangıçta sınırlı olan ticaret, çevre yörelerde yaşayanların Nürnberg’li tacirlerle ilişki kurup ürettiklerini satmalarıyla oyuncak ticareti gelişmeye başlamıştır. Bunların yanısıra kilden düdüklü, çay takımları da yerel çömlekçiler tarafından üretilmiştir. 19. yüzyılda ilk demiryolunun kurulması ile trenle ulaşımın başlaması oyuncak formu üzerinde etkisini göstermiş, oyuncak tren, demiryolu oyuncakları ve çeşitleri üretilmiştir (Onur, 2010, s. 58) (Fotoğraf 21-22)



Fotoğraf 21- İstanbul Oyuncak Müzesi, **Fotoğraf 22-** Prag Oyuncak Müzesi,
Melike Saygı, 2013 Melike Saygı, 2016

İlk başlarda küçük formlar, basit ev gereçleri, bebek evi mobilyaları ve diğer ağaç oyuncaklar üretilmiştir (Fotoğraf 23-24). Oyuncaklarda kullanılan formlar ve malzemeler zamanla çeşitlenmiştir. Eklemlı oyuncaklar, metalin etkisiyle teneke oyuncaklar, cam oyuncaklar ve kukla başları gibi oyuncaklar üretilmiş ve ticareti yapılmıştır.



Fotoğraf 23- İstanbul Oyuncak Müzesi,
Melike Saygı, 2013



Fotoğraf 24 - İstanbul Oyuncak Müzesi, Melike Saygı, 2018

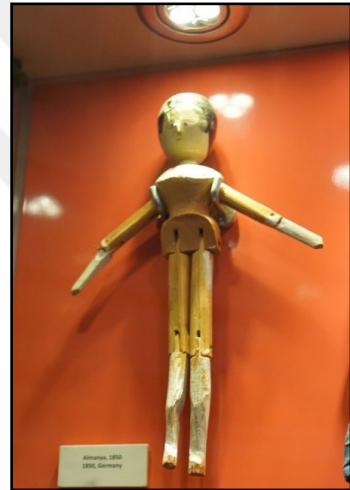
Oyuncak yapımcılarının oyuncaklara hareket verme isteği gelişen sanayi kollarını sayesinde gerçekleşmiştir. Küçük bir mekanizmayla genellikle saatçiler tarafından takılan zemberek aracılığıyla oyuncaklarda hareket sağlanmıştır. Mekanik oyuncaklar olarak adlandırılan bu oyuncaklar palyaço, küçük araba ve çeşitli hayvanlar olarak metal, ahşap, tenekeden üretilmiştir. Teneke ve metal oyuncaklar mutfak araç gereçlerinde ilgi odağı olmuştur. Almanya’da el işçiliği ile üretilen oyuncaklar, daha sonraları Japonya ve Çin’in cilalama tekniğini öğrenmesi ile üretiminin artmasını sağlamıştır (Onur, 1992). (Fotoğraf 25-26-27)



Fotoğraf 25- Hareketli Teneke Oyuncaklar,
İstanbul Oyuncak Müzesi, Melike Saygı, 2018



Fotoğraf 26- İstanbul Oyuncak
Müzesi, Melike Saygı, 2018



Fotoğraf 27- İstanbul Oyuncak
Müzesi, Melike Saygı, 2018

18. yüzyıla kadar İngilizler, çocukları yetişkinlerin minyatürü olarak görmekteydi. Daha sonra bu anlayış eğitimciler sayesinde değişerek çocuğun çocuk olduğu bilinci yayılmaya başlanmıştır. Değişmeye başlayan çocukluk anlayışı oyuncak ticaretinin büyümesine neden oldu. Bebek evleri çocuk oyuncağı olarak doruk noktasına ulaştı. Bebek evinin içindeki balmumu bebeklerle, bronz-kalay karışımı minyatür tabak-çanak-çömlek, çay ve yemek takımları ile kız çocuklarına mutfak takımlarını düzenlemeyi, ev işi yapmayı öğretmekteydi (Onur, 2010). (Fotoğraf 28-29)



Fotoğraf 28- Bebek Evi, Prag Oyuncak Müzesi Çekya, Melike Saygı, 2016



Fotoğraf 29 - Seramik Çay Takımları, İstanbul Oyuncak Müzesi, Melike Saygı, 2013

Resimli alfabe kartları, coğrafyayı kolayca öğrenebilecekleri yap-boz haritalar bu yüzyılın diğer önemli eğitici oyuncaklar arasında sayılmaktadır.

19. yüzyılın ortalarına gelindiğinde İngiliz oyuncak sanayisi basit mutfak araç gereçlerini metalden üretmeye başlamıştır. Daha sonra bunları buhar makinası, model gemi gibi oyuncaklar takip etmiştir (Onur, 2010, s. 376). Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra sanayide görülen değişiklikler oyuncaklarda malzeme değişikliğine neden olmuştur. Porselen, metal ve tahtanın yerine geçen plastik sayesinde aslına uygun gerçekçi oyuncaklar üretilmeye başlanmıştır. Action Man, Sindy bebekleri, minyatür araçlar, bebek donanımları çağının örnekleri olarak müzelerde yerlerini almışlardır (Onur, 1992, s. 72) (Fotoğraf 30-31-32)



Fotoğraf 30- Prag Oyuncak Müzesi, 2016



Fotoğraf 31- Prag Oyuncak Müzesi, Melike Saygı, 2016



Fotoğraf 32- Prag Oyuncak Müzesi, Melike Saygı, 2016

Dünya tarihine damga vuran Kraliçe Victoria, oyuncak koleksiyonu ile dönemin oyuncaklarını bünyesinde bulundurarak tarihe tanıklık ettirir. Koleksiyonunda minyatür el arabaları, bahçe aletleri, oturma odası takımları, bakkal dükkanları, vb. oyuncaklar bulunmaktadır. Bu koleksiyon 19. yüzyıl İngiltere'sinin oyuncakları ve üretimleri hakkında kaynak niteliğindedir. Oyuncakçılığın merkezi konumuna gelen Londra'da birçok çeşit oyuncığa rastlanmaktadır. En fazla üretimin olduğu oyuncaklar, çay takımları, bebek evleri, model trenler, müzik otonomları ve trenlerdir (Onur, 2010, s. 67).

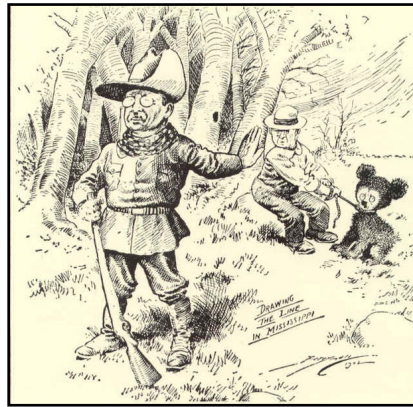


Fotoğraf 33- Nürnberg Bebek Evi”, 1673, Almanya Yapımı, “V&A” Müzesi, İngiltere
<http://dollhousedecoratingblog.com/2016/09/nuremberg-house.html>



Fotoğraf 34- Bebek Louvre Müzesi MÖ 700 Nürnberg Bebek Evinin İçi ”, 1673, Almanya Yapımı, “V&A” Müzesi,İngiltere
<http://dollhousedecoratingblog.com/2016/09/nuremberg-house.html>

Washington Post gazetesinde bir karikatüre konu olan Theodora Roosevelt, oyuncak üreticisi Morris Michtom için esin kaynağı olmuştur. Eşinin yardımıyla ürettiği oyuncak ayıya Teddy ismini vererek 1900’lü yılların başından günümüze kadar süren oyuncak ayı etkisi devam etmektedir. (Fotoğraf 35-36)



Fotoğraf 35- Washington Post’taki Karikatür

<http://birgunbiryerde.blogspot.com.tr/2013/02/teddy-bear-ve-avclga-dayanan-hikayesi.html>



Fotoğraf 36- Teddy Bear, İstanbul Oyuncak Müzesi, 2016

19. yüzyıl sonlarında Fransa’da çiçek satıcıları ya da müzik aleti çalan müzisyenler gibi işlevli insan figürleri, oyuncak tren, teneke otomobiller, savaş topları, hayvanlar, buharlı lokomotifler, makineler, gemiler, saat mekanizmasıyla hareket eden hayvanlar, otomobiller ile yürüyen bebekler, dönemine damga vuran oyuncaklardır (Onur, 2010, s. 77-78).



Fotoğraf 37- Fransa Yapımı Oyuncaklar, İstanbul Oyuncak Müzesi

Fransa’nın Citroén firması, gerçek arabaların bütün ayrıntılarını taşıyan model arabalar ile çocukların küçük yaşlardan itibaren Citroén’i bilmelerini amaçlamaktadır. Bu durum oyuncağın ideolojik boyutunun etkisini göstermektedir (Onur, 2010).



Fotoğraf 38- Citro n Oyuncak araba

<https://tr.pinterest.com/pin/402438916671773684/>

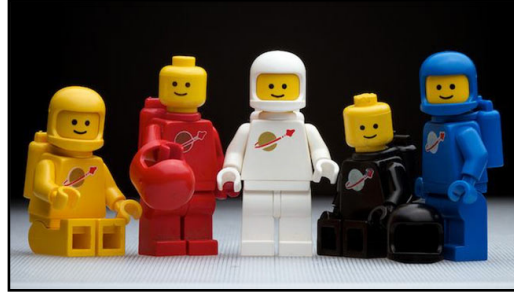
Fransa, insan fig rleri, teneke otomobiller, savař topları, trenler, buharlı makineler, lokomotifler, saat mekanizmalı arabalar, y r yen bebekler  retimleriyle oyuncak sanayisinde  nde gelenlerden olmuřtur.

Billund-Danimarka'da bir marangoz olan Ole Kirk Christiansen at lyesinde 1932'de tahta oyuncaklar, domuzcuk kumbaralar, arabalar ve kamyonlar yaparak oyuncak yapmaya bařlamıřtır. Ole Kirk, 1934 yılına gelindiğinde markasına Lego adını koyarak en b y k oyuncak  reticilerinden olmuřtur. LEGO, Danca bir kelime olan ve 'iyi oyna' anlamına gelen 'leg godt'un ilk hecelerinin kısaltmasıyla oluřturulmuřtur.   i e ge en k   k plastik tuğlalı oyun anlayıřının bug n de hala ge erli olan amacı, hayal g   , yaratıcılık, eğlence,  ğrenme ve paylařma temeline dayalı olmasıdır. LEGO, pop ler k lt r n etkisi altına alarak tasarımlar da yapılmaktadır. Oyuncak  reticisinin yanı sıra bilgisayar oyunlarının ve sinema filmlerinin  reticisi olarak dijital d nyaya ve sinema sekt r ne adım atmıřtır (Kılı , 2017), (Fotoğraf 39-40).



