folklor/edebiyat, cilt:18, sayı:72, 2012/4

MEKÂNSAL DEĞİŞİM BAĞLAMINDA İNTERNETE TAŞINAN ÇOCUK OYUNLARININ KAYBOLAN İŞLEVLERİ ÜZERİNE BAZI TESPİTLER

Gülperi Mezkit*

Oyun**, insan yaşamının ilksel çağı olan çocukluk dönemi ile baş gösterir. Ancak çocukluk kavramı oyun kadar eski değildir. Tarihte çocukluk kavramının gelişimine bakılacak olursa birkaç asır geriye gitmek yeterli olacaktır; çünkü aile başta olmak üzere toplumun yapısını değiştiren tarihi dönemeç Sanayi Devrimi'dir. Bu devrim ile birlikte toplum yapısında, rol belirleyici önemli değişimler yaşanmıştır. Geleneksel toplum

* Hacettepe Üniversitesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Türk Halkbilimi Anabilim Dalı Araştırma Görevlisi.

** Oyun, her dilde birçok sözcük ile karşılanırken; oyun kelimesi de birçok kavramı içinde barındırmaktadır. Türkçe söz dağarcığında ise oyun kelimesini tam anlamıyla karşılayacak başka bir kavram henüz bulunamamışken; oyun sözcüğü birçok kavramı karşılar haldedir. Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlencenin adı oyundur. Oyun aynı zamanda tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimidir. Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü oyun olarak adlandırılırken; seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes de oyun kavramı ile karşılanır. Bedensel ve zihinsel yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma bir oyundur ve aynı zamanda şaşkınlık uyandırıcı hüner de oyun olarak isimlendirilir. Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket bir oyun iken; teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç da bir oyundur. Kumar, hatta hile, entrika da oyun kavramı ile karşılanabilir (BTS, "Oyun").

yapısından modern topluma geçiş, toplumun en küçük birimi olan ailede baş göstermiştir. James Watt'ın enerjiyi icat edişi ve bu enerjiyi insanlığın hizmetine sunmasıyla birlikte sanayide insana olan ihtiyaç önemli oranda azalmış ancak çok farklı endüstriler doğmuş ve insana olan ihtiyaç kas gücünden beyin gücüne doğru bir ivme kazanmıştır. Bu durum sonucunda kadın ve erkeklerin iş hayatında paylaştıkları rol dağılımı kas gücüne göre değil; beyin gücüne göre değişim seyrine girmiştir. Kadın ve erkeğin birlikte katıldığı bu yeni düzende Sanayi Devrimi öncesi el emeğine-geleneksel geçim örüntülerine- dayalı sistemde kullanılan küçük insanlara yani çocuklara ihtiyaç kalmamıştır. Eve geri dönen çocuk, birey olarak artık ailede, çalışmayan ve çalışmak için eğitime ihtiyacı olan bir birey olarak yer edinmeye başlamış ve bebeklik çağı, oyun çağı, okul çağı, ergenlik çağı gibi çocukluk dönemleri ortaya çıkmıştır. İşte bu ayrıma ancak yirminci yüzyılda varılabilmiştir. Çocuğun birey oluşu, onun ihtiyaçlarını da beraberinde getirmiş, özel ilgi görmesini sağlamıştır. Bu bağlamda oyun, çocuğun en temel ihtiyaçlarından biri olarak ortaya çıkmıştır. Muhakkak ki çocuk, bu devrim öncesi de oyun oynamaktadır; ancak çocuğun oyuna ihtiyacı olduğu düşüncesi, Sanayi Devrimi sonrasında ortaya çıkmıştır.

Oyun Nedir?

Oyun, sosyal hayata karşı çocuğu hazırlayan yaşamsal bir olgudur. Oyun oynamak ise iradeye dayalı bir eylemdir; zaman ve mekân sınırlı olmak kaydıyla oyuncu özgür iradesi ile istediğini oynayabilir. Aynı zamanda oyun, çocuk için bir hazırlık aşamasıdır. Bu hazırlık, çocuğun erginleştikçe yüz yüze geleceği sorunlara karşı bir ön uyarı mekanizmasıdır. Bu konu üzerine eğilen kuramcılar ve psikologlar, oyunun, çocuk için ne anlama geldiği üzerine çeşitli yorumlar yapmışlardır:

"Tegano, Sawyers ve Moran'a göre(1989), oyun çocuklar için gerçek yaşamdır. Oyun durumlarında ortaya çıkan problemler onların yaşantılarındaki gerçek problemlerdir ve çocuklar için anlamlıdır. Oyun onlara esnek bir atmosfer sağlar, yaratıcı düşünceye yöneltir. Problemi çözmede yaratıcılığını kullanır. Problemleri tanımlar, çözümler üretir, çözümleri yorumlar. Üstelik bu ortam psikolojik olarak güvenlidir. Oyunda yaşanılan bu deneyimler ıraksak düşünceyi üretir (akt.Çelen, 2004: 86)."

