



**ÇOCUKLUK BELLEĞİ VE OYUN KAVRAMININ
SANAT İLE BAĞLANTISI**

Seher ÇAPAR

Yüksek Lisans Tezi

Heykel Anasanat Dalı

2025

(Her hakkı saklıdır.)

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
HEYKEL ANASANAT DALI

ÇOCUKLUK BELLEĞİ VE OYUN KAVRAMININ SANAT İLE BAĞLANTISI
(The Connection of Childhood Memory and Game Concept with Art)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Seher ÇAPAR

Danışman: Prof. Dr. Önder YAĞMUR

Erzurum
Ocak, 2025



GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
Graduate School of Fine Arts

KABUL VE ONAY TUTANAĞI

Seher ÇAPAR tarafından hazırlanan “Çocukluk Belleği ve Oyun Kavramının Sanat ile Bağlantısı” başlıklı çalışması 16 / 01 / 2025 tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Heykel Ana Sanat/Bilim Dalı, Heykel Sanat/Bilim Dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı: Prof. Dr. Mustafa BULAT
Atatürk Üniversitesi

Aslı Islak İmzalıdır

Danışman: Prof. Dr. Önder YAĞMUR
Atatürk Üniversitesi

Aslı Islak İmzalıdır

Jüri Üyesi: Dr. Öğr. Üyesi Savaş SARIHAN
Haliç Üniversitesi

Aslı Islak İmzalıdır

Enstitü Yönetim Kurulunun
.../.../.... tarih ve sayılı
kararı.

Bu tezin Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği'nin ilgili maddelerinde belirtilen şartları yerine getirdiğini onaylarım.

Prof. Dr. Ahmet Selim DOĞAN

Enstitü Müdürü

Aslı Islak İmzalıdır



GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
Graduate School of Fine Arts

ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Çocukluk Belleği ve Oyun Kavramının Sanat ile Bağlantısı” başlıklı çalışmanın tarafımdan bilimsel etik ilkelere uyularak yazıldığını ve yararlandığım eserleri kaynakçada gösterdiğimi beyan ederim.

16 / 01 / 2025

Seher ÇAPAR

Aslı Islak İmzalıdır

☐ Tezle ilgili patent başvurusu yapılması / patent alma sürecinin devam etmesi sebebiyle Enstitü Yönetim Kurulunun/....../.... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 2 (iki) yıl süreyle engellenmiştir.

☐ Enstitü Yönetim Kurulunun/....../.... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 6 (altı) ay süreyle engellenmiştir.

TEŞEKKÜR

Bu tez çalışması, “Çocukluk Belleği ve Oyun Kavramının Sanat ile Bağlantısı” başlığı altında, oyun kavramının çocukluk belleği üzerindeki önemini, etkilerini, çocuk belleği ve sanatçı bellekleri arasındaki benzerliklerini incelemektedir. Tez çalışmasında, çocuk belleğinin ve oyunun varoluşunun sanatla olan dinamik ilişkisi, çocukluğun en güvenli dönemde estetik bir deneyime dönüştüğü, hayal gücünün sınırsızlığının sanatının özünü nasıl şekillendirdiği ve sanatçı ile çocuğun ortaya bir yaratıcılık sunarken ki yaratım süreci incelenmiştir.

Bu çalışma süresince desteğini benden esirgemeyip, bilgilerinden mahrum etmeyen, hoşgörüsü ve anlayışıyla her zaman yanımda olan sayın hocam, danışmanım Prof. Dr. Önder YAĞMUR’a teşekkürlerimi sunuyorum. Bu süre içerisinde desteklerini ve tavsiyelerini esirgemeyen bölüm başkanımız sayın, Prof. Dr. Mustafa BULAT’a teşekkürlerimi sunarım. Bu yolda yürürken beni yalnız bırakmayıp, maddi manevi her türlü desteği benden esirgemeyen, her daim yanımda olan sevgili; babam Ercan ÇAPAR’a, annem Dilek ÇAPAR’a, abim Seyfullah ÇAPAR’a ve kardeşim Emrullah ÇAPAR’a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Tez çalışması Atatürk Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri (BAP) kapsamında Çocukluk Belleği ve Oyun Kavramının Sanat ile Bağlantısı başlıklı SYL-2023-12372 proje kodu ile desteklenmiştir. Desteklerinden ötürü Atatürk Üniversitesi BAP birimine, BAP Proje Ofisi yönetimine teşekkürlerimi sunarım.

Seher ÇAPAR

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ÇOCUKLUK BELLEĞİ VE OYUN KAVRAMININ SANAT İLE BAĞLANTISI

Seher ÇAPAR

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Önder YAĞMUR

Ocak 2025, 82 sayfa

Çocukluk, insan hayatının en taze, en saf ve en yaratıcı gelişiminden biridir. Bu dönem yaşamları, yalnızca elde edilebilecek kimlikleri şekillendiren değil, aynı zamanda toplumların kültürel hafızasına da derin izler bırakan anılardır. Çocukluk süresi zamanla silikleşen, ancak duyguların bozulmadığı imgelerle doludur. Bu imgeler, genellikle oyun aracılığı ile şekillenir; çünkü oyun çocukların dünyayı anlamlandırma, hayal kurma ve kendilerini ifade etme biçimidir. Oyunlar, insanların düzenlerini güçlendirmesine yardımcı olur. Oyun sırasında çocukların problem çözme, mantıksal saklama, hafıza ve dikkat gibi zihinsel süreçlerini kullanır. Özellikle oyunların, çocukların kurallarına uygun davranışlarını öğrenmesine, neden-sonuç ilişkisi kurmasına ve uzun süreli hafızalarını iyileştirmesine yardımcı olabilir. Bu tür oyunlar zamanla çocuk belleklerinde yer edinerek zihinsel gelişimlerinde büyük rol oynamaktadır.

Çocuk, oyunun sınırlarını keşfeder, kendi yaratıcı dünyasında bu süreci belirler. Sanat ise, çocukluğun bu özgür, hayal gücüyle şekillenen ve koşulları olmayan evreninin bir anlamla büyümüş halidir. Sanat, grafiklerin, izlerin ve imgelerin biçiminin bulunduğu, bir anlamda “oyunun” daha karmaşık, daha saklanmış bir formülüdür. Oyun, sanatsal yaratımın özüdür; hem içsel bir özgürlük hem de dünyada yeniden yaratma gücüdür. Bu bağlamda, özgürlüğün belleği ve oyun kavramları sanatla birlikte olanlarda sadece geçmişî hatırlama veya nostaljik bir bakış açısının gelişimiyle kalır.

Bu tez çalışmasında, geçmişten bu güne çocuk oyunlarının nasıl değişiklik gösterdiği ve oyun kavramının sadece “çocuk” kimliklerine değil; yetişkinlere de hitap etmesinin uygunluğu araştırılmıştır. Çocukluk belleği, oyun, sanat ve sanatçı arasındaki ilişki, bellek benzerlikleri ve sanatçıların yapmış oldukları eserler araştırılıp, incelenerek yorumlamaları yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çocukluk Belleği, Oyun, Sanat, Sanatçı, Heykel

ABSTRACT

MASTER THESIS

CHILDHOOD MEMORY AND THE RELATIONSHIP BETWEEN PLAY AND ART

Seher ÇAPAR

Advisor: Assoc. Prof Dr: Önder Yağmur

August 2024, 82 pages

Childhood is one of the freshest, purest, and most creative development of human life. These are memories that not only shape the identities that can be attained but also leave a deep imprint on the cultural memory of societies. Childhood time is full of images that fade with time, but where emotions do not deteriorate. These images are often shaped by play; because play is the way children make sense of the world, imagine, and express themselves. Games help people strengthen their order. During play, children use mental processes such as problem-solving, logical storage, memory and attention. In particular, games can help children learn their behavior by following their rules, establishing a cause-and-effect relationship, and improving their long-term memory. Such games play a big role in their mental development by gaining a place in children's memory over time.

The child discovers the limits of the game and determines the process in her/his own creative world. Art, on the other hand, is the growing up of this free, imaginative and non-conditional universe of childhood. Art is a more complex, more stored formula of “oyun”, in a sense, where the form of graphics, traces and images is located. Play is the essence of artistic creation; it is both an inner freedom and the power to recreate it in the world. In this context, the memory of freedom and the concepts of play remain in those with art only with the development of a past recall or nostalgic perspective.

In this thesis, how children's games have changed from past to present and the concept of play is not only “kid” identities; the suitability of addressing adults is investigated. Childhood memory, the relationship between play, art, and artist, memory similarities, and the works made by artists were analyzed and interpreted.

Keywords: Childhood Memory, Game, Art, Artist, Sculpture

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY TUTANAĞI.....	i
ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI.....	ii
TEŞEKKÜR	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
ŞEKİLLER DİZİNİ	vii
KISALTMALAR DİZİNİ	ix
GİRİŞ.....	1
BİRİNCİ BÖLÜM.....	4
Çocukluk Dönemi ve Oyun	4
Çocukluk Belleği.....	4
Bulunulan Ortamın Bellekler Üzerindeki Etkisi	8
Oyun Kavramı ve Bellek İlişkisi.....	11
Çocukluk Dönemi ve Yetişkinlik Hayatının Bağlantısı.....	14
İKİNCİ BÖLÜM	16
Oyun Kavramının Varoluş Süreci ve Sanat-Sanatçı, Çocukluk Belleği ve Oyun.....	16
Geçmiş Dönem Oyun Anlayışı	16
Şimdiki Dönem Oyun Anlayışı.....	25
Sanat ve Çocukluk İlişkisi.....	29
Sanatçı Belleği ve Çocukluk Belleği	31
Yayoi Kusama.....	34
Joan Miro	39
Mustafa Bulat	42
Koray Ariş.....	46
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	52
Uygulama Pratikleri.....	52
SONUÇ.....	66
KAYNAKÇA	68
ÖZGEÇMİŞ.....	73

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. “Çocuklar Çekiştirip Duruyor”	4
Şekil 2. “Çok kültürlü çocuklar halı üzerinde tahta bloklarla oynuyorlar, beyaz üzerinde izole olmuşlar”	7
Şekil 3. “Baba ve Çocuk Sahilde Günbatımı Anda Oynamak”	8
Şekil 4. “Çocuk oyuncak tornavida birlikte izole mavi üzerinde oynama ile pilot kostümleri”	12
Şekil 5. “Terracotta, Astragalos (Aşık) Oyunu, MÖ. 300-330, British Museum”	17
Şekil 6. “Ahşap, Çenesi Oynayan Kedi, Mısır, M.Ö 1300”	17
Şekil 7. “Topaç Çeviren Kral Araras’ın Çocukları Röltef, M.Ö 8.Yüzyıl”	18
Şekil 8. “Tekerlekli Oyuncak At. Güney-Tavşandere Nekropolisi. MS 2. yüzyıl”	20
Şekil 9. “Smyrna kazılarında ele geçen pişmiş toprak koç ve köpek biçimli oyuncaklar ile oyuncak at arabası tekerlekleri”	21
Şekil 10. “Kral Amenhotep III.(M.Ö 1391-1350), Senet Oyunu, Brooklyn Müzesi, New York, ABD”	22
Şekil 11. “Pişmiş Toprak Düdükler, Eskişehir Eti Arkeoloji Müzesi”	23
Şekil 12. “Aşık Kemikleri”	24
Şekil 13. “Atari Oyunu”	25
Şekil 14. “Tablet Oynayan Çocuklar”	26
Şekil 15. “Resim Çizen Çocuk”	30
Şekil 16. “Sanat Yapan Çocuklar”	32
Şekil 17. “Frida Kahlo, Büyükanem, Büyükbabam, Annem ve Babam ve Ben (Aile Ağacı), 1936”	34
Şekil 18. Yayoi Kusama, Kalbimi Verdiğim Her Şey Hakkında Konuşan Çiçekler” 2018	36
Şekil 19. “Yayoi Kusama, Silinmişlik Odası, 2015, David Zwirner Sanat Galerisi, New York”	37
Şekil 20. “Yayoi Kusama, Sonsuzluk Aynalı Oda, 1965”	38
Şekil 21. “Yayoi Kusama, Louis Vuitton Vitrin Tasarımı, 2012, London”	39
Şekil 22. “Joan Miró, “Tavşanlı ve Çiçekli Manzara”	40
Şekil 23. “Joan Miro, Graphics, 1961”	40
Şekil 24. “Joan Miro, Kaçış Merdiveni, 1940”	41
Şekil 25. Mustafa Bulat, Çocukluk Düşü 1, 1999, Atatürk Üniversitesi	43
Şekil 26. Prof. Dr. Mustafa Bulat, Çocuk Düşü III, 2008, 30*44*13, Mermer	44

Şekil 27. Mustafa Bulat, Çocukşuk Düşü, 1998	45
Şekil 28. Koray Ariş, Devinim ve Denge Serisi 1, 1996-1998, 145x113x37 cm	46
Şekil 29. Koray Ariş, Devinim ve Denge Serisi 2, 1996-1998, 185x118x40 cm	47
Şekil 30. Koray Ariş, İsimsiz, 2001-2002, 141x81x46	48
Şekil 31. Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 1”, 500 x 100, Metal, 2024.....	53
Şekil 32. Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 1”, 500 x 100, Metal, 2024.....	54
Şekil 33. Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 2”, 180x130, Metal, 2024.....	55
Şekil 34. Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 2”, 180x130, Metal, 2024.....	56
Şekil 35. Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 2”, 180x130, Metal, 2024.....	56
Şekil 36. Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 2”, 180x130, Metal, 2024.....	57
Şekil 37. Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 2”, 180x130, Metal, 2024.....	57
Şekil 38. Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 2”, 180x130, Metal, 2024.....	58
Şekil 39. Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 3”, 50x25, Ahşap, 2024.....	59
Şekil 40. Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 3”, 50x25, Ahşap, 2024.....	59
Şekil 41. Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 3”, 50x25, Ahşap, 2024.....	60
Şekil 42. Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 3”, 50x25, Ahşap, 2024.....	60
Şekil 43. Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 3”, 50x25, Ahşap, 2024.....	61
Şekil 44. Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun Serisi”, Ahşap ve Metal, 2024.....	62
Şekil 45. Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun Serisi”, Ahşap ve Metal, 2024.....	62
Şekil 46. Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun Serisi”, Ahşap ve Metal, 2024.....	63
Şekil 47. Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun Serisi”, Ahşap ve Metal, 2024.....	63
Şekil 48. Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun Serisi”, Ahşap ve Metal, 2024.....	64
Şekil 49. Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun Serisi”, Ahşap ve Metal, 2024.....	64
Şekil 50. Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun Serisi”, Ahşap ve Metal, 2024.....	65

KISALTMALAR DİZİNİ

Çev.	: Çeviren
M.Ö.	: Milattan Önce
M.S.	: Milattan Sonra
s.	: Sayfa
T.C	: Türkiye Cumhuriyeti
U.K	: Büyük Britanya ve Kuzey İrlanda Birleşik Krallığı
USA	: Amerika Birleşik Devletleri
Y.y	: Yüzyıl



GİRİŞ

Oyun kavramı, çocuğun eğlenceli zaman geçirmesi dışında; sosyal, duyuşal, psikolojik ve fiziksel anlamda da olumlu sonuçlar doğurmasına sebep olur. Çocuk oyun oynarken tüm içtenliğini ortaya serer; içinde bulunan masumiyeti, huzuru ve hatta içindeki kıskançlık, hırs ve kin duygusunu da oyun içerisinde dışı vurabilmektedir. Oyun oynayan bir çocuđu izlerken onunla ilgili birçok düşünceye ve fikre sahip olunabilir. Diğerleri tarafından dışlanan bir çocuk kendi köşesine çekilir ve içe kapanık bir durumda olduğunun sinyallerini verir. Bu durum olumsuz gibi görünse de bazı çocuk belleklerini olumlu yönde devreye sokabilmektedir.

Bellek yalnızlık duygusuna girer, bir süre kendi içinde sessiz kalarak çaresizlik hissine kapılır. Bu his onu ya kendini bulmaya yönlendirir ya da olumsuz olan bir takım duygulara yenik düşerek kimliğini yaşayamama durumuna girer. Çocuk eđer bu yoğun stres ve yalnızlık içerisinde kendini bulursa yaratıcılık duygusu da devreye girerek içinde bulunduđu duyguyu herhangi bir nesneye özgün bir biçimde yansıtır. Bu durum sırf diğerlerinden aykırı düşünce yapısına veyahut da görüntü olarak farklı görüldüğü için toplum tarafından dışlanan ve hor görülen sanatçı belleklerine de benzetilebilir. Sanatçı kendi köşesine çekilir, düşünceleri ona ağır gelir ve bunu tuvaline ya da taşına yansıtır. Bu durum bireylerin dış dünyadan kendini soyutlamasını sağlar ve bellek rahatlığı verebilmektedir.

Oyun kavramı çocuğun öğrenme yetisini de geliştiren bir olgudur; çocuğun bir “şeyler” hakkında bilgi sahibi olması gerektiğinde ve bu bilgileri akılda kalıcı bir hale getirmek için bile oyun kavramı kullanılabilir. Öğrenilmesi gereken bilgiyi oyun aracılığı ile yani eğlenceli, hareketli, anı bırakacak bir biçimde aktarıldığı zaman akılda daha kalıcı bir hale gelmektedir, yorumu yapılabilir.

Geçmiş dönem çocukluk bellekleri ve şimdiki dönem çocukluk bellekleri gözlemlenecek olursa “oyun” kavramının bireyler üzerindeki etkisi çok rahat fark edilebilir. Geçmiş dönem yani şimdiki yaşlı kuşağın çocukluk döneminde oynanan oyunlar ile şimdiki dönem çocuk oyunları arasında birçok fark bulunmaktadır. Bu farklar içerisine psokomotor, yaratıcılık, hayal gücü ve yaşama olan bakış açısı gibi durumlar girmektedir. Geçmiş dönem çocuk varlıklar kendi oyunlarını kendileri var etmektedirler. Şimdiki döneme bakıldığında zaman, çocukların devinim göstereceğı birçok oyunun tarih olması ve yerini hareketsizliğe hapsedmiş olan teknolojik oyunlar almaktadır.

Bu oyunlar çocuk üzerinde her zaman olumsuz etki göstermeyebilmektedir fakat yarattığı olumsuzluk göz ardı edilemez ve bu olumsuzluk beraberinde daha fazla olumsuzluk getirme durumu yaratabilir. Gün boyu bilgisayar başında oyun oynayan bir çocuk fiziksel olduğu gibi duysal olarak da bir tahribata uğrayabilmektedir, bu durum onun bütün benliğini geleceğini ve sosyal hayatını etkileyebilmektedir. Geçmiş dönem oyun olgusunda, çocuk oyununu var edebilmek için arayış içerisine girer ve etrafta bulduğu her nesneyi oyununa dahil edebilmek amacıyla bir yaratıcılık sergiler. Bulduğu nesneleri birbirine bağlayarak veyahut da eklemeler yaparak oyununda kullanacağı materyali var eder. Bu yokluk durumu onun oyun oynaması için bir engel değildir aksine bu yokluk durumunda yaratıcılığının ne kadar güçlü olduğunu görebilmektedir. Şimdi, geçmiş dönem oyun anlayışı ile şimdiki dönem oyun anlayışı karşılaştırılacak olursa, çocukluk bellekleri arasında ki fark çok net görülebilmektedir.

Oyununu var edebilen çocuk ile bir araca hipnoz olmuş bir şekilde oyun oynadığını zanneden çocuk bellekleri arasındaki en birincil fark hayal gücünün aktifliğidir, yorumu yapılabilir. Kuşaklar arasındaki oyun kavramının mutasyona uğraması, sadece hayal gücünü etkilemekle kalmayıp sağlık açısından da olumsuz etki bırakabilmektedir; örneğin oyun saatini saklambaç oyunu ile geçiren bir çocukla bu değerli saati masa başında bilgisayar oyunu ile geçiren çocuk arasında devinim sorunları oluşabilmektedir. Bu durumla ilgili bir gözlem yapılırsa bilgisayar, tablet veyahut da telefon gibi araçlarla vakit geçiren çocuklar da görme, öfke ve kilo açısından olumsuzluklar yaşadığı görülebilir.

Çocuklar oyun oynarken genellikle hayal güçlerini kullanarak farklı kimliklere bürünürler. Bir çocuğun "polis" ya da "doktor" gibi roller üstlenmesi, onun hayal gücünün ürünüdür. Bu durumu sanatçı ile de bağdaştırabiliriz; sanatçılar da eserlerinde yaratıcılıklarını ve hayal güçlerini kullanarak farklı karakterler, dünyalar ya da anlamlar yaratırlar. Sanatçı, eserinde sıradan dünyayı aşan, farklı bakış açıları ve düşünceler üretirken, çocuk da oyununda kısıtlamalar olmadan farklı roller ve senaryolar kurgular. Çocuklar oyun oynarken kendilerini farklı kimliklere dönüştürürler. Bu, bir nevi performans sanatıdır; çocuk, farklı karakterler ve durumlar yaratırken kendini bu kimliklerin özellikleriyle özdeşleştirir. Sanatçılar da benzer şekilde eserlerinde farklı kimliklere bürünür, onları sahneye koyar veya farklı karakterleri keşfeder. Oyun, çocuğun kimlik değişimlerini keşfetmesine olanak tanırken, sanatçı da bir eser aracılığıyla toplumsal ya da bireysel kimlikleri sorgular ve ifade eder.

Yapılan tez çalışmasında, oyun kavramının çocukluk bellekleri üzerindeki etkileri araştırılmıştır. Geçmiş dönem oyun anlayışı ve şimdiki dönem oyun anlayışı arasındaki farklılıklarla birlikte; geçmiş dönem çocukluk bellekleri ile şimdiki dönem çocukluk

bellekleri ele alınmıştır. Birinci bölümde oyun kavramının çocukluk dönemlerine etkileri ele alınarak, bulunulan ortamın çocukluk bellekleri üzerindeki konumu anlatılmıştır. İkinci bölümde, oyun kavramının tarihsel süreç içerisinde yaşamış olduğu değişiklikler araştırılarak; oyun kavramının çocuklar üzerinde bıraktığı etkiyi ve de oyun oynayan çocukların oyununu sergilediği esnada takındığı tavır ve karşı tarafa aktardığı bellek aktarımını sanatçı bellekleri ile benzerlikleri konu edinmiştir. Bu başlık altında çocukluk belleği ile bağdaştırılan ve çocukluk yıllarına göndermeler yapan sanatçılardan; Yayoi Kusama, Joan Miro, Mustafa Bulat ve Koray Ariş araştırılmıştır.