Fotoğraf 39- 1950'li yılına ait Lego seti [http://www.webtekno.com/dunyanin-](http://www.webtekno.com/dunyanin-en-buyuk-oyuncak-firmasi-lego-nun-logo-degisimi-ve-hikayesi-h31082.html)

[en-buyuk-oyuncak-firmasi-lego-nun-logo-degisimi-ve-hikayesi-h31082.html](http://www.webtekno.com/dunyanin-en-buyuk-oyuncak-firmasi-lego-nun-logo-degisimi-ve-hikayesi-h31082.html)



Fotoğraf 40- Günümüz Lego parçaları <http://www.webtekno.com/dunyanin-en-buyuk-oyuncak-firmasi-lego-nun-logo-degisimi-ve-hikayesi-h31082.html>

20. yüzyılın başlarında çok küçük çocuklar için pedagojik bir reform talep eden sesler yükselmeye başlamıştır. Pestalozzi, Fröbel ve Montessori ‘nin görüşleri yayılmış ve oyuncağın yapımının ve kullanımının çocuğun eğitimi açısından değeri vurgulanmıştır.

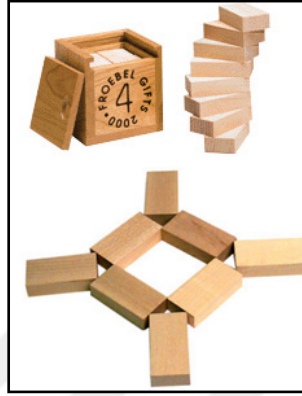


Fotoğraf 41- Maria Montessori oyuncakları <http://montessoritoys.com/montessori-philosophy/>

Pedagog Johann Heinrich Pestalozzi, öğrencisi Friedrich Fröbel’e çalışmalarının temel koşullarını aktarmış ve bir nesneye biçim vermenin pedagojisi olarak nitelediği oyun nesnelerini geliştirmiştir. Anaokulu yaratıcısı olan Fröbel oyuncakların, yaşamın nesnel imgeleri, dünyanın ve yaşamın yasalarının anlatımı olması gerektiğini vurgulamıştır (Niemann, 1991).

Fröbel’in çocuğun bir nesnenin dışını kavradıktan sonra içini keşfetme isteği savı bugün hala geçerliliğini korumaktadır. Bu nedenle çocuk en azından daha yüksek

düzeyde bir bütün yaratma doğrultusunda nesneyi parçalarına ayırmayı dener. Çocuğun çeşitlik içindeki tek biçimi görebilecek bir konuma konulması gerekir (Niemann, 1991).



Fotoğraf 42- Frobel Blokları <http://www.froebelweb.org/shop/>

Psikolog ve çocuk kültürü alanında yetkin isim olan Bekir Onur, çocukluğun keşfedilmesi sürecini şöyle özetlemektedir: 16. ve 17. yüzyıllar Batı Avrupasında önemli değişimler görülmektedir. Ekonominin tarımdan sanayiye geçmesi, aile yapısının ve üstlenilen görevlerin değişmesi, ana-baba- çocuk ilişkilerindeki bağın artması, çocuk ölümlerinin azalması gibi değişimler çocuk yaşantısında ve çocuğa bakışı değiştirmiş ve çocukluk hakkında bir çok görüş ortaya atılmasına neden olmuştur. Çocuğun yetişkinden farklı olduğu ve gelişim süreçlerine göre ayrı eğitim alması, oyun oynama ve becerilerini geliştirme özgürlüğüne kavuşmuştur. Çocukluk denilen kavramın olmadığı ya da hiç düşünülmediği zamanlardan biriciklik zamanlara geçilmiştir. Çocukluk anlayışında bu değişim beraberinde oyuncağın anlamında, değerinde, biçimselliğinde değişiklikler yaratmıştır (Onur, 1994, s. xi).

1.2.1.3. Günümüzde Oyuncak

Yirmibirinci yüzyılda yetişkinlerin dili kelimeler iken çocukların dilini oyuncaklar oluşturmuştur. Çocuklar oyuncaklar aracılığıyla kendilerini ifade edebilmekte, kimliklerini ve gelecekteki karakterlerini oluşturmaktadır. Oyuncaklarla oynamak çocuğa, cinsiyete dayalı olan toplumdaki rolleri taklit ederek ve deneyerek güven kazanmasını sağlamaktadır (Jackson, 2001, s. 143).

Gelişen teknoloji ile birlikte üretilen akıllı ve dijital oyuncaklar, çocukların öğrenme süreçlerini hızlandırmakta ve gelişmesinde destek olmaktadır. Dijital oyuncaklarla yapılan çalışmalar, çocukların farklı ve tamamlayıcı şekillerde öğrenmesini ve keşfetmesini sağlayabilmektedir. Hem fiziksel hem de dijital oyuncaklarla bir oyun inşa etmenin çocukların gelişimi açısından büyük faydaları vardır. Dijital oyun ortamlarında çocuklar fiziksel ortamlara kıyasla geniş alanlar, sınırsız hayal gücü ve sanal da olsa daha fazla malzeme kullanma gibi imkanlara sahip olurlar. Bu da onlara hayal gücünü büyük bir platforma dökme imkanı vermektedir (Kahraman, 2018).

Fisher-Price'in Think&Learn Code-a-Pillar adını verdiği oyuncak tırtıl, vücudundaki parçalarla okul öncesi çocuklara dizilim ve programlama gibi kod yazmanın temelini oluşturan adımları öğretmektedir. Tırtılın gövdesindeki sekiz parça farklı renk ve sembollerden oluşuyor. Çocuklar bu parçaları bir araya getirerek, tırtılın gülümseme, göz kırpma ve hareket etme gibi özelliklerini kendileri ayarlayabilmektedir (Erdemir, 2016). (Fotoğraf 43)



Fotoğraf 43- Fisher- Price Think and Learn Code- a Pillar

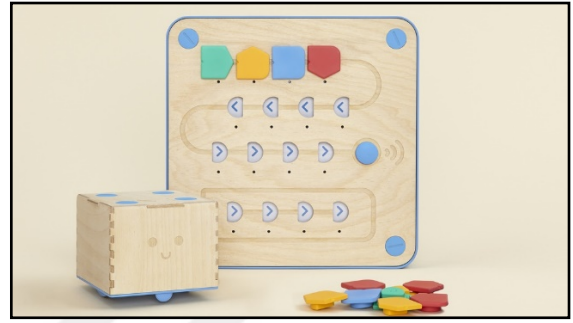
<https://bigumigu.com/haber/kod-yazmayi-oegreten-sevimli-tirtil>, 2018

Cubetto çocukların yaratıcılığını geliştirmek için tasarlanmış küp şeklinde dört farklı renkten oluşan tahta bir robottur. Dört farklı renkteki yönlendirici parçaların herbiri farklı programlama komutlarını temsil etmektedir. Kırmızı ileri gitmek, mavi sola dönmek, sarı sağa dönmek için yeşil ise işlev tuşu olarak kullanılmaktadır. Hedef kitlesi 3 ile 7 yaş arasında olan çocuklar Cubetto'nun yönergelerini takip ederek renkli parçaları panoya diziyorlar ve böylece tahta robotun hareket etmesi sağlanıyor. Cubetto oyun setinin temeli, Montessori 'nin çeşitli materyaller kullanarak deneyim yoluyla

eğitim tekniğine ve 1960'lı yıllarda Seymour Papert'ın çocuklara programcılığı öğretene, kendi kendilerine problem çözme yeteneği kazandıran LOGO Turtle programlama diline dayanmaktadır (Erkılıç, 2016). (Fotoğraf 44-45)



Fotoğraf 44- Cubetto tahta oyuncak seti (bigumigu.com)
<https://bigumigu.com/haber/cocuklara-bilgisayar-ekrani-olmadan-kod-yazmayi-oegreten-oyuncak/> 09/03/2018



Fotoğraf 45- Cubetto tahta oyuncak seti (bigumigu.com)
<https://bigumigu.com/haber/cocuklara-bilgisayar-ekrani-olmadan-kod-yazmayi-oegreten-oyuncak/> 09/03/2018

Bilgisayar destekli oyuncaklardaki sensör ve karmaşık teknolojiyle şarkı söyleme, konuşma, dinleme, uykusu geldiğinde sinyal verme gibi özellikleri olan oyuncaklar üretilmeye başlamıştır (Gaouette, 1999). Bunlardan ilki Japonya'da üretilen ülkemizde sanal bebek ya da sanal hayvan olarak adlandırılan Tamagotchi'lerdir. Daha sonra, gövdesinin bir noktasına basıldığında konuşabilen bebekler, uzaktan kumandalı arabalar yeni çağın teknolojik oyuncakları arasında yerlerini almıştır. Çağın hızla ilerlemesiyle bu teknolojik oyuncaklara 'akıllı oyuncaklar' eklenmiştir. Karşılıklı etkileşim sağlayan 'ağ bağlantılı oyuncak' olarak adlandırılan bu oyuncaklar, internet bağlantısı ile veri toplayıp bu verileri bir yerde depolayabilmektedir. Ağ bağlantılı oyuncaklar ile akıllı oyuncakları birbirinden ayıran farklılık internet bağlantısı ile ilgilidir. İnternet bağlantısının olmadığı akıllı oyuncaklarda çocukların kullanımı açısından bir tehlike barındırmamaktadır. Fakat ağ bağlantılı oyuncaklarda internet bağlantısı Wi-fi, Bluetooth aracılığıyla diğer platformlara bağlanabilir ve veri paylaşımı yapılabilir. Bu durum çocuğun aktifliğini arttırırken kişisel bilgilerin korunaklı olup olmadığı sorusunda netlik kazandırmamıştır (Ürüm, 2016).

“Ağ bağlantılı oyuncaklar”a örnek Hello Barbie verilebilir. (Fotoğraf 46-47) Yeni nesil oyuncak olan Barbie mikrofön, hoparlör ve LED ışık sistemi ile ses tanıma sistemine sahiptir. Çocuklar bu figürlerle interaktif bir etkileşim kurar ve aynı zamanda video oyunları ile etkileşim kurmak için de kullanır. Akıllı telefonlar gibi şarj edilebilen, power düğmesinde açılıp kapatılabilen bir oyuncaktır (Ürüm, 2016).



Fotoğraf 46- Hello Barbie

<http://helloworldbarbiefaq.mattel.com/about-hello-barbie/> , 2018



Fotoğraf 47- Hello Barbie

http://www.corriere.it/tecnologia/social/15_novembre_24/hello-barbie-bambola-spia-mattel-toy-talk-9609c2ba-9291-11e5-a671-3ca8afea8e44.shtml?refresh_ce-cp , 2018

Bilgisayar ve video oyunlarında oyuncuyu, kontrol eden program devreden çıkarılmış ve oyuncular, tanımlanan yazılımlar tarafından kontrol altına alınmaya başlamıştır. Oyuncuların bazı seçimlerini kontrol altına almaya çalışsalar bile artık sanal gerçeklik oyuna hakim olmaktadır (Jackson, 2001, s. 144).

1.2.1.3.1. Tasarım Oyuncaklar

Sanatçılar ya da tasarımcılar tarafından sınırlı sayıda üretilen, özgün hikayeleriyle yetişkinler için hayal kurmayı sağlayan, oynanabilen, koleksiyon ya da sergilenme amaçlı tasarlanan oyuncaklardır. Tasarım oyuncaklar plastik, ahşap, metal,

peluř gibi birok malzemeden retilmektedir. Yaygın olarak vinil (plastik) ve resin (sentetik sıvı) malzemeleri kullanılmaktadır.

Phoneix'e gre tasarım oyuncaklar ticari kaygı gtmeden kiřisel duyarlılıkla oluřturulmuř sanat, grafik tasarım ve oyuncagın harmanlanmasıdır (Bilgi, 2016).