Çocukların problemler karşısında çözüm üretmesini sağlayan, belirli kurallar içinde kendi iradesiyle bir kurgu yaratmasına aracılık eden, biçilen role uygun davranış şekli gerçekleştirmesini sağlayıp sosyalleşmesine katkıda bulunan, onları gerçek yaşama hazırlayan oynadıkları oyunlarıdır. Oyun, çocuğun yaratma alanıdır. Düşlediği her şeyi gerçeğe uygunluğunu düşünmeden ortak dili kullandığı arkadaşları ile birlikte şekillendirmeye çalışır. "Çocuk oyun oynadıkça duyguları keskinleşir, yetenekleri serpilir, becerisi artar. Çünkü oyun, çocuğun en doğal öğrenme ortamıdır. Gördüklerini, duyduklarını sınayıp denediği, öğrendiklerini pekiştirdiği bir deney odasıdır" (Yörükoğlu, 1980: 47). Oyun aynı zamanda çocuğa farkındalık kazandırır; çünkü çocuk farklı her oyunda kendinde olan farklı becerileri keşfeder.

Oyunun İşlevsel Anlamı

Oyun, çocukluğun ve çocuk kültürünün, en önemli özelliklerinden ve belirleyicilerinden biri olarak görünmektedir. Oyunun çocuk psikolojisine olan katkısı, çocuğun oyun seçmede ve oynamadaki özgürlüğü ile eşdeğer görünmektedir; çünkü çocuğun doğası gereği oyunu zamanın istediği bir kesitinde, istediği bir mekânda –yine de tasarlanan mekânın sınırlı olması kaydıyla-, istediği karakterler etrafında kurgulayabilir olması, hayal dünyasını zenginleştirecek olan en önemli ayraçlardan biri olma özelliğini kazanmıştır. Bu bağlamda çocuğun, oyun sınırları ne kadar geniş tutulursa; hayal dünyası da o denli gelişecektir. Hayal dünyasını geliştirecek olan hiç şüphesiz ki çocuğun oyun sahnesi olan açık alanlardır.

Özdemir, çocuk oyunlarının sahnelendiği ortamı açık mekân, açık-kapalı mekân ve kapalı mekân olarak üç bölümde inceler (1997:137). Bunlardan özellikle kapalı mekânın çocuğun dünyasında muhtelif sorunlara neden olduğunu ifade etmektedir. Çocukların, kendilerini en mutlu hissettikleri ve kendilerini en iyi anlattıkları yeri açık olan alanlar olarak tanımlayan Özdemir, "duvar kenarı, bahçe, sokak, avlu, evin hayat adlı açık bölümü, çimenlik veya çayırlık alan, boş arazi, harman yeri, çamurluk bir yer, sert zeminli geniş bir alan, bağ, kır, kayalık bir yer, dere kenarı, cami önü veya caminin mermer avlusu, otlak, futbol sahası, dağ yamacı, bayram yeri, ev önü, ağaçlık bir alan, tozlu bir yer, park, meydan, ev damı, kaldırım" ve benzeri her türlü açık mekânı çocukların oyun sahası olarak kullandıklarını söylemektedir (Özdemir,1997:137-139).