Üçüncü bölümde, “*Çocukluk Belleği ve Oyun*” serisinden oluşan kişisel heykel çalışmaları bulunmaktadır. Araştırılan metin kapsamında yapılan bu çalışmalarla bir sergi oluşturulmaktadır. Aynı zamanda tez çalışması Atatürk Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri (BAP) kapsamında Çocukluk Belleği ve Oyun Kavramının Sanat ile Bağlantısı başlıklı SYL-2023-12372 proje kodu ile desteklenmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

Çocukluk Dönemi ve Oyun

Çocukluk Belleği

Çocukluk belleği, bireyin erken yaşlarda yaşadığı deneyimlerin ve olayların zihinsel izlerinin birikmesiyle oluşan bir yapıdır. Çocukluk dönemi, beynin en hızlı gelişim gösterdiği zaman dilimidir ve bu dönemdeki hafıza, bireyin yaşamı boyunca karşılaştığı pek çok duygusal ve bilişsel olgunlaşmanın temelini atar. Çocukluk belleği, genellikle somut ve duygusal temelli anılarla şekillenir. Küçük yaşlardaki çocuklar, çevrelerinden aldıkları bilgileri duygusal bağlamlarda işlerler, bu yüzden bu anılar genellikle belirli bir hissiyatla özdeşleşir. Örneğin, bir çocuğun annesinin ona okuduğu bir hikâyeye, sadece hikâyenin içeriğiyle değil, o anki duygusal atmosferle ve ilişkisel bağlamla da hatırlanır. Bu tür anıların kalıcı olmasının temelinde, duygusal yoğunluk ve fiziksel yerleşim faktörleri önemli bir rol oynar.

Şekil 1

“Çocuklar Çekiştirip Duruyor”



(Çocuklar Çekiştirip Duruyor)

Geçmiş yıllarda oyun kavramı bedensel, zihinsel psikomotor üzerine gelişim gösterirken zamanla değişiklik göstererek yerini televizyon, tablet, telefon kısaca teknolojiye bırakmıştır. Böylelikle geçmiş yıllarda, çocuk oyun karakterini yaratmak istediğinde aile büyüklerinin onlara aktardığı masallardan veyahut da hayal gücünden destek alırken; oyununu teknoloji ile gerçekleştiren çocuk bellekleri hayal güçlerini, teknolojiyle onlara dayatılan karakterlerle şekillendirir (Özyürek, 2019). Oyun, çocukları her türlü koşula, iyi ya da kötü,

hazırlayan önemli bir araçtır. Oyun sırasında çocuklar, etraflarındaki olumsuz durumlara karşı nasıl bir tavır sergilemeleri gerektiğini öğrenir. Ayrıca, karşılarındaki insanların beden dilini okuyarak, bu kişilerin karakteristik özelliklerini çözümlemeyi becerirler. Oyun, çocuklara fikir ve düşünce özgürlüğü kazandırır, bu da onların özgüven kazanmalarına yardımcı olur. Bu özgür düşünce, çocuğun oyun sırasında düşüncelerini rahatça ifade etmesine ve oyununa yansıtmasına olanak tanır (Avan, Koç, Birgül, & Vural, 2020).

Çocukluk belleği, bilişsel gelişimle yakından ilişkilidir. Zihinsel kapasite arttıkça, çocuklar anılarını daha uzun süreli, daha detaylı bir şekilde saklayabilirler. Ancak küçük yaşlardaki çocuklar, genellikle soyut düşünme yeteneğinden yoksundur, bu nedenle anıları daha somut bir biçimde hatırlama eğilimindedirler. Örneğin, küçük yaşta bir çocuğun hatırladığı bir anı, bir nesnenin belirli bir özelliği veya bir olayın fiziksel yönüyle sınırlı olabilir. Bununla birlikte, zamanla soyut düşünce becerilerinin gelişmesiyle birlikte, anılar daha karmaşık hale gelir ve olaylar arasındaki ilişkiler ve neden-sonuç bağlamı da hatırlanabilir. Ayrıca, erken yaşlarda yaşanan travmatik deneyimler, genellikle çocukların belleğinde kalıcı izler bırakır. Çocuk, bu tür deneyimleri hem duygusal hem de bilişsel anlamda işleyerek, yetişkinlik hayatında da bu etkilerle başa çıkma yöntemleri geliştirebilir.

Çocukluğun tarihi, toplumsal ve ekonomik değişimlere paralel olarak evrilmiştir. Tarihsel olarak çocuklar, minyatür yetişkinler olarak görülürken, sanayi devrimi ile birlikte çocukluk, ayrı bir dönem olarak kabul edilmeye başlanmıştır. 18. yüzyılda başlayan bu dönüşümde, çocukluğun masumiyeti, çocuk-merkezli aile yapısı ve zorunlu eğitim gibi kavramlar ortaya çıkmıştır. Post-modern dönemde ise teknoloji ve dijitalleşme ile çocukluk, yetişkinleştirilmiş, çeşitlenmiş ve bazen yabancılaşmış bir hale gelmiştir. Bu değişim, çocukların yaşam deneyimlerini ve toplumsal rollerini yeniden şekillendirmiştir (Onur, 2017).

Günümüzde hızla dijitalleşen, sanal ve betonlaşan bir dünyada, çevre, aile ilişkileri, arkadaşlıklar ve iletişim önemli değişimler yaşamaktadır. Şehirleşmenin, özellikle çarpık yapılaşmanın etkisiyle boş ve yeşil alanların hızla yok olması, çocukların açık alandaki özgürlüklerini büyük ölçüde kısıtlamıştır. Bu durum, çocukların doğal ortamlarında oyun oynama ve fiziksel aktivitelerde bulunma imkânlarını azalttığı gibi, sosyal gelişimlerini de olumsuz yönde etkileyebilmektedir (Yağmur, Bulat, & Aydın, Güncellenen Bellek "Çocukluk Düşleri" Heykel Yapıt Okuması, 2014).

Oyun, çocukların dünyayı keşfetmeleri, kendilerini ifade etmeleri ve öğrenmeleri için en temel araçlardan biridir. Çocukluk döneminde oynanan oyunlar, yalnızca eğlence sağlamakla kalmaz; aynı zamanda bireyin zihinsel, duygusal ve sosyal gelişimi üzerinde kalıcı izler bırakır. Bu bağlamda, oyun olgusu, çocukluk belleği üzerinde derin ve uzun süreli

etkiler yaratmaktadır. Çocukların oyun yoluyla edindikleri deneyimler hem kişisel hafızalarının inşasında hem de toplumsal hafızalarının şekillenmesinde önemli bir rol oynar.

Çocukluk dönemi, insan yaşamının en hızlı değişim ve gelişim gösterdiği, duygusal, bilişsel ve fiziksel temellerin atıldığı kritik bir evredir. İnsan yaşamının ilk yıllarında yaşanan bu süreç, bireyin gelecekteki kimliğini, öğrenme becerilerini ve dünya görüşünü şekillendiren temel bir aşamadır. Çocukluk, sadece biyolojik büyüme ve gelişimle sınırlı olmayan, aynı zamanda sosyo-kültürel etkileşimlerin, dil öğreniminin, değerlerin ve becerilerin kazanıldığı bir dönemdir.

Çocukluk Dönemi, bellek gelişiminin temellerinin atıldığı bir evredir. Bellek çocukların çevreleriyle olan etkileşimlerini anlamalarını ve organize etmelerini sağlayan önemli bir bilişsel işlevdir. Çocuklar, yaşadıkları olayları ve edindikleri bilgileri hatırlama, düzenleme ve anlamlandırma becerisini erken yaşlardan itibaren kazanırlar. Bu dönemde bellek, sadece bilinçli hatırlamalarla değil, aynı zamanla duygusal ve motor deneyimlerle de şekillenir.

Çocukların öğrenme süreçleri, içsel itici güçleri ile yetişkinleri taklit etme eğilimlerinin birleşimidir ve bu süreç, çocukluk boyunca devam eder. Oyun, bu iki faktörün birleşiminden doğar ve çocuklar geliştikçe oyun biçimleri de değişir. Özellikle iki buçuk ile üç yaşları arasında, çocuklar gerçek dünyayı taklit etmekten hayali oyunlar oynamaya geçerler. Bu dönemde, çocuklar daha önce basit nesnelerle (bebekler, oyuncaklar, ev eşyaları) oynarken, ilerleyen yaşlarda daha soyut ve yaratıcı oyunlar oynamaya başlarlar (Aksoy & Çiftçi, 2022).

Erken dönem oyunları genellikle fiziksel veya zihinsel becerilerin geliştirilmesine yardımcı olmaktadır. Toplumsal için, oyunlar bireylerin sosyal rollerini, grup içindeki yerlerini ve toplumsal normları öğrenmelerine yardımcı olacak bir yöntem olarak görülmektedir. Bu tür oyunlar belirli kurallar dahilinde, çocuklar ve yetişkinler tarafından birbirleriyle oynanarak toplumsal bağlar güçlendirilmekteydi. İlk oyunlar, doğal çevre ve insan etkileşimleri üzerine kurulu, basit yapılarla şekillenen etkinliklerdir, yorumunu yapmak mümkündür.

Oyun, çocuğu hayata hazırlayan ve öğrenmeyi en doğal şekilde sağlayan bir ortamdır. Oyun oynayan çocuk, bazen bilinçli, bazen de bilinçsiz olarak öğrenir. Erken çocukluk eğitimi veren kurumlarda, çocuğu tanımada, onunla iletişim kurmada ve beceri ile bilgi düzeyini artırmada oyun büyük bir rol oynar. Oyun, çocukların gelişimini destekleyen etkili bir öğrenme aracıdır (Ayan & Memiş, 2012). Oyun, çocuğun kendini doğal olarak ifade edebildiği bir ortamdır. Çocuk, oyun sırasında birçok şeyi deneyimleyerek öğrenir ve ilgi ile

yeteneklerini geliştirir. İncelenen kuramlar ve tanımlara göre oyun, çocuğa özgür, doğal ve aktif bir öğrenme ortamı sunar. Bu süreç, çocuğun dünyayı ve çevresini keşfetmesine yardımcı olarak onu hayata hazırlar. Oyun, çocuğun gelişimine katkı sağlayan önemli bir araçtır (Genç & Dağlıoğlu, 2018).

Şekil 2

“Çok kültürlü çocuklar halı üzerinde tahta bloklarla oynuyorlar, beyaz üzerinde izole olmuşlar”



(Çok kültürlü çocuklar halı üzerinde tahta bloklarla oynuyorlar, beyaz üzerinde izole olmuşlar)

Çocukların anıları sadece bireysel bir süreç değil, aynı zamanda sosyal etkileşimlerin ve çevresel faktörlerin de etkisi altındadır. Çocuklar, aileleri ve arkadaşlarıyla yaptıkları konuşmalarla ve oynadıkları oyunlarla, başkalarının bakış açıları ve anlatıları aracılığıyla kendi anılarını şekillendirir. Aile ve arkadaşlar, çocukların oyunları içerisinde anılarının şekillenmesinde önemli bir etkiye sahiptir. Ebeveynlerin çocuklarıyla olan etkileşim biçimi, çocukların duygusal tepkilerini ve belleklerini etkileme potansiyeline sahiptir. Araştırmalar, pozitif aile bağlarının ve güvenli sosyal etkileşimlerin çocukların uzun süreli belleklerinin güçlenmesine yardımcı olabileceğini göstermektedir.

Oyun ile ilgili birçok tanım vardır ve bu kadar çok tanım yapılması, oyunun ne kadar önemli bir olgu olduğunu açıkça göstermektedir. Oyun, çocuk için yaşamı öğrenme aracı olarak büyük bir öneme sahiptir. Oyun oynarken çocuk mutlu olur ve bu süreç, çocuğun büyümesi ve sağlıklı gelişimi için beslenme, sevgi ve bakım kadar gereklidir. Bütün bu tanımlardan yararlanarak yeni bir tanım yapmak gerekirse; "Oyun, belli bir amaca yönelik ya da amaçsız, kurallı ya da kuralsız, çocuğun tüm gelişim alanlarına etki eden, çocuğun isteyerek ve hoşlanarak katıldığı, araçlı ya da araçsız olarak gerçekleştirilen doğal bir öğrenme aracı" olarak ifade edilebilir (Koçyiğit, Tuğluk, & Kök, 2010).

Şekil 3

“Baba ve Çocuk Sahilde Günbatımı Anda Oynamak”



(Baba ve Çocuk Sahilde Günbatımı Anda Oynamak)

Çocuk kavramı, tarih boyunca bilim dünyasında ve halk arasında yeterince yer bulamamıştır. Ancak son yıllarda, özellikle psikoloji alanında, çocuk yeniden tanımlanmakta ve bu değişim hukuki alanda da etkisini göstermektedir. Çocuk hakları, her geçen gün daha genişletilmekte ve yeniden değerlendirilmektedir. Geçmişte, "çocukça" ya da "çocuk gibi" gibi ifadeler genellikle olumsuz anlamlarla kullanılırken, bugün çocuğun özgün bir varlık olarak fark edilmesi ve keşfedilmesi önemli bir ilerleme kaydetmiştir. Çocuk, artık daha derin bir şekilde anlaşılmakta ve hakları daha fazla gözetilmektedir (Ayaydın, 2011).

Geçmişte çocuk kavramı, bugünkü anlamından oldukça farklı bir yere sahipti. Özellikle Orta Çağ'dan öncesi ve sonrasındaki dönemlerde, çocuklar toplumlar tarafından çok daha farklı şekillerde anlaşılmış, tanımlanmış ve yaşama dair roller verilmiştir. Çocuğun kimliği, toplumun değerleri, ekonomik yapısı, dini inançları ve kültürel normları doğrultusunda şekillenmiştir. Bu dönemde çocukluk, genellikle geçiş dönemi, bağımsızlık kazanma süreci veya yetişkinliğe giden bir yol olarak görülürken, modern zamanlarda çocukluk daha çok korunması gereken, özel bir dönem olarak kabul edilmiştir.

Bulunulan Ortamın Bellekler Üzerindeki Etkisi

Çocukluk belleği yalnızca bireysel bir süreç değil, aynı zamanda çevresel faktörlerden de büyük ölçüde etkilenir. Çocuklar, çevrelerinden gelen uyaranlarla sürekli olarak etkileşim halindedirler. Aile yapısı, okul ortamı, arkadaş grupları ve kültürel bağlam, çocukların belleklerini şekillendiren ana unsurlardır. Örneğin, farklı sosyal ve kültürel ortamlarda büyüyen çocuklar, farklı değerler ve anlamlar üzerinden anılarını işlerler. Kırsal bir bölgede yetişen bir çocuk, doğal unsurlarla ve organik çevresiyle güçlü bir bağ kurarken, şehirde

büyüyen bir çocuk daha fazla teknolojik aletler ve insan etkileşimiyle şekillenen anılar biriktirir. Bu, çocukların çevresel faktörlere dayalı olarak oluşturduğu belleğin çeşitliliğine yol açar.

Bellek, bireyin geçmişteki deneyimlerini kaydetme, saklama ve gerektiğinde yeniden hatırlama sürecidir. Çocukluk, bu belleğin şekillendiği, zenginleştiği ve derinleştiği bir dönemdir. Oyunlar, çocukların bu süreçte karşılaştıkları olayları, öğrendikleri bilgileri ve hissettikleri duyguları hafızalarına kazandırırken, oyun sırasında ortaya çıkan tekrarlar ve benzer temalar, belleğin pekişmesine yardımcı olur. Örneğin, çocukların düzenli olarak oynadıkları oyunlar, belirli bir oyun karakterini veya oyunun geçtiği mekanları hafızalarında güçlü bir şekilde saklamalarına yol açar. Bu oyunlar, bir nevi "zihinsel haritalar" oluşturarak, çocuğun gelecekteki davranışlarını, kararlarını ve tepkilerini şekillendirir.

Küçük çocukluk yaşlarından itibaren, çocuklar çeşitli arkadaş çevrelerine girerek oyunlarını bu çevrelerde oynar, sohbet eder ve bu gruplarla bütünleşir. Kitap, gazete, dergi okur; sinemaya, tiyatroya gider, radyo dinler, televizyon seyreder. Tüm bu faaliyetler, insanların, özellikle de yeni yetişen nesillerin içinde yaşadıkları toplumdan etkilendikleri yolların bazılarıdır. İçinde bulunulan bu ortamlar, çocukları ve gençleri hayatın amacı, önyargılar, değer hükümleri, tutumlar, vaziyet alışlar gibi birçok düşünsel ve davranışsal alanda etkiler, yönlendirir ve kalıplaştırır. Bu süreç, bireylerin kişilik gelişimini ve toplumsal rollerini biçimlendirirken, aynı zamanda onların dünyayı algılayış biçimlerini de derinden etkiler (Ergün, 1994).

Sosyal süreçler, bireylerin anlık deneyimleri, düşünce-beyin etkileşimi ve kültürle genetik faktörlerin karşılıklı evrimi gibi unsurların geri besleme yoluyla şekillenir. Bu süreçleri açıklayan model, Li tarafından geliştirilmiştir. Modelde, kültür ve genetik faktörlerin karşılıklı evrimi, genetik ve sinirsel oluşumlar, sosyal bağlamlar ve bunların bireysel biliş ve davranış üzerindeki yansımaları birbirleriyle iç içe geçmiş bir döngü oluşturarak karşılıklı olarak etkileşimde bulunurlar. Bu döngü, insanın anlık yaşamından varlık olarak yaşam sürecine ve tür olarak gelişimine kadar birçok zamansal düzeyi etkiler. İnsanların anlık yaşamlarında kültür, her an kişinin eylemlerine ve deneyimlerine yansiyarak bu süreçlerin bir parçası olur (Bayraktar, 2009).

Oyun, çocukların yaşadığı çevreyi, toplumsal kuralları, ilişkileri ve sosyal yapıyı anlamalarına yardımcı olur. Oyun sırasında çocuklar hem bireysel hem de grup içinde çeşitli roller üstlenir, farklı kimlikler dener ve farklı deneyimler yaşarlar. Bu süreç, çocukların hafızalarında kalıcı izler bırakarak, onların dünyayı nasıl algıladıkları ve sosyal ilişkileri nasıl kurdukları konusunda belirleyici olur. Çocuk, oyunlar aracılığıyla problem çözme

becerilerini, duygusal zekâsını ve empati yeteneklerini geliştirirken, aynı zamanda belleğinde bu deneyimlerini depolar.

Oyunlar, aynı zamanda çocukların kolektif hafızalarını da besler. Özellikle grup oyunlarında, çocuklar birbirleriyle etkileşime girer, işbirliği yapar, rekabet eder ve sosyal kurallar çerçevesinde davranışlarını yönlendirir. Bu tür oyunlar, grup dinamiklerinin ve toplumsal normların çocuklar tarafından öğrenildiği ortamlar olarak işlev görür. Çocuk, oyun sırasında kazandığı deneyimlerle, başkalarıyla iletişim kurma, anlaşmazlıkları çözme ve takım çalışması yapma gibi beceriler geliştirir. Bu sosyal beceriler, bireyin belleğinde belirli kalıplar ve şemalar oluşturur, bu da ilerleyen yıllarda kişinin sosyal ilişkilerinde nasıl davrandığını etkilemektedir. Özellikle yaratıcı oyunlar, çocukların hayal gücünü geliştiren ve onlara kendi dünyalarını inşa etme imkânı veren oyun türleridir. Bu oyunlar, bellekte güçlü ve özgün izler bırakır, çünkü çocuklar hayal ettikleri senaryoları oyun içinde somutlaştırırken, duygusal ve duygusal anıları birleştirirler. Çocuklar, örneğin; bir oyuncak bebekle oynarken onunla ilgili öyküler yaratır, bu süreç belleğinde uzun süreli izler bırakabilir. Bu tür oyunlar, bireyin yaratıcı düşünme becerilerinin gelişmesine de katkı sağlar.

Aile ortamında yakın çevresindekilerle, duygusal ve sosyal etkileşim içinde büyüyen çocuklar, üç yaşına geldiğinde artık akranlarıyla birlikte olma gereksinimi duyar. Bu ilişkiler yoluyla paylaşmayı, işbirliğini ve duygularını kontrol etmeyi öğrenen çocuk, ancak bu yollarla sağlıklı ve eğitsel bir ortamda toplumsallaşabilir. Bütün bunlar da erken çocukluk eğitimi programları, kurumları ve buralarda verilen eğitimle sağlanabilir (Kartal, 2007).

Mekânda kalıcı bellek, yaşam boyunca mekânla ilgili duyumların, algılamaların, öğrenmenin, deneyimlerin ve anıların yalnızca kendi bileşenleri ile değil, aynı zamanda içinde geçen fenomenlerle, ortam özellikleriyle ve yaşamla birlikte, bir başka deyişle "bağlamı" ile birlikte belleğe kaydedilmesi ve ilişkili hale getirilmesi olarak tanımlanabilir. Bu süreç, bir mekânda yaşanan deneyimlerin, o mekânın özellikleri ve o anki çevresel faktörlerle birlikte daha kalıcı hale gelmesini sağlar (Özak & Gökmen, 2009). Çocukluk belleği, oyunların yanı sıra, oyun sırasında yaşanan duygusal tepkilerle de şekillenir. Çocuklar, oyun sırasında mutluluk, öfke, korku gibi güçlü duygular yaşar ve bu duygular, hafızalarına derin bir şekilde kazınır. Oyunlar, çocukların bu duyguları tanımasına, işlemesine ve yönetmesine olanak tanırken, aynı zamanda çocukların bu duygusal anıları hatırlamalarına yardımcı olur. Bu duygusal bağlantılar, ilerleyen yaşlarda da bireyin deneyimlerine ve hafızasına etki eder.

Aile içindeki ilişkiler, çocukların hafızasını derinden etkileyen bir diğer önemli faktördür. Sevgi dolu bir ortamda büyüyen çocuklar, güven duygusuyla şekillenen olumlu anılar biriktirirken, zorlu ya da travmatik aile dinamiklerinde yetişen çocuklar daha karmaşık

ve olumsuz duygusal anılarla karşılaşabilirler. Bu tür deneyimler, çocukların gelecekteki sosyal etkileşimlerini ve kişisel gelişimlerini de etkileyebilir. Örneğin, bir çocuğun ebeveynlerinden birinin sürekli olarak olumsuz bir tutum sergilemesi, çocuğun öz güvenini ve duygusal hafızasını olumsuz yönde etkileyebilir. Ayrıca, çocukların oyun oynadıkları çevre de bellek gelişimi üzerinde etkili bir faktördür. Oyuncakların çeşitliliği, oyun alanlarının fiziksel yapısı, çocukların sosyal etkileşimlerini ve oyun aracılığıyla geliştirdikleri becerileri doğrudan etkiler.

Çevresel etkiler, çocukların anılarını sadece fiziksel bağlamda değil, duygusal düzeyde de şekillendirir. Örneğin, bir çocuğun yoğun bir şehir trafiği içinde yaşaması, bu çocuğun belleğinde stres, kaygı ve gürültüye dair anıların birikmesine yol açabilir. Buna karşın, doğayla iç içe büyüyen bir çocuk, bu ortamda güvenli, huzurlu ve özgür hissettiği anıları hatırlayabilir. Bu bağlamda, bulunulan ortam, bir çocuğun hem belleğinin içeriğini hem de bu anıların kalıcılığını etkileyen önemli bir faktördür denilebilir.

Buradan hareketle; oyun, çocukluk belleği üzerinde derin ve çok yönlü etkiler yaratmaktadır. Çocuklar oyun yoluyla yalnızca eğlenmekle kalmaz, aynı zamanda dünyayı anlamlandırır, duygusal zekâlarını geliştirir ve sosyal beceriler kazanırlar. Oyun, çocukların hafızalarında kalıcı izler bırakan, öğrenme süreçlerini destekleyen ve kişisel gelişimlerine katkı sağlayan bir olgu olarak önemli bir rol oynamaktadır. Hem geleneksel hem de dijital oyunlar, çocukların zihinsel, duygusal ve sosyal gelişimlerinde temel taşlar oluşturur ve gelecekteki davranışlarını, düşünsel yapılarının oluşumunu belirler. Bu nedenle, oyunların çocukluk belleği üzerindeki etkisi, bireyin tüm yaşamını etkileyen önemli bir faktör olarak kabul edilebilir, yorumu yapılabilir.