Oyuncak tasarım kavramı 1990'lı yıllarda grafik tasarımcı olan Hong Kong'lu Micheal Lau'nun izdiđi tasarımlar ile bařlamıřtır. Lau'nun tasarladığı oyuncaklar pek ok tasarımcı tarafından ilgi odađı olmuř ve bu hareket dnyanın birok yerine hızla yayılmaya bařlamıřtır (Fotođraf 48-49.)

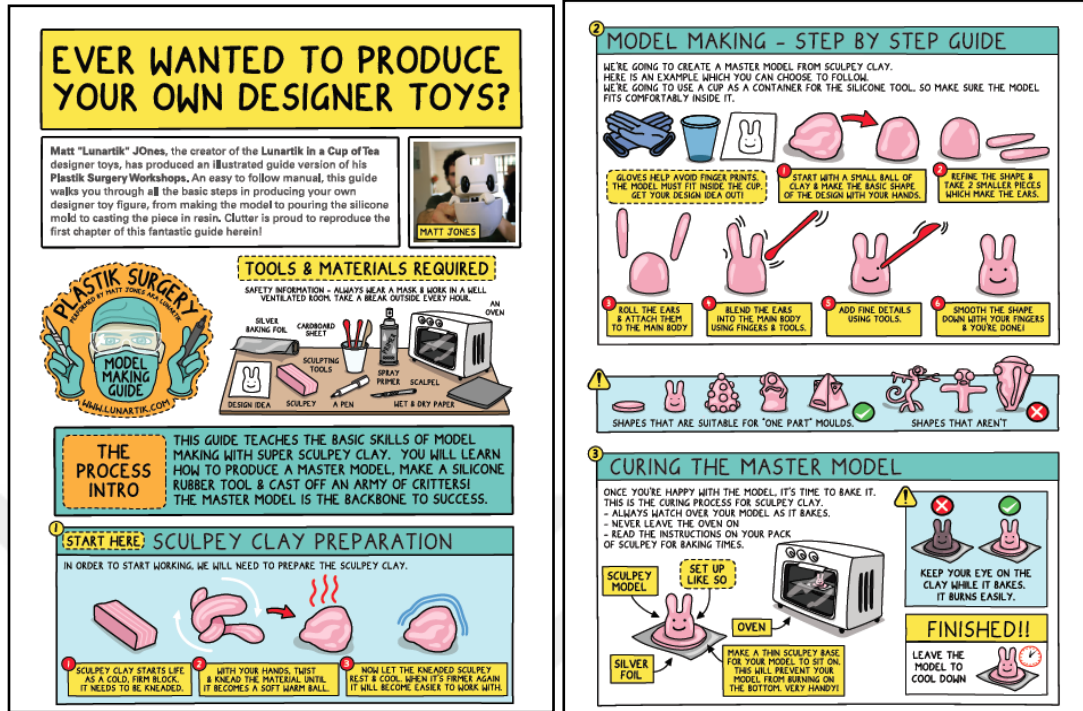


Fotođraf 48- Micheal Lau'nun Gardener Serisi

<https://hiveminer.com/Tags/altertoys%2Cmichael> 22/02/2018



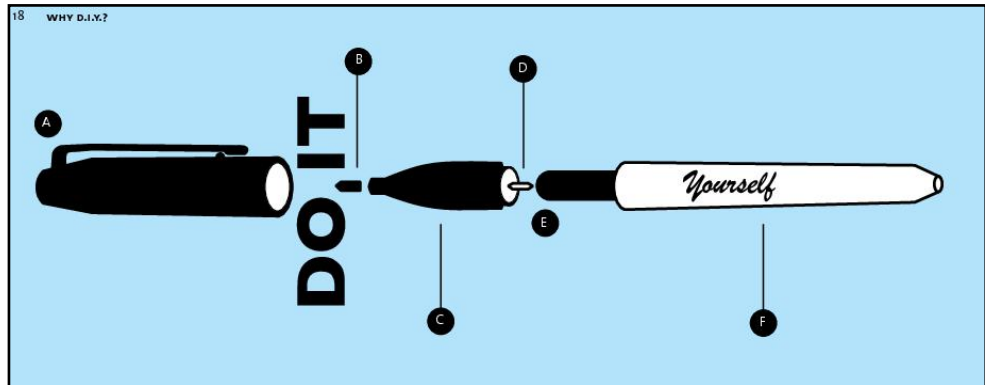
Fotođraf 49- Micheal Lau'nun Tasarım Oyuncakları



Fotoğraf 50- Tasarımcı Matt Jones'un tasarım oyuncak yapımını ve üretim tekniklerini anlatan çizimleri

1.2.1.3.2. DIY (Do it Yourself) Kendin Yap

Do it Yourself (Kendin Yap) kavramı: İnsanların belirli ihtiyaç ve ilgi alanlarını karşılamak amacıyla, tüketilen medya ve ürünlerden bağımsız olarak kendi ürünlerini ürettikleri ve para biriktirdikleri dünyanın her yerine yayılan bir akım olmuştur (Lupton, 2006, s. 18).



Fotoğraf 51- Ellen Lupton'un 'Design it Yourself' kitabından, 2018

Kendi ürünlerini yapma olanağı sağlayan DIY hareketi insanları sadece tüketici olma konumundan çıkararak üretim yapan konumuna getirmiştir. İnsanlar beceri ve yaratıcılıklarının da eklenmesi ile bireysel güzellik anlayışını ürüne yansıtabilmektedirler.

Günümüz dünyasında gelişen teknolojinin yardımıyla insanların biribiri ile iletişim ve bilgi paylaşımının oluşturduğu bir alan olan ‘do it yourself/ kendin yap’ hareketi kısa sürede dünyanın birçok yerine yayılmaya başlamıştır. İnsanların internet bağlantısı ile forumlar, bloglar ve web sitelerden öğrendiklerini becerileri ve kendi yaratıcılıklarını da ekleyerek kendi üretimlerini yapmaları ve bilgilerini paylaşmaları sağlanmıştır. Kendi ürününü yapmak isteyenlere video çekimleri ya da animasyonlar ışık tutmuştur. (Lupton, 2006, s. 18)

Tüketim kültürünün getirdiği yabancılaşıma ve yalnızlık, kimlik arayışları, kişisel alan darlığı bireyin günlük hayatından kaçma arayışına sokmaktadır. Oyun ve oyuncak (oyun nesnesi) ile bu arayıştan sıyrılmayı ve kendini korumayı sağlamaya çalışmaktadır (Atılğan, 2008). Bu yüzden kendin yap / do it yourself gibi hareketler çığ gibi büyümektedir.



Fotoğraf 52– Bebek kıyafetinden oyuncak yapımı

<http://www.fabartdiy.com/diy-baby-onesie-clothes-stuffed-keepsake-teddy-bear/>

İKİNCİ BÖLÜM
OYUN, OYUNCAK VE SANAT İLİŞKİSİ

2.1. Oyun ve Sanat

Sanat, içinde oyunu barındırır. Oyun ve sanat, gönüllülük esasına dayalı, beklentilerinin heyecana dayandığı eylemlerdir.

Schiller oyunla insanı özdeşleştirir ve oyunu insan olmanın ön koşulu sayarak “insan, sözcüğün tam anlamıyla, insan olduğu yerde oynar ve o, ancak oyun oynadığı yerde tam insandır”, demektedir (Schiller, 1990).

Sanat ve oyunun birbirlerine çakıştığı nokta özgür olunan ortamlarda gerçekleşmeleridir. Özgür ortamın oluşması için zorunlu olan durumların olmaması gerekmektedir. “Sanatta ve oyunda ortaya çıkan özgür tavır, yalnız sanatçıyı ve oyundaki insanı değil, onunla iletişim kurabilen bütün insanları da özgürleştirir. Çünkü oyun da sanat gibi, amacı kendi içinde olan (Auto-Telos) bir davranıştır.” (Bedri Karayağmurlar, Aktaran (Altınkaş, 2007) . İnsan oyun sırasında oyunun çekim gücüne kapılarak başka zamandaymış gibi sadece oyun oynamaktadır. Sanatçı da sanat eserini oluştururken tek amacı yaratma edimini gerçekleştirmektir. Eserin beğenilip beğenilmemesi ya da para kazanmasını ön koşul tutmayarak bir çıkar gözetmemektedir.

Schiller’e göre, sanattaki güzellik, insandaki karşı gelinemez isteklerin bütünlüğü ile birleştiğinde oluşur. Uyum oluşur ve bu durum “güzel’e” götürür (Çolakoğlu, 2015, s. 83).

Oyun gündelik hayatın dışında, sıradanlığın olmadığı doğru ya da iyi olarak temellendirilmeyen alanın dışında kalır. Oyun güzellik unsurlarıyla birleşmeye yönelik bir eğilim göstermektedir. Oyun unsurları için kullanılan terimlerden bazıları, estetik alanda kullanılmaktadır. ‘Güzel’i tasvir etmede de yer almaktadır: gerilim, denge, salınım, birbirinin yerine geçme, zıtlık, çeşitleme, birbirine eklenme, ayrılma ve çözüm. Oyun dahil eder ve serbest bırakır. Özümler, yakalar, başka bir ifadeyle, cezbeder (Huizinga, 2013, s. 28).

“Güzelliğe ulaşmak için içtepilerin asilleşmesi ve gerçek bir kültüre ulaşmak gerekir. İçtepileri asilleştirecek olan ise doğal durumdan estetik duruma yükselmekle mümkün olur. Bu ise ancak “güzel sanat”la elde edilir” (Çolakoğlu, 2015, s. 84).

Schiller’e göre, gerçek güzellik, sanat yapıtlarında uyumu yakalamış olanlarda görülür. Maddesel olan ile olmayan arasındaki bütünsel uyumu ‘oyun’ olarak tanımlar. (Shiner, 2004, s. 232)

May'a göre sanatçılar yaratma sürecinde belirgin değişiklikler yaşamaktadırlar. Yaratıcı edim sırasında yemek, içmek, uyumak gibi fiziksel ihtiyaçları unutup günlük faaliyetlerini gerçekleştirmede kayıtsızlık oluştuğunu ve zaman kavramının gerçekleşen zamanla farklılık yarattığından bahsetmektedir. Sanatçının yaratma anında duyumsadığı duygu korku ya da kaygı değildir; mutluluk ve hazzı karşıt kullandığı coşkuyu vermektedir (May, 2008, s. 68).

Çocukken oynanılan oyunlar yetişkinlik yaşantısına uyarlama şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Bu duruma örnek olarak Mehmet Aksoy'un "Kibele Çeşmesi" heykelinin açılışında söylediği gibi: "Çocukken sırtüstü yatar, bulutlarla heykel yapardım. Şimdi mermerle oynuyorum...Bu bir oyun." (Güner, 2002, s. 8). Sanatçının çocukluğundaki oyununun yetişkin yaşamına aynı duyguyla uyarladığını görülmektedir.

Sanatın ve oyunun birbirine yaklaştığı tanımlamaların başında özgürlük ve zevk alma duygusu gelmektedir. Sanatçı çocukluğunda oynarken aldığı hazzı, keyfi erişkin yaşamında sanat yapıtını oluşturken almaktadır. Sanatçı günlük, duygusuz, alışılmış olandan hiçbir şekilde hazzetmeyerek daima gidilmemiş yerlere doğru yol almak isterler (May, 2008, s. 57). Yeni dünyalara açılan sanatçılar, sanat yapıtları sayesinde diğer insanlar için düş dünyasının köprüsü olarak nitelendirilebilir.

Sartre'a göre, sanat yapıtı, gerçek olmayan bir şeydir. Bir yapıtı sanatsal kılan ya da onda güzel bulunan şey evrenden soyutlanmış oluşudur. (Bozkurt, 2004, s. 268).

Sanatın oyun ile karşılaştırılmasındaki iki önemli nokta taklit etme (öykünme) ve özgürlük kavramlarıdır. Sanatı, taklit etme olarak ele alan düşünürler, oyun ile yaklaşmasını sağlayan en temel sebeplerden biri olarak görmektedir. Sanatın gerçekçi ya da maddesel olmayan yaklaşımında dışsal etkenler ve ona karşıt olan tepki vardır. Eğer sanat bir yaratma içtepisi ise bireysel bir güdü ve karşılıktır. Taklitteki temel gerçekliği yalınlaştırmak ya da benzerini şekillendirmek, oluşturmak gibi dar anlamlara sokulmuştur. Yaratma sürecini tanımlamak zordur. Sanat ve oyunda amaç kendi içindedir. Sanatçı, çocuğun oynarken girdiği havaya bürünerek üretimini oluşturur. Bu süreçte sadece doyum kaynağına ulaşma ve rahatlama isteğindedir (Altınkaş, 2007).

Sanat ve oyun için bir ayırım yapılması düşünülmemelidir. Nasıl özgür olmayan bireyin oyun oynaması mümkün olmaz ise , özgür olmayan ortamlarda gerçekleşen sanat ve oyun sayesinde toplumların ileri gitmeleri gerçekleşemez (Altınkaş, 2007).

Sanayi devrimiyle başlayan teknik hareketlilik, sanatın birçok alanını etkilemekte ve sanat yapıtlarına da yansımaktadır. Makine üretimiyle artan sanayi ürünleri, yeni pazar arayışı olarak hayatın doğrudan içinde olan sanata odaklanmıştır. (Tansuğ, 1995, s. 268) Düşünsel bir yaratış olarak sosyal oluşumlardan ve teknik nesnelerden uzaklaşmaya başlayan sanat, genel düzene direkt girerek girdiği kapitalist sistemden çıkması imkansız hale gelmiştir. (Bozkurt, 2004, s. 19-20).

Sinema ve televizyonun, sanatın yaşama karışmasında büyük rol oynadığı yadsınmamalıdır. Tarih öncesi çağlarda dinsel etkinliklere yüklenen anlam ve görevlerin büyük çoğunluğu günümüzde kitle iletişim araçları yapmaktadır. Çağdaş sanayi toplumunda herkesin evinde olan televizyon ve sinema çeşitli ideolojileri yaymakta, davranışlar taklit edilmektedir. Nasıl olunacağı ve ne olunacağı ile ilgili duygu ve düşüncelere etki etmektedir. (Baynes, 1981, s. 13).

Bugünün sanatçısı bir yandan gelişen teknolojiyi anlama ve uyum sağlama peşindeyken diğer bir yandan özgün biçim yaratma yollarını aradığı süreç yaşamaktadır (Tansuğ, 1995, s. 185). Toplum tarafından görmezden gelinen sıradan objeler, sanatçılar tarafından yeniden anlamlar yüklenerek topluma anlatılmak istenenleri anlatma çabasına girmeye başlamıştır. Oyun ve oyuncak kavramları da sanatçılar tarafından eserlerini üretirken başvurdukları ifade araçlarından olmuştur.

Günümüzde birçok sanatçı oyun kavramından ilham alarak sanat nesnesi üretirken bir çoğu da oyuncaktan yola çıkarak sanat nesnesi üretmeye başlamıştır. Farklı malzemelerin kullanılması ile ifade araçları çeşitlilik kazanmıştır.

2.1.1. Sanat Nesnesi Üretirken Oyun Oynayanlar

2.1.1.1. Jeff Koons

Amerikalı heykeltıraş, günlük nesneleri yeniden üreterek paslanmaz çelik, ayna yüzeyli ve balon görünümlü devasa heykeller üretmektedir. Çalışmalarında popüler

kültürden aktardığı nesneleri *kitsch*¹ olgusu ile harmanlaması ön plana çıkmaktadır. Ona göre sanat sadece iletişimdir. Bu yüzden çalışmalarına bakan izleyicilerin, çalışmaları hakkında hemen ilişki kurmalarını, farkındalık yaşamalarını ve hoş vakit geçirebileceklerini göstermek istediğini belirtir.

1994'te Koons'un 'Celebration Series' (Kutlama Serisi) ini oluşturan Balloon Dog (Balon Köpek) kırmızı, magenta, mavi, turuncu ve sarı renkli heykellerden oluşmaktadır. Bu serinin turuncu renkli Balon Köpek parçası ile yaşayan/ hayatta olan en pahalı sanatçı unvanını almıştır. Eserleri dünyanın bir çok yerinde sergilenmekte ve koleksiyonerler tarafından satın alınmaktadır. (Fotoğraf 53)



Fotoğraf 53- Balon Köpek, Paslanmaz çelik, 307 x 363 x 114cm,
www.donrockwell.com, 2018

Koons'un Baloon Dog çalışması, çocuklukta oynanılan oyuncağın sanat nesnesine dönüşmüş hali olarak değerlendirilebilir.

Jeff Koons'un bir diğer işi yavru köpek heykeli olan PUPPY'dır (Fotoğraf 54). Bu, çelik bir iskelet üzerine canlı çiçeklerden inşa edilmiş dev yavru köpek heykelidir. Bilgisayar programlarından yardım alarak bahçe mimarisiyle 18. Yüzyılı anımsatmaktadır. Tarihi binaların önünde sergilenen önderlerin yerini alarak büyümeyi sürdüren bir yavru köpek heykelidir.

¹ Kitsch: "yoz beğeni, kişiliksizleştirme, kötü zevk, karşı sanat, karşı estetik, sanat tarihinde hiçbir estetik değere sahip olmayan veya beğenilmeyen imajlara veya objelere işaret etmek için kullanılan bir terim." (Kavrukoğlu, 2013) <http://blog.kavrakoglu.com/>



Fotoğraf 54- Puppy, 1992 Paslanmaz çelik, toprak , 1,240 x 830 x 910 cm Guggenheim Bilbao Müzesi, <http://jeffkoons.guggenheim-bilbao.eus/en/puppy/> 20/02/2018

2.1.1.2. Diana Farfán

Kolombiyalı sanatçı Diana Farfán seramik ile çocukluğuna geri döndüğünü söylemektedir. ‘Kolomb öncesi’ ve ‘sömürge mimari’ ilgi alanındadır. Yaşamına Amerika’da devam eden Farfán ‘Clay with play’ adında kendi atölyesinde seramik çalışmaları düzenlemektedir.

Farfán'nın figüratif heykelleri tuhaf bebekler, kuklalar ve oyuncaklar olarak bilinmektedir. Popüler çocuk ikonlarını, figüratif heykelleri ile sosyal ve politik konular hakkında mizahi öğeleri barındıran şiirsel anlatılar olarak yaratır. Oyuncak gibi olan heykelleri, yetişkin izleyicileri için ilk bakışta, naif, saf ve masum gibi görünse de sonrasında sosyal bir hiciv ve siyasal eleştiriye dönüşür.

‘Oyuncak Cumhuriyeti’, hiyerarşik sistemde yaşayan hükümdarlar, bürokratlar ve oyuncak insanların arasında geçmektedir. Büstlerden oluşan hükümdarlar, monarşik, politik, askeri gücü ve dini gücü simgeleyen duruşları ile tasvir edilmiştir.



Fotoğraf 55- Oyuncak Cumhuriyeti www.dianafarfan.com, 2018



Fotoğraf 56- Hükümdarların Elleri
www.dianafarfan.com, 2018



Fotoğraf 57- Oyuncak Cumhuriyetinin Generali
www.dianafarfan.com, 2018

Bürokratlar ise uzun boylu çelik sandalyelere oturmuş yüksek bir otoritenin hizmetinde çalışmakta olduğunu göstermektedir. Silahsız olan bürokratların güçleri ve etki alanı sınırlıdır. Yüz ve fiziksel ifadelerinde görülen jest nitelikleri, grup içinde bir söylem olduğunu göstermektedir.



Fotoğraf 58- Oyuncak Cumhuriyeti Bürokratı, www.dianafarfan.com, 2018



Fotoğraf 59- Oyuncak Cumhuriyetinin Palyaçoları, www.dianafarfan.com, 2018

Toplumsal ve sınıfsal tabakalaşmanın etkisi Oyuncak Cumhuriyeti – Oyuncak İnsanlardaki grupta örneklendirilmiştir. Toplumun ezilen üyeleri olarak sunulan bu grubun yaraları, küçük anatomik boyutları, kısıtlı alanı, yüz ifadeleri ve kurulum içindeki fiziksel konumları ile bilgi vermektedir. Farfân'ın toplumundaki en büyük nüfusu sembolik olarak temsil eden 'Oyuncak İnsanları', hem Hükümdarlar hem de Bürokratlar tarafından kuşatılmış, savunmasız, şaşırılmış ve terkedilmiş görünmektedir.



Fotoğraf 60- Oyuncak Cumhuriyetinin İsyankar İnsanları, www.dianafarfan.com, 2018



Fotoğraf 61- Oyuncak Cumhuriyetinin Gözü Dikişlileri www.dianafarfan.com, 2018



Fotoğraf 62- Soytarı
www.dianafarfan.com, 2018



Fotoğraf 63- Zürafa
www.dianafarfan.com, 2018



Fotoğraf 64- Oyuncak Cumhuriyetinin Düğmeli Tilkisi,www.dianafarfan.com, 2018

2.1.1.3 Riccardo Biavati

İtalyan seramik sanatçısı, Riccardo Biavati'nin çalışmaları şiirsel anlatımıyla herbiri elde üretilen, elde boyanan özel parçalardan oluşmaktadır. Doğadan aldığı ilham ile hayal gücünü birleştiren Biavati, kendi masal dünyasını yaratmaktadır. Antik dönemdeki eserlere yeni içerikler ekleyerek sevgi dolu uçuşan kuşlara, çatılara, kadınlara, kapılara, kapılara, tekerlekli objelere, kuş biçimli düdüklere dönüştürmüştür (Fotoğraf 65-66-67).

Masaldaki karakterler gibi, Biavati 'nin heykelleri de içinde yaşadığımız dünyadaki iyi ve kötülüğü temsil etmekte ve ay, kuş, kapı, pencere üzerinden bir metafor yaratarak kendi masalının canlandırılmış dünyasını sunmaktadır (Fotoğraf 68-69-70) .

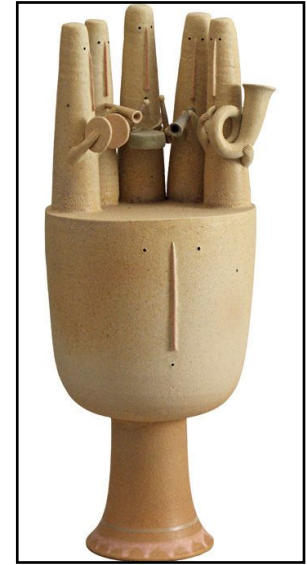
Bottege della Stelle adındaki seramik atölyesinde, tasarım ve seramik çalışmalarını yürütmektedir. Aynı zamanda Biavati'nin çalışmaları sanatsal süs eşyası olarak satılmaktadır.