Çocuk Oyunlarda Değişen Mekân Algısı

Açık oyun alanı olan sokak, çocuk oyunlarında birincil alan iken, ortadan kalkan mahalle kültürü ile birlikte sokak oyunları da yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalmıştır. Mahallelerin yerini sitelere ya da müstakil binalara bırakması, birbirine yabancı birçok aileyi bir araya getirmiştir. Yapısal dönüşüme maruz kalan mahalleler, oyunları da değişime ve dönüşüme mecbur bırakmıştır. Ayrıca bu yeni düzende çocuklara ayrılan alanların yok denecek kadar az olması da sokak oyunları kültürünü ortadan kaldırmak üzeredir. Oyunlar sosyal yapının bir parçasıdır. Değişen bu yapı elbette ki oyunların yapısını da değiştirmekte ve çocuğa da kısıtlı alan sunmaktadır. Bir zamanlar oynaması için "sokağa atılan" çocuk günümüzde "sokaktan kovulmuştur". Kent kültürü, sokaktan kovulan çocuğu tüketim merkezlerinin odağı haline gelen Alış Veriş Merkezlerine (AVM'ler), ücretli oyun merkezlerine çekmiştir. Alışveriş yapan ailenin çocuğu "her saati ayrı ücretlendirilen kreşe" bırakılmaktadır. Açık alanlarda bulunan kaydırak, salıncak, tahterevalli gibi oyun araçları da kapalı alanlarda çocuğa sunulmaktadır. Diğer yandan her ilde sınırlı sayıda bulunan "lunapark" ve türevi oyun merkezleri artmakta ve aile bütçesinin elverdiği ölçüde sınırlı sayıdaki çocuk ve çocuğun oyun ihtiyacını karşılamakla yükümlü olan aileler bu alanlara yönelmektedir. Ticari kaygı güden bu tür oyun merkezleri, çocuk için ancak sınırlı zamanlarda oynayacağı alanlardır ve sokağın minyatürü olarak varlığını sınırlı sayıdaki AVM'lerde ve şehirlerde devam ettirmektedir. Burada kurulan suni birliktelik, çocuğun alandan ayrılması ile son bulmakta ve oyun arkadaşlığı kavramı da oluşturulan alanlar gibi yapaylaşmaktadır. Günümüzde "oyun arkadaşı" kavramı yerini sanal arkadaşlığa bırakmak üzeredir.

Şehirleşme, halka dair birçok geleneği değiştirmiştir. Değişmeyen ve dönüşmeyen geleneğin yok olacağı varsayımından yola çıkıldığında oyunların da bu değişime ayak uydurmak zorunda olduğu görülmektedir. Televizyon icadı ve çocuğa yönelik programların bu sihirli kutuda oynatılması ile birlikte çocuk, sokağa ayırdığı zamanın bir kısmını öteleyerek "çizgi dizilere" ilgi duymaya ve zamanının bir kısmını bu tür programlara ayırmaya başlamıştır. Ama sokak ve oyun her zaman çocuk için vazgeçilmez bir eğlence olarak çocuk hayatında varlığını devam ettirmiştir. Ancak yirminci yüzyılın en büyük icatlarından biri olan bilgisayar ve devamında gelen genel ağ (internet), çocuk oyunlarını dönüştüren başat araç olmuştur. Bu bağlamda çocuk oyunları varlığını sanal dünyaya taşımıştır. İnternet siteleri aracılığıyla çocuk hayatına giren bu oyunlar, sınırsız sayıda oyunu "bir tık ötede" çocuğun hizmetine sunmuştur.

İnternet Yoluyla Değişen Çocuk Oyunları

Bu çalışma, mekânsal değişim bağlamında, erken çocukluk dönemi olan oyun çağı çocuklarının, internette oynadıkları oyunları ve bu bağlamda internete taşınan oyunların çocuk fizyolojisi ve psikolojisi üzerindeki etkilerini irdelemektedir. Bunun için örnek olarak 'Google' arama motorunda en çok ziyaret edilen, çocuk oyunları kurgulu internet siteleri incelenmiştir.* Bu siteler, "kraloyun, cocukoyun, limoncocuk, roketoyun, zoptirik" gibi çocukların ilgilerini çekecek tarzda isimlere sahiptir ve çocuğu oyuna adapte edecek müzikler ile açılmaktadır. Bu sitelerde, "Bebek Oyunları, Ben Ten Oyunları, Kayu Oyunları, Puzzle Oyunları, Tarçın Oyunları, Çocuk Oyunları, Savaş Oyunları, Dövüş Oyunları, Silahlı Oyunlar, Yarış Oyunları, Çizgi Film Oyunları, Spor Oyunları, Beceri Oyunları, Kız Oyunları, Zekâ Oyunları, Webcam Oyunları, Batman Oyunları, Mario Oyunları, Sonic Oyunları, Boyama Oyunları" gibi birçok başlık altında, bine yakın oyun bulunmaktadır.