Oyun Kavramı ve Bellek İlişkisi

Oyuncaklar, çocukların bellek ve dikkat becerilerini geliştirmede önemli bir rol oynar. Özellikle bellek oyunları, kart eşleme oyunları veya hafıza oyunları gibi oyuncaklar, çocukların bilgiyi hatırlama, odaklanma ve konsantre olma yetilerini güçlendirir. Bu tür oyunlar, çocukların zihinsel becerilerini aktif tutarak, hafıza güçlerini artırır ve aynı zamanda dikkat sürelerini uzatmalarına yardımcı olur. Bu sayede, çocuklar hem eğlenirken hem de bilişsel gelişimlerini desteklerler (Çocuk Gelişiminde Oyuncak, 2023).

Oyun, çocukluk döneminin önemli bir parçasıdır ve çocukların bilişsel gelişimini, sosyal becerilerini ve duygusal durumlarını pekiştirmede önemli bir rol oynar. Oyun, çocukların çevreleriyle etkileşime girmesini, problemlere çözüm aramasını ve hayal güçlerini geliştirmesini sağlar. Bu süreç, bellek gelişimiyle doğrudan ilişkilidir çünkü oyun aracılığıyla

çocuklar, yeni bilgi ve deneyimleri zihinsel depolarında yer edinir. Oyun, aynı zamanda çocukların anlamlandırma yeteneklerini güçlendirir ve soyut düşünceler geliştirmelerine yardımcı olur. Çocuklar oyun oynarken, sadece fiziksel hareketlerle değil, aynı zamanda sembolik düşünme biçimleriyle de etkileşimde bulunurlar.

Şekil 4

“Çocuk oyuncak tornavida birlikte izole mavi üzerinde oynama ile pilot kostümleri”



(Lozovyi)

Çocuğun dünyayı ve çevresini keşfetmesine, gerekli bilgileri edinmesine ve merak duygusunu tatmin etmesine imkân sağlayan oyun, bilişsel gelişime en önemli katkıyı yapar. Oyun, öğrenme üzerindeki olumlu etkisiyle, çocuğun bilişsel gelişimini destekler. Çocuk, oyunda her çeşit kavramı ve nesneyi tanıyarak, bu kavramların kullanım özelliklerini ve görevlerini öğrenir. Bu süreç, çocuğun zihninde bilgi birikiminin artmasına ve bilişsel çalışma kapasitesinin gelişmesine katkı sağlar. Oyun, aynı zamanda çocuğun problem çözme, düşünme ve yaratıcı becerilerini de geliştirir (Türkoğlu & Uslu, 2016).

Örneğin, bir çocuk odasında bulunan yastıkları ev olarak kullanarak sembolik bir oyun oynadığında, bu oyun hem somut hem de soyut düşünme süreçlerini aynı anda harekete geçirir. Yastık, başlangıçta bir nesne olarak düşünülse de çocuk tarafından sembolik bir anlam taşır. Bu tür oyunlar, çocukların hayal güçlerini kullanmalarını ve çevrelerinde gördükleri nesneleri farklı şekillerde anlamalarını sağlar. Oyun, aynı zamanda çocukların sosyal beceriler geliştirmelerine yardımcı olur. Örneğin, grup oyunları, çocukların takım çalışması, paylaşma, liderlik ve işbirliği gibi becerileri öğrenmelerine olanak tanımaktadır. Bu beceriler, çocukların gelecekteki sosyal ilişkilerinde ve toplumda nasıl hareket ettiklerini belirleyen faktörler arasında yer alır.

Çocuk oyunda her çeşit kavramı ve nesneyi tanıyarak, bu kavramların kullanma özelliklerini ve görevlerini öğrenir. Bu süreç, zihinde bir bilgi birikimi ve bilişsel gelişim sağlar. Ayrıca, öğrenilen kavram ve nesnelerin ifade olarak kullanılması, kelime ve dil dağarcığının genişlemesine katkıda bulunur ve dil gelişimini destekler. Oyun, çocuğun sürekli olarak zihinsel faaliyet içinde olduğu bir süreçtir. Bu nedenle oyun, çocuğun zihinsel antrenmanı olarak da değerlendirilebilir. Çünkü, yeni kavramları ve nesneleri tanıyan çocuk, farkında olmadan bu kavramları ve nesneleri birbiriyle karşılaştırarak özelliklerini kavramaya çalışır. Oyun anında çocuk, düşünme, algılama, kavrama ve simgeleme gibi soyut zihinsel yetenekler açısından sürekli bir faaliyet içindedir. Bu süreç, çocuğun bilişsel becerilerini geliştiren önemli bir araçtır (Özer & Gürkan, 2006).

Oyunlar ayrıca, çocukların anılarını derinleştirir. Örneğin, bir çocuğun sık sık aynı oyunu oynaması, belirli detayları zihninde kalıcı hale getirmesini sağlar. Bu tekrarlar, hafıza sisteminin güçlenmesine yardımcı olur. Ayrıca, oyun sırasında yaşanan olaylar, çocukların anılarında duygusal bağlarla ilişkilendirilir. Bir çocuk, en sevdiği oyuncakla oynarken mutlu hissettiklerinde bu anı, sadece oyunun içeriğiyle değil, hissettiği duygularla da özdeşleştirir. Oyun, bu şekilde hem bilişsel hem de duygusal bellek üzerine etki eder. Uzm. Dr. Emine Filiz Uluhan, oyunların çocuklar için önemini şu şekilde açıklamıştır; *“Oyun sırasında ve oyuncaklarla oynarken, çocuklar kas kontrolünü ve el-göz koordinasyonunu sağlamayı öğrenirken, aynı zamanda plan yapma, sorun çözme ve sonuca ulaşma gibi bilişsel yetenekleri geliştirme fırsatını da yakalarlar. Oyun, çocuklara çeşitli beceriler kazandıran önemli bir süreçtir; fiziksel becerilerin yanı sıra, zihinsel süreçler de oyun sayesinde şekillenir. Çocuklar, oyun sırasında karşılaştıkları zorlukları aşmak için stratejiler geliştirir, farklı çözüm yollarını dener ve bu süreçte analitik düşünme becerilerini geliştirirler. Bu şekilde oyun, hem fiziksel hem de zihinsel gelişimin desteklendiği bir araç haline gelir”* (Uluhan, 2017).

Gelişimin her evresinde, beden ve ruh sağlığı açısından oyun ve oyuncakların önemi büyüktür. Ev ortamında aileler, okul öncesi eğitim kurumlarında öğretmenler ve hastane ortamlarında sağlık çalışanları, oyunu etkin bir şekilde kullanarak çocuğun tüm gelişim alanlarına (fiziksel, entelektüel, duygusal ve sosyal) önemli katkılar sağlayabilirler. Oyun ve oyuncak, çocuğun gelişimi için vazgeçilmez bir unsurdur. Bu nedenle aileler, öğretmenler ve sağlık çalışanları, çocuklar için uygun oyun ortamları oluşturmali, oyun için gerekli materyalleri sunarak onlara gerekli fırsatları sağlamali ve oyunlarını desteklemelidirler. Oyun, çocuğun gelişimini pekiştiren ve güçlendiren bir araç olarak her yaştan çocuk için büyük bir öneme sahiptir (Bekmezci & Özkan, 2015).

Çocukluk Dönemi ve Yetişkinlik Hayatının Bağlantısı

Çocukluk dönemi, bireyin hayatındaki temel yapı taşlarını oluşturur ve yetişkinlikteki duygusal, sosyal ve bilişsel süreçlerin temelini atar. Çocuklukta yaşanan anılar, bireyin kişilik gelişimini, değer sistemlerini ve dünyaya bakışını etkiler. Çocukluk dönemi, beynin gelişimsel olarak hızlı bir şekilde olgunlaştığı bir dönemdir ve bu dönemde edindiğimiz anılar, yetişkinlik hayatımıza güçlü etkiler yapar. Çocukken öğrenilen davranış kalıpları, duygusal yanıtlar ve ilişkisel beceriler, tüm yaşam boyunca şekillenmeye devam eder. Örneğin, güvenli bir aile ortamında büyüyen bir çocuk, ilerleyen yaşlarda sağlıklı ilişkiler kurma yeteneğine sahipken, travmatik bir aile geçmişi olan bir çocuk, güven arayışında daha fazla zorluk yaşayabilir.

Duygusal bağları kurmak ve insanlarla ilişkiler geliştirmek, hayatlarımızın erken dönemlerinde öğrenmeye başladığımız önemli bir beceridir. Yaşamımızın ilk yıllarında, hayatta kalabilmek için güvendiğimiz ve bağlandığımız kişilerle güçlü bağlar kurarız. Ancak, bu kişiler bize zarar verdiğinde ya da onların eksikliğini hissettiğimizde, ilişki kurma konusunda yanlış bir öğrenme süreci yaşayabiliriz. Çocukluk döneminde yaşanan travmalar, duygusal bağlar kurma becerimizi olumsuz etkileyebilir ve bu etkiler, yetişkinlik döneminde ilişkilerimizi de zorlaştırabilir. Geçmişteki bu travmalar, güven duygusunu sarsabilir ve bireyin sağlıklı ilişkiler kurma yeteneğini engelleyebilir (Çocuk ve Genç, 2021).

Çocukluk döneminde yaşanan olaylar, genellikle bireyin duygusal ve sosyal gelişimini olumsuz yönde etkiler. Özellikle fiziksel, duygusal veya cinsel istismar, aile içi şiddet, ayrılık veya kayıp gibi travmatik deneyimler, çocuğun ruh sağlığını derinden sarsabilir. Bu tür travmalar, çocuğun güven duygusunu ve duygusal dengesini bozar, bireyin sağlıklı bir şekilde kendini ifade etme ve diğer insanlarla ilişkiler kurma becerisini olumsuz etkileyebilir. İlerleyen yaşlarda bu travmalar, depresyon, anksiyete, ilişki problemleri, bağımlılık gibi psikolojik sorunlara yol açabilir. Bu yüzden erken dönemde yaşanan travmalar, bireyin tüm yaşamını ve psikolojik sağlığını derinden etkileyebilir (Çocukluk Travmalarının Yetişkinlikteki Etkileri ve İyileşme Süreçleri, 2024).

Çocuklukta edinilen anılar, bireylerin yetişkinlikteki kendilik algısını doğrudan etkiler. Erken yaşlarda yaşanan travmalar, bireyin özgüvenini zedeleyebilir ve kişisel gelişimi üzerinde kalıcı izler bırakabilir. Ayrıca, çocukluk dönemindeki oyunlar ve sosyal etkileşimler, yetişkinlikteki liderlik, problem çözme ve sosyal beceriler üzerinde belirleyici rol oynar. Bir çocuk, grup oyunlarında liderlik yaptığı zaman, bu deneyim gelecekteki kariyerinde ve sosyal ilişkilerinde etkili olabilir. Ayrıca, aile içindeki dinamikler, çocuğun özdeğer algısını şekillendirir ve bu algı, ilerleyen yaşlarda bireyin kendisini nasıl gördüğünü ve başkalarıyla

nasıl ilişki kurduğunu belirler. Çocukluk dönemindeki anılar, sadece geçmişin bir yansıması değil, aynı zamanda geleceğe dair önemli bir yol haritasıdır.

Bu dönemde kurulan ilişkilerin yetişkinlik dönemine etkisi büyüktür, çünkü birey yaşamı boyunca yakın ilişkiler kurmak ve sürdürmek ister. Ebeveynlerle başlayan bu ilk ilişkilerin niteliği, ilerleyen süreçlerde diğer kişilerle kurulan ilişkilerin kalitesini de etkiler. Olumsuz erken dönem yaşantıları, yetişkinlikte işlevsellikte bozulmalara ve ruhsal bozukluklara yol açabilir. Bu tür olumsuz deneyimler, sadece psikolojik sağlık üzerinde değil, aynı zamanda erişkinlikte stresle başa çıkma, romantik ilişkiler, kariyer planlama, yaşam doyumu ve iş doyumu gibi birçok alanda da olumsuz etkilere yol açmaktadır. Erken dönemdeki ilişki sorunları, bireyin yaşamının farklı alanlarında zorluklar yaşamasına sebep olabilir ve kişisel gelişimini engelleyebilir (Psikolaj).

Çocukluk dönemi belleği, sadece geçmişin bir fotoğrafı değil, aynı zamanda yetişkinlikteki davranışları, duygusal durumu ve sosyal etkileşimleri şekillendiren bir temel oluşturan önemli bir süreçtir. Çocuklukta yaşanan anıların, bireyin yaşamı boyunca süren etkilerini anlamak, hem bireysel gelişim hem de toplumsal ilişkiler açısından büyük önem taşımaktadır.

İKİNCİ BÖLÜM

Oyun Kavramının Varoluş Süreci ve Sanat-Sanatçı, Çocukluk Belleği ve Oyun

Geçmiş Dönem Oyun Anlayışı

Ulusların tarihindeki ilk oyun izleri, müzikle birlikte ortaya çıkar. İnsanlar, müziğin ritmine kapılarak, belirli bir kurala bağlı kalmadan dans ederlerdi. Müzikle uyum içinde hareket eden topluluklar, bazen coşkuyla zıplar, garip sesler çıkarır, bazen de yavaşça sallanıp kıpırdanarak ruhsal bir huzur ararlardı. Bu hareketler, onların kendilerini tanrılarına daha yakın hissetmelerine yardımcı olurdu. Oyun ve oyuncakların geçmişi, insanlık tarihi kadar eskidir. Arkeologların yaptığı kazılar, eski çağlardan günümüze pek çok oyunun var olduğunu kanıtlayan belgeler ve buluntular ortaya koymuştur. Oyuncaklar, insanın varoluşundan bu yana varlık gösteren bir olgudur. Uygarlığın bilim, sanat, mimari ve giyim gibi farklı alanlarda ilerlemesi, çocuk oyunları ve oyuncaklarına da yansımıştır (Türkben, 2013).

Oyunun özü, tahrik etme gücünde yatar. Oyunun keyifli yönü, mantıklı çözümlemeleri ve yorumları reddeder. Oyun, yalnızca insan dünyasını değil, hayvanlar alemini de kapsar. Rasyonel bir şekilde temellendirilemez çünkü sadece insan dünyasıyla sınırlı değildir; varlığı inkar edilemez. Çoğu soyut kavram (örneğin adalet, güzellik, hakikat, zihin) belli bir ölçüde reddedilebilirken, oyun inkar edilemez bir soyut kavramdır (Sakallıoğlu, Erol, & Akgün, 2014). Oyun kavramı yıllar boyunca varlığını her zaman korumaktadır. Tarihler boyunca oyun çocuklar için bir eğlence kaynağı olarak var olmuştur. Bu eğlence çok kapsamlı bir durum olmaktadır; çocuk bulunduğu ortamdan kaçma isteğini de eğlenceye çevirebilmektedir veya hiç bir sebep gerekmeksizin çocuk kendini eğlendirebilir. Her dönem oyun kavramı farklılık göstermektedir. Antik çağda çocuklar taş, kil, kemik vb. ürünler kullanarak oyunlarını yaratırken günümüz dönemde çocuklar teknolojik aletlerle oyun olgusunu yaşamaktadırlar. Antik dönemde oyuncak için kullanılan malzemelerden en bilindik olanı kildir. Kil ile yapılan bebekler pişirilme aşamasından geçirilip daha kalıcı oyuncaklar haline getirilir.

Pişmiş toprak oyuncak bebekleri, insanlığın bilinen en eski oyuncaklarından biridir. İlk örnekler, M.Ö. 3000 yıllarında Mısır'da bulunmuştur, bu dönemdeki bebekler genellikle derlenmiş toprak, tahta veya fildişi gibi malzemelerle yapılmıştır. Bu parçalar, hem eğlence amaçlı hem de toplumsal rolleri öğrenmek için kullanılır (Sevim & Gönül, Tarihsel Süreç İçerisinde Oyuncakın Gelişimi ve Seramik Oyuncaklar, 2012). Eski Mısır'da, Orta Krallık

dönemi duvar resimlerinde oyun tahtası, sıçrama oyunları ve el vuruşma oyunları gibi etkinlikler yer almaktadır. Özellikle İ.Ö. 2600 yılına tarihlenen Ak-hor mezarındaki resimde, bir kız çocuğunun el vuruşma oyunu ortaya çıkmaktadır. Yunan çömlek resimlerinde tavlaya benzer oyunlar, aşık, sopayla çember sürme, topaç ve üst oyunları tasvir edilmiştir. Bu oyunlar, antik toplumlarda eğlencenin yanı sıra, çocukların sosyal ve fiziksel gelişimleri için de önemli bir durumdaydı (Tüfekçi, 2013).

Şekil 5

“Terracotta, Astragalos (Aşık) Oyunu, MÖ. 300-330, British Museum”



(Terracotta, Astragalos Aşık Oyunu, MÖ 300-330)

Dünyanın çeşitli bölgelerinde yapılan kazılarda bulunan oyuncakların büyük bir kısmı, fırınlanmış kilden yapılmış bebekler, tahta hayvan figürleri ve hayvan kemiklerinden yapılmış oyuncaklar gibi malzemelerden oluşmaktadır. Oyun, her dönemin kültürel özelliklerini yansıtsa da, oyun ve oyuncaklar tüm dünyada benzer bir dili ifade eder. Bunun en belirgin örneği, bilinen en eski oyunlardan biri olan iplik türü ve bu oyun tüm çocuklar tarafından oynanmıştır (Canlı & Demirarslan, 2020).

Şekil 6

“Ahşap, Çenesi Oynayan Kedi, Mısır, M.Ö 1300”



(Çenesi oynayan kedi, M.Ö 1300)

Tüm benliğini koruyarak günümüze kadar ulaşan oyuncaklardan biriside topaç oyunudur. Bu oyun İ.Ö 1400’lerde Mısırlılar tarafından karşımıza çıkan bir oyuncaktır ve Mısırlılar bu oyuncağı parmaklarıyla çevirirken, Çinliler kamçı yardımıyla çevirmeyi keşfetmişlerdir. Günümüze en yakın örneği Kral Araras’ın çocuklarının rölyefi belgelemektedir. Çocuklar yumurta formundaki topları, kamçı iplerine dolayarak döndürmektedirler (Güngören, 2012).

Oyuncakların sadece bir oyun nesnesi olmasının ötesinde, kültürel farklılıkların etkisiyle zaman içinde farklı şekillerde evrilen bir olgu olduğunun yorumunu yapmak mümkündür. Ayrıca geçmişten günümüze çocukların oynadığı bu oyuncaklar, evrimsel bir süreç içerisinde teknik değişiklikler ve farklı kullanım biçimlerine sahne olmaktadır. Bu durum, oyuncakların kültürel ve teknolojik gelişimle nasıl şekil değiştirdiğini ve zamanla nasıl evrildiğinin görülmesine yardımcı olur.

Şekil 7

“Topaç Çeviren Kral Araras’ın Çocukları Röltef, M.Ö 8.Yüzyıl”



(Topaç Çeviren Kral Araras'ın Çocukları Röltef, MÖ 8.Yüzyıl)

Arkeolojik kazılarda bulunan oyuncaklar, bu nesnelerin antik çağlara kadar uzanan uzun bir geçmişi olduğunu ortaya koymaktadır. Antik çağ yazarlarının günümüze ulaşan metinleri de, dönemin oyuncakları hakkında bilgi edinmemize yardımcı olmaktadır. Bu oyuncaklar, sadece çocuklar için eğlence amaçlı nesneler değil, aynı zamanda üretildikleri dönemin kültürel, sosyal ve teknolojik yapıları hakkında değerli bilgiler taşıyan kültürel kalıntılardır (Begiç, 2017). Kazılar sonucu bulunan oyuncakların insanlık tarihi boyunca önemli bir yer tuttuğu ve her dönem oyuncaklarının, o dönemin yaşam biçimini ve kültürel özelliklerini yansıttığı görülmektedir.

Antik Yunan ve Roma gibi medeniyetlerde oyun kavramı, genellikle eğitim, sosyal statü ve kişilik gelişimi bağlamında önemli bir yer tutmaktadır, denilebilir. Fakat, günümüz oyun anlayışından çok farklı olarak, bu dönemlerde oyunlar çoğunlukla ciddi işlevlere sahip ve toplumsal rolleri pekiştiren, bireyleri gelecekteki benliklerine hazırlayan araçlar olarak görülmekteydi. Antik dönemde oyun, sadece çocukların eğlencesi değil, aynı zamanda yetişkinler için sosyal beceri geliştiren ve fiziklerini güçlendiren bir faaliyet olarak algılanmaktaydı, yorumunu yapmak mümkündür.

Antik Yunan'da oyunlar, çocukları sosyal normlar ve toplumsal rollere hazırlamak için de kullanılmaktadır. Çocuklar, oynadıkları oyunlarla, yetişkinlerin değerlerini, kurallarını ve beklentilerini öğrenirlerdi. Örneğin, Yunan çocukları arasında popüler olan oyunlar, genellikle doğrudan savaş, kahramanlık ve strateji gibi temalarla ilgili olmaktadır. Bu oyunlar, çocukların karakter gelişimlerine katkı sağlar ve onları ergenliğe geçmeden önce toplumsal rolleri üzerine düşündürmektedir. Antik Yunan'da Aristoteles gibi filozoflar, oyun hakkında önemli düşünceler geliştirmiştir. Aristoteles, oyunun insan doğasında var olduğunu ve insanların doğuştan eğlence arayışı içinde olduklarını belirtmiştir. Ancak, oyunları sadece eğlence amaçlı değil, insanları eğiten ve gelişimlerini sağlayan etkinlikler olarak da görmüşlerdir. Aristoteles, oyunları insanın toplumda daha işlevsel bir rol alabilmesi için gereken bir araç olarak tanımlamıştır.

Tralleis Güney Nekropolisi'nde bulunan M. S 1. yüzyıla tarihlenen tekerlekli oyuncak horoz figürleri, antik dönemdeki çocukların eğlence anlayışına dair ipucu sunmaktadır. Bu tür oyuncak figürler, sadece dönemin kültürel özellikleri değil, aynı zamanda çocukların oyun tarzlarını da yansıtmaktadır. Horozun ön kısmındaki ip geçirme deliği, bu oyuncaklarla nasıl oynandığını gösteriyor; muhtemelen ip çekilerek hareket ettirilen oyuncaklar, çocukların el becerilerini geliştirmelerine ve eğlenmelerine olanak tanır (Keleş, Kasapoğlu, & Tuğrul, 2022).

Şekil 8

“Tekerlekli Oyuncak At. Güney-Tavşandere Nekropolisi. MS 2. yüzyıl”



(Tekerlekli Oyuncak At. Güney-Tavşandere Nekropolisi, MS 2. Yüzyıl)

Yunan ve Roma uygarlıklarında, çocukların günlük yaşamında oyun ve oyun yöntemleri, günümüzde olduğu gibi önemli bir rol oynamaktadır. Bu dönemdeki oyunlar, çocukların fiziksel gelişimini desteklemek, sosyal becerileri geliştirmek ve hayal güçlerinin geliştirilmesi için önemli bir yer almaktadır, yorumunu yapmak mümkündür. Yunan ve Roma çocukları, taşlar, bebekler, ip atlama ve tekerlekli oyuncaklar gibi çeşitli oyuncaklarla oynayarak eğlenir ve aynı zamanda toplumsal rollerini öğrenirlerdi. Bu oyunlar, sadece eğlenceden ibaret olmayıp, aynı zamanda eğitici ve kültürel açıdan destekler biçim olma durumu kazanmaktadır, denilebilir.

Yürütülen arkeolojik kazılarda, oyun nesneleri olan oyuncak objeler genellikle parçalar halinde veya bütün olarak ele geçmektedir. Tanrıçalar, askerler, arabalar, topaçlar, bebekler, evcil hayvan figürleri, zarlar ve oyun ürünleri gibi oyuncaklar, dönemin teknolojisine ve aile bütçesine göre farklı boyutlarda yapılmıştı. Antik Çağ'da çocuklar, ebeveynlerini günlük işlerinde (yemek yapma, temizlik, bahçe işleri) izleyerek bu aktiviteleri oyunlarına yansıtır, rol keserlerdi. Evcilik oyunlarında, annelerin kullandığı kaplar, iş aletleri ve küçük hayvan figürleri gibi nesneler önemli oyun araçlarıydı. Bu şekilde, çocuklar hem eğlenir hem de toplumlarının kültürel ve toplumsal değerlerini öğrenirlerdi (Ersoy, 2022).

Şekil 9

“Smyrna kazılarında ele geçen pişmiş toprak koç ve köpek biçimli oyuncaklar ile oyuncak at arabası tekerlekleri”



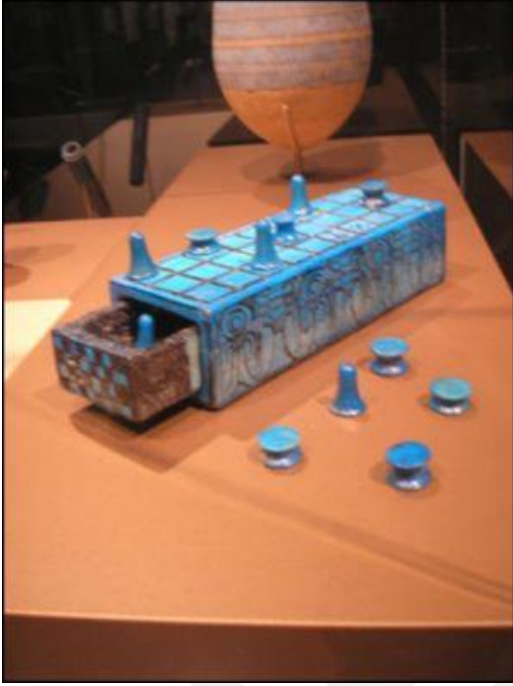
(Smyrna kazılarında ele geçen pişmiş toprak koç ve köpek biçimli oyuncaklar ile oyuncak at arabası tekerlekleri., MÖ 3000)

Arkeolojik kazılar doğrultusunda bilinen ilk oyunlardan biride Senet oyunudur. Senet, eski Mısır'da hanedanlık döneminin en popüler oyunu olmakla birlikte, MÖ 3500'e kadar uzanan bir geçmişe sahiptir. Abydos'da bulunan kalıntılar, bu oyunun tarihinin neredeyse MÖ 4000'e kadar gittiğini gösteriyor. Senet, sadece eğlence için değil, aynı zamanda dini bir anlam taşır ve yaşam ile ölüm arasındaki bir yolculuğu simgeler. Mısır'dan Roma İmparatorluğu'na kadar yayılmış olan bu oyun, zamanla farklı kültürler tarafından benimsenmiştir (Cengiz, 2008).

Antik Çağ'da insanlar, günlük hayatlarında at, eşek, katır, köpek, domuz, horoz ve kuş gibi hayvanlarla sıkça karşılaşıyorlardı ve bu hayvanlar sosyal hayatta da insanların sempatisini kazanmıştı. Bu hayvanlar, çocuk oyuncakları olarak sıklıkla kullanılmıştır. Bu tür oyuncaklar, genellikle hayvan figürleri şeklinde yapılırken, bazen altlarına eklenen tekerleklerle alternatif oyuncaklara dönüşmüşlerdir. Genellikle pişmiş topraktan yapılan bu oyuncakların, metal ya da ahşap örneklerine de rastlanmaktadır (Keleş, Kasapoğlu, & Tuğrul, 2022).

Şekil 10

“Kral Amenhotep III.(M.Ö 1391-1350), Senet Oyunu, Brooklyn Müzesi, New York, ABD”



(Mısır'ın En Küçük Kralı Tuthankamon'a ait gömüde bulunan Senet Oyununun Tahta ve Taşları, M.Ö.1333-1324)

Senet, iki oyuncu ile oynanır ve amacı, taşlarını tahtadan çıkararak ilk bitiren olmaktır. Tahtada 30 kare bulunur, her oyuncunun 5 taşı (makara veya koni) vardır. Oyuncular, zar yerine sayma çubukları kullanarak ilerler. Bu çubuklar, bir yüzü siyah, diğer yüzü beyazdır. Oyun tahtasında yer alan hiyeroglifler, oyuncuların ilerleyişini etkileyen özel kareleri temsil eder ve Mısır'ın dini inançlarıyla ilişkilidir. Senet, yalnızca bir eğlence değil, aynı zamanda sembolik bir anlam taşır (Muze Kiti Projesi, 2021).

Geçmiş dönemden günümüze kadar ulaşan bir diğer oyuncaklardan biriside Seramik düdük oyuncağıdır. Seramik düdükler, Neolitik Çağ'dan günümüze kadar kullanılan, ses çıkarma özelliğiyle hem iletişim aracı hem de oyuncak olarak kullanılan nesnelerdir. İlk olarak 12.000 yıl önce kullanıldığı bilinen bu düdükler, dini törenlerde tanrılarla iletişimde veya insanlar arasında haberleşme amacıyla kullanılmıştır. Zamanla çocuklar için eğlenceli bir oyuncak haline gelmiş ve farklı kültürlerde çeşitli şekillerde üretilmiştir (Sevim & Gönül, 2012)

Şekil 11

“Pişmiş Toprak Düdükler, Eskişehir Eti Arkeoloji Müzesi”



(Düdük, MS 4-6. Yüzyıl)

Bu düdüklerin, Paleolitik dönemde taştan ve kemikten yapılan örneklerine rastlanmıştır. Bu çağda insanlar genel olarak taş, kemik ve diğer doğal malzemeleri kullanarak bir üretkenlik ortaya çıkarmışlardır. Neolitik döneme gelindiğinde tarımla birlikte yerleşik hayata geçerek büyük değişiklikler meydana gelmiştir. Neolitik çağda taş ve kemik yerine, toprak yani kil gibi malzemeler kullanılmaya başlanmıştır. Yapılan araştırmalar sonucu bu düdükler Paleolitik dönemde de kemikler ve taşlarla var olmuştur. Neolitik çağa geçişte işe toprakla varlığını devam ettirmiştir. Düdüklerin ilk ortaya çıkışı tam olarak ne amaçla olduğu kesin olmamakla birlikte, hem oyun hem de haberleşme amacıyla kullanıldıkları tahmin edilmektedir. Zamanla, düdükler farklı medeniyetlerde sadece ses çıkaran basit bir araç olmaktan çıkarak ritüel ve tören objeleri haline gelmiştir. Bu dönemde, düdükler sadece armonik sesler yaratmak için değil, aynı zamanda dini ve kültürel amaçlarla kullanılmıştır (Martinez, 2012). Buradan yola çıkarak, düdükler, başlangıçta iletişim gibi pratik amaçlarla kullanılsa da, zamanla birçok kültürde ritüel ve dini törenlerin vazgeçilmez bir parçası haline gelmiş, hem ses çıkarma işlevi hem de sembolik anlamları sayesinde, düdükler tarih boyunca toplulukları bir araya getiren ve kültürel bağları pekiştiren önemli bir araç olmuştur, yorumu yapılabilir.

Neolitik dönemden bu zamana kadar varlığını devam ettiren bir diğer oyun ise aşık kemiği oyunudur. Aşık oyunu için; günümüz bilye oyununun ilkel versiyonudur, şeklinde yorum yapılabilir. Bu oyun neolitik dönemden günümüz yaşlı kuşağın çocukluk yıllarına kadar devam eden bir halk oyunudur. Şimdiki dönem çocuk oyunlarında ise varlığını yitirme duruma girmiştir. Günümüz yaşlı kuşaklardan alınan bilgi ile aşık oyunu; en az iki kişi ya da daha fazla kişi ile gruplar halinde oynanmaktadır. Bulunulan toprak zemine bir daire çizilir ve

dairenin içerisinde bulunan kemikler bir diğer oyuncu tarafından daire dışına çıkartılmaya çalışılır, şeklinde oyun oynanır.

Şekil 12

“Aşık Kemikleri”



(Aşık Oyunu)

Aşık oyunu, günümüzde hala Orta Asya'nın bazı bölgelerinde oynanmakta olan eski bir geleneksel oyundur. Bu oyun, özellikle koyun, keçi ya da kuzuların arka bacaklarındaki eklem yerlerinden çıkarılan kemiklerle oynanır. Bu kemikler, "aşık" adıyla bilinir ve oyun sırasında büyük bir ustalıkla kullanılır (Ergezer, 2019). Aşık sözcüğü ve türevlerinin, Türk, Moğol, Mançu-Tunguz dilleri gibi farklı dil ailelerinde ve çevre dillerde de yer alması, Türk ve Moğolların oynadığı bu oyunların çok eski zamanlardan beri Avrasya'nın geniş coğrafyasına yayıldığını ve kültürel bir kökene sahip olduğunu gösterir. Bu durum, "aşık" oyununun sadece belirli bir halkın değil, farklı toplumların tarihsel süreçte benzer oyunları oynadığını ve bu oyunların semantik bağlamda önemli bir yer tuttuğunu ortaya koymaktadır (Alimov, 2019).

Oyun, insanlık tarihinin her döneminde bireylerin ve toplumların kültürel, sosyal ve bireysel gelişiminde önemli bir yer tutmaktadır. Ancak, geçmişte oyun anlayışı, modern dönemdeki anlamından farklı bir bağlamda şekillenmektedir. Antik Yunan, Roma, Orta Çağ, Rönesans ve Sanayi Devrimi gibi dönemlerde, oyunlar sadece çocukların eğlencesi veya dinlencesi olarak değil, aynı zamanda bireylerin toplumsal rollerini öğrenmesi, karakterlerini inşa etmesi ve fiziksel kapasitelerini geliştirmesi için bir araç olarak görülebilmektedir. Oyun, geçmiş dönemlerde toplumsal normların ve değerlerin öğretilmesi, eğitimi ve sosyal kimliğin oluşturulmasında önemli bir araç işlevi görmüştür.

Antik Yunan ve Roma'da oyun, çocukların sadece eğlenceli bir şekilde vakit geçirmesini değil, aynı zamanda sosyal ve fiziksel gelişimlerinin desteklenmesini sağlayan önemli bir araç olarak kabul edilirdi. Antik Yunan'da oyunlar, çocukların toplumsal normları öğrenmesinde ve bedensel becerilerini geliştirmelerinde bir araç işlevi görmekteydi. Yunan'da

çocuklar, oyunlar yoluyla gelecekteki yetişkinlik rollerine hazırlanıyor, toplumun değerleriyle uyumlu şekilde büyütölmekteydi.

Şimdiki Dönem Oyun Anlayışı

Günümüz çocuklarının oyun anlayışı, teknoloji ve toplumsal değışimlerle paralel olarak önemli bir dönüşüm geçirmiştir. Geçmişte, oyunlar çoğunlukla fiziksel aktivite ve doğrudan etkileşim gerektiren açık alan oyunları ile sınırlıdır. Ancak, çağımızda dijitalleşme, teknolojik gelişmeler ve küreselleşme, çocukların oyun deneyimlerini köklü bir şekilde değışirmiştir. Bu değışim, çocukların oyun kavramını algılayış biçimlerinden, oyun türlerine kadar birçok alanda kendini göstermektedir. Günümüz yaşlı kuşaklardan edinilen bilgiyle; 1990'lı yıllardan günümüze kadar oyun anlayışı ve oyun teknolojileri önemli bir dönüşüm geçirmiştir. Bu dönemde hem oyunların şekli hem de çocuklar ve yetişkinler için oynama biçimleri büyük değışiklikler göstermiştir. 1990'lar, video oyunlarının hızla yaygınlaştığı, oyun konsollarının popülerleştiğı ve bilgisayar oyunlarının evlere girdiğı bir dönemdir. Bugün ise, mobil oyunlar, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik gibi yeni teknolojilerin etkisiyle oyun, daha interaktif ve erişilebilir hale gelerek, artık kültürel bir fenomen ve sanal sosyal etkileşim platformu halini almaktadır, denilebilir.

Şekil 13

“Atari Oyunu”



(Atari Oyunu)

2000'li yıllarda ise, internetin yaygınlaşmasıyla birlikte, çevrimiçi çok oyunculu oyunların ve sanal dünyaların ortaya çıkmasına olanak sunmuştur. Sanal oyunların gelişimiyle, oyunlar sadece bireysel bir deneyim olmaktan çıkıp, oyuncular arasında küresel çapta etkileşime olanak sağlayan bir platforma dönüşmüştür. Bu dönemde, oyunlar, oyunculara topluluklar kurma, sosyal iletişimler oluşturma ve sanal dünyalarla etkileşimde bulunma fırsatları sunmaktadır. Böylece oyun, sadece bir eğlence aracı olmanın ötesine

geçerek, sosyal bir etkinlik, kültürel bir paylaşım ve hatta sanal bir işbirliği gerektiren alan haline gelmiştir.

Günümüzde ise oyun; eğlencenin yanı sıra eğitim, sanat ve kültürel ifade aracı olarak görülmektedir. Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik gibi teknolojilerle desteklenen oyunlar, daha önce oynanan oyunların çok ötesinde deneyimler yaşatmaktadır. Oyuncular, dijital ve fiziksel dünyalar arasındaki sınırları aşarak, sanal ortamlarda tamamen yapay bir özgürlükle hareket edebilmekte, etkileşimde bulunmakta ve yeni gerçeklikler keşfetmektedirler.

Modernitenin etkisiyle ise çocukluk, diğer kültürel unsurlar gibi zaman içinde değişime uğramıştır. Toplumsal, ekonomik, sosyal, siyasi ve teknolojik gelişmeler, çocukluk kültürünü şekillendirmiş ve dönüştürmüştür. Bu değişimin başlıca aktörlerinden biri ise medya, özellikle de kitle iletişim araçlarıdır. Elektronik kültürün gelişmesi ve bilgisayar ile internet teknolojilerinin medya ile birleşmesi, son otuz yılda hayatımıza giren yeni iletişim teknolojileri, geleneksel çocukluğun sona erme sürecini hızlandırmıştır. Bu süreçle birlikte, dijital çocukluk adı verilen yeni bir çocukluk modeli ortaya çıkmıştır (Biricik, 2022). Oyun makineleri ve bilgisayarların hayata girmesiyle, oyun deneyimi hem bireysel hem de toplumsal olarak değişmeye başlamıştır. Dijitalleşme, oyunların daha görsel, etkileşimli ve gerçekçi hale gelmesini sağlamıştır. Bununla birlikte, oyunlar, kullanıcıyı içine çeken bir dünyaya dönüşmeye başlayarak; bir yandan bireyler kendi hayal güçlerini yansıttıkları dijital evrenlere adım atarken, diğer yandan daha büyük topluluklarla etkileşimde bulunma imkânı elde edilmiştir.

Şekil 14

“Tablet Oynayan Çocuklar”



(Tablet Oynayan Çocuklar)

Teknolojik ilerlemelerle birlikte, dijital oyunlar, çocukların zaman geçirdiği ve etkileşimde bulunduğu ana oyun biçimi haline gelmiştir. Bilgisayarlar, tabletler, akıllı telefonlar ve oyun konsolları, çocukların oyun dünyasına dahil olduğu başlıca araçlar

olmuştur. Bu tür oyunlar, genellikle sanal dünyalarda gerçekleşir ve fiziksel etkileşimden ziyade zihinsel ve görsel algıyı ön plana çıkarır. İnternet üzerinden çok oyunculu oyunlar, çocukların aynı anda farklı coğrafi bölgelerdeki yaşlılarıyla iletişim kurmalarını ve rekabet etmelerini sağlar. Bu durum, çocukların sosyal etkileşim biçimlerini de dönüştürür; artık çocuklar sadece fiziksel olarak bir arada oyun oynamak yerine sanal ortamda, metin, sesli iletişim ve video aracılığıyla birbirleriyle bağlantı kurmaktadır. Diğer taraftan, geleneksel oyunlar (toplu oyunlar, sokak oyunları, açık hava oyunları gibi) giderek daha az tercih edilmekte ve çocukların sosyal hayata katılımı sınırlı kalmaktadır. Özellikle şehirleşme, güvenlik endişeleri ve ailelerin artan iş yükleri, çocukların açık hava oyunlarına katılımını engellemiştir. Bunun sonucunda, çocuklar evde, kapalı alanlarda oyun oynamaya daha fazla yönelmişlerdir. Bu durum, fiziksel aktivitenin azalmasına, bedensel gelişim üzerinde olumsuz etkiler yaratmasına yol açmaktadır.

Geçmişten günümüze, video oyun merkezleri, internet kafeler, ev oyun sistemleri, kişisel bilgisayarlar, taşınabilir oyun sistemleri, cep telefonları ve akıllı telefonlar, sanal gerçeklik gözlükleri ve oyuncu ekipmanları gibi teknolojik gelişmelerle şekillenen video oyun kültürü, her geçen gün daha büyük bir etkiyle, başta çocuklar olmak üzere toplumun geniş kesimlerine yayılmaya devam etmektedir. Bu kültür, teknolojinin gelişimiyle birlikte, farklı platformlarda ve cihazlarda oyun oynamayı mümkün kılarak, oyunların toplumdaki rolünü de önemli ölçüde artırmıştır. Video oyunları, yalnızca eğlence amacıyla değil, aynı zamanda sosyal etkileşim, eğitim ve eğlence sektörlerinin birleştiği bir alan haline gelmiştir (Kızıldağ, 2021).

Dijital oyunların artan rolüyle birlikte, oyun anlayışının bir başka önemli değişimi de oyunların eğitsel ve öğretici hale gelmesidir. Pek çok dijital oyun, çocukların mantık, problem çözme, strateji oluşturma, dil gelişimi ve yaratıcılık gibi becerilerini geliştirmelerine olanak tanır. Ancak, bu tür oyunların çocukların sosyal becerilerini geliştirmede yetersiz kaldığı ve yalnızca ekranla sınırlı bir deneyim sunduğu eleştirileri de bulunmaktadır. Ayrıca, aşırı oyun bağımlılığı, dikkat dağınıklığı ve fiziksel sağlık sorunları gibi olumsuz sonuçlar da gözlemlenmektedir. Bununla birlikte, dijital oyunların pozitif yönleri de vardır. Çocuklar, bu oyunlar sayesinde sanal dünyada kendi hikayelerini yaratabilir, farklı kimlikler üstlenebilir ve dünyayı keşfetme fırsatı bulurlar. Bu durum, çocukların hayal gücünü ve yaratıcılığını besler.

Sanayi devrimini takiben yaşanmaya başlanan elektronik dönemle birlikte insanlar, sinema ve televizyon gibi geleneksel iletişim araçlarıyla tanıştı. Bu dönemde iletişim tek taraflı hale geldi; insanlar özne olmaktan çıkarak, iletişimin nesnesine dönüştü. Uzun bir tarih boyunca oyuna bizzat katılan ve içinde yaşayarak ona hayat veren insanlar, elektronik çağ ile

birlikte oyunu sadece ekrandan izlemeye başladı ve pasif bir izleyici konumuna geçti. Oyunun ve oyuncağın bir tüketim nesnesine dönüşmesi, kültür endüstrisinin bir üretim unsuru haline gelmesi, oyunun ve oyuncağın tarih boyunca taşıdığı işlevleri köklü bir şekilde değiştirdi. Artık oyun ve oyuncak, geleneksel rollerini ya hiç yerine getiremiyor ya da kısmen yerine getirse de daha çok tüketilen ve her yenisinin bir başka yenisini takip ettiği bir kısır döngüyü temsil etmeye başladı (Vatandaş, 2020).

Çevrimiçi oyunlar, çocukların farklı kültürlerden gelen yaşlılarıyla etkileşimde bulunmalarına olanak sağlayarak, küresel bir topluluğa dahil olma duygusu yaratır. Şimdiki dönemde oyun anlayışının bir diğer boyutu da, oyunların bireysel deneyimlerden çok toplumsal bir etkinlik haline gelmesidir. Çocuklar, oyunları yalnızca eğlence amacıyla değil, aynı zamanda sosyal bağlantı kurma, iletişim kurma ve gruplar halinde bir amaç için işbirliği yapma aracı olarak kullanmaktadır. Dijital oyunlar, sosyal medya platformları gibi mecralar aracılığıyla çocuklar birbirlerinin oyun deneyimlerini paylaşır, oyun rehberleri ve stratejileri oluşturur. Bu, çocukların birlikte öğrenme ve deneyim kazanma yollarını geliştirirken, oyun anlayışını da kolektif bir hal almasına yol açar. Teknolojiye sürekli bağımlı olan kişiler, gerçek dünyadaki ilişkileri ihmal edebilir, sosyal etkileşimlerden uzaklaşabilir ve kendilerini sanal dünyada daha rahat hissedebilirler. Bu durum, genellikle duygusal ve sosyal zorluklara yol açar. Psikolojik açıdan, teknoloji bağımlılığı anksiyete, depresyon, sosyal izolasyon ve düşük özgüven gibi sorunlara yol açabilir. Teknolojiye sürekli bağımlı olan kişiler, gerçek dünyadaki ilişkileri ihmal edebilir, sosyal etkileşimlerden uzaklaşabilir ve kendilerini sanal dünyada daha rahat hissedebilirler. Bu durum, genellikle duygusal ve sosyal zorluklara yol açar (Çoşkuntürk, Kurcan, Yel, & Güzel, 2023),

Dijital oyunlar, çocukların hafızalarını farklı bir şekilde etkileyebilir. Teknolojinin hayatımıza girmesiyle birlikte, dijital oyunlar çocukların oyun anlayışını ve dolayısıyla hafızalarını dönüştürmüştür. Bu oyunlar, çocukların gözlem, tepki verme, hız ve strateji gibi farklı zihinsel becerilerini geliştirmelerine olanak tanırken, aynı zamanda sanal dünyaların da hafızada yer etmesine neden olur. Dijital oyunlar, hızlı bilgi işleme ve karar verme süreçlerini gerektirdiği için çocukların belleğinde iz bırakan, dinamik ve karmaşık yapılar oluşturur. Ancak, bu tür oyunların aşırıya kaçması, çocukların gerçek dünyadan kopmalarına ve sağlık, duygusal ya da sosyal gelişimlerinde bazı aksaklıkların meydana gelmesine yol açabilir.