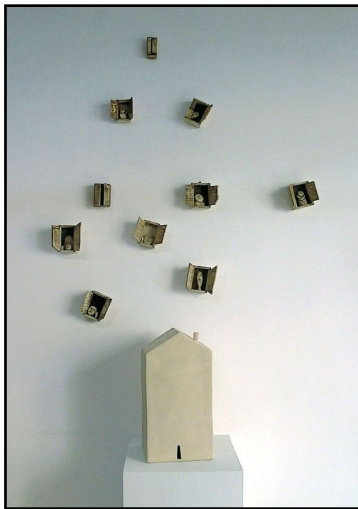
Fotoğraf 65- Ricardo
Biavati (Ruhların Satışı)
<http://www.biavatibottegadellestelle.it>



Fotoğraf 66- Testabando
<http://www.biavatibottegadellestelle.it>



Fotoğraf 67- La
lezione bianca
<http://www.biavatibottegadellestelle.it>



Fotoğraf 68- Le finestre/
Pencereler
<http://www.biavatibottegadellestelle.it>



Fotoğraf 69- PaesaNuvola/
Bulut Ülkesi
<http://www.biavatibottegadellestelle.it>



Fotoğraf 70- il cantastorie/
Hikaye anlatıcısı
<http://www.biavatibottegadellestelle.it>

Antik oyun objelerinde görülen tekerlekli at figürlerini, masalsi öğeler ekleyerek yeniden yorumlamıştır. (Fotoğraf 71-72-73)



Fotoğraf 71- At Figürleri, Ricarrdo Biavati, İtalya, <https://www.thatsarte.com/blog/highlights/riccardo-biavati-art-in-the-garden-2009/>



Fotoğraf 72- At Figürleri, Ricarrdo Biavati, İtalya, <https://www.thatsarte.com/blog/highlights/riccardo-biavati-art-in-the-garden-2009/>



Fotoğraf 73- At Figürleri, Ricarrdo Biavati, İtalya, <https://www.thatsarte.com/blog/highlights/riccardo-biavati-art-in-the-garden-2009/>

2.1.1.4. Takashi Murakami

Japonya'nın Andy Warhol'u olarak adlandırılan Takashi Murakami klasik sanat ve sokak sanatından etkilenecek parlak renkli, çocuksu ve fütüristik öğeler katarak eserler üretmesi ile tanınmaktadır (Howe, 2018).



Fotoğraf 74- Çiçekler, 2003, www.mutualart.com, 2018



Fotoğraf 75- Mr DOB, Vinil, 2006 www.theblotstays.com

19. yüzyıldan kalma bir Japon resim stili olan Nihonga'yı çağdaş *manga*² ve Japon pop kültürü ile harmanlayarak çalışmalarına yansıtmıştır. Manga ve *anime*³ kültüründen etkilenen Murakami, kendi ürettiği '*Superflat*⁴' teorisi ile 2000 yılında gerçekleştirdiği sergide Superflat manifestosunu yayınlamış ve kendisine benzeyen santacılar için de bu tanımlamayı kullanmıştır. Murakami, superflat manifestosuyla yeni bir kavram oluşturarak, çalışmalarında ne yüksek ne düşük sanat yaptığını belirsiz bir yerde olduğunu belirtmektedir (Ergen, 2015).



Fotoğraf 76- Superflat Serisi, PVC, 2005

<https://paddle8.com/work/takashi-murakami/13578-toys> 23/02/2018

Murakami'nin sanatsal bağlamını, savaş sonrası Japon toplumunun yaşayışı ve değişen kültürünün, sosyal sınıf ve popüler zevklerinin bastırılmış olmasına dayandırır. Alis Harikalar Diyarında'dan etkilenerek 'DOB Tuhaf Ormanda' serisinde büyülü mantarlar çevrili olan DOB karakterini üretir (Fotoğraf 77). Büyük çaplı heykelden farklı olarak peluş kullanarak dokunulabilir, kavranılabilir oyuncaklar üretmiştir. (Fotoğraf 78)

² Manga: Japonların çizgi romanları için kullanılan sözcüktür.

³ Anime: Japon çizgi filmleri için kullanılan sözcüktür

⁴ Superflat: Post Modern hareketi başlatan Murakami, Japon popüler kültüründe *kawaii* (sevimli) giyimden yemeğe her alanda etkili olan kültür ile anime ve manganın etkileşimi ile eser veren sanatçılar için kullanmıştır. Diğer bir anlamı da tüketim kültürünün sığ boşluğu olarak tanımlamaktır. Gelenek ile popüler kültür etkileşiminde üretimler yapmaktadırlar.



Fotoğraf 77- “DOB Tuhaf Ormanda”

1999 Resin, Fiberglass, Demir, Akrilik,
<https://www.chicagomaroon.com/article/2017/9/15/arts-campus/>



Fotoğraf 78- Mr. DOB peluş

oyuncak, 47cm,
<https://www.chicagomaroon.com/article/2017/9/15/arts-campus/>

Murakami, resim, heykel gibi alanlarda eserler verse de bunun yanında reklam, moda gibi ticari sanat olarak adlandırılan alanlarda da üretim yapmaktadır. Louis Vuitton ile olan işbirliğinden tasarladığı Panda karakterinin heykeli ve çanta üzerindeki tasarımı ticari üretim örneklerindendir. (Fotoğraf 79-80-81)



Fotoğraf 79- Panda,
 Fiberglass, Akrilik
 2003,
www.artradarasia.wordpress.com



Fotoğraf 80- Louis Vitton
 Çanta
<https://tr.pinterest.com/pin/386535580497359396/>



Fotoğraf 81- Takashi
 Murakami, *Monogram Mini Multicolore-White*, 2007,
 Editioned Canvas on Chassis,
 40.6 × 40.6 cm

2.2. Oyuncak ve Sanat

Günümüz sanatını yaşadığı dönem içinde değerlendirmek gerekir. Sanatı oluşturan sanatçı, sanat nesnesi ve sanat alımlayıcısı birlikteliği ile ele alınmalıdır. Sanatı ifade etme biçimi değişmiştir. 20. Yüzyıl başlarında sanat nesnesi herşey olmaya başlamış, düşünceye, harekete, etkinliklere dönüşmüştür. Anlatılmak istenen dolaylı biçimde ifade edilmeye algı üzerinde küçük oyunlara dönüşmüştür.

Sanatçılar, çocukların oyuncacı olan LEGO ya da şişme balon, yıkanırken kullanılan sarı ördek ya da geleneksel olan oyuncakları birer sanat yapıtına dönüşmeye başlamıştır. Günlük hayatta kullanılan hazır nesne sanatçıların duygu ve düşüncelerini ifade eden araçlar olmuştur.

2.2.1. Oyuncak Kavramından Yola Çıkarak Eser Üreten Sanatçılar

2.2.1.1. Brett Kern

Çocukluğa dair oyunların, oyuncakların yetişkinlikte seçilen meslekler üzerinde izler taşıdığının en güzel örneğini sanatçı Brett Kern'in yaptığı işlerde görmekteyiz. Kern çocukluğunda ve gençliğinde izlediği filmlerin karakterlerinin, oynadığı oyuncakların ve nostalji olan eşyaların izlerinin yaptığı işlerde etkili olduğunu belirtir.(Fotoğraf 82-83)



Fotoğraf 82- Brett Kern
Çocukluğu ve Oyuncacı, brett kernart,
2018 <http://brett kernart.com>



Fotoğraf 83- Dinazor,
brett kernart, 2018
<http://brett kernart.com>



Fotoğraf 84- Brett Kern, Astronot brett kernart, 2018

<http://brettkernart.com>

2.2.1.2. Mine Ovacık

Mine Ovacık “Oyun oynamanın bir bahane olarak oyuncak satın alınmasıyla, (z)engin oyuncak dünyasının oyun oynama kültürünü ele geçirdiğini” (Ovacık, 2016) vurgulamaktadır. ‘Oyuncak Bahane Esas olan Oyun Oynama’ sergisinde Eyüp oyuncaklarından Şeytan Minaresi, Saplı Davul, Canbaz isimli oyuncaklar ile tel çember, fırıldak, fır fır gibi eskimeyen oyuncaklar renklendirilmeden ahşap ve keçe kullanılarak büyük ölçekli yapılmış, sergilenme alanında çocuk ve yetişkinlerin oyuna dahil olmaları tasarımcı tarafından istenilmiştir.



Fotoğraf 85- Mine Ovacık, <https://haber.yasar.edu.tr/yasam/oyuncak-bahane-esas-olan-oyun-oyynamak.html>, 2018



Fotoğraf 86- Mine Ovacık, <https://haber.yasar.edu.tr/yasam/oyuncak-bahane-esas-olan-oyun-oyynamak.html>, 2018

2.2.1.3. Natyan Sawaya

Gazeteci Scott Jones, Sawaya'yı, formların ve sanatçıların gerçeküstü bir birleşimi olarak tanımlamaktadır.



Fotoğraf 87- Sarı Plastik Tuğla, Nathan Sawaya, 2018
<http://www.nathansawaya.com/human-condition.html>

New York’lu sanatçı sıradan oyuncak olan legodan büyüleyici çalışmalar yapmaktadır. Sawaya çocukluğunu karikatür çizen, hikayeler yazan ve tabiki Legolarla oynayan eğlenceli ve yaratıcı dolu günlerle geçirmiştir. Fakat eğitim hayatını hukuk alanında ilerletmiş ve avukat olmuştur. Çocuksu duyguları onun peşini bırakmayarak avukatlığı bırakmasına neden olmuştur. Sawaya çocukluğundaki oyununa geri dönerek küçük plastik tuğlalar olan legoları birer sanat nesnesi haline dönüştürmüştür

Sanat aracı olarak legoyu kullanan sanatçı, insan boyutunda heykeller yapmaktadır. Dünya çapında birçok sanatseverin ilgisini çekmiş ve ilham kaynağı olmuştur. (Fotoğraf 88)



Fotoğraf 88- Courtney , Nathan Sawaya, 2018

<http://www.nathansawaya.com/human-condition.html>

Bu güne kadar 2,5 milyondan fazla renkli Lego’dan titiz ve özenli çalışmalarını günde 8-12 saat arası çalışarak üretmeye devam etmektedir. Üç boyutlu heykeller ve çok büyük portreler yapmıştır (Fotoğraf 87-88-89). Sawaya çalışmalarında kullandığı kırmızı, sarı ve mavi serileri ile doğum, ölüm ve dönüşüme dair insan duygularının keşfini amaçlamaktadır.