Sokaktan kovularak eve kapatılan çocuk, bu albenisi yüksek oyun sitelere karşısında adeta büyülenmiştir; çünkü çocuk, artık istediği oyunu "bir tık ötede" bulabilmektedir. Oyun için ayrıca arkadaşlara da ihtiyacı yoktur. Oyun içinde arkadaştan; oynanacak materyale kadar kurallardan; süre sınırlamasına kadar her şey kurgulanmış durumdadır. Çocuğa sadece komut vermek kalmıştır. Oyunun tek hâkimi olan çocuk, oyunu dilediğince yönlendirebilmektedir. Oyun sitelerinin ekonomisine katkısı da bazı sitelere ücretli üyeliklerle sağlanmaktadır. Üye olan çocuk, adını oyuncu hanesine yazdırıp en yüksek puanı alma idealine doğru ilerlemektedir; bunun sebebi bütün çocukların kendi ismini en iyi oynayanlar sıralamasında görmek istemesidir. Çocuğun, değişmeyen "oyunda lider olma" isteği de bu yarışma şeklinde ilerleyen puan toplama süreci ile karşılanmaktadır.

* 20.05.2012- 25.05.2012 tarihlerinde "http://www.kraloyun.com/, http://www.cocukoyun.gen.tr/, http://www.limonoyun.com/, http://www.roketoyun.com/, http://www.zoptirik.com/, http://www.cocukca.com/, http://www.oyunoyna.com/, http://www.oyunlar1.com/, http://www.atlikarincam.com/, http://www.cocux.com/, http://www.rixoyun.com/, http://www.oyunstar.com/, http://www.benimoyunlarim.com/, http://www.komikler.com/komikoyun/, http://www.oynazor.com/, http://www.guvenlicocuk.org.tr, http://www.sunoyun.com/, http://www.cocukoyunlari.tv.tr/, http://www.zeytinoyun.net/, http://www.erkekoyunlari.org/" isimli "Goggle" arama motorunda en çok ziyaret edilen yirmi oyun sitesi incelenmiştir.

Eminem, Elvis Presley, Madonna, Michael Jackson, Behlül ile Bihter, Polat gibi ünlülere kıyafet giydirme, Tom ve Jerry, Scoby Doo, Temel Reis, Spider Man, Garfield, Shrek, Şirinler, Sinbad gibi çizgi film kahramanları ile oyun oynama, deniz kızı, tavşan, kutuplarda yaşayan Eskimolar ve evleri gibi tasarlanan nesneleri boyama, yeni araçlar icat etme, kardan adam, Noel Baba ve Noel Baba'nın geyiğini süsleme, savaş uçağı, minik araba tasarımlama, hayvanları besleme, matematik ağacı, ormanda matematik gibi oyunlarla basit aritmetik hesaplar yapabilme hatta yemek pişirme ve ekmek yapabilme tüm bu oyunların sadece bir bölümünü oluşturmaktadır. "İsrail'i vur", "Amerika'yı parçala" gibi oyunlar ise, çocuğu yönlendirme ve bilinç oluşturma amaçlı, oyun sitelerine iliştirilen en göze çarpan oyunlardandır.*

Elektronik kültür ortamı ürünü olan bilgisayar oyunları, internet kullanımının artmasına paralel bir hızda artış göstermektedir.** Medya aracılığıyla duyulan ve her gün bir yenisi eklenen sokakta oynayan çocukların kaçırılması, tecavüz edilmesi, öldürülmesi olayları, aileleri çocuğu sokağa çıkarma konusunda tereddüde düşürmektedir. Yaşanan acı hadiseler, ailelerin çocukları sokaktan çekmesine büyük sebep teşkil etmektedir. Böylelikle eve kapanan çocuk bilgisayara yönelmektedir.*** Buna ilaveten anne-baba çalışan aileler için de, bilgisayar oyunları, çocukla ilgilenmek noktasında bir kaçış aracı olmaktadır. Onur'a göre "dışarıda ve açık havada oynamanın büyük bir eğitsel değeri olmadığı, dolayısıyla gerekli de olmadığı ve faydayı vurgulayan modern topluma göre zaman kaybı olduğu düşüncesi gitgide artmaktadır" (Onur ve Güney,2004:11).

Modernleşme ve şehirleşme süreci ile yalnızlığa mahkûm edilen insan, çocuk yaştan itibaren bu sürecin sancıları ile baş başa kalmaktadır. Çocuğun yapabildiği en mükemmel şey olan 'oyun oynama' bu sürecin başlangıcını oluşturmaktadır. İnternet üzerinden oyun ihtiyacını gideren çocuk, eğitsel ve eğlence işlevi olan "birlikte ve bedensel aktivite gerektiren"

* İnternet Toplu Kullanım Sağlayıcıları Hakkında Yönetmeliğin 9/g maddesi ve 5442 sayılı İl İdaresi Kanunu'nun 11/c maddesi gereğince Diyarbakır il genelinde 18 yaşından küçüklerin, internet kafe ve elektronik oyun yerlerinde çocukları şiddete yönlendiren, Counter Strike, GTA Vice City, Battlefield Vietnam, Half Life, GTA San Andreas, Delta Force, Swat, Call of Duty, Knight Online, The Punisher, Louncher, Hitman, Counter, Hell Forces, Halo, Line of Sight Vietnam, Pariah, Serious Sam, Return To Castle Wolfenstein, Metin 2 isimli oyunların oynanması yasaklanmıştır(Çocuklara Savaş Oyunu Yasağı İlk Diyarbakır'da, http://www.milliyet.com.tr/Arsiv.aspx?Keyword=%C3%87ocuklara-Sava%C5%9F-Oyun_Yasa%C4%9F%C4%B1-%C4%B0lDiyarbak%C4%B1r%E2%80%99da&aType=ArsivAramaSonuc&PAGE=1, 29.12.2011 Erişim Tarihi, 15.05.2012.

** Ulaştırma Bakanlığı'nın verilerine göre 35 milyon internet kullanıcısının yüzde yirmi beşi ile 15 yaş üstü bireylerin her üçünden biri İnternette "online oyun" oynamaktadır. (Üç Kişiden Biri Online Oyun Oynuyor, http://teknoloji.milliyet.com.tr/uc-kisiden-biri-online-oyun-oynuyor-/oyun/haberdetay/23.02.2010/1202853/default.htm, 23.02.2010, Erişim Tarihi 15.05.2012.

*** Çocuğun oyuna ihtiyacı bağlamda incelediğinde ise eve kapanan çocuk tek oyun aracı olan bilgisayara yönelmektedir. Bu durum başka seçeneği olmayan çocuğun bilgisayar başında saatlerini geçirmesini haklı duruma düşürmektedir. Ayrıca son teknoloji ile donatılmış cep telefonlarının İnternet bağlantısı sayesinde de çocuklar saatlerce hatta telefonun pil ömrünce oyuna devam eder hale gelmiştir. Sadece çocukların değil aynı zamanda ebeveynlerin de bu oyunlara iştirak etmesi hatta oyun salonlarına gidip "Play Station" adlı oyun ve türevlerini saatlerce oynaması, çocuğa hem oynaması için haklılık payı hem de örnek teşkil etmektedir.

oyunları terk etmiş durumdadır. Bu durumda sosyal bir varlık olan çocuk pasifize edilmiştir. Çocuk, oyun oynarken olumlu-olumsuz tepkisini sokak oyunlarında karşısındaki arkadaşına yansıtırken; bilgisayar başındaki çocuk tepki gösterecek bir muhatap bulamamakta ve çocuk olaylara tepkisiz kalmayı öğrenmektedir. Tepkisiz kalan çocuk, dışa dönük sosyal bir yaşantı yerine içe kapanmakta ve yalnızlaşmaktadır. Çocuk, bilgisayar başında okuyup, komutlara göre hareket ederken; sözel yeteneği gelişememektedir. Günümüz gençlerinin bir türlü meramlarını anlatamamalarının sebebini yahut "-anlatamıyorum galiba" serzenişlerinin temellerini konuşamayarak oyun oynamalarında aramak gerekmektedir. Bu konuda Havelock: "Yetişmekte olan çocuğun gelişen beyni sözlü kültürü kavramak için yaratılmıştır. Çocuk önce atalarının sözlü kültürü içine girmezse, sözlü olarak tanıdığı dili görsel bir eyleme (yazıya) dönüştürmesi için gerekli olan o yapay adımı atmayı nasıl başarabilir?" diye sormaktadır (Sanders'tan akt. Ersoy,2006:4). Çocuğun bilgisayar başında oyun oynarken sadece elleri ve beyni harekete geçmekte; bedeni hiçbir şekilde uyarılmamaktadır. Bunun sonucunda çeşitli psikolojik ve fiziksel rahatsızlıklar oluşmaktadır. Bu rahatsızlıkların başında obezite ve obsesifliğin bir uzantısı olan IBR adı verilen 'İnternet Bağımlılığı Rahatsızlığı' gelmektedir*. Nadir de olsa yaşanan bir başka sonuç ise bilgisayar başında, hareketsizlikten kaynaklanan ölümlerdir.**