Günümüz çocuklarının oyun anlayışı, teknolojik gelişmelerle şekillenen ve sürekli değişen bir yapıya sahiptir. Dijital oyunlar, çocukların eğlence ve öğrenme süreçlerine entegre olurken, fiziksel ve sosyal etkileşimin yerini büyük ölçüde almıştır. Bu değişim, oyunların doğasını dönüştürmüş, oyun kavramının sadece eğlence değil, aynı zamanda öğrenme ve

sosyal etkileşim anlamına geldiğini de ortaya koymuştur. Ancak, dijital oyunların ve teknolojik araçların aşırı kullanımı, çocukların fiziksel, sosyal ve duygusal gelişimleri üzerinde olumsuz etkiler yaratabileceği için dengeli bir oyun deneyimi sağlanması önemlidir. Oyunun evrimi, teknolojik gelişmeler, kültürel değişimler ve toplumsal ihtiyaçlarla paralel bir şekilde ilerleyebilmektedir. Başlangıçta, oyunlar basit eğlence araçları olarak şekillenmişken, zamanla insanların hayal güçlerini, stratejik düşünme becerilerini ve sosyal etkileşimlerini geliştiren, daha derin ve anlamlı deneyimler sunan bir etkinlik haline gelmiştir. Bu evrim süreci, oyunun sadece eğlenme değil, aynı zamanda eğitim, kültürel ifade ve toplumsal etkileşim aracı olarak değer kazandığını da ortaya koymaktadır.

Sanat ve Çocukluk İlişkisi

Mark Rothko, *Sanatçının Gerçekliği Sanat Felsefesi* adlı kitabında sanatı, bir eylemden kaçış olarak tanımlar. Ona göre, sanatçı, dünya meselelerini nahoş bulup pratik dünyadan uzaklaşmak isteyebilir ve bu nedenle bir hayal dünyasına sığınır. Pratik dünya, insanı bedensel ihtiyaçlarının tatminiyle meşgul eden, fiziksel açlık ve rahatsızlıkların giderildiği dünyadır. Rothko, gerçek eylem alanının bu fiziksel ihtiyaçlarla ilgili olduğunu vurgularken, sanatın bu dünyadan bir kaçış sunabileceğini ifade eder (Rothko, 2020). Bu durumu çocuk varlıklarla da benzetebiliriz. Çocuklar da kendilerini dış dünyadan soyutlama gereksinimi duyar ve çareyi oyun oynamakta bulur. Oyun oynayan çocuk bütün hayal gücünü özgürce yaşar ve bu gücünün farkına vararak anın tadını çıkarır.

Sanat kendini bulma oyunudur. Çocuk tıpkı oyun oynarken girdiği duygu durumlarını, sanat ile uğraşırken de aynı hisleri yaşayabilmektedir. Oyun içerisinde çocuğun psikolojik durumundan nüanslar elde edebilmek oldukça mümkündür ve aynı şekilde sanat ile uğraşırken de bu ayrıntılar görülebilmektedir. Çocuğun çizdiği resimlerde ya da birçok malzemeyi birleştirerek ortaya çıkardığı sanat çalışmalarında, onun duygu ve düşüncelerini istemsizce bu çalışmalarına yansıttığı görülebilmektedir.

Çocukların sanatla tanışmalarının ilk adımlarından biri resim yapmaktır. Elleri aldıkları kalem veya benzeri araçlarla, düşünmeden ilk karalamalarını yaparlar. Bu karalama, zamanla gelişir, özgürleşir ve bazen yetişkinleri bile etkileyen bir seviyeye ulaşır. Çocuklar bu süreci, herhangi bir yönlendirme olmadan, kendi başlarına, keyifle ve istekle yaparlar. Ayrıca, karşılaştıkları zorluklara rağmen kolayca pes etmezler; "yapamıyorum" diyerek vazgeçmek nadiren görülür. Bu karalama, çocukların içsel yaratıcılıklarını keşfettikleri bir özgürlük alanıdır (Ayaydın, 2011). 20. yüzyılın başlarında, çocukların yaptığı resimlerin, sözcüklerden daha güçlü bir ifade aracı olduğu keşfedilmiştir. Bu keşif, çocukların iç dünyalarını anlamada

resimlerin önemli bir araç haline gelmesine yol açmıştır. Çocuk resimleri, onların duygusal ve psikolojik durumlarına dair değerli ipuçları sunar (Dilmaç, 2015).

Şekil 15

“Resim Çizen Çocuk”



(Resim Çizen Çocuk)

Çocuklar sanatı oyun aracı olarak kullanabilmektedirler. Çocuk bir sanat çalışması yaparken onu eğlenceli hale getirip enerjisini atarak yaptığı zaman, çalışmasını benimser sevgisini paylaşır ve bu duruma bağımlı hale gelebilme durumu yaşar. Bu durum sadece sanat için geçerli değil, çocuğun içinde olduğu her “şey” eğlenceli hale evrilir; bunu sağlayan oyun ve çocukluk belleğidir. Sanat eğitim süreci, önce bütünü görmek, ardından bu parçaların farkını anlamak ve sonunda tekrar bütünü oluşturabilmek için ilişkiler kurma yeteneği gerektirir. Bu yetenek, sanat yapıtlarını inceleyip üzerinde tartışmalar yaparak geliştirilebilir (Samsun & Güven, 2022).

Gelişim çağında sanat eğitimi verilmesinin gerekçelerinden biri, bireyde değerler sisteminin oluşmasına katkı sağlamasıdır. Bu dönemde çocuklara sunulacak sanat eğitimi, onların çevrelerini daha iyi algılamalarını sağlar ve sembollerle dolu kültürel unsurları yorumlayabilecek zihinsel altyapıyı oluşturur. Bu nedenle sanat ve sanat eğitimi, genel eğitim öğretimi daha nitelikli hale getirir. Sanatın toplumun geneline yayılması, her bireyin bu etkinlikte yer almasını sağlayarak, yaratıcılıklarının gelişmesinin yanı sıra ruhsal iyilik halleri üzerinde de olumlu etkiler yaratır. Bu durum, bireylerin hem düşünsel hem de duygusal gelişimlerine katkı sağlar, onları daha donanımlı ve güçlü kılar (Kar, 2022).

Çocukların resimlerindeki mutluluk ifadeleri, onların ihtiyaçlarını, özlemlerini, sevdikleri şeyleri ve nelerin onları mutlu ettiğini gösterir. Ayrıca, kullandıkları imgeler ve

renkler, çocukların iç dünyaları hakkında önemli ipuçları sunar. Bu imgeler ve renkler, çocukların geçmiş yaşantılarından bağımsız olarak incelenmemelidir. Çünkü, geçmiş deneyimlerine dair izler, resimlerinde yansıyan duygusal durumları daha doğru anlamamıza yardımcı olur. Bu nedenle, çocukların iç dünyalarını tam olarak anlayabilmek için resimlerini, geçmiş yaşantılarıyla birlikte değerlendirmek önemlidir (Demir, Taşpınar, Süzen, & Utkan, 2020).

Çocuk varlıklar, içinde bulunduğu her durumdan kendilerine bir oyun inşa ederler. Oyun olgusu o kadar geniş bir alana hitap eder ki, negatif olaylar karşısında dahi çocuk kendine hemen bir oyun yaratır ve kendini oyununa adayarak o negatifik durumundan uzaklaşır. Yani oyun olgusu bellekler lehine yardımcı olmaktadır. Sanat eğitim süreci, önce bütünü görmek, ardından bu parçaların farkını anlamak ve sonunda tekrar bütünü oluşturabilmek için ilişkiler kurma yeteneği gerektirir. Bu yetenek, sanat yapıtlarını inceleyip üzerinde tartışmalar yaparak geliştirilebilir

Araştırmalar sonucu, antik dünyada sanat ve oyun ilişkisi oldukça nadir görülür ve genellikle oyun küçümsenir. Oyun, hayvanların ve çocukların faaliyeti olarak görülür ve bu nedenle duygusal olmayan bir şekilde değerlendirilir. Oyun, amacı olmayan, saçma, gereksiz, zamanı boşa harcayan ve hedonistik bir etkinlik olarak kabul edilirdi. Sanat ise zevk, rahatlama ve eğlence açısından daha yüksek bir değerle ilişkilendirilirdi, ancak sanat ile oyun karşılaştırıldığında sanat her zaman üstün tutulur. Yine de, Antik dönemde bu bakış açısının yanında, sanat ve oyun kuramlarının gelişimine temel oluşturacak bazı önemli düşünceler de ortaya çıkmıştır (Baran, 2006).

Sanatçı Belleği ve Çocukluk Belleği

Sanatçı belleği ve çocukluk belleği, birbirlerinden farklı olsalar da, birkaç önemli noktada benzerlik gösteren iki kavramdır. Her iki belleğin de yaratıcı süreçlerle, duygusal derinliklerle ve kişisel deneyimlerle bağlantılı olduğu söylenebilir. Çocukluk, bireyin hayatındaki en şekillendirici dönemi temsil ederken, sanatçı belleği de sanatçının yaratıcı sürecinde önemli bir rol oynar. Bu iki belleği anlamak, hem bireyin gelişim süreçlerine dair derinlemesine bir kavrayışa hem de sanatçının yaratım sürecine dair önemli bir bakış açısına sahip olmayı sağlar.

Freud, *Sanat ve Sanatçılar Üzerine* adlı kitabında, sanatsal yaratıcılıkla çocuk oyunları arasında bir bağ olduğunu vurgulamıştır. Freud, sanatsal etkinliğin ilk dışa vurumlarını çocukluk dönemine benzetir ve sanatı, erişkinin yaşam karşısındaki tavrını, bir oyun keyfi olarak tanımlar. Yaratıcı sanatçılar ile oyun oynayan çocukların faaliyetlerinin birbirine çok

benzer olduğunu belirtir. Bu bağlamda, sanatçının yaratıcı süreci ve çocuğun oyun dünyası arasında derin bir paralellik kurmaktadır (Arslan, 2013).

Şekil 16

“Sanat Yapan Çocuklar”



(Sanat Yapan Çocuklar)

Çocukluk, bireyin kimlik gelişiminin temellerinin atıldığı, zihinsel ve duygusal yaşantıların yoğun olduğu bir dönemdir. Çocukluk belleği, bireyin gelecekteki davranışlarını, düşünce biçimlerini ve kişisel özelliklerini şekillendiren bir yapı olmaktadır. Bu dönemde yaşanan deneyimler, bireyin dünyayı algılama biçimini, insan ilişkilerini ve toplumsal değerleri kavrayışını etkiler. Çocukların bellekleri, genellikle somut deneyimlerden çok, duygusal ve hayal gücüne dayalı anılardan oluşur. Çocuklar, gözlemlerini, etkileşimlerini ve hayal dünyalarını kaydederken, bu anılar bellekte duygusal izler bırakır. Anılar, duygusal tepkilerle, belirli kişilerin ve olayların zihindeki şekilleriyle ilişkilidir. Örneğin, bir çocuğun oyuncaklarıyla oynarken yarattığı hayali dünyalar, ilerleyen yıllarda yaratıcı düşünme ve problem çözme yeteneklerinin temelini oluşturabilmektedir. Aynı şekilde, çocukluk dönemindeki travmatik ya da mutlu anılar, bireyin kişiliğini etkileyen izler bırakabilir.

Sanatçı belleği ise, sanatçının yaratıcı süreçlerinde önemli bir rol oynar. Sanatçılar, geçmiş deneyimlerinden, gözlemlerinden ve içsel dünyalarından beslenerek eserlerini yaratırlar. Bir sanatçının belleği, yalnızca kişisel anılarından ibaret değildir; aynı zamanda toplumsal ve kültürel belleği, estetik anlayışını ve sanat tarihindeki izleri de içerir. Sanatçı, yaşamının çeşitli dönemlerinden, çocukluk dahil olmak üzere, geçmişteki izleri ve deneyimleri toplar, bunları sanat aracılığıyla ifade eder. Sanatçının belleği, bilinçli ve bilinçdışı unsurların birleşimiyle şekillenir ve sanatçının yaratıcı üretim süreçlerinde bu izler sürekli olarak tekrar işlemektedir. Ortaya çıkan yeni zamansallık anlayışları ve geleceğe dair umut beklentileri, bir zaman algısı krizine dönüşmüş ve bu kriz, belleğe ve anımsamaya

yönelik ilgiyi artırmıştır. Bu bağlamda, sanatçıların yaşadıkları olayları, öğrendikleri konuları ve bunların geçmişle ilişkisini bilinçli olarak zihinde sakladıkları ve yer yer istedikleri ölçüde bunu çalışmalarına yansıttıkları söylenebilir. Bu, sanatçıların kişisel deneyimlerini ve geçmiş eserlerinde derinlemesine işleyerek, zaman ve bellek arasındaki ilişkiyi vurguladıkları bir süreçtir (Annepçioğlu & Kurt, 2019).

Sanatçının geçmişine dair duygusal anlar, onun psikolojik yapısı üzerinde güçlü etkiler bırakabilir. Basit hafızadan farklı olarak, bu anlar bilinçaltında dürtüsel bir şekilde sanatçıyı derinlemesine incelemeye ve araştırmaya yönlendirebilir. Anların sanatçının zihninde imgeler olarak belirmesi, hafızanın görünür hale gelmesini sağlar. Sanatçının hayal gücünü istediği şekilde organize etme eylemi, geçmişe dair travmatik düşünce ve duyguların yeniden inşasını mümkün kılar. Bu süreç, geçmiş bir zaman dilimine "şimdi" içerisinde uyum sağlama fırsatı sunar ve hayal gücü ile belleğin sanatsal yaratımda kullanılmasına olanak tanır (Kapar, 2023).

Sanatçılar, genellikle geçmişten gelen imgeler, renkler, formlar ve anlamlar üzerinden düşünsel bağlantılar kurarak eserlerini yaratmaktadırlar. Bir ressamın çocukluk yıllarındaki manzara anıları, onun fırça darbelerinde veya renk tercihlerinde kendini gösterebilir. Bu duruma *Frida Kahlo* örnek verilebilir, sanatçılar sıkça kendi çocukluk travmalarını ve kişisel acılarını eserlerine dönüştürürler. Kahlo'nun resimleri, onun acılı geçmişini ve özlemlerini ifade ederken, aynı zamanda halk kültürü ve toplumsal yapıya dair derin izlerde taşımaktadır. Benzer şekilde, *Pablo Picasso* gibi sanatçılar da erken yaşlarda gözlemledikleri figüratif imgeleri daha sonra soyut resimlerinde kullanarak, belleğinde biriken izlerini sanatsal bir dile dönüştürmüşlerdir. Bu bölümde çocukluk belleklerinden kopamayan ve bellek aktarımlarını sanatına yansıtan sanatçılardan, Yayoi Kusama, Joan Miro, Mustafa Bulat ve Koray Arış örnek verilecektir.

Şekil 17

“Frida Kahlo, Büyükannem, Büyükbabam, Annem ve Babam ve Ben (Aile Ağacı), 1936”



(Kahlo, 1936)

Sanatçıların çocuklukla olan bağları, onların yaratıcı dünyalarını şekillendiren önemli bir unsurdur. Çocukken yaşadıkları belirli anlar, onların sanat dünyalarını doğrudan etkiler. Bu bağlamda, sanatçının belleği, onun kişisel hafızası ile sanat tarihinin, kültürün ve toplumun kolektif hafızası arasında bir köprü işlevi görür. Sanatçılar, geçmiş deneyimlerini sadece hatırlamakla kalmaz, aynı zamanda bu deneyimleri yorumlar ve yeniden inşa ederler.

Yayoi Kusama.

1929'da Japonya'da doğan Yayoi Kusama, 10 yaşındayken halüsinasyonlar görmeye başlamıştır. Zamanla bu halüsinasyonlar, onun için nokta nokta ve dalgalı hareket eden görüler haline gelmiştir. Bu halüsinasyonlar, Kusama'nın sanatında önemli bir yer tutmuştur. Yayoi Kusama ve annesi arasındaki ilişkinin pek de sağlıklı olmadığı bilinmektedir. Kusama, annesi tarafından babasının çapkınlıklarını takip etmesi için yönlendirilmiştir. Annesinin ona yaptırdığı bu görev, Kusama'nın gelecekteki cinsel ilişkilerinde travmatik bir etkiye yol açmıştır. Bu sebeple dışavurumunda bazı zamanlar sapkınlıklar oluşmuştur (Çelikbaş, 2020). Yayoi Kusama, yaşadığı psikolojik sıkıntılarla başa çıkmak için resim yapmaya başlamıştır. Kendisini etkileyen korkular ve halüsinasyonlar, o kadar gerçek bir deneyim halini almıştır ki, bu durumla yüzleşerek bir anlamda kendini iyileştirmeyi başarmıştır. Kusama, varlıklı bir ailenin kızı olarak büyümesine rağmen, mutlu bir çocukluk geçirmemiştir. Babasının dışarıda başka bir hayata sahip olması ve annesinin ihanete uğraması, Kusama'nın hayatında derin bunalımlara yol açmıştır. Ailesindeki bu karmaşık ilişkiler, sanatçıyı psikolojik açıdan

etkilemiş ve içsel dünyasında huzuru bulmak için sanata yönelmesine neden olmuştur (Bulut, 2019).

Yayoi Kusama, çağın en önemli avangard sanatçılarından biri olarak tanınır. Sıradışı tasarımları ve yaratıcı yaklaşımıyla dikkat çeker. Resim dışında birçok farklı alanda çalışmalar yaparak, sanat dünyasında kendine benzersiz bir yer edinmiştir. Kusama'nın eserlerinde, farklı disiplinlerin bir araya gelmesi, onun geniş ve zengin hayal gücünü yansıtır. Sanatçının Minimalist bir anlayışı benimsemiş olmasına rağmen, aynı zamanda performans sanatı (happening) gibi farklı tarzlarda da üretimler yaparak, sanatın sınırlarını zorlamıştır. Kusama'nın çok yönlü çalışmaları, hem görsel hem de performatif öğeleri bir arada barındırarak, modern sanatın evriminde önemli bir yer tutmaktadır (Koçak & Ataseven, 2021).

Yayoi Kusama, yaşının ilerlemesiyle birlikte sanatsal üretimini artırmış ve çocukluk yıllarına dair göndermelerle kendisiyle hesaplaşmıştır. Sanatında, sıkça kendisini eleştiren bir yaklaşım sergileyen Kusama, hayatının bazı dönemlerinde öfke, şüphe ve güvensizlik duygularıyla mücadele etmiştir. Dış dünyayı "korkunç" bulmuş ve bu kaygılarla başa çıkabilmek için sürekli yazmış, çizmiş ve boyamıştır. Kusama, bu duygusal karmaşayı ve içsel çatışmaları, verimli bir sanatsal yaratım sürecine dönüştürerek sanatına yansıtmıştır (Kıran, 2013).

Yayoi Kusama, eserlerinde sıklıkla kırmızı puantiyeler kullanmıştır ve bu noktalar onun hayal dünyasında kozmik güçleri simgeleyebilmektedir. Kusama, obje ile mekânı birleştirerek gerçeklikten uzaklaşmış, içsel dünyasına sığınmış ve dış dünyadan soyutlanma durumuna girmektedir. Noktaların ardında, psikolojik sorunlarından kurtulma çabası ve ruhsal huzura ulaşma isteği bulunur. Kırmızı benekler, sanatçının evreni ve nesneleri algılayış biçiminin bir kanıtı gibidir. Kusama, içsel korku ve kabuslarından kurtulmayı, hayal dünyasında oluşturduğu bu düzenlemede bulmuştur, yorumu yapılabilir. Ayrıca, noktaları bulunduğu her ortamda kullanmış; feminist bir bakış açısıyla çıplak kadın vücudunda, doğanın bir parçası olarak ise çiçek ve sebzelerin gövdesinde yaratmıştır. Bu noktalara bakıldığında, sanatçının içsel dünyasındaki düzeni ve kişisel sembolizmini görmek mümkündür.

Şekil 18

Yayoi Kusama, *Kalbimi Verdiğim Her Şey Hakkında Konuşan Çiçekler*” 2018



(Kusama, 2018)

Yayoi Kusama sanatın hayatındaki yerini şu sözlerle dile getirmiştir; “*Sanat gördüğüm, yaşadığım olumsuz şeylerden kurtulmak için bir araçtı, bir yoldu, yöntemdi ve kurtuluştur. Bu yüzden sürekli çizdim, boyadım ve yazdım*” (İnceoğlu, 2018).

Kusama, sanatı onu zorluklara sürükleyen belleğinden bir kaçış yolu olarak görmüştür. Yayoi Kusama'nın ilk ciddi çalışmalarından biri olan “*Silinmişlik Odası*”, içindeki her şeyin, eşyalar dahil, düz beyaza boyandığı bir odadan oluşmaktadır. Ziyaretçilere, yuvarlak formda ve farklı boyutlardaki renkli yapıştırımları odadaki herhangi bir yüzeye yapıştırımları isteniyordu. Bu interaktif ve katılımcı eser, Kusama'nın sanatını geniş kitlelere tanıttı ve onu bir fenomen haline getirdi. 1960'larda, çıplak bedenler üzerine sokaklarda puantiyeler çizen Kusama, bu eylemi savaşın karşıtı olarak, barış ve aşkı simgeleyen bir ifade biçimi olarak görmekteydi. Bu çalışmalar, Kusama'nın sanatını yalnızca görsel değil, aynı zamanda toplumsal ve politik bir düzeyde de derinleştirdiğini gösterir (Yayoi Kusama: Hayatı, Eserleri ve Bilinmeyenleri, 2023).

Şekil 19

“Yayoi Kusama, Silinmişlik Odası, 2015, David Zwirner Sanat Galerisi, New York”



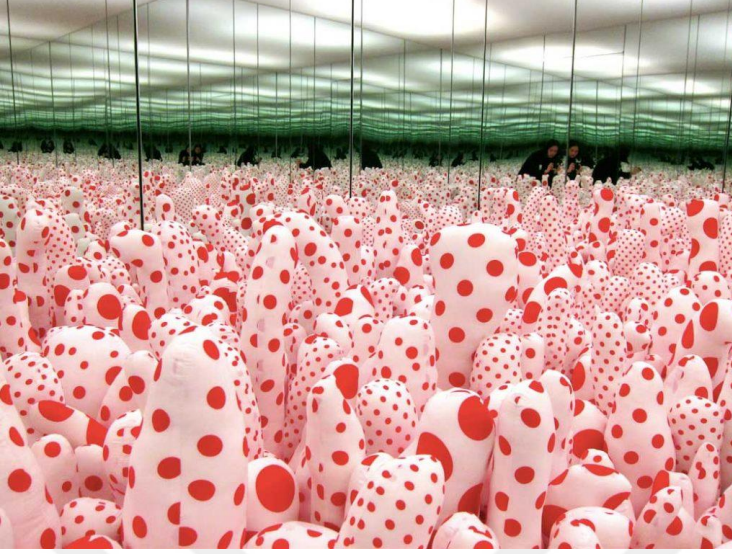
(Kusama, Silinmişlik Odası, 2015)

Yayoi Kusama, önemli bir kadın avangard sanatçı olarak, gençlik yıllarında yaşadığı psikolojik rahatsızlıkların etkisiyle huzuru ve mutluluğu sanatta bulmaktadır. Sanatçının eserlerinde sıkça görülen canlı renkler ve siyah puantiyeler, onun içsel dünyasındaki ruhaniyetin ve mistik güçlerin izleyicilere yansması olarak kabul edilebilir. Kusama, bu noktalarla, sanki kendisini sistematik bir şekilde ele geçiren bir mistik gücü sanatına aktararak, izleyicilere derin bir psikolojik ve ruhsal deneyim sunmaktadır. Eserleri, izleyiciyi onun içsel evrenine davet eden bir tür görsel medyum gibi işlev görmektedir.