Fotoğraf 89- The Big Egg Hunt, Nathan Sawaya, 2018

<http://www.nathansawaya.com/installations.html>



Fotoğraf 90- Think, Nathan Sawaya, 2018

<http://www.nathansawaya.com/human-condition.htm>

Sawaya'nın Lego'yu yeni bir nesneye dönüştürme yeteneği, ölçek ve renk uyumuna bağlılığı, konunun eylemini kavramsallaştırması ile sıradan bir oyuncakın sanat statüsüne yükseltilmesini sağlar. (Fotoğraf 90-91)



Fotoğraf 91- Division, Nathan Sawaya, 2018

<http://www.nathansawaya.com/human-condition.html>

2.2.1.4. Florentijn Hofman

Hollandalı Sanatçı Florentijn Hofman büyük ölçekli tasarladığı devasa heykellerini kamusal alanda sergileyen sanatçı olarak tanınmaktadır. Bilinen en tanınmış eserlerinden biri Rubber Duck'tır (Fotoğraf 92). Aslında 1947 yılında Peter Ganine tarafından tasarlanan ve günümüzde de hala etkisini sürdüren, çocukların banyo yapmalarına eşlik eden 'yüzen plastik oyuncak' tan esinlenmiştir. İlk kez 2007 yılında Fransa'da sergilenen PVC (Poli Vinil Clorür)'den yapılmış 16 metrelik Rubber Duck /Şişme Plastik Ördek hakkında Hofman; sınırları olmayan, insan ayrımcılığı yapmayan ve politik çağrısı bulunmayan arkadaşça yüzen bu ördeğin insanı iyileştirme özelliğine sahip olduğunu ve dünyanın gerilimlerini azaltabildiğini, arkadaş canlısı olarak her yaştan insanlar için uygun olduğunu belirtmiştir (Hofman, 2018).



Fotoğraf 92- Rubber Duck /Şişme Plastik Ördek Shangay Turu, Florentijn Hofman Ekim 2014. (Aly Song/Reuters) https://www.huffingtonpost.ca/2017/05/30/giant-rubber-duck-toronto_n_16882646.html, 2018

Hofman'ın yaptığı işler, insanların karşılaştıklarında yüzünde bir gülümseme yaratmakta, günlük rutin işlerinden mola vererek unuttuğu çocukluğunu anımsatmakta ve yoldan geçenlerin önlerinde durup diğer izleyicilerle iletişime geçmelerine neden olmaktadır (Sargın, 2014).



Fotoğraf 93- Rubber Duck /Şişme Plastik Ördek Shangay Turu, Florentijn Hofman Ekim 2014. (Aly Song/Reuters) <https://www.citylab.com/design/2015/04/dear-museums-stop-making-nonsense/389300/>, 2018

Hofman izleyicilerini çocukluğa ait nesnelerle, farklı ortamlarda, farklı boyutlarda ve malzemelerle karşılaşmalarını sağlayarak onlarla yeniden iletişime

geçmelerini sağlamaktadır. Hofman, ‘Aynı gezegende yaşayan tek bir aileyiz ve kuvvetlerimizdeki tüm sular aynıdır’ (www.npr.org) diyerek Rubber Duck’a olan ilginin neden olduğunu belirtmektedir. Bu sayede yaşanan mekanlarda farkındalık yaratarak insanların algılarını genişletmeyi sağlamaktadır.

Hofman’ın ‘Kraken’ adlı çalışması 2017 yılında yapılan devasa boyutta bir ahtapotun UAP⁵ iş birliği ile yapılan bölgeye özgü çalışmasıdır. Oyun parkındaki bu eser, yakın tarihe kadar eski bir Sovyet asker uçağı tarafından işgal edilmiş olan ve limanın hemen yanı başında yer alan bölgenin hikayesinden ilham almaktadır. (Fotoğraf 94)

Çin’in Shenzhen şehrindeki oyun parkında yer alan adını mitolojik deniz yaratığından alan ‘Kraken’, sevimli görüntüsüyle her yaştan insanı içine çekme özelliğine sahiptir.



Fotoğraf 94- Kraken, <http://www.uapcompany.com/studio/florentijnhofman>, 2018

Ahtapotun başından kollarına doğru elde örülen merdivenler ve tüneller ile Kraken’in şapkasının altından yetişkinler ve çocuklar tırmanarak dev bir oyun alanına ulaşmaktadırlar. (Fotoğraf 95-96)

⁵ UAP: kamusal alanda yaratıcı eserler üreten sanatçı, mimar ,tasarımcılarla işbirliği içinde çalışma amaçlı kuruluştur.



Fotoğraf 95- Kraken,

<http://www.uapcompany.com/studio/florentijnhofman>, 2018



Fotoğraf 96- Kraken,

<http://www.uapcompany.com/studio/florentijnhofman> , 2018

2.3. Günümüzde Oyun ve Oyuncak

2.3.1. Gündelik Yaşamın Oyun Algısı

Bir ürünün, kullanıcıda bir estetik duygu meydana getirmesi, o ürünün estetik işlevselliğinin niteliğindedir. Kullanıcı ile ürün arasında bağ oluşmasını sağlayan hoşlanma duygusudur. Bu duygu, kullanıcının ürünün estetik işlevselliğinden etkilenmesinden dolayıdır. Diğer bir yandan endüstri ürününün estetik işlevselliği çok ağır basarsa ürün kullanım eşyası olmaktan çıkar ve sanat yapıtına dönüşür. Fakat tam anlamıyla bir sanat yapıtı olduğu söylenemez (Tunalı, 2012).

Birçok firma endüstri ürünü ile onu kullanan arasında duygusal bağ yaratabilecek tasarımlar yapılmaya başlamıştır. Bu firmalardan biri 1921 yılında ahşap ve metal el sanatları ile başlayan İtalyan Alessi tasarım grubudur. Modern sanat ve gelişen teknolojiyi birleştiren, estetik, yaratıcılık ve sanatın da eklendiği seri üretim anlayışını benimsemişlerdir. ‘Rüya Fabrikası’ olarak adlandırılan Alessi tasarım grubunda Phillipe Starck, Stefano Giovannoni, Karim Rashid, Richard Meier, David Chipperfield, Yung Ho Chang gibi tanınmış tasarımcılarla beraber 500’den fazla tasarım yer almaktadır. Yaşam alanlarına yaratıcılık katarak, gündelik hayatın rahatsız eden durumlarından uzaklaştıran, oyuna davet eden ürünler tasarlamaktadırlar (İsimsiz, 2012).



Fotoğraf 97, 98- Alessi Mutfak Ürün Tasarımları

Alessi Tasarımcılarından Phillipe Stark'ın narenciye sıkacağı, sıkma işlemi sırasında, mutfak robotlarının yaptığı gibi kullanıyı, dışarda bırakmaz sıkma işlemine dahil eder. Kullanıcı, portakal ya da limonun doğasını keşfederek, kendini oyunun içinde yapış yapış bulmaktadır (Atılğan, 2008).



Fotoğraf 99 -Juicy Salif ,Tasarımcı: Philippe Starck, Üretici: Alessi

<http://scottcooperhomes.com/amazing-product-designs-for-stylish-homes/> 2018

2.3.2. Değişen Oyun ve Oyuncak Anlayışı

Psikolog Cerio, akıllı oyuncakların oyunun olanaklarını ve yararlarını doğası gereği kısıtladığını savunmaktadır. Teknolojik oyuncakların genellikle hedefe yönelik özel bir işlevi olduğunu ve diğer olanaklara izin vermediğini dile getirmektedir (Gaouette, 1999).

Teknolojik gelişmeler günlük hayata, alışkanlıklara, sosyal ilişkilere etki etmekte ve bunlara bağlı olarak günlük hayatta kullanılan bir takım nesnelere yansımaktadır. Günümüz dünyasında hızlı hayat, az zamanda çok şey yapma, yetişme kaygısı, bireyselleşmenin getirdiği yalnızlık duygusu, hızlı tüketim vb. endüstri sonrası toplumun içine nüfuz eden durumlardan ve duyguların yarattığı kaoslardan kurtulmak için çocukluk duygularına yönelmek istemişlerdir (Atılğan, 2008).

Her geçen gün insan hayatına kolaylık sağlayan teknolojik gelişmenin ürünü olan yenilikler, aslında insanı doğadan koparmaktadır. Bu kopma ile insan kendini mutlu edemez hale gelmekte, ona sunulan kadarını alma, düşünme ile arasına aracı sokmasına neden olur.

Sosyolog Kemal İnal'a göre günümüz oyuncakları çocuktan ve çocukluktan bağımsız hale gelmiştir. Popüler kültür ve sanayinin iş birliği ile çocuk dünyasının dışında yetişkinlerin alanına girmiştir: Tasarımcı, girişimci, reklamcı vb. Kendi oyuncuğunu yapan çocuğun dünyasından ayrılan oyuncak artık hazır nesneye dönüşmüştür. Gündelik nesnelere oyun rolü yüklenerek hayatın kaçmazlarından molalar alınmasına çalışılmıştır.

Çocuk oyunları hakkında çalışmalar yapan Iona ve Robert Opie'ye göre, çocuklar ahşap bloklarla, model askerlerle, oyuncak arabalarla, gemilerle, çiftliklerle tren yolları ile oynarken zevk almaktadır. Oyunun kontrolünün ellerinde tutarak ile oyun içinde neyin ne zaman olacağına karar vererek kendi dünyalarını yaratmaktadır. Oyunu oluştururken kağıttan, yastıktan, kartondan yararlanırlar. Eğer oyun oluşturulurken gerçek dünyanın minyatür eşyaları (oyuncaklar) kullanılıyorsa gerçekçi olayları gerçekmiş gibi karar verip organize ederler. Ailelerini çiftlikten kasabaya götürmeleri, arabaların birbirleriyle çarpışması ve yaralıları hastaneye sevk etme, kamp kurma, evler ve köprüler kurma sonra onları yıkma gibi durumları kendilerince gerçek yaşamaktadırlar (Jackson, 2001, s. 144).

Geleneksel oyunlarda, çocuklar kendi kaderlerinin karar verme yöneticisi olabilirler, hayattaki rollerini kontrol etmeyi öğrenirken dijital oyun, hayatın rastlantısal olduğu hissini yaratmaktadır. Endüstriyel çağda geliştirilen oyuncaklar ve geleneksel oyuncaklar hakimiyet, kontrol, yaratıcılık öğelerini taşıırken, 21.yüzyıl bilgi çağının sembolü olan dijital oyuncaklar adaptasyonu öğretmektedir. (Jackson, 2001, s. 144).

Kitle iletişim araçları çocukların “mıř gibi” yaptıkları özgür zaman ve mekanlarını daraltmıřtır. Hayal dñnyalarının ürünleri, televizyon, bilgisayar oyunları, reklam sloganları senaryolarından oluřmaya başlamıřtır. Sınırlı sayıda üretilmiř nesnelere sahip olma modern çağın getirisiidir. Sahip olunan nesnelerle, kimlerini ifade edebildikleri bu duruma uyum sağladıkları davranıřlar oluřmuřtur.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
SERAMİK UYGULAMALAR

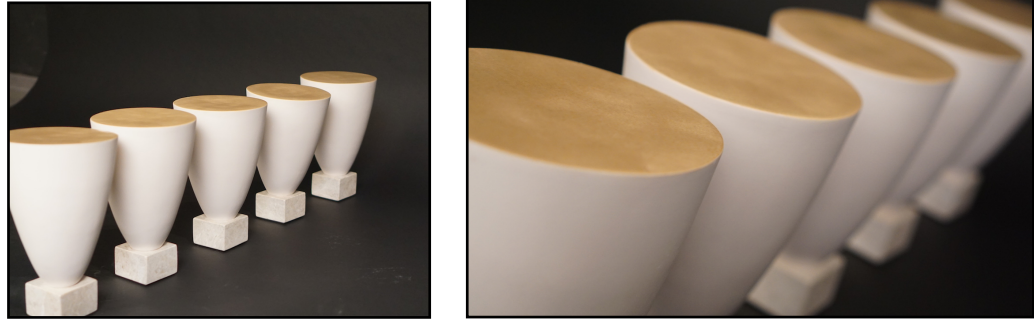
3.BÖLÜM : SERAMİK UYGULAMALAR

3.1. Beş Taş

Antik dönemden günümüze kadar beş taş oyununun oynandığı görülmektedir. Genelde kız çocuklarının oynadığı beş taş oyununun internet araştırma aşamasında evliliğin beşinci yılından sonra alınan yüzük olarak karşılaşılmaması bu çalışmaya yönlendirmiştir. Her taşın evlilikle yüklenen farklı anlamları bulunmaktadır. Bu bağlamda ‘evcilik oyunu’ adı altında mutlu evliliğin formüle edilmesinin kapitalist düzende bir materyale bağlanışının eleştirisidir. Beş taş yüzüğüne sahip olmanın ve çocuklukta oynanılan hissin değişen toplum yapısının yansıması olarak görülmektedir. Aşk, sadakat, huzur, mutluluk, bereket gibi anlamlar yüklenen her bir taşta eksik olan ‘oyunun’ zamana uyumlanmasıdır.