2011 Temmuz'unda Tuzla Belediyesi'nin çocukların bilgisayar başında oyun için harcadıkları zamanı vurgulamak ve yeniden sokağa dönüşü başlatmak üzere düzenlediği "Sokak Oyunları Olimpiyatları" tüm belediyelere örnek niteliğindedir. Bu örnekler çoğalarak belediyeler duyarlı hale gelecek ve kent planlamacılarına, çocuğa oyun için alan ayırmaları konusunda uyarı niteliği taşıyacaktır. Bu süreçte, kent konseyleri uyarılacak ve yapı-ruhsat denetim ve yönetim birimleri, sunulan projeleri onaylamadan önce çocuk için oyun alanı ayrılıp ayrılmadığı konusunda denetlemeye imkân bulabileceklerdir.*** Bu sürecin sonunda doğal ortamından koparılan çocuk, tekrar doğal oyun alanına dönecek ve doğal yaşamdan kopuk 'sorunlu' bireyler yerine, doğayı ve sokağı tanıyan, arkadaşlık ilişkisi gelişmiş mutlu ve sağlıklı bireyler olarak toplumda yer edineceklerdir. Sağlıklı bir toplum oluşturmak için sağlıklı bireyler yetiştirebilecek alanların yaratılması, insan hakları çerçevesinde bireylerin sahip oldukları yasal bir haktır.

* Hastalığın İngilizce adı 'Internet Addiction Disorder (IAD)'dır.

** Çin'de, 23 yaşında, Bilgisayar başında yirmi üç saat oyun oynayan genç, 2012 Şubat ayında hayatını kaybetmiştir. Düşük sıcaklık ve fiziksel hareket eksikliği bu ölümün sebebi olarak gösterilmiştir (Vatan, 2012.

*** Çocuk haklarının kamu iradesince korunma zorunluluğu vardır. Dünya üzerinde çocuk haklarını savunan, çocuğun oyun alanlarına sahip olması gerekliliğini vurgulayan UNICEF, 20 Kasım 1989 tarihinde Birleşmiş Milletler Kongresi tarafından hazırlanan Çocuk Hakları Bildirgesi 31.1.maddesinde çocukların da tüm bireyler gibi vakitlerini dilediğince değerlendirmeye, etkinliklere katılmaya, oyun oynamaya ve dinlenmeye hakları olduğu vurgulanmaktadır. Oyun oynama ve dinlenme alanlarını (parklar, bahçeler, yollar vb.) yaratmak da yerel yönetimlerin sorumluluğundadır.

Sonuç

Oyun doğal yaşamın bir parçasıdır ve insan doğasının en ilksel zamanını yaşayan çocuk da doğal yaşamın önemli üyelerindendir. Çocuk, oyun ve doğa, çocukluk döneminin doğal gelişimi için olmazsa olmaz üçlüdür; ancak mekânsal değişimler çocuğu doğadan ve dolayısıyla doğada, açık alanda oynadığı oyunlardan koparmıştır. Bilgisayar, internet oyunları ve çocuk, postmodern üçlüyü oluşturmuş ve doğal ortamından zorla ayrılan çocuk için yeni bir oyun dönemini başlamıştır. Çocuk hayatının önemli bir bölümünü kapsayan oyunlar, değişen zaman ve mekâna ayak uydurarak varlığını devam ettirmektedir. Sokaktan bilgisayara taşınan ve genel ağ sayesinde yaygınlık kazanan bu oyunlar dolayısıyla çocuklar, sosyalizasyon süreçlerini bireysel olarak geliştirmekte ve sonuç olarak bunu başaramamaktadır. Sokaktan ve oyun arkadaşlarından koparılan çocuk yalnızlaşmakta ve kendini tamamlama sürecini bitirmiş olmasına rağmen birçok psikolojik ve fizyolojik eksiklikler ve rahatsızlıklar ile sorunlu bireyler olarak toplumda yer almaktadır. Sokak oyunları, sanal ortamda her ne kadar taklit edilmeye çalışılmışsa da çocuğun sanal katılımıyla kurulan birliktelik, sokakta oynanan oyunun hazzını ve katkısını sağlamamaktadır. Bu bağlamda belediyeler, mimarlar, meslek odaları, kent planlamacıları ve emniyet işbirliğinde çocuklar, sokaklara, oyun doğasına geri kazandırılmalıdır. Oluşturulan sitelerde ve kooperatif yapılandırmalarında çocuk için mutlaka oyun alanı ayrılmalı, bu alanın da güvenliği de yetkili mercilerce temin edilmelidir.