Yayoi Kusama, eserlerinde izleyiciyi aktif bir şekilde işin içine dahil etmeyi amaçlamaktadır. Kusama'nın genellikle canlı renkler üzerine siyah puantiyeler kullanarak oluşturduğu eserleri, izleyiciyi hem görsel hem de duygusal anlamda etkiler. Sanatçının gençlik yıllarında başlayan psikolojik sorunları, eserlerinde içsel bir çatışma haline dönüşerek, izleyicilere ruhsal bir savaşın izlerini aktarır. Kusama, bu içsel mücadeleyi ve duygusal zorlukları sanatı aracılığıyla dışa vurur ve izleyicinin bu karmaşık duygulara katılmasını sağlamaktadır.

Şekil 20

“Yayoi Kusama, Sonsuzluk Aynalı Oda, 1965”



(Kusama, Sonsuzluk Aynalı Oda, 1965)

Yayoi Kusama, eserlerinde yoğun olarak kullandığı kırmızı rengini, olağanüstü olaylarda benlik algısının bir ifadesi olarak kullanır. Kırmızı benekler, sanatçının içsel dünyasında, ruhsal bir gücü ve derin bir anlamı simgeler. Kusama, yaşamış olduğu psikolojik sıkıntıları ve mekanı bir arada kullanarak izleyiciyle güçlü bir bağ kurmayı amaçlamıştır. Eserlerinde izleyicinin hem görsel hem de duygusal bir etkileşimde bulunmasını sağlayarak, sanatını bir içsel yolculuk ve dönüşüm aracı haline getirir. Kusama, hayal dünyasında oluşturduğu düzenlemelerle, içsel korkularından ve kabuslarından kurtulmayı ve huzura kavuşmayı sanatı aracılığıyla aramıştır. Bu eserler, onun ruhsal çatışmalarını dışa vurduğu ve bunları sanatsal bir ifadeye dönüştürdüğü birer araçtır.

Yayoi Kusama'nın çocukluk yıllarındaki yaşantısı, sanatçının kişiliğinin ve sanatının gelişiminde önemli bir rol oynamıştır. Ailesinin tutumu ve ona bıraktığı anılar, Kusama'nın hayatı boyunca etkisini sürdürmüş ve sanatını şekillendirmiştir. Kusama'nın tanınmasının en büyük sebeplerinden biri, çocukluk belleğinde taşıdığı travmalardır. Bu travmalar, onun gerçek dünyadan soyutlanmasına yol açmış ve belleğindeki olumsuz anılar, halüsinasyonlara dönüşmüştür. Bu halüsinasyonlar, Kusama'nın sanatında derinlemesine işlemeye ve yaşamı boyunca bu deneyimlerle yüzleşmeye devam etmesine neden olmuştur. Kusama, yaşadığı psikolojik zorlukları ve halüsinasyonları sanata dönüştürerek, içsel dünyasını eserleriyle dışa vurmuş ve kendini bu süreçte sanatına adanmıştır (Yağmur & Çapar, 2023).

Şekil 21

“Yayoi Kusama, Louis Vuitton Vitrin Tasarımı, 2012, London”



(Kusama, Louis Vuitton Vitrin Tasarımı, 2012)

Yayoi Kusama, eserlerinde yer alan gündelik yaşam unsurları ve nesnelerle izleyiciyi kendi kimliklerini, benliklerini ve ruh hallerini sorgulamaya davet etmektedir. Sanatçı, eserleriyle sadece kendi acıları ve içsel dünyasıyla yüzleşmekle kalmaz, aynı zamanda izleyicinin de kendisini ve duygusal durumlarını keşfetmesini sağlar. Kusama'nın sanatını oluştururken kullandığı obsesyonları ve semboller, izleyiciyi derin bir düşünsel ve duygusal sürece dahil eder. Özellikle yuvarlak formlar, değişik açılarda ve farklı büyüklüklerde kullanılarak, izleyiciyi sanatın içine çeker ve onları sanatçıyla özdeşleşmeye teşvik eder. Bu yaklaşım, Kusama'nın sanatsal üslubunun temel özelliklerinden biridir, çünkü her bir form ve renk, izleyicinin kişisel bir deneyim yaşamasını amaçlar (Kan, 2024).

Joan Miro.

Joan Miró Ferra, 1893 yılında Barselona'nın Barri Gòtic bölgesinde bir kuyumcunun oğlu olarak dünyaya gelmiştir. 1907'de, Güzel Sanatlar ve Endüstriyel Sanatlar Okulu'nda sanat eğitimine başlamıştır. Eğitimini tamamladıktan sonra, aynı okulda iki yıl boyunca memuriyet yapmıştır. Ancak, ailesinin yaşadığı psikolojik sorunlar nedeniyle 1912-1915 yılları arasında Barselona'daki Francesc Galí's Escola d'Art isimli sanat okuluna devam etmesine izin verilmiştir. Bu dönemde, Francisco Galí'nin öğrencilerinden biri olma fırsatını elde eden Miró, Empresyonizm, Fovizm ve Kübizm gibi sanat akımlarına adım atmıştır. Bu evreler, onun sanatını şekillendiren ve ona özgün bir yol açan temel etkileri oluşturmuştur (Yılmaz, 2014).

Şekil 22

“Joan Miró, “Tavşanlı ve Çiçekli Manzara”



(Miro, 1939)

Yayoi Kusama'nın tarzına benzer bir şekilde, Joan Miró'nun eserinde de sade ve dikkatli bir renk kullanımı dikkat çeker. Resimde iki ana bölüm vardır: üst kısmı gökyüzü, alt kısmı ise yeryüzü gibi algılanır. Miró, bu iki bölümü ayırırken sıcak-soğuk renk ilişkisini kullanarak bir kontrast yaratmıştır. Eserin fonu, bu kontrastla belirginleşirken, tavşan başının siyah beyaz ve sarı kuş formundaki nesne arasındaki renk ilişkisi, nesnelerin daha belirgin hale gelmesini sağlar. Miró, sürrealist bir yaklaşım sergileyerek, alakasız gibi görünen bu iki nesneyi, oran-orantı ve perspektife dikkat etmeden, çocuksu bir çizim tarzıyla etüt etmiş ve böylece içsel dünyasını yansıtmıştır. Bu tür bir yaklaşım, onun sanatının özgünlüğünü ve duygusal yoğunluğunu ortaya koyar (Geçen, 2020).

Şekil 23

“Joan Miro, Graphics, 1961”



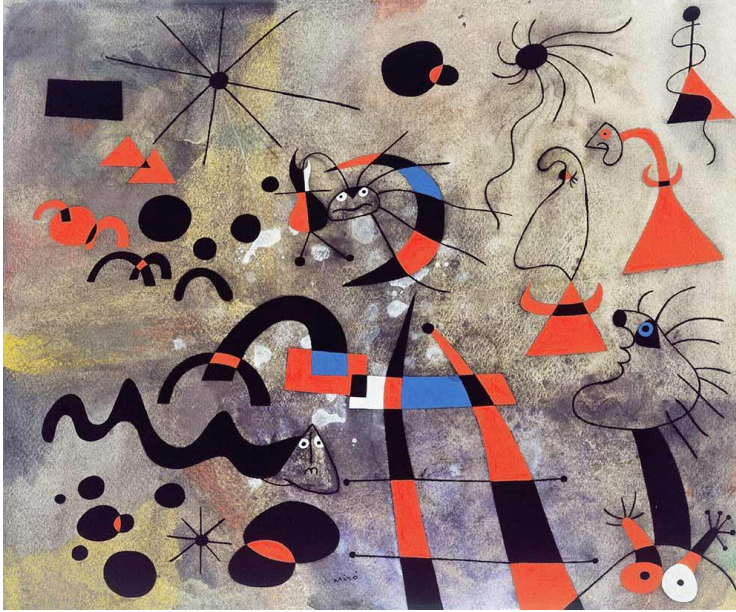
(Miro, Graphics, 1961)

Joan Miró'nun 1961 yılında yaptığı "Graphics" adlı eseri, sanatçının görsel bir dünya yaratma çabasıdır. Miró, eserlerindeki mekan kavramını tartışırken bir keresinde, "Boş bir

alan, boş bir ufuk, boş bir ova, beni her zaman çok etkilemiştir; insanlar için önemsiz olan şeyler benim için çok büyük şeyler ifade eder" demiştir. Bu düşüncesi, eserinde yer alan boşlukların ve sade unsurların derinliğini vurgular. "Graphics" adlı esere bakarken izleyici, mecazi anlamda su altında kalarak boğulabilir; çünkü eserdeki boşluklar, bir tür psikolojik yoğunluk yaratır. Eserde, geniş bir alanda dönen pembe, mavi ve sarı renkler, resme enerji, hareket ve canlılık katmaktadır. Bu sayede, Miró'nun eseri yalnızca görsel bir izlenim değil, aynı zamanda bir duyuşsal deneyim sunar (Gör, 2019).

Şekil 24

“Joan Miro, Kaçış Merdiveni, 1940”



(Miro, Kaçış Merdiveni, 1940)

Joan Miró, klasik İspanyol ve Akdeniz geleneğinin önemli bir mirasçısıdır. Resimlerinde kadın figürü, doğumun, yaşamın başlangıcının ve devamının sembolü olarak yer alırken; kuşlar, özgürlüğü ve göçü, yıldızlar ise gökyüzünü ve sonsuzluğu mecazi olarak vurgular. Akdeniz doğasının, canlıların ve ilkel dönem mağara resimlerinin etkisi, güneş, ay ve yıldızlarla birlikte Miró'nun içsel dünyasında derin izler bırakmıştır. Bu izleri, sanatçının her dönemdeki çalışmalarında görmek mümkündür (Doğanay, 2015).

Joan Miró'nun eserlerinde sürrealizmin etkisi açıkça görülür. Soyut formlardan kopamayan çalışmalar, bir çocuğun dış dünyadan soyutlanarak yaptığı çizimlere benzer. İlk bakışta anlam ifade etmeyen bu çizimler, izleyiciye dikkatli bakıldığında formlar, renkler ve kompozisyonlar arasında kaybolma hissi uyandırır. Miró, var olmak istediği zaman, mekan ve nesneleri yaratarak, kaçma dürtüsüyle kendine yeni bir zaman dilimi oluşturur. İzleyici, eserleri yakından inceleyerek bu zaman diliminde geçmişini hatırlayarak kendini bulma deneyimi yaşayabilir.

Joan Miró'nun eserlerinde zemin, mekan ve kompozisyon kaygısı genellikle yoktur. Eserlerinde deformasyona uğramış geometrik şekiller ve Picasso'nun etkisiyle şekillenen figürler yer alır. İlk bakışta basit ve biçimsiz görünen çizgiler ve soyut formlar, dikkatlice incelendiğinde çiçek, kuş, kedi, yıldız, insan figürü gibi unsurlara dönüşür. Miró'nun resimleri, bilinçaltının ve rüyaların yansıması gibi bir izlenim uyandırır. İzleyici gözlerini kapattığında, beynine gönderilen derin boşluk hissi ve çocukluk belleği devreye girdiğinde, oluşan formlar Miró'nun eserleriyle benzerlik gösterir. Tek düze arka plan, bu boşluk hissinin görsel bir karşılığıdır ve soyut formlar, bir çocuğun belleği gibi düşünüldüğünde oldukça derin anlamlar taşır (Yağmur & Çapar, 2023).

Mustafa Bulat.

Günümüz heykel sanatçılarından biri olan Mustafa Bulat, çocukluk dönemi oyunlarını konu edinerek sanatına aktarmıştır. Şimdi ki yaşlı kuşakların çocukluk dönemi oyunlarının günümüz çocukluk belleklerine aktarımını sağlamak amaçlı, o dönem oyunlardan ipuçları veren formlarla heykellerini tasarlamış ve izleyiciye sunarak bellek aktarımını gerçekleştirmiştir.

Mustafa Bulat, çocukluk belleğini şu sözlerle dile getirmiştir; “Freud’un dediği gibi bilinçaltına giden ‘şeyler’ çocukluğa tekabül eder. Çocukluğumuzda yaşadığımız bilinçaltı bizim gelecekteki yaşamımızı belirler.” Mustafa Bulat’ın sanata olan tutkunluğu da onun çocukluk döneminde bulunduğu ortamla kendini var etmiştir. Bu anlamla Mustafa Bulat; “Okul öncesi dönemimde aile büyüklerimden amcamın oğlu ve abimin ortaokul, lise dönemlerinde resim derslerinde çizmiş oldukları resimleri izlemek beni çok etkilemiştir. Uçak, araba, otobüs, canlı model ve natürmort çizimlerini izlerken hayranlık duyuyordum. Tabi o dönemler henüz bir eğitim almamışken, kalem ve kağıt bulduğum her an resimler çizerdim, örneğin Atatürk resimleri gibi. İlkokul dönemlerimde ise ders saatleri dışında kitapların boş sayfalarına sınıfı ve öğretmenimi çiziyordum. Beden eğitimi derslerinde öğretmenlerimin teşvik etmesiyle, futbol ve voleybol oynayanları çizerdim. Böylelikle sanata olan ilgim abim ve amcamın çocukları ile başladı.” Sancılı bir dönemde eğitim aldığını dile getiren Mustafa Bulat, okul da sınıfın en başarılı öğrencisi olduğunu belirtmiştir. Fakat 12 eylül öncesi gibi Türkiye’nin karışık olduğu dönemde, lisede çokta iyi bir eğitim alamadığını söyleyen Bulat, “Kendimde olan yeteneği çocukluk dönemimde keşfettiğim için yeteneğimi geliştirmek amaçlı kendimi yetenek okullarına yönlendirdim” demiştir.

Şekil 25

Mustafa Bulat, Çocukluk Düşü 1, 1999, Atatürk Üniversitesi



(Bulat, 1999)

Mustafa Bulat yapmış olduğu çalışmalar ve yaklaşımlar ile ilgili heykel sanatına katkılarını, Atatürk'ün "Milli kültürümüzü muasır medeniyetler üstüne çıkaracağız" sözüyle dile getirmiştir; "Atatürk'ün dediği gibi; 'Milli kültürümüzü muasır medeniyetler üstüne çıkaracağız' sözü bize vermiş olduğu bir görevdir. Atatürk'ün bu sözü ile yerel kültürü, Anadolu'nun kendi kültürünü alarak onu çağdaş plastik heykelin dili ile ele alıp yorumlanması gerektiğini anladım. Onun içindir ki bizim yerel kültürümüzü ele alarak onlara gönderme yapan, geçmişe ait bizim var olan veyahut da kaybolmaya yüz tutmuş değerleri heykellerim de çalıştım."

Şekil 26

*Prof. Dr. Mustafa Bulat, Çocuk Düşü III, 2008, 30*44*13, Mermer*



(Bulat, 2008)

Bulat, geçmiş dönem oyun anlayışı ile şimdi ki dönem oyun anlayışını ve çocukluk belleğinin onda bıraktığı etkiyi şu sözlerle değerlendirmiştir; “Geçmiş dönemlerdeki oyunlar daha fiziki ve daha birebirdir. Biz ayaklarımız yalın bir şekilde toprakla içe oyunlar oynardık. Hatta oyun oynarken, pekmez de kullanılan beyaz killi bir toprak vardı o toprakları yerdik; demek ki demir eksikliğimiz vardı. Kısaca toprağın içerisinde büyüdük ve oyun eylemi bizim kuşakta müthişti. Kahvaltı yaptıktan sonra sokağa çıkıp bütün gün oyun oynardık. Tabi o zamanlar oyun sayesinde çocuklar birbirlerine dokunuyor, temasta bulunuyorlardı. Bizim kuşağın çocukluk dönemleri oyunlar ve aile büyüklerinin anlattığı bin bir gece masalları gibi masallarla büyüdüler. Şimdi ki çocukların oyunu ise sanal dünya üzerine kurulu ama bizim o zamanlarımız da evlerde televizyon ve telefon bulunmuyordu, tabi teknoloji olmadığı içinde biz oyunlarımızı kendimiz var ederdik. Elektrik olmadığı için gaz lambaları ya da ay ışığı eşliğinde ‘kör ebe’ oynardık, abilerimiz ‘çelik çomak’, hayvanların arka bacaklarında bulunan kemiklerle ‘aşık’ oyunu oynarlardı. Tabi bizim Anadolu’daki çok eski belki de milattan önceki oyun kültürü, bizim çocukluk dönemimize yani 1965-1970’lere kadar vardı. O dönem kapitalist sistem çok olmadığı için hayvanların yünlerini tarayıp yuvarlak şekle getirerek kendi toplumunu yapardık. Ağaç dallarından, atık malzemelerden, kabaklardan ve ahşaplardan üzerine binebileceğimiz oyuncak arabalar yapardık. Büyüklerimiz kızak kayar, misket oyunu oynarlardı ve bizler de onları izler hayran kalır, oyunlarına dahil olurduk.”

Şekil 27

Mustafa Bulat, *Çocukşuk Düşü*, 1998



(Bulat, *Çocukluk düşü*, 1998)

Mustafa Bulat “Çocukluk Düşü” adlı heykel çalışmalarını, çocukluk döneminde mahalledeki büyüklerinin misket oynamak için yarattıkları alandan etkilendiğini vurgulamıştır; “Misket oyununu oynayan büyüklerimizi izlemek beni çok etkilerdi. Arazinin düz alanlarında toprağa üçgenler, dairesel yapılar içerisinde ‘bilye’ oynarlardı ve tabi bizlerde onları hayranlıkla izlerdik. Bizlerde büyüdüğümüzde aynı oyunları devam ettirirdik, bu durum benim bilinçaltımı hep etkilemiştir ve teknolojinin yaygınlaşması ile üniversite yıllarımda çocukluğuma dönük bir özlem başladı. Freud’un dediği gibi ‘kişiler çocukluğunda ne yaşadıysa ona dönüş yapar’, bir sanat eserine baktığınızda o sanatçısının bilinçaltını görebilirsiniz. Bizler de çocukluk döneminde yaşadığımız duyguları ve kendi kültürümüzü çalışmalarımıza aksattırdık. Benim yaptığım birçok ‘çocukluk düşü’ ile ilgili çalışma var, orada bilye yerine teknolojik aletler, üçgenler, prizmatik yapıları hazır malzeme olarak kullandım. Pirit madeni doğada sanki lazerle kesilmiş gibi metalik pirinç renginde fakat müdahale edildiğinde kararak plastik bir etkiye girmektedir ve onun içindir ki günümüzü sezinleten bir etki barındırdığı için çalışmamda pirit madeni kullandım. Toprakla oynanan oyunlarımızı taş, mermer ve ahşap gibi kalıcı malzemeler ile anlatmam benim geçmişim ile bağ kurmamı sağladı. Bu sayede heykel benim için, kendi oyun kültürümüzü hem evrensel anlamda hem de gelecek kuşaklara aktarımı için güzel bir araç oldu”

Koray Ariş.

Koray Ariş, heykel sanatında ahşap ve deri gibi geleneksel malzemelerin modern bir bakış açısıyla ortaya çıkıyor. Ahşap çivilerle parçaları birleştirerek sağlam bir yapı oluşturur ve ardından dış yüzeyi deriyle kaplayarak estetik bir form yaratır. Eserlerinde, insan vücudunun gerilimli ve dinamik formlarını yansıtarak, metal heykel kolajları ve çivilerle bu gövdelere fetiş bir özellik kazandırılmaktadır. Ariş'in sanatında biçim ve malzeme kültürü arasındaki bağ önemli bir rol oynamaktadır. Eserleri, çağdaş heykel sanatıyla diyalog kurarken, aynı zamanda geleneksel ve kültürel malzeme anlatımını keşfeder. Bu da onun sanatına özgün ve zengin bir kimlik kazandırmıştır. Ayrıca, modern heykelin mekânla olan ilişkisinde hem kabul edici hem de reddedici bir tutum sergileyerek sanatının çok yönlü doğasını göstermiştir (Karaman, 2019).

Şekil 28

Koray Ariş, Devinim ve Denge Serisi 1, 1996-1998, 145x113x37 cm



(Ariş, 1996-1998)

Başlarda malzemesi deri olan insan gövdesi soyutlamaları yapan Ariş, son dönem çalışmalarında yalınlaştırılmış ve insana dokunma hissi veren formlar yaratmıştır. Koray Ariş' in masalsı ve tarihsel hatırlatmaları olan dengeli bir hareketliliğe sahip bu heykelleri, hem izleyeni oyuna çağırmakta hem de hareketli oldukları için oyunu çağrıştırmaktadır. Bu çalışmaları hacıyatmaz benzeri formlarla oluşturulmuştur. Yaptığı çalışmalar oyun dünyasının hareketli nesnelerini hatırlatmaktadır. Tüm detayların yok sayıldığı ve heykeli oluşturan formun tamamen yalınlaştırıldığı bu biçimlerde, modern bir düşünceyle hayatla

buluşabileceği noktalar işaret edilmiştir. Masalsı ve tarihsel çağrışımları olan bu heykeller, izleyicisini oyuncu bir duyguya davet ediyor (Tüfekçi, 2013).

Şekil 29

Koray Ariş, Devinim ve Denge Serisi 2, 1996-1998, 185x118x40 cm



(Ariş, 1996-1998)

Koray Ariş'in sanat kariyerinin başlangıcından itibaren önemli bir gelişim gösterdiği, erken dönem çalışmalarında soyut insan formuyla başladığı ve sonrasında heykellerine hareket katma isteğiyle dikkat çektiği görülüyor. Bu hareketli heykeller, sabit ve statik yapıların aksine bir ivmeyle devinerek izleyicinin etkileşimine olanak tanır. Ariş, malzeme ve biçim arasında organik bir ilişki kurarak heykellerinde fiziksel etkileşimi teşvik eder. Bu tür heykeller, aynı zamanda oyun dünyasındaki hareketli nesneleri hatırlatacak şekilde tasarlanmış ve izleyicinin duyularını harekete geçirecek bir etkiye sahiptir. Son dönem heykelleri, yalın ve soyut bir estetik anlayışını benimserken, bir yandan da masalsı ve tarihsel çağrışımlar yaparak izleyicide bir oyun hissi yaratır. Ariş'in bu eserleri, modern sanatın soyutlama ve etkileşimci yönlerinin güzel bir birleşimi olarak öne çıkmaktadır.

Şekil 30

Koray Ariş, *İsimsiz*, 2001-2002, 141x81x46



(Ariş, 2001-2002)

Her dönem oyunlar farklılık gösterdiği gibi bireyler arası bellek aktarımı da çeşitlilik göstermektedir. Geçmiş çocukluk dönemi oyunlarının, o dönem çocukluk belleklerine bıraktığı izler şimdi ki yaşlı kuşakları var etmiştir. Gelecek yaşlı kuşakları ise şimdi ki çocukluk dönemi oyunları var edecektir fakat eski dönem çocukluk oyunlarının aktiflik, psikomotor gelişimi ve yaratıcılık gibi olumlu bellek gelişimleri bulunurken, günümüz çocukluk dönemi oyunlarının geneli telefon, tablet ve bilgisayar gibi teknoloji üzerine kuruludur. Bu durumun, ileride ki yaşlı kuşak belleklerine olumlu veya olumsuz bir etki bırakacağı bilinmediği gibi psikomotor gelişimi ve yaratıcılık sağlayan çocukluk dönemi oyunlarının aktarımının yok olma durumunu taşıması da ayrı bir kaçınılmaz gerçektir.