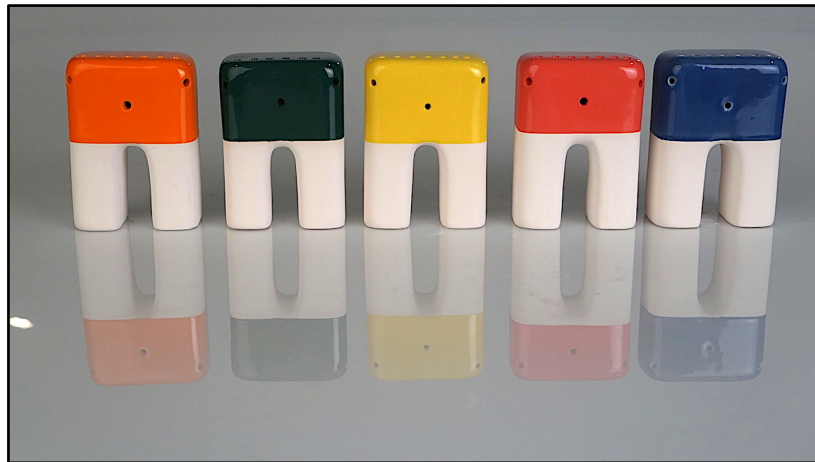
Fotoğraf 100 - Beş Taş, Melike Saygı



Fotoğraf 101, 102 - Beş Taş Ayrıntı

3.2. NİNO

İlk Çağlarda üretilmiş olan seramik oyuncaklar, günümüzde artık eskisi kadar çok tercih edilen bir malzeme olmamakta, çocukların oynaması için üretilmemekte, üretilmiş olanlar da turistik anı nesnesi olarak satılmaktadır. Bu bağlamdan yola çıkarak seramikten oyuncak y Oyunağın tasarımında motor kas gelişimlerini tamamlamış olan okul çağı çocukları düşünülmüştür. Oynayanın objeye dokunduğunda malzemeyi hissedebilmesi ve farkedilebilmesi için bir kısmı sırlanmış, bir kısmı sırsız bırakılmıştır. Çocuk oyuncaklarında kullanılan kırmızı, sarı, yeşil, mavi, turuncu olarak sırlanan oyuncak, kutu içinde yan malzemelerle oyuna davet etmektedir. Çocuk ya da içindeki çocuk ile büyüyen herkesin, oynayabileceği, hayal gücünün sınırlandırılmadan yapmak istediğine yönlendirilmesi amaçlanmıştır.



Fotoğraf 103- Nino'nun beş farklı rengi



Fotoğraf 104 - Nino'nun kutu tasarımı



Fotoğraf 105- Nino'nun Keçe ve diğer malzemeler ile görünümü

3.3. DOKUN(A)MAMAK

Dokunmadan, ekrana bakılarak ve yönergeler takip edilerek oynanan oyunların çağı yaşanmaktadır. Telefona hapsedilen oyunların genelinde bağıllık, zevk arttırıcı unsur olarak parça parça verilen haklar bulunmaktadır. Sanal arkadaşlık davetleriyle sanal paylaşımlar oluşmaktadır. Dokunmadan, iletişim kurmadan paylaşımlar yaratılan sanal dünya gerçekliği oluşmaya başlamıştır. Geçen zaman içinde ‘-mış gibi’ yaşamlara dahil edemediğimiz, bizi oyuna götüren oyuncakları biriktirme ile tatmin olma hali başlamaktadır. Fakat oyuncaklara dokunmak istediğimizde de aramıza farkedemediğimiz görünmez engeller girmiş olacaktır.



Fotoğraf 106- Dokun(a)mamak



Fotoğraf 107,108- Dokun(a)mamak Ayrıntı

SONUÇ

İnsan varolduğundan beri oyun ve oyuncak ile etkileşim halindedir. Çocukluktan itibaren geleceğin inşasında etken rol üstlenen oyun ve oyuncaklar, yaşam deneyimleri artan, geleceğini daha özgür şekillendiren bireyler yetişmesine zemin hazırlamaktadır. Oyun ve oyuncakların çocukta bıraktığı izler zihinsel gelişme sürecini zenginleştirmektedir. Üretildiği ve oynandığı toplumun aynası olan oyuncaklar kültürün değişmesiyle kendi değişimini de zamanla gerçekleştirmektedir.

21. yüzyılda gelişen teknoloji ile oyunun kurgusunda birtakım değişiklikler meydana gelmesine rağmen seramik, geçmişten günümüze kadar kalıcılığını sürdüren oyuncak malzemesi olmayı başarmıştır. Fakat önlenemez hızla gelişen teknoloji sonucu seramik oyuncakların yerini plastik ve sentetik ürünler almıştır. Çocukların oyun alanı bahçeler ve sokaklar iken masa başı oyunlara geçilmiştir. İlk önce Atari ile başlayan sonra bilgisayar oyunları ile devam eden masa başında tüketilen zamanlar, dijital ve akıllı oyuncaklar tasarlanması ile gündelik yaşamın büyük çoğunluğunu ele geçirmiştir.

Geleneksel oyunun verdiği ‘tamamen özgürsün’ duygusu günümüzdeki oyun ve oyun nesnesi ile sınırlandırılmaktadır. Geleneksel oyun ve oyuncaklar kontrol mekanizmasını, yaratıcılık gücünü bireyin elinde tutarken, modern oyuncaklar çocukları mekanik eyleme ve karar mercii olan soyut bir sisteme mahkum etmektedir. Oyuncuda olan irade, kontrol ve hayal gücü bilgisayar ve video oyunlarında ortadan kaldırılmış yerini kazanma isteğine, tekrarlanan döngüye ve öfke nöbetlerine bırakmaya başlamıştır.

Kitle iletişim araçları çocukların özgür zaman ve mekanlarına müdahale ederek oyun dünyalarını daraltmıştır. Çocuğun hayali ile ‘-miş gibi’ oynanan oyun, televizyon, film ve reklam sloganlarının saldırısı altında kalmaya başlamış, bilgisayar oyununun oluşturduğu ‘içerik’ ile yer değiştirmiştir.

Sanayi Devrimi ile oyuncak, çocuklar için kişiye özel üretilmemekte ve kitlesel olarak üretilen seri ürün haline gelmiştir. Makineleşme sonucu ortaya çıkan ‘hız’ ve ‘daha çok’ kavramları insan yaşantısını etkilemiş ve insanı doğadan kopararak içinde bulunduğu sistemin tutsağı yapmıştır. Oyunun doğadan ve insandan ayrılması oyun kültürünü kökünden etkilemiştir. Geçmişte edinilen ‘ilk oyuncak’ ve ‘ilk oyun arkadaşı’

imgelerinin günümüz çocuklarında olmayışı modernleşmenin oyun kültüründe yarattığı değişimi ve etkilerini basitçe gözler önüne sermiştir. Oyunların tek başına oynandığı, paylaşımların oyun arkadaşları ile değil de oyun nesneleri ile olmaya başladığı gözlemlenmiştir. Bu çıkmazdan kurtulmanın yolunu çocuklukta özgürlüğün kaynağı olan ‘doğal’ oyuncak yaşamına dahil etmekle bulmuştur. Yaşamın içine günlük nesnelerin oyun gibi katılması, yaşamın sıkıcı, tek yönlü gidişine mola veren kişiliğin özgür rengini vurgulayan nesneler üretilmeye başlanmasıyla ‘biriciklik hissinin’ tekrardan kazanılmaya çalışıldığı akım (hareket) ortaya çıkmıştır. DIY (kendin yap) hareketi, küreselleşmenin getirdiği makineleşme ile tek tipleşen ürün ve estetik arayışı tükenmiş insanların yeniden üreten konumuna gelmesini sağlamıştır.

Bu araştırma sonucunda ilkel dönemde oyuncak üretiminde kullanılan kilin, günümüzde artık tercih edilen bir malzeme olmadığı, üretilmiş olanların da müze ve turistik anı nesnesi olarak yerlerini aldığı görülmüştür. Ancak yaşamın her alanında tüketimin getirdiği mutsuzluk ile doğaya ve doğala dönüşün yollarını arayan insanın kaçış noktası olan geleneksel sanatlar dijital yığının altında önemini korumaktadır. Bu sebeple günümüz koşulları ile şekillendirilip, sanat ve tasarım öğeleri esasına dayalı üretimler yapılarak oyun ve oyuncakın, geçmiş ile günümüz arasında organik bağ kurması istenmiştir. Seramik ve geleneksel el sanatları oyuncak formunda birleştirilerek farkındalık kazandıran bir oyuncak tasarlanmıştır. Ürün (seramik oyuncak) ve kullanıcı (oynayan) arasında özgür bir bağ oluşarak yaratıcılığın ve estetik bakış açısının gelişmesi istenmiştir.