Referanslar

Atlı Karınca, www.atlikarincam.com/, Erişim Tarihi 23.05.2012

Benim Oyunlarım, www.benimoyunlarim.com/, Erişim Tarihi 23.05.2012

Büyük Türkçe Sözlük[BTS], "Oyun", http://tdkterim.gov.tr/bts/, Erişim Tarihi 01.03.2012

Çelen, Nermin. (2004) "Ana-Babaların Çocuğun "Oyun Hakkı"na İlişkin Tutumları"*Türkiye'de Çocuk Oyunları: Araştırmalar,* Bekir Onur ve Neslihan Güney(hazl.), Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları No: 12, s.84-93

Çocuk Oyun, www.cocukoyun.gen.tr/, Erişim Tarihi 21.05.2012

Çocuk Oyunları, www.cocukoyunlari.tv.tr/, Erişim Tarihi 24.05.2012

Çocuk, www.cocux.com/, Erişim Tarihi 23.05.2012

Çocukça, www.cocukca.com/, Erişim Tarihi 22.05.2012

Çocuklara Savaş Oyunu Yasağı İlk Diyarbakır'da, http://www.milliyet.com.tr/Arsiv.aspx?Keyword=%C3%87ocuklara-Sava%C5%9F-Oyunu-Yasa%C4%9F%C4%B1-%C4%B0lk-Diyarbak%C4%B1r%E2%80%99da&aType=ArsivAramaSonuc&PAGE=1, 29.12.2011 Erişim Tarihi, 15.05.2012

Ergün, Mustafa (1980) *Oyun ve Oyuncak Üzerine*, Ankara: Milli Eğitim Dergisi: I, s.102-119

Erkek Oyunları, www.erkekoyunlari.org/ Erişim Tarihi 25.05.2012

Ersoy, Ruhi, Şehirleşme "<Elektronik Kültür Ortamı> Sürecinde Çocuk - Şiddet Ve Çocuk Oyunları'na Halkbilimi Disiplini Açısından Bir Yaklaşım" (29.09.2006) http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/ruhi_ersoy_cocuk_oyun.pdf, Erişim Tarihi, 22.05.2012

Güvenli Çocuk, www.guvenlicocuk.org.tr, Erişim Tarihi 24.05.2012

Huizinga, Johan (2010) *Homo Ludens*, Çev.: Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Komikler, www.komikler.com/komikoyun/, Erişim Tarihi 23.05.2012

Kral Oyun, www.kraloyun.com/, Erişim Tarihi 21.05.2012

Limon Oyun, www.limonoyun.com/, Erişim Tarihi 21.05.2012

Onur, Bekir ve Neslihan Güney (2004) "Giriş, *Türkiye'de Çocuk Oyunları: Araştırmalar*. Bekir Onur ve Neslihan Güney(hazl.) Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, no: 12, s:7-15 (http://kitaplar.ankara.edu.tr/dosyalar/pdf/371.pdf)

Oynazor, www.oynazor.com/, Erişim Tarihi 24.05.2012

Oyun Oyna, www.oyunoyna.com/, Erişim Tarihi 22.05.2012

Oyun Oynarken Öldü, http://haber.gazetevatan.com/Haber/429934/1/Gundem, 09.02.2012, Erişim Tarihi, 15.05.2012

Oyun Star, www.oyunstar.com/, Erişim Tarihi 23.05.2012

Oyunlar, www.oyunlar1.com/, Erişim Tarihi 22.05.2012

Özdemir, Nebi (2006) *Türk Çocuk Oyunları*, Ankara: Akçağ Yayınları.

Rix Oyun, www.rixoyun.com/, Erişim Tarihi 23.05.2012

Roket Oyun, www.roketoyun.com/, Erişim Tarihi 21.05.2012

Sanders, Barry (1999). Öküzün A'sı Çev.:Şehnaz Tahir, İstanbul, Ayrıntı Yayınları

Sokak Oyunları Olimpiyatı, http://www.milliyet.com.tr/Milliyet.aspx?Keyword=Sokak-Oyunlar%C4%B1Olimpiyat%C4%B1&aType=ArsivAramaSonuc&PAGE=1, 23.07.2011, Erişim Tarihi, 15.05.2012

Sun Oyun, www.sunoyun.com/, Erişim Tarihi 24.05.2012

Tegano,D.W.,Sawyers, J.K., and Moran, J.D. (1989). "Problem-finding and solving in play: The teacher's role" Childhood education, 66:92-97.

UNESCO Çocuk Hakları Bildirgesi, (1989) http://www.unesco.org /education/ pdf/CHILD_E.PDF, Erişim Tarihi, 15.05.2012

Üç Kişiden Biri Online Oyun Oynuyor, http://teknoloji.milliyet.com.tr/uc-kisiden-biri-online-oyun-oynuyor-/oyun/haberdetay/23.02.2010/1202853/default.htm, 23.02.2010, Erişim Tarihi 15.05.2012.

Yörükoğlu, Atalay (1980), *Çocuk Ruh Sağlığı*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi

Zeytin Oyun, www.zeytinoyun.net/, Erişim Tarihi 24.05.2012

Zoptirik Oyun, www.zoptirik.com/, Erişim Tarihi 21.05.2012

Özet

Mekânsal Değişim Bağlamında İnternete Taşınan Çocuk Oyunlarının Kaybolan İşlevleri Üzerine Bazı Tespitler

Postmodernizmin yaşam kültürünü şekillendirdiği XXI. yüzyılda toplumlar, yüksek teknolojilerin ağır sorumluluğu ve yoruculuğu altında kültürel başkalaşım geçirmektedir. İnançların, savaşların, aşkların, ticaretin, ziyaretin, ayrılıkların, oyunların, kutlamaların, siyasetin vb. yaşamsal olguların mekân ve zaman değiştirdiği postmodernist çağda, iletişim kültüründen ulaşım kültürüne; eğlence ve turizm kültüründen tüketim kültürüne; boş vakit geçirme kültüründen oyun kültürüne kadar hayatın her alanına nüfuz eden postmodernizm getirileri hemen her yaştaki insanın hayatına dâhil olmuştur. Çalışmamız da bu bağlamda çocuk oyunlarının postmodernizmin etkisi altında siber kültür çağına girişiyle birlikte mekânsal değişim çerçevesinde kaybolan işlevleri olacaktır. Bilindiği üzere oyun, çocuk yaşamını dolduran en temel ihtiyaçlardan biridir. Eğitici ve eğlendirici işlevi sebebiyle çocuk yetiştirmeye aracılık eden oyunlar; çocuğu tanımak, yönlendirmek ve çocukla iletişim kurmak üzere ebeveynlerin de iştirak ettiği yaşamsal bir faaliyettir. Çocuk oyunları, zaman- mekân algısı değiştikçe farklı zaman ve mekânlara taşınmaktadır. Hükmünü asırlarca sokakta sürdüren çocuk oyunları, çağın ve ihtiyaçların etkisiyle açık alanlardan kapalı alanlara taşınmıştır ve teknolojinin sunduğu imkânlar ile birlikte çocuk oyunları İnternet üzerinde iktidarını kurmak üzeredir. Bu çalışmada, oyunun temeli, oyunun ve çocukluğun tarihi araştırılacak, sokak oyunlarının çocuk yaşamına olan katkıları anlatılacak ve Türk çocuk oyunları özelinde, mekânsal değişim

bağlamında, dönüşen oyunların çocuk gelişimine olan olumsuz etkisi tartışılacak ve sonuçta bu değişimin sonuçlarına yönelik öneriler sıralanacaktır.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, Çocuk Oyunları, İnternet, Sokak Oyunları

Abstract

Some Observations on the Lost Functions of Children Games which Transported to Internet in the Context of Spatial Change

At the XXI. century, societies are spend cultural metamorphosis under a heavyy responsibilities of high tecnologies which culturel life is shaped by postmodernism. Postmodernist era, vital cases are changing time and space, beliefs, wars, loves, trade, visits, divisions, games, celebrations, politics and ext. Benefits of postmodernism is including all areas of life which has been involved in lives of almost every age until access culture to communication culture; travelling and entertainment culture to consumer culture; leusire culture to the culture of playing. In this respect, our study on functions are lost of children games under influence of postmodernism with when entering the era of syber culture within the framework of spatial variation. As is konwn, game is one of the most basic needs filling the lives of children. Game is an important tool to communicate with children, shape and recognise them because of its informative and hilarious function. Children's games which are the subject of our study change when the perception of time and spaces become different. These games which were played for centuries in the street, have recently moved from the open areas to the closed areas due to the necessities of these times and with the development of technology, children games are coming to power in the Internet. In this article, source of the games, history of the game and childhood will be researched, the contrubitions of the street games to children's lives will be expressed and the negative effects of the games that have undergone changes throughout history in Turkey on child development in the frame work of space perception change will be discussed and at the end suggestions regarding the result of this change will be presented.

Key Words: Child, Child Game, Internet, Street Games