Çocukluk belleği ile sanatçı belleği arasındaki en belirgin benzerlik, her ikisinin de yaratıcı bir potansiyel taşımasıdır. Çocuklar, oyun ve hayal gücü aracılığıyla dünyayı keşfederken, sanatçılar da benzer bir süreçle, dış dünyayı ve içsel duygularını ifade ederler. Çocukların oyunlarındaki sembolizm ve hayal gücü, sanatçılara ilham veren imgeleri ve formları yaratır. Bu benzerlik, her iki belleğin de yaratıcı ve özgün düşünme süreçlerine olanak tanıdığı gerçeğinde yatmaktadır. Ayrıca, çocuklar ve sanatçılar, her ikisi de dünya hakkında anlam yaratma süreçlerinde benzer yollar izlerler. Çocuklar, etraflarındaki nesneler ve olaylar hakkında anlamlar üretirken, sanatçılar da benzer şekilde, yaşadıkları dünyayı, toplumlarını ve kişisel deneyimlerini sanat yoluyla anlamlandırırılar. Bu anlam yaratma süreci,

her iki belleğin de bireysel deneyimler ve toplumsal bağlamlar arasında bir köprü kurmasına yardımcı olur.

Sanatçı belleği ve çocukluk belleği, yaratıcı düşünme süreçlerinde, duygusal deneyimlerin ve hayal gücünün rolü üzerinden şekillenir. Her iki bellek de, bireyin dünyayı algılama biçimini ve yaratıcı üretimini doğrudan etkileyen, geçmiş deneyimlerin ve izlerin birikimidir. Bu benzerlik, sanatçının eserlerine ve çocuğun kişisel gelişimine dair derin bir anlayışa olanak tanır. Oyun ve sanat arasındaki farklar genellikle sanatın bilinçli bir yorumlama ve eylem olduğu, oyunun ise çocuğun hayatı öğrenme yolunda deneyimler yarattığı şeklinde vurgulanır. Ancak, bu yaklaşımın tamamen doğru olmadığı savunulabilir. Çevreden edinilen algının derecesi ya da bilincin katmanları, sanat mı yoksa oyun mu olduğunu belirlemede tek başına yeterli olmayabilir. Bu görüş, algı ve yorumlama becerisini ön plana çıkarırken, sanatın kendine özgüllüğü, kuralsızlık ya da kendi kurallarını oluşturma gibi özelliklerini göz ardı edebilir. Sanat ve oyun arasındaki farkı yalnızca çevreyi algılama ve yorumlama becerisiyle tanımlamak eksik olur. Sanatçı ve sanat eseri, yarıtanla ve izleyenle, oyun ise oynayanla ve izleyenle anlam kazanır. Sanat tarihinin gelişimi de, sanatın sadece çevresel algılamayla değil, aynı zamanda izleyicinin yorumu ve toplumsal bağlamla şekillendiğini gösterir (Bahtiyar, 2019).

Sanatçılar ve çocuklar, yaratıcı süreçlerde birçok benzer özellik gösterirler. Her iki grup da dünyayı anlamlandırmaya, çevrelerinden etkilenmeye ve duygusal ifadelerini estetik bir biçimde ortaya koymaya yönelik derin bir arayış içindedir. Yaratıcılık, hem çocukların gelişim sürecinin önemli bir parçası hem de sanatçının sanat üretimindeki temel itici güçtür. Çocuklar ve sanatçılar arasındaki yaratıcı potansiyel, dış dünya ile etkileşimde bulundukları yollar, algılama biçimleri ve içsel dünyalarını dışa vurma şekilleriyle biçimlenmektedir. Bu benzerlik, çocukluk ve sanatçılık arasındaki etkileşimi anlamada önemli bir açılım sağlar.

Çocuklar, yaratıcılıklarını keşfetme ve ifade etme sürecinde genellikle doğrudan, somut ve özgür bir biçimde hareket ederler. Onlar, dünyayı keşfederken hayal gücü ve oyun yoluyla kendilerini ifade ederler. Çocukların yaratıcı süreçleri, doğrudan çevrelerindeki nesnelerle ve insanlar arasında kurdukları etkileşimlerle şekillenir. Çocuklar, oyunları aracılığıyla hem bireysel hem de toplumsal dünyayı anlamaya çalışırken, bu süreçte özgün ve yaratıcı fikirler üretirler.

Toplumlarda çocuk eğitimi, hala geleneksel bir yaklaşımın etkisi altındadır; bu yaklaşımda kontrol ve otorite ön planda tutulmakta, sevgi ve eğitim amacıyla çocukların birçok hareketi ve davranışı anne ve babalar tarafından yönlendirilmektedir. Bu geleneksel yöntemlerden ne yazık ki tam anlamıyla kurtulmamıştır. Ülkemizde yapılan araştırmalar,

geleneksel çocuk eğitiminin, çocuklarda çevreye uyum, otoriteye kayıtsız şartsız saygı ve büyüklerle koşulsuz uyum gibi özellikleri pekiştirdiğini göstermektedir. Bununla birlikte, anne ve babaların çocuklarına karşı gösterdiği tutumlar, çocukların yaratıcılıklarını çeşitli şekillerde etkilemektedir (Kara, 2007). Çocukların yaratıcı oyunları, semboller ve metaforlar üzerinden ilerler. Oyun, onların bir anlam dünyası kurmalarını sağlar; aynı zamanda bu süreç, bireysel hayal güçlerinin, çevrelerinden aldıkları uyarılarla şekillenmesidir. Çocuklar, kendi içsel dünyalarını oyun aracılığıyla dışa vururken, kurdukları hayali dünyalarda sınırsız bir özgürlük alanı yaratırlar. Bir çocuğun çizdiği resimler, yaptığı hikayeler, inşa ettiği oyunlar, onun dünyayı nasıl algıladığının, duygusal ve düşünsel süreçlerinin bir yansımasıdır. Bu yaratıcı ifadeler, aslında çocuğun çevresini, insanları, doğayı ve ilişkileri anlama biçimlerini içeren bir dışavurumdur.

Sanatçılar da yaratıcı süreçlerinde benzer bir özgürlük arayışına sahiptir. Ancak sanatçılar, yaratıcı süreçlerinde yalnızca kişisel bir ifade ortaya koymakla kalmaz, aynı zamanda toplumsal ve kültürel bağlamları, estetik anlayışlarını ve tarihsel birikimleri de yansıtır. Sanatçılar, bireysel deneyimlerini ve duygusal dünyalarını sanat aracılığıyla dışa vururken, aynı zamanda toplumsal eleştirilerde bulunabilir ve kültürel anlamlar üretebilirler. Sanat, sanatçının içsel dünyasının ve toplumsal gerçekliğin bir birleşimi olarak ortaya çıkmaktadır. Yaratıcılık süreci, bir sanatçının geçmiş deneyimlerinin, gözlemlerinin, imgelerinin ve sembollerinin bir araya geldiği dinamik bir süreçtir.

Sanatçılar, benzer şekilde çocuklar gibi sınırsız bir özgürlükle yaratırlar, ancak bu yaratıcı özgürlük, belirli estetik ve kültürel formlar içinde şekillenir. Sanatçılar, tarihsel bir bağlamda anlam ürettiklerinde, estetik bir dil kullanarak toplumsal mesajlar verirler. Bu süreç, hayal gücünün ve kişisel deneyimlerin ötesine geçerek, sanatçıyı evrensel anlamlar yaratmaya ve kültürel belleği şekillendirmeye yönlendirir. Örneğin, *Vincent van Gogh*'un resimleri, onun kişisel acılarını ve duygusal karmaşasını estetik bir dille ifade ettiği eserlerdir. Van Gogh'un resimlerinde, doğanın ve insanın dinamik bir şekilde birleştiği bir özgürlük duygusu vardır. Aynı şekilde, *Marina Abramović* gibi sanatçılar, performans sanatında bedenlerini bir ifade aracı olarak kullanarak, sanatın sınırlarını zorlamışlardır. Bu tür sanatçılar, kendi varlıklarını bir yaratıcı ifade biçimi olarak kullanırken, toplumsal anlamları sorgulayan ve yeni anlayışlar üreten bir alan yaratırlar.

Çocuklar ve sanatçılar arasındaki yaratıcılık, hem içsel bir motivasyon hem de dış dünyadan gelen uyarılarla şekillenir. Her iki grup da çevreleriyle sürekli etkileşim halindedir; çocuklar oyun yoluyla, sanatçılar ise sanat yoluyla dünyalarını algırlar ve anlamlandırır. Bu süreçte, her iki varlık da bir tür "yeniden yaratma" sürecine girer. Çocuklar, etraflarındaki

dünyayı yeniden inşa ederken, sanatçılar da kendi dünyalarını sanatsal bir biçimde yaratırlar. Çocuklar için oyun, sanatsal ifade biçimiyle örtüşürken, sanatçılar da kendi yaratıcı süreçlerinde çocukluktan beslenen bir özgürlük ve hayal gücü barındırırlar.

Yaratıcılığın temelinde, her iki grup da içsel dünyalarındaki duyguları, düşünceleri ve izlenimleri dışa vurma gereksinimi taşır. Bu, hem çocukların oyunlarındaki sembolizmde hem de sanatçının eserlerindeki anlam derinliğinde kendini gösterir. Sanatçılar ve çocuklar arasındaki yaratıcı benzerlik, aynı zamanda özgürlüğün, keşfin ve ifade etmenin önemini vurgular. Her iki durumda da yaratıcılık, bireysel bir içsel dünyadan çıkarak toplumsal bir boyut kazanır.

Sanatçılar ve çocuklar, yaratıcı süreçlerinde benzer duygusal ve zihinsel izlerden beslenirler. Her ikisi de çevrelerini, içsel dünyalarını ve kültürel bağamlarını anlamaya çalışırken, kendi yarattıkları dünyalar aracılığıyla bu keşfi ifade ederler. Çocukların oyunlarındaki özgürlük ve hayal gücü, sanatçıların sanatsal üretimlerinde buldukları ifade biçimleriyle benzerlik gösterir. Bu benzerlik, yaratıcılığın evrensel bir süreç olduğunu ve hem çocukların hem de sanatçıların dünyayı anlamlandırma çabasında benzer yollar izlediklerini ortaya koyar.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Uygulama Pratikleri

Bellek, bireyin geçmişteki deneyimlerini, bilgilerini, öğrenmelerini ve duygusal izlerini saklama, hatırlama ve yeniden kullanmasını sağlayan zihinsel bir süreçtir. Beyindeki sinirsel yapılar aracılığıyla bilgilerin depolanması ve gerektiğinde erişilmesi sürecini ifade etmektedir. Bellek, insanların öğrenmesini, problem çözmesini, kararlar almasını ve geçmiş deneyimlerden çıkarımlar yapmasını mümkün kılar. Yetişkin bir bireyin belleğini etkileyen en önemli unsurlardan birisi çocukluk dönemidir, yorumunu yapmak mümkündür. Çocukluk döneminde yaşanan olaylar, şahit olunan anılar, bulunulan ortam ve o ortamları inşa eden kimseler, çocukluk belleğinin temelini atan, bu temeli etkileyen durumlardır. Çocuk olmak, hayatın en özgür, keşif dolu ve öğrenme süreçlerinin hızla geliştiği bir dönemi ifade edebilmektedir. Çocuklar, çevrelerini merakla keşfeder, yeni bilgiler edinir, duygusal ve sosyal bağlar kurar ve dünyayı kendi bakış açılarıyla anlamaya çalışırlar. Bu dönem, fiziksel, duygusal ve bilişsel gelişimin hızla ilerlediği, aynı zamanda hayal gücünün ve yaratıcılığın en yoğun olduğu bir süreçtir.

Çocuk olmak, aynı zamanda sevgi, güven ve koruma arayışının yoğun olduğu, bağımsızlık ve aidiyet duygularının şekillendiği bir dönemdir. Bu dönemde çocuklar, kendilerini ifade etmek, kimliklerini bulmak ve çevrelerindeki dünya ile etkileşimde bulunmak için çeşitli yollar geliştirirler. Bu yollara en belirgin örnek oyun olgusudur; Oyun çocukların gelişimlerinin bir parçasıdır. Çocuklar oyun aracılığıyla fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal yeteneklerini geliştirirler. Oyun, aynı zamanda hayal gücünü canlandıran, yaratıcılığı teşvik eden ve problem çözme yetilerini geliştiren bir araçtır. Çocuklar, oyun oynayarak sosyal ilişkiler kurar, işbirliği yapmayı öğrenir ve duygusal tepkilerini ifade etme imkânı bulabilmektedirler. İçine kapanık bir çocuk oyun esnasında belleğinde taşıdığı olayları, kendi içinde karmaşık bir hal almış meseleleri oyun sürecinde vurgulayabilmektedir. Buradan yola çıkarak; oyun olgusunun sadece eğlenmek amaçlı yapılan bir eylem olmadığını, ruhun ve bedenin rahatlama, fiziksel gelişim ve aynı zaman da dış dünyadan kendini soyutlama durumudur, yorumu yapılabilir.

Günümüz yaşlı kuşaklarla yapılan röportajdan yola çıkarak oyun olgusunun zamanla değişikliğe uğradığı görülmektedir. Geçmiş dönem oyun olgusu ile şimdiki dönem oyun olgusu göz önüne alındığında ciddi bir deforme söz konusudur, denilebilir. Şimdiki yaşlı

kuşakların çocukluk dönemlerinde oynanan oyunlar, bedenin daha fazla devinim gerektirdiği oyunlardır. O dönemlerin oyunları, çocukları bir araya getiren sosyal ilişkilerini güçlendiren, hayal güçlerini her daim diri tutan oyunlardır. Fakat bu oyunların yok olması bellek aktarımının da mümkün olmaması demektir. Şimdiki dönem çocukları eski kuşakların anlattığı oyunları anlayabilmeleri için o oyunları deneyimlemeleri gerekmektedir. Bu durum pek mümkün olmamakla birlikte; artık oyunların tamamen teknolojiyle asimile olduğu görülmektedir. Bu bölümde, “Çocukluk belleği ve oyun” konu başlıklı heykel çalışmaları yer almaktadır. Bu çalışmalar, geçmiş dönem oyunlarının zamanla varlığının yitirildiğini göz önünde bulundurarak, şimdiki yaşlı kuşakların çocukluk belleklerini, günümüz çocukluk belleklerine aktarımı amaçlanmıştır. Tasarlanan formlarla geçmiş dönem oyunlarının deformasyona uğratılması ile izleyicileri sorgulama durumuna alırken, kullanılan malzeme ve tekniklerle geçmiş dönem oyunlarının günümüze taşınmasının zor bir hal aldığı anlatılmaktadır.

Şekil 31

Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 1”, 500 x 100, Metal, 2024



(Çapar, 2024)

Şekil 32

Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 1”, 500 x 100, Metal, 2024



(Çapar, 2024)

Yapılan heykel çalışmaları, oyun olgusunun belleklere aktarılmasını ve nesiller arası kültürel hafızanın sürekliliğini sağlamayı amaçlamaktadır. "Çocukluk Belleği ve Oyun 1" başlıklı eser, geleneksel uzun eşek oyununu soyut formlarla modern bir anlatıma dönüştürerek, bu kültürel öğenin sanatsal bir yansımasını sunmaktadır. Çalışma, beş ayrı parçadan oluşmakta olup, metal malzeme kullanılarak üretilmiştir. “Çocukluk Belleği ve Oyun 1” ile “Çocukluk Belleği ve Oyun 2” adlı çalışmalar metal malzemeden üretilmiştir; Metalin zift ile kaplanması, çalışmaların çevresel faktörlere karşı dirençli hale gelmesini sağlamakta ve böylece çalışmanın zamanla bozulma veya yok olma riski ortadan kaldırılmaktadır. Bu müdahale, eski dönem oyunlarının hafızalarda ve kültürel bellekteki varlığını sürdürebilmesini desteklemekte, geçmişe dair oyun anlayışlarının günümüze taşınmasına olanak tanımaktadır. Metal malzemenin kullanımının, çalışmanın fiziksel ömrünü uzatmasının yanı sıra, aynı zamanda geleneksel oyunların zamansız bir biçimde hatırlanmasını ve aktarılmasını sağlayan bir estetik ve fonksiyonel amaç güttüğü söylenebilir. Bu tür çalışmalar, kültürel mirasın korunmasına ve geçmişin oyun kültürünün gelecek nesillere aktarılmasına katkı sağlamaktadır.

Çalışmalar, uzun eşek oyununda uygulanan kurallar dikkate alınarak tasarlanmış ve bu oyunla ilişkili sembolik formlar üzerinden şekillendirilmiştir. Elde edilen dokular, eski dönem oyunlarının kültürel bellekte unutulmaya yüz tutarak zamanla deforme olma sürecini estetik

bir şekilde yansıtmaktadır. Bu dokular, geçmişe ait oyunların izlerinin ve unutulmaya yüz tutan anıların fiziksel bir temsilini oluşturur.

"Çocukluk Belleği ve Oyun 2" adlı çalışma, kaydırak ve lap oyunlarının birleşimi olarak tasarlanmıştır. Lap oyunu, seksek oyununa benzer yapısı ile çocukluk oyun kültüründe önemli bir yer tutmaktadır. Bu çalışma, çocukların oyun oynarken gösterdiği devinimi, ritmik formlar aracılığıyla aktararak, oyunların dinamik yapısını ve hareketliliğini somutlaştırmaktadır. Çalışma, çocukların fiziksel hareketlerini ve oyun esnasındaki ritmik adımlarını yansıtan soyut formlar kullanarak, bu oyunların kültürel ve duygusal anlamlarını yeniden üretmektedir. Kaydırak ve lap oyunlarının birleşimi, hem geleneksel oyunların hem de çocukluk anılarının sanatsal bir ifade bulduğu bir mekanizma sunmaktadır. Bu çalışma, izleyiciye, çocukluk dönemindeki oyunlarla ilişki kurma ve oyunların bedensel ifadesini farklı bir bakış açısıyla deneyimleme fırsatı sunmaktadır.

Şekil 33

Seher ÇAPAR, "Çocukluk Belleği ve Oyun 2", 180x130, Metal, 2024



(Çapar, 2024)

Şekil 34

Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 2”, 180x130, Metal, 2024



(Çapar, 2024)

Şekil 35

Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 2”, 180x130, Metal, 2024



(Çapar, 2024)

Şekil 36

Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 2”, 180x130, Metal, 2024



(Çapar, 2024)

Şekil 37

Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 2”, 180x130, Metal, 2024



(Çapar, 2024)

Şekil 38

Seher ÇAPAR, "Çocukluk Belleği ve Oyun 2", 180x130, Metal, 2024



(Çapar, 2024)

"Çocukluk Belleği ve Oyun 3" adlı çalışma, ahşap malzemenin yontularak aşık kemiği formlarına dönüştürülmesiyle oluşturulmuştur. Bu formlar, geçmiş dönem Türk kültüründe önemli bir yer tutan aşık oyununu yeniden günümüze taşımayı amaçlamaktadır. Aşık oyunu, çocukluk dönemine ait geleneksel bir oyun olarak, kültürel belleğin önemli unsurlarından biridir. Ahşap malzeme, geçmişin fiziksel izlerini günümüzde somutlaştırmak için seçilmiş olup, yontulmuş formlar aracılığıyla oyunun tarihsel ve kültürel değerine dikkat çekilmektedir.

Bu çalışma, izleyicilere sadece görsel bir deneyim sunmakla kalmaz, aynı zamanda geçmişin oyun kültürüne dair bir hatırlatmada bulunarak, kültürel mirasın korunmasına ve aktarılmasına katkı sağlamaktadır. Ahşabın doğal dokusu ve aşık kemiği formlarının birleşimi, hem estetik bir bütünlük oluşturmakta hem de geleneksel bir oyun olan aşık oyununu yeniden anlamlandırma fırsatı sunmaktadır.

Şekil 39

Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 3”, 50x25, Ahşap, 2024



(Çapar, 2024)

Şekil 40

Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 3”, 50x25, Ahşap, 2024



(Çapar, 2024)

Şekil 41

Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 3”, 50x25, Ahşap, 2024



(Çapar, 2024)

Şekil 42

Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 3”, 50x25, Ahşap, 2024



(Çapar, 2024)

Şekil 43

Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun 3”, 50x25, Ahşap, 2024



(Çapar, 2024)

Sergileme biçimi, izleyicilerin etkileşime girebileceği bir oyun alanı yaratacak şekilde tasarlanmıştır. Bu alan, izleyicilere rahatça gezinme imkanı tanırken, aynı zamanda soyut formlar üzerinden gerçekleştirilen sanatsal çalışmalarla fiziksel ve zihinsel bir etkileşim olanağı sunmaktadır. İzleyici, oyun alanına adım attığında yalnızca gözlem yapmakla kalmaz, aynı zamanda oyunlarla iç içe bir deneyim yaşayarak formları sorgular ve bu süreçte bellek aktarımını gerçekleştirir. Böylece, çalışmalar izleyicinin geçmişle olan bağını güçlendirirken, oyun ve bellek olgusunu daha derin bir şekilde keşfetmesine imkan verir.

Şekil 44

Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun Serisi”, Ahşap ve Metal, 2024



(Çapar, 2024)

Şekil 45

Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun Serisi”, Ahşap ve Metal, 2024



(Çapar, 2024)

Şekil 46

Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun Serisi”, Ahşap ve Metal, 2024



(Çapar, 2024)

Şekil 47

Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun Serisi”, Ahşap ve Metal, 2024



(Çapar, 2024)

Şekil 48

Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun Serisi”, Ahşap ve Metal, 2024



(Çapar, 2024)

Şekil 49

Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun Serisi”, Ahşap ve Metal, 2024



(Çapar, 2024)

Şekil 50

Seher ÇAPAR, “Çocukluk Belleği ve Oyun Serisi”, Ahşap ve Metal, 2024



(Çapar, 2024)

SONUÇ

Bu tezde, çocukluk dönemi, bellek ve oyun kavramları arasındaki ilişki derinlemesine incelenmiş; sanat ve sanatçının çocukluk belleğiyle bağdaşıklığı araştırılmıştır. Çocukluk, bireyin zihinsel, duygusal ve psikolojik gelişiminin temellerinin atıldığı, yaşam boyu sürecek anıların şekillendiği bir dönemdir. Bu dönemde yaşanan deneyimler, bireylerin kişisel kimliklerinin ve düşünsel yapılarını belirleyen temel unsurlar arasında yer almaktadır. Bellek, bu süreçte bireyin deneyimlerini kaydederken, oyun, çocukların dünyayı keşfetmeleri ve kendilerini ifade etmeleri için önemli bir araç olarak öne çıkmaktadır.

Çocukluk belleği, yalnızca geçmişin bir yansıması olmakla kalmayıp, aynı zamanda bireyin gelecekteki düşünsel ve duygusal yapısını inşa eden bir süreçtir. Çocukluk dönemindeki oyunlar, bireyin ruhsal gelişimi üzerinde derin etkiler bırakırken, hafıza süreçlerini şekillendiren bir aracı işlevi görür. Çocuklar oyun aracılığıyla çevrelerini tanıma, sosyal beceriler geliştirme ve dünyaya dair anlamlar oluşturma fırsatı bulurlar. Bu anlamda oyun, hem bireysel bellek hem de toplumsal hafıza açısından önemli bir rol oynar.