Günümüz dünyasının yaşam formülünü kapitalist sistem elinde tutmaktadır. Satın al, kullan ve at düzenin getirdiği bir materyale bağlanış, ona sahip olma isteği gibi yaşam içinde varolmanın kolay ve doyumsuz tarafı çocukluğun tohumlarını ve geleceğin meyvelerini verimsiz hale getirme endişesi barındırmaktadır. Çocuklukta ‘oyunun’ zamana uyumlanması ile çocuk ya da yetişkin farketmeksizin tüketime hizmet etmesi seramik teknikleri ve malzemenin sınırlılığı içinde eleştirel gözle değerlendirilmiştir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- And, M. (2012). *Oyun ve Būgū Türk Kūltūründe Oyun Kavramı*. Yapı Kredi Yayınları
- Baynes, K. (1981). *Toplumda Sanat*, (Çev. Yusuf Atılgan. İstanbul: Karacan Yayınları.
- Bener, S. S. (2016). *Antikçağ'da Oyun ve Oyuncaklar*. İstanbul: Kitap Yayınevi.
- Bozkurt, N. (2004). *Sanat ve Estetik Kuramları*. İstanbul: Asa Kitabevi.
- Ergün, M. (1980). *Oyun ve Oyuncak Üzerine*. Milli Eğitim, 102-119.
- Gombrich, E. H. (2009). *Sanatın Öyküsü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Lupton, E. (2006). *DIY: Design it Yourself*. (Birinci Basım). NewYork: Princeton Architectural Press,.
- May, R. (2008). *Yaratma Cesareti*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Onur, B. (1994). *Toplumsal Tarihte Çocuk*. Tarih Vakfı Yurt Yayınları.
- Onur, B. (2010). *Oyuncaklı Dünya Oyuncağın Toplumsal Tarihi*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Ormanlıoğlu, M. U. (2013). *Niçin Oyun? Çocuğun Gelişiminde ve Çocuğu Tanımada Oyunun Önemi*. İstanbul: İdeal Kültür ve Yayınları.
- Schiller, F. (tarih yok). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup*, Çev. Melahat Özgü.
- Shiner, L. (2004). *Sanatın İcadı*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Suits, B. (2012). *Çekirge Oyun, Yaşam ve Ütopya*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Tansuğ, S. (1995). *İnsan ve Sanat*. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Terr, L. (2000). *Sevgi ve Çalışmanın Ötesinde Oyun Yetişkinler için Neden İhtiyaçtır*. Literatür Yayıncılık.
- Tunalı, İ. (2012). *Tasarım Felsefesi*. YEM Yayın.
- Winnicott, D. W. (2014). *Oyun ve Gerçeklik*. İstanbul: Metis Yayıncılık.

Dergiler ve Makaleler

- Ak, D. (2006). *Oyun veOyuncak kavramlarının Tarihsel ve Kültürel Değişimine Endüstriyel Tasarım Açısından Bir Bakış*.

- Akbulut, D. (2009). *Günümüzde Geleneksel Oyuncaklar*. Milli Folklor, 182-189.
- Altınkaş, C. B. (2007). *Oyun ve Sanat*. Bilim, Eğitim ve Düşünce Dergisi, sayı:7
- Atılğan, Ş. (2008). *Gündelik Yaşamın Estetize Edilişinde Oyuncak ve Gelişen Rolü*. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, Volume 1/5.
- Başal, A. H. (2007). *Geçmiş Yıllarda Türkiye'de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları*. Eğitim Fakültesi Dergisi XX (2), 243-266.
- Çolakoğlu, H. (2015). *Schiller'de Oyun ve Sanat Bağlamında Özgürlük Kavramı*. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi (GSED), Sayı/Number 34, ERZURUM 2015, 82-89.
- Ergen, E. V. (2015). *Yeni ve Bağımsız Bir Sanat Deneyimi Olarak Pop Sürrealizm*. ART-SANAT 3.
- Heljekka, K. (2008). *Toy Strokes, Design, Play, Display, Adult Experience with Designer Toys*. The Nordic Conference on Experience.
- Niemann, H. (1991). *Oyuncağın Gelişim Tarihi*, Çev. Bekir Onur,. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, Sayı.1, Ankara, 55-61.
- Onur, B. (1992). *Tarih Boyunca Oyun ve Oyuncaklar*. AÜ Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, Sayı: 25/2, 365-386.
- Ovacık, M. (2016). *Oyun Oynama Bahane*. İzmir.
- Piaget, J. (2011, Mart-Nisan). *Oyun*. Sayı: 14 , s. 11.
- Martinez, E. H. (2012). *Oyuncak Türü Olarak Pişmiş Toprak Düdüğü*. Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, Cilt 2 - Sayı 2 - Ağustos.
- Tekerek, N. (2006). *Oyun Kavram'ından Drama'ya Drama'dan Dramatik Eğitim'e*. Tiyatro Araştırmaları Dergisi,22:2006 • ISSN: 1300-1523, 50.
- İnal, K. (2005). Çocuksu Masumiyetten Plastik Paradoksa. *Kebikeç Dergisi*.
- Jackson, K. M. (2001). *From Control to Adaptation: America's Toy Story*. Journal of American and Comparative Cultures, 139-145.
- Kay, H. (1993). *Geçmişten Günümüze Oyuncaklar* Çev.M. Artar. Eğitim ve Bilim, 65-70.
- Sargın, S. C. (2014). *Kamusal Alanda Masalsı Sanatsal Yaklaşımlar*. ULAKBİLGE, Cilt 2, Sayı 4.

Basılmamış Kaynaklar

- Ak, D. (2006). *Oyun veOyuncak kavramlarının Tarihsel ve Kültürel Değişimine Endüstriyel Tasarım Açısından Bir Bakış*. Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Endüstriyel Sanatlar Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi

Arslan, E. (2013). **Sanatsal Form Olarak Oyuncak Tasarımı**. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir, Yüksek Lisans Tezi

Bilgi, İ. (2016). **Günümüzde Tasarım Oyuncak Kavramı ve Gelişimi**. Gazi Üniversitesi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara, Yüksek Lisans Tezi

Güner, Y. (2002). **Türkiye'de Tarih Öncesinden Bu Yana Oyun-Sanat-Oyuncak İlişkisi**. Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul, Yüksek Lisans Tezi

Manay, U. (2006). **Hayalin İlerici Boyutları** Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı, İletişim Bilimleri Bilim Dalı, İstanbul, Yüksek Lisans Tezi

İnternet Kaynakları

Erdemir, B. (2016). <https://bigumigu.com/haber/cocuklar-icin-ogretici-robotlar-ve-oyuncaklar-bigumiguda-2016/>. <https://bigumigu.com/haber/cocuklar-icin-ogretici-robotlar-ve-oyuncaklar-bigumiguda-2016/>: <https://bigumigu.com/haber/cocuklar-icin-ogretici-robotlar-ve-oyuncaklar-bigumiguda-2016/> adresinden alındı

Ürüm, G. (2016). <http://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/2016/12/26/ag-baglanti-oyuncaklar-dunyanin-gundeminde/>.

Hofman, F. (2018). <http://twistedstifter.com/2012/04/the-world-travels-of-a-giant-rubber-duck/>. [www.twistedstifter.com](http://twistedstifter.com/2012/04/the-world-travels-of-a-giant-rubber-duck/): <http://twistedstifter.com/2012/04/the-world-travels-of-a-giant-rubber-duck/> adresinden alındı

Howe, J. (2018). www.wired.com. <https://www.wired.com/2003/11/artist/> adresinden alındı

Kılıç, Ş. (2017). <http://www.webtekno.com/dunyanin-en-buyuk-oyuncak-firmasi-lego-nun-logo-degisimi-ve-hikayesi-h31082.html>. <http://www.webtekno.com/dunyanin-en-buyuk-oyuncak-firmasi-lego-nun-logo-degisimi-ve-hikayesi-h31082.html>: <http://www.webtekno.com/dunyanin-en-buyuk-oyuncak-firmasi-lego-nun-logo-degisimi-ve-hikayesi-h31082.html> adresinden alındı

Gaouette, N. (1999). <https://www.csmonitor.com/1999/0603/p18s1.html>. <https://www.csmonitor.com/1999/0603/p18s1.html>: <https://www.csmonitor.com/1999/0603/p18s1.html> adresinden alındı

Kahraman, H. (2018). <http://www.endustri40.com/oyuncaklarin-dijitallesmesi-iot-tabanlı-yeni-nesil-akilli-oyuncaklar/>. <http://www.endustri40.com/oyuncaklarin-dijitallesmesi-iot-tabanlı-yeni-nesil-akilli-oyuncaklar/>:

<http://www.endustri40.com/oyuncaklarin-dijitallesmesi-iot-tabanli-yeni-nesil-akilli-oyuncaklar/> adresinden alındı

Kavrukoğlu, F. (2013). <http://blog.kavrakoglu.com/>. <http://blog.kavrakoglu.com/> adresinden alındı

İsimsiz. (2012). http://www.mimarizm.com/haberler/ruya-fabrikasi-alessi-nisantasi-nda_117433. http://www.mimarizm.com/haberler/ruya-fabrikasi-alessi-nisantasi-nda_117433: http://www.mimarizm.com/haberler/ruya-fabrikasi-alessi-nisantasi-nda_117433 adresinden alındı

<http://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/2016/12/26/ag-baglantili-oyuncaklar-dunyanin-gundeminde/>: <http://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/2016/12/26/ag-baglantili-oyuncaklar-dunyanin-gundeminde/> adresinden alındı

<http://www.ownzee.com/post/5564/max-lehman-contemporary-ceramic-sculptor-from-santa-fe-nm>

<http://arttoystheoryandcriticism.tumblr.com/post/141495789928/the-bad-reputation-of-art-toys>

<http://www.e-skop.com/skopbulten/momanin-yeni-oyuncaklari/1003>

<http://www.dsource.in/resource/traditional-toys-kondapalli/products>

<http://www.dmy.info/oyun-teorisi-hayat-bir-oyun-mu/> (29-07-2017)

https://issuu.com/postkolik/docs/say__23

https://www.lego.com/tr-tr/aboutus/lego-group/the_lego_history 13/02/2018

<http://www.inpiecescollection.com/nathan-sawaya.html> 13/02/2018

<http://www.nathansawaya.com/> 13/02/2018

<http://www.evenmag.com/oyuncak-devi-legonun-macera-dolu-basari-oykusu-42205.html> 13/02/2018

https://www.sabah.com.tr/dunya/2010/03/23/15_milyon_lego_parcasiyla_30_sanat_eseri 13/02/2018

<http://www.egitimpedia.com/dev-bir-sevimli-ahtopotun-kollarindan-kaydirak-olsa/> 13/02/2018

<http://thekidshouldseethis.com/post/florentijn-hofmans-hippopothames> 16/02/2018

https://www.huffingtonpost.com/2013/05/02/giant-rubber-duck-inflatable-sculpture-by-artist-florentijn-hofman-hong-kong_n_3200069.html 18/02/2018

<http://twistedstifter.com/2012/04/the-world-travels-of-a-giant-rubber-duck/> 18/02/2018

<http://onthedesignboat.blogspot.com.tr/> 08/03/2018

<https://www.themaggar.com/takashi-murakami-harpers-bazaar/>

<http://www.haberturk.com/yasam/haber/1019047-murakamiyle-fani-dunya>

<http://www.theartstory.org/artist-murakami-takashi.htm>

<https://www.artsy.net/artwork/takashi-murakami-mr-dob-large-stuffed-toy>

<https://bigumigu.com/haber/cocuklar-icin-ogretici-robotlar-ve-oyuncaklar-bigumiguda-2016>

<https://bigumigu.com/haber/cocuklara-bilgisayar-ekrani-olmadan-kod-yazmayi-oegreten-oyuncak/>

<https://www.yoogiscloset.com/accessories/louis-vuitton-limited-edition-monogram-canvas-murakami-panda-small-agenda-notebook-cover.html>

<https://theredlist.com/wiki-2-351-382-1160-1284-view-japan-profile-murakami-takashi.html>

<http://twistedstifter.com/2012/04/the-world-travels-of-a-giant-rubber-duck/>

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı: Melike Saygı

Doğum Yeri: İzmir

Doğum Tarihi: 07.01.1987

Eğitim Bilgileri

Yüksek Lisans: Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Seramik ve Cam Tasarımı Anasanat Dalı, 2018

Lisans: Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, 2013

Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi Pedagojik Formasyon Sertifika Programı

Ön Lisans: Afyon Kocatepe Üniversitesi M.Y.O. Seramik , 2008

İletişim: saygimelike@gmail.com