

**TAKI VE OYUN:  
KÜLTÜREL MİRASIN  
TASARIMDA YENİDEN CANLANIŞI**

MÜCEVHER TASARIMI VE KUYUMCULUK - 1

**EDİTÖR:  
Doç.Dr. Çimen BAYBURTLU**

ARTİKEL AKADEMİ: 298

Güzel Sanatlar Temel Alanı

*Takı ve Oyun:*

*Kültürel Mirasın Tasarımda Yeniden Canlanması*  
**MÜCEVHER TASARIMI VE KUYUMCULUK -I**

Editör: Doç. Dr. Çimen BAYBURTLU

ISBN 978-625-6627-37-6

Birinci Basım: Eylül - 2024

Kapak Tasarımı: Doç. Dr. Çimen BAYBURTLU

Ofset Hazırlık: Artikel Akademi

Baskı ve Cilt: Uzunist Dijital Matbaa Anonim Şirketi  
Akçaburgaz Mah.1584.Sk.No:21 / Esenyurt - İSTANBUL

Matbaa Sertifika No: 68922

Artikel Akademi bir Karadeniz Kitap Ltd. Şti. markasıdır.

©Karadeniz Kitap - 2024

Akademik etik kurallara

bağlı kalınarak yapılacak olan alıntılar ve tanıtım maksadıyla yapılacak olan kısa alıntılar dışında, yazılı izni alınmadan, tümünün veya bir kısmının elektronik, mekanik ya da fotokopi yoluyla, basımı, yayımı, kopyalanması, çoğaltımı veya dağıtımı yapılamaz.

**KARADENİZ KİTAP LTD. ŞTİ.**

Koşuyolu Mah. Mehmet Akfan Sok. No:67/3 Kadıköy-İstanbul

Tel: 0 216 428 06 54 // 0530 076 94 90

Yayıncı Sertifika No: 19708

mail: [info@artikelakademi.com](mailto:info@artikelakademi.com)

[www.artikelakademi.com](http://www.artikelakademi.com)

**TAKI VE OYUN:  
KÜLTÜREL MİRASIN  
TASARIMDA YENİDEN CANLANIŞI**

**MÜCEVHER TASARIMI VE KUYUMCULUK - 1**

**EDİTÖR: Doç.Dr. Çimen BAYBURTLU**

**YAZARLAR**

**Buse AĞAÇDALI**

**Murat BAŞ**

**Nilgün ÖZGÜN DALDABAN**

**Harika KOYUNCU**

**Nuran TAÇYILDIZ**

**Gizem YAĞCI**



## EDİTÖR'DEN

Altınbaş Üniversitesi Yüksek Lisans Takı ve Küçük Objeler Tasarımı dersi kapsamında hazırladığımız “Takı ve Oyun: Kültürel Mirasın Tasarımında Yeniden Canlanması” çalışmamızda, “Kültürlerin Geleneksel Çocuk Oyunları” temasını ele alan bir takı koleksiyonunu sizlere sunmaktan mutluluk duyuyoruz.

Çocukluk anılarımızı özlerken, bu anıların yüzümüzde bıraktığı tebessümü fark ettik. Ancak, modern hayatın koşuşturması içinde bu anılardan uzaklaştığımızı görüyoruz. Günümüzde, insanların en sık karşılaştığı durum, telefon ekranlarına dalmış halde yaşamlarını sürdürmeleri. İşte tam bu noktada, çocukluk anılarına dönerek bir nebze olsun bu yoğunluktan sıyrılmayı ve taktıkları yüzük, kolye ya da küpelerle bu anıları yeniden canlandırmayı hedefledik. Böylece, geçmişin değerli anıları yeniden hayat bulacak ve «an»ın daha anlamlı hale gelmesini sağlayacak. Bu düşüncelerle, geçmişin izlerini bugüne taşıyan heyecan verici bir tasarım yolculuğuna çıktık.

Bu kitapta, İsveç'in geleneksel çocuk oyunlarından ilham alınarak tasarlanan takıların, kültürel mirası ve duygusal bağları yansıtmaya biçimi detaylıca incelenmiştir. Ardından, Hindistan'ın zengin kültürel dokusunu ve çocuk oyunlarını temel alan takı koleksiyonunun, bu öğelerin işlevsel tasarımlara dönüşüm süreci ele alınmıştır. Japon kültürünün oyunlara yönelik yaklaşımı, kinetik takı tasarımlarında kendini göstermiş; bu yaratıcı yolculuk, gelenekselden moderne uzanan bir perspektifte kitabın üçüncü bölümünde işlenmiştir. Küba'nın çocuk oyunlarından esinlenerek tasarlanan takı ve küçük obje koleksiyonu ise sosyo-kültürel bir bakış açısıyla değerlendirilmiş, Küba'nın sosyal ve kültürel yapısının oyunlarla kurduğu anlamlı bağ ayrıntılı bir şekilde araştırılmıştır. Son olarak, Filipinler'in geleneksel çocuk oyunlarından ilham alınarak geliştirilen fonksiyonel takı tasarımları ve Afrika'nın zengin oyun kültüründen esinlenerek oluşturulan takı koleksiyonu, kültürel mirasın ve çocuk oyunlarının tasarım dünyasına entegrasyonunu farklı yönlerden ele alan

alıřmalar olarak sunulmuřtur.