Oyun kavramı, tarihsel süreçte deforme olarak farklı toplumsal ve kültürel bağlamlarla şekillenmiştir. Geçmişte oyunlar, fiziksel etkileşim ve doğrudan aktif katılım gerektiren yapılarla sınırlıyken, dijitalleşme ve teknolojik gelişmelerle birlikte günümüzde farklı biçimlere dönüşmüştür. Ancak, oyun olgusunun çocukluk belleği üzerindeki etkisi her dönemde önemli bir yer tutmuştur. Çocuklar oyunlar aracılığıyla sadece eğlence sağlamazlar; aynı zamanda düşünsel ve duygusal gelişimlerinde kalıcı izler bırakacak deneyimler edinirler.

Sanat ve sanatçı arasındaki ilişki, çocukluk belleği ve yaratıcılıkla olan bağlamda önemli bir yere sahiptir. Sanatçıların yaratıcı süreçlerinde, çocukluk döneminden izler taşımaları, onların duygusal ve zihinsel dünyalarını anlamamıza olanak tanımaktadır. Sanat, çocukların oyun yoluyla geliştirdiği özgür düşünme ve kendini ifade etme becerilerinin bir yansımasıdır. Sanatçılar, çocukluk dönemlerinden kalan izlerle, toplumsal hafızaya katkıda bulunurlar. Bu bağlamda, sanatçının belleği ve çocukluk belleği arasında belirgin benzerlikler olduğu söylenebilir. Her ikisi de yaratıcılığın beslenmesinde ve özgün düşüncenin ortaya çıkmasında temel birer yapı taşıdır.

Çocukluk dönemi, bellek ve oyun kavramlarının sanatsal yaratım süreçleriyle olan ilişkisi, bireyin hem kişisel hem de toplumsal anlamda gelişimine önemli katkılar sağlamaktadır. Çocukluk anıları, insanın yaratıcı süreçlerini şekillendirirken, oyun ve sanat,

bu süreçlerin en önemli taşıyıcılarıdır. Çocukların oyun yoluyla geliştirdiği özgür düşünme biçimleri, sanatçıların eserlerine yansyarak, toplumsal hafızanın evriminde önemli bir rol oynar. Bu çalışmanın, çocukluk dönemi ve oyun kavramlarının, bireylerin zihinsel gelişim süreçlerindeki etkilerini anlamak için bir temel oluşturduğuna inanılmaktadır. Bu tez çalışmasında geçmiş dönem oyun anlayışı ve şimdiki dönem oyun anlayışının farkları, aynı zamanda çocukluk belleğinin sanatçı bellekleri ile ortak noktaları; çocukluk döneminden belleklerinde izler taşıyan sanatçıların, bu izleri çalışmalarına aktarımları incelenmiştir. Bu araştırmalar sonucu, metal ve ahşap malzemelerden heykel çalışmaları yapılmıştır. Ayrıca yapılan bu tez çalışması BAP (Bilimsel Araştırma Projeleri) tarafından desteklenmiştir.



KAYNAKÇA

- Aksoy, A. B., & Çiftçi, H. D. (2022). *Erken Çocukluk Döneminde Oyun* (Cilt 7). Ankara, Türkiye: Pegem Akademi.
- Alimov, R. (2019, Eylül 3). Aşık Oyununda Kemik Yüzlerinin Adlarının Kökeni Üzerine. *Uluslar arası İdil-Ural ve Türkistan Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 159.
- Annepçioğlu, H. K., & Kurt, C. (2019, Temmuz 31). Bellek ve Sanat İlişkisi: Canan Tolon ve Sarkis Zabunyan. *Art-Sanat Dergisi*(12), 223-241.
- Ariş, K. Devinim ve Denge Serisi 1. *Sanatçı ve Zamanı*. İstanbul Modern Sanat Müzesi Koleksiyonu, İstanbul, Türkiye.
- Ariş, K. *İsimsiz*.
- Arslan, E. (2013). Sanatsal Form Olarak Oyuncak Tasarımı. *Yüksek Lisans Programı Tez Çalışması*, s. 27.
- Aşık Oyunu. *Aşık Oyunu Nedir? Aşık Oyunu Nasıl Oynanır?* Ergezer.Net.
- Atari Oyunu. *90'larda çocukların "ölene kadar" oynadığı oyun atari (ÖZEL HABER)*. Bursada Bugün.
- Avan, H., Koç, E. T., Birgül, & Vural. (2020, Ağustos 2). Çocukla Terapötik İletişim ve Oyun. *Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 1(2), 62-69.
- Ayan, S., & Memiş, U. A. (2012). Erken Çocukluk Döneminde Oyun. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 2(14), 144.
- Ayaydın, A. (2011). Çocuk Gelişiminde Bir Oyun Olarak Sanat ve Resim. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(37), 312.
- Baba ve Çocuk Sahilde Günbatımı Anda Oynamak. *Baba ve çocuk sahilde günbatımı anda oynamak. Stok fotoğrafçılık, telifsiz resim.* depositphotos.
- Bahtiyar, Ü. (2019, Ocak). Sanat-Oyun, Oyuncak-Eser İlişkisi Kapsamında Güzel Sanatlar Fakültelerinde Oyun ve Oyuncak Atölyesi Önerisi. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(33), 63.
- Bahtiyar, Ü. (2019, Ocak). Sanat-Oyun, Oyuncak-Eser İlişkisi Kapsamında Güzel Sanatlar Fakültelerinde Oyun ve Oyuncak Atölyesi Önerisi. *Sosyal Bilimler Dergisi*(33), 62.
- Baran, D. (2006). Heykel Üretiminde Oyun Olgusu Ve Bir Sergi. 19-20.
- Bayraktar, F. (2009). Bilişsel Gelişim Çalışmalarında Çevresel/Kültürel Vurgular. *KKTC-Milli Eğitim Dergisi*(3), 32.
- Begiç, H. N. (2017, Ocak-Haziran). Anadolu'da Yaşatılmaya Çalışılan Ahşap Oyuncak Üretimine Bir Örnek; Dedemin Oyuncakları Atölyesi. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 10(19), 15.
- Bekmezci, H., & Özkan, H. (2015). Oyun ve Oyuncakın Çocuk Sağlığına Etkisi. *İmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastanesi Dergisi*, 5(2), 81-87.
- Biricik, Z. (2022, Ekim 27). Yeni İletişim Teknolojileri İle Değişen Çocukluk Kültürü: Dijital Çocukluk. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*(12), 111.
- Bulat, M. Çocukluk düşü. *Mustafa Bulat Eserler*. Atatürk Üniversitesi, Erzurum, Türkiye.
- Bulat, M. Çocukluk Düşü 1. *Mustafa Bulat Eserler*. Atatürk Üniversitesi, Erzurum, Türkiye.

- Bulat, M. *Çocukluk Düşü* 3. Ankara, Türkiye.
- Bulut, Ş. (2019). Camille Claudel ve Yayoi Kusama. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 5(2), 25-30.
- Canlı, S. K., & Demirarslan, D. (2020). Çocuk Oyun Alanlarının Tarihi Gelişimi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 3(6), 62-63.
- Cengiz, M. (2008). Masa Oyunlarında Görsel-İçerik İlişkisi ve Uygulama Çalışması. *Yüksek Lisans Tezi*, s. 37.
- Çapar, S. *Çocukluk Belleği ve Oyun 1*. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Erzurum, Türkiye.
- Çapar, S. *Çocukluk Belleği ve Oyun 1*. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Erzurum, Türkiye.
- Çapar, S. *Çocukluk Belleği ve Oyun 2*. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Erzurum, Türkiye.
- Çapar, S. *Çocukluk Belleği ve Oyun 2*. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Erzurum, Türkiye.
- Çapar, S. *Çocukluk Belleği ve Oyun 2*. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Erzurum, Türkiye.
- Çapar, S. *Çocukluk Belleği ve Oyun 2*. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Erzurum, Türkiye.
- Çapar, S. *Çocukluk Belleği ve Oyun 3*. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Erzurum, Türkiye.
- Çapar, S. *Çocukluk Belleği ve Oyun Serisi*. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Erzurum, Türkiye.
- Çelikbaş, E. Ö. (2020, Mart 18). Sanatın iyileştirici gücü: Terapotik Sanat ve Yayoi Kusama. *Uluslararası Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Dergisi*, 7(51), 565-572.
- Çenesi oynayan kedi*. Mısır Müzesi, Berlin.
- Çocuk Gelişiminde Oyuncak*. (2023, Mayıs 8). Aralık 30, 2024 tarihinde Oyuncak Mall: <https://l24.im/ygab> adresinden alındı
- Çocuk ve Genç*. (2021, Eylül 20). Aralık 30, 2024 tarihinde DBE: <https://l24.im/O4uUS> adresinden alındı
- Çocuklar Çekiştirip Duruyor. Çocuklar çekiştirip duruyor. Stok fotoğrafçılık, telifsiz resim*. Depositphotos.
- Çocukluk Travmalarının Yetişkinlikteki Etkileri ve İyileşme Süreçleri*. (2024, Nisan 13). Aralık 30, 2024 tarihinde Sır Psikolojisi: <https://l24.im/zm5BJWu> adresinden alındı
- Çok kültürlü çocuklar halı üzerinde tahta bloklarla oynuyorlar, beyaz üzerinde izole olmuşlar. *Çok kültürlü çocuklar halı üzerinde tahta bloklarla oynuyorlar, beyaz üzerinde izole olmuşlar*. Stok fotoğrafçılık, telifsiz resim. Depositphotos.
- Çoşkuntürk, O. S., Kurcan, K., Yel, K., & Güzel, S. (2023, Haziran). Teknolojik Gelişmelerin Hareketsiz Yaşama ve Çocuklarda Psiko-Motor. *Dede Korkut Spor Bilimleri Dergisi*, 1(1), 48-59.
- Demir, C., Taşpınar, Ş. E., Süzen, H. N., & Utkan, M. S. (2020, Nisan 30). Çocukların Sanat Yolu İle "Mutluluk" Kavramına Bakışları. *Uluslararası Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Dergisi*, 7(52), 790-805.

- Dilmaç, O. (2015, Temmuz 1). Franz Cizek (1865-1946) ve Çocuk Sanatı Paradigması. *Milli Eğitim Dergisi*, 45(207), 203-217.
- Doğanay, E. (2015). Şiirsel Resimler, Şiirsel Başlıklar, Joan Miro. *Üsküdar Kültür, Sanat ve Medeniyet Dergisi*, 1, 138-141.
- Düdük. "Düdüklerin atası" bulundu. Eskişehir Arkeoloji Müzesi, Eskişehir, Türkiye.
- Ergezer, Ç. (2019, Kasım 24). *Aşık Oyunu Nedir? Aşık Oyunu Nasıl Oynanır?* Aralık 11, 2014 tarihinde ergezer.net: <https://124.im/qYwhO3> adresinden alındı
- Ergün, M. (1994). *Eğitim Sosyolojisi* (Cilt 5). Ankara: Ocak Yayınları.
- Ersoy, A. (2022, Ocak/Şubat). Antik Çağ'da Oyun ve Oyuncak. *Arkeo Duvar*(6), 67.
- Geçen, F. (2020, Temmuz 31). Joan Miro'nun Kişisel ve Ruhsal Halinin Eserlerine Yansıması. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat Dergisi*, 5(10), 57-66.
- Genç, H., & Dağlıoğlu, H. E. (2018). Erken Çocukluk Döneminde Üstün Yetenekli Çocuklar ve Oyun. *Eğitim ve Topum Araştırmaları Dergisi*, 1(5), 182.
- Gör, T. K. (2019, Nisan). Baskı Resmin Çocuksu Şairi: Joan Miro. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 56, 433-442.
- Güngören, A. (2012, Mayıs 23). *Oyunun ve Oyunağın Tarihi Serüveni*. Kasım 28, 2024 tarihinde wordpress: <https://aysegulgungoren.wordpress.com/2012/05/23/oyunun-ve-oyunc-3/> adresinden alındı
- İnceoğlu, İ. (2018, Şubat 15). *Beneklere Hükmeden Kadın: Yayoi Kusama*. Ocak 1, 2025 tarihinde Wannart: <https://124.im/jFM3> adresinden alındı
- Kahlo, F. Büyükbabam, Büyükbabam, Annem ve Babam ve Ben (Aile Ağacı). *Büyükbabam, büyükbabam, annem ve babam ve ben (Aile Ağacı)*. Museo Nacional de Arte, Meksika.
- Kan, N. (2024, Mayıs). Yayoi Kusama'nın Eserlerinde Görülen Nokta İmgesinin Psikolojik Analizi. *ERKIN Uluslararası Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 65-79.
- Kapar, S. (2023). Bellek ve Anı Bağlamında Ortaya Çıkan Travmanın Sanatçı İçin Esere Dönüşme Koşulları. *Social Sciences Studies Journal*, 9, 9853-9860.
- Kar, M. (2022, Haziran). Çocukların Zihinsel Gelişiminde Sanat Eğitimin Etkisi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler dergisi*(73), 697-704.
- Kara, A. (2007). Okul Öncesi Dönemde 5-6 Yaş Grubu Çocukların Yaratıcılık Düzeylerini Etkileyen Faktörlere İlişkin Öğretmen Görüşleri. *Yüksek Lisans Tezi*, s. 28.
- Karaman, A. (2019, Ağustos). Heykel Sanatında Ahşap Yontunun Biçim Çözümlemeleri. *Yüksek Lisans Tezi Birleşik Sanatlar Anabilim Dalı*, s. 21.
- Kartal, H. (2007, Haziran 26). Erken Çocukluk Eğitimi Programlarından Anne-Çocuk Eğitim Programı'nın Altı Yaş Grubundaki Çocukların Bilişsel Gelişimlerine Etkisi. *İlköğretim Online*, 6(2), 236.
- Keleş, V., Kasapoğlu, H., & Tuğrul, S. (2022). 'Çocuk-Ölüm-Oyun' Tezatında Parion'da Çocuk Oyuncakları. *Arkeo Duvar Oyunun Tarihi: Neden Oyun Oynarız?* (Cilt 6, s. 46-47). içinde AND Gazetecilik ve Yayıncılık.
- Kıran, H. (2013, Haziran 2). "Puantiyeli Sonsuzluğun Opsesif Sanatçısı: "Yayoi Kusama"". *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 4(4), 117-126.
- Kızıldağ, H. (2021). Oyunun ve Oyunağın Evrimi: Siber Çağda Video Oyunları ve Çocuk. N. Uyaniker, & B. Ayaz içinde, *O Piti Piti Karamela Sepeti Çocuk Folkloru Kitabı* (s. 303-322). Çanakkale: Paradigma Akademi Yayınları.

- Koçak, Ç., & Ataseven, S. Y. (2021, Nisan 30). Çağdaş Sanat, Moda ve Yenilik Bağlamında: Yayoi Kusama. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi (ASEAD)*, 8(2), 64-78.
- Koçak, Ç., & Ataseven, S. Y. (2021). Çağdaş Sanat, Moda ve Yenilik Bağlamında: Yayoi Kusama. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 8(2), 65-66.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Kök, M. (2010). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*(16), 326-327.
- Kusama, Y. Sonsuzluk Aynalı Oda. *YAYOI Kusama'nın sonsuz dünyaları*. Whitney Museum of American Art , New York.
- Kusama, Y. *Louis Vuitton Vitrin Tasarımı*. Louis Vuitton, Paris, Tokyo, New York.
- Kusama, Y. Silinmişlik Odası. *Yayoi Kusama'nın Regarenk Beneklerle Dolu Odası*. David Zwirner Sanat Galerisi, New York.
- Kusama, Y. Kalbimi Verdiğim Her Şey Hakkında Konuşan Çiçekler. *Sınırlı alanda sınırsız alan duygusu: Sonsuz Aynalı Odalar*. Yayoi Kusama Müzesi, Tokyo.
- Lozovyi, A. Çocuk Oyuncak Torna Vida Birlikte İzole Mavi Üzerinde Oynama İle Pilot Kostümleri. *Çocuk oyuncak torna vida birlikte izole mavi üzerinde oynama ile pilot kostümleri*. Depositphotos.
- Martinez, E. H. (2012, Ağustos 1). Oyuncak Türü Olarak Pişmiş Toprak Düdükler. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 2(2), 81.
- Miro, J. Tavşanlı ve Çiçekli Manzara. *Kırmızı – Allık – Çürük – Kırmızı – Rojo*. Modern Sanat Müzesi, New York.
- Miro, J. Kaçış Merdiveni. *Kaçış Merdiveni*. Museum of Modern Art New York, New York.
- Miro, J. Graphics. *Joan Miro*. Modern Sanat Müzesi, New York.
- Mısır'ın En Küçük Kralı Tuthankamon'a ait gömüde bulunan Senet Oyununun Tahta ve Taşları. *Eski Mısır'ın Senet Oyunu Satrancın Bilinen İlk Atası Mı?* British Museum, Londra.
- Muze Kiti Projesi*. (2021). Aralık 9, 2024 tarihinde Komet Kültür Sanat- Etkinlik ve Oyunlar: <https://www.kometkultursanat.com/aktiviteler> adresinden alındı
- Onur, B. (2017). Çocuklar ve Müzeler. H. Ateş (Dü.) içinde, *Çocuk ve Sanat* (Cilt 1, s. 20). Ankara, Türkiye: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Özak, N. Ö., & Gökmen, G. P. (2009, Eylül). Bellek ve Mekan İlişkisi Üzerine Bir Model Önerisi. *İtü Dergisi*, 2(8), 145-155.
- Özer, A., & Gürkan, A. C. (2006, Temmuz 30). Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri. *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 54-57.
- Özyürek, A. (2019, Haziran 23). Yakın Geçmişte Çocukların Oynadıkları Oyun ve Oyuncaklar. *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Kosbed*(37), 115.
- Psikolaj*. (tarih yok). Aralık 30, 2024 tarihinde Çocuklukta Kurulan İlişkilerin Yetişkinlik Dönemine Etkisi: <https://124.im/wB5rG> adresinden alındı
- Resim Çizen Çocuk. *Çocuk Dil ve Çizim Değerlendirme Testleri Eğitimi*. KimPsikoloji.com.
- Rothko, M. (2020). *Sanatçının Gerçekliği Sanat Felsefesi* (Cilt 1). (E. B. Alpay, Çev.) İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

- Sakallıoğlu, B., Erol, V., & Akgün, B. T. (2014, Şubat 5-7). Oyun Nedir ve Oyun Türlerinin Tanımlanmasında Sosyal Oyunların Yeri. *Akademik Bilişim İnternet Teknolojileri Dergisi*, 118.
- Samsun, M., & Güven, N. (2022, Kasım). Sanat eğitiminin Çocuk Gelişimi Üzerindeki Etkileri Üzerine. *İdil Dergisi*, 1597-1608.
- Sanat Yapan Çocuklar. *Çocuklara Sanat Dolu Bir Yaz*. Artdog İstanbul.
- Sevim, C., & Gönül, E. (2012). Tarihsel Süreç İçerisinde Oyuncanın Gelişimi ve Seramik Oyuncaklar. *Sanat ve Tarsarım Dergisi*(2), 24.
- Sevim, C., & Gönül, E. (2012, Ağustos 1). Tarihsel Süreç İçerisinde Oyuncanın Gelişimi ve Seramik Oyuncaklar. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 2(2), 27.
- Smyrna kazılarında ele geçen pişmiş toprak koç ve köpek biçimli oyuncaklar ile oyuncak at arabası tekerlekleri. *Antik Çağ'da oyun ve oyuncak*. İzmir Arkeoloji Müzesi, İzmir , Türkiye.
- Tablet Oynayan Çocuklar. *Uzmanlardan çocukları bağımlılıktan geleneksel oyunlarla kurtarma önerisi*. Anadolu Ajans.
- Tekerlekli Oyuncak At. Güney-Tavşandere Nekropolisi. '*Çocuk-ölüm-oyun*' tezatında *Parion*'da çocuk oyuncakları. Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Ankara , Türkiye .
- Terracotta, Astragalos Aşık Oyunu. *Capua antik kentinde ortaya çıkarılan, kilden bir heykel grubunda aşık oynayan kadınlar*. British Museum, Londra .
- Topaç Çeviren Kral Araras'ın Çocukları Röltef*. İstanbul Arkeoloji Müzesi, İstanbul, Türkiye.
- Tüfekçi, I. (2013). Sanatta Oyun Nesneleri. *Yüksek Lisans Sanat Çalışma Raporu*, 16. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Türkben, Y. (2013, Haziran 3). *Çocuklarda Oyun*. Aralık 9, 2024 tarihinde WordPress: <https://yilmazturkben07.wordpress.com/> adresinden alındı
- Türkoğlu, B., & Uslu, M. (2016, Mart). Oyun Temelli Bilişsel Gelişim Programının 60-72 Aylık Çocukların Bilişsel Gelişimine Etkisi. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*(6), 50-68.
- Uluhan, E. F. (2017). *Oyun ve Oyuncanın Çocuk İçin Önemi*. Aralık 30, 2014 tarihinde Antalya Psikiyatrist: <https://124.im/Xeya> adresinden alındı
- Vatandaş, S. (2020). Oyun ve Oyuncak: Teknolojik ve Toplumsal Dönüşüm Sürecinde Oyun ve Oyuncanın Anlamlısal ve İşlevsel Değişimi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 11(28), 913-930.
- Yağmur, Ö., & Çapar, S. (2023). Sanat ve Sanatçı Bağlamında Çocukluk ve Oyun. C. Şengünalp, & H. Daşkesen içinde, *Disiplinlerarası Sanat Pratikleri* (Cilt 1, s. 169-186). Türkiye: Detay Yayıncılık.
- Yağmur, Ö., Bulat, S., & Aydın, B. (2014, Mart). Güncellenen Bellek "Çocukluk Düşleri" Heykel Yapıt Okuması. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(1), 257.
- Yayoi Kusama: Hayatı, Eserleri ve Bilinmeyenleri*. (2023, Mayıs 1). Ocak 1, 2025 tarihinde Oggusto: <https://124.im/U6Hlm3F> adresinden alındı
- Yılmaz, S. (2014, Aralık 16). Joan Miro ve Sürrealizm. Academia.edu.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Seher ÇAPAR
Doğum Yeri ve Tarihi	
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel Bölümü
Y. Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Bölümü Tezli Yüksek Lisans Devam Etmekte
Bildiği Yabancı Diller	Yok
Bilimsel Faaliyetleri	Yok
İş Deneyimi	
Stajlar	Pedagojik Formasyon Eğitimi: Ortaokul Resim Öğretmenliği
Projeler	Atatürk Üniversitesi, Bilimsel Araştırma Projeleri (BAP) Koordinasyon Birimi, Erzurum Kültürü Bağlamında Çocukluk Belleğinin Heykel Sanatına Aktarımı, Erzurum, 2023 Atatürk Üniversitesi, Bilimsel Araştırma Projeleri (BAP) Koordinasyon Birimi, Çevre Kirliliğine Neden Olan Bireysel Plastik Kullanımının Azaltılması, Erzurum, 2020
Çalıştığı Kurumlar	Yok
İletişim	
E-Posta Adresi	
Tarih	15.01.2025