Bu kitap, farklı lkelerin geleneksel ocuk oyunları zerine yapılan arařtırmaların yanı sıra, bu oyunlardan ilham alınarak tasarlanan takıların eskiz alıřmalarından retim srecine kadar detaylı bir incelemeyi iermektedir. Eserler, ayrıca, Altınbař niversitesi'nin Cumhuriyetin 100. yılı etkinlikleri kapsamında, LEE Plastik Sanatlar Anabilim Dalı tarafından dzenlenen "İimizdeki ocuęun Melodisi" adlı sergide de sergilenmiřtir. Kitabımızın, geleneksel ocuk oyunlarının modern takı tasarımına yansımalarını inceleyen arařtırmacılara ve tasarımcılara ilham kaynaęı olmasını diliyorum. Bu srete emeęi geen tm ęrencilerime deęerli katkılarından tr teřekkr ediyorum.

Do. Dr. imen BAYBURTLU, 2024

# İÇİNDEKİLER

## **Bölüm 1**

İSVEÇ ÇOCUK OYUNLARINDAN İLHAM ALAN  
ÖZGÜN TAKI TASARIMI: KÜLTÜREL VE DUYGUSAL BAĞLANTILAR....9

**Buse AĞAÇDALI**

## **Bölüm 2**

GELENEKSEL HİNDİSTAN ÇOCUK OYUNLARININ  
TAKIYA YANSIMASI: TASARIMDA KÜLTÜREL İZLER.....41

**Murat BAŞ**

## **Bölüm 3**

JAPON OYUN KÜLTÜRÜ VE KİNİTİK TAKI TASARIMI:  
GELENEKSELDEN MODERNE YARATICI BİR YOLCULUK.....75

**Nilgün ÖZGÜN DALDABAN**

## **Bölüm 4**

KÜBA'NIN GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ  
TAKI VE KÜÇÜK OBJEYE DÖNÜŞTÜRÜLMESİ:  
SOSYO-KÜLTÜREL BİR İNCELEME .....103

**Harika KOYUNCU**

## **Bölüm 5**

KÜLTÜREL ÇOCUK OYUNLARINDAN ESİNLENİLEN  
FONKSİYONEL TAKI TASARIMI: FİLİPİNLER ÖRNEĞİ .....127

**Nuran TAÇYILDIZ**

## **Bölüm 6**

KÜLTÜREL BAĞLANTILAR: AFRİKA ÇOCUK OYUNLARININ  
TAKI TASARIMINA ENTEGRASYONU .....167

**Gizem YAĞCI**





# 1. BÖLÜM

## İSVEÇ ÇOCUK OYUNLARINDAN İLHAM ALAN ÖZGÜN TAKI TASARIMI: KÜLTÜREL VE DUYGUSAL BAĞLANTILAR

BUSE AĞAÇDALI

*Altınbaş Üniversitesi*

*Plastik Sanatlar Ana Bilim Dalı*

*Takı Tasarımı Bölümü Yüksek Lisans Öğrencisi*

agacdalibuse@gmail.com

Orcid ID: 0000-0004-4623-5662

### ÖZET

Bu çalışma, İsveç kültüründen esinlenerek tasarlanan özgün bir takı koleksiyonu oluşturma amacını taşımaktadır. İsveç kültürü, zengin tarihî mirası, doğal güzellikleri ve toplumsal yapısıyla dikkat çekmektedir. İsveç'in geleneksel yaşam biçimi, doğaya olan bağlılık ve toplumsal dayanışma gibi değerler etrafında şekillenmiştir. Bu değerler, İsveç çocuk oyunlarında da kendini gösterir; oyunlar genellikle doğa temalı olup, sosyal etkileşim ve iş birliğini teşvik eder.

Çalışmanın amacı, İsveç çocuk oyunlarından esinlenerek tasarlanan takıların, kültürler arası etkileşimi artırması ve kullanıcılara çocukluk dönemlerine dair hoş anılar hatırlatmasıdır. Bu çalışma, İsveç'in kültürel mirasını ve çocuk oyunlarının masumiyetini takı tasarımlarına yansıtarak, kültürel değerlerin korunması ve gelecek nesillere aktarılmasına katkı sağlamaktadır.

Araştırma yöntemi, İsveç çocuk oyunlarının renkli ve eğlenceli dünyasından ilham alarak, bu oyunların unsurlarını takı tasarımlarına entegre etme üzerine

odaklanmaktadır. İlk olarak, İsveç çocuk oyunları üzerine derinlemesine bir literatür taraması gerçekleştirilmiş ve bu oyunlardan elde edilen temel unsurlar belirlenmiştir. Bu bağlamda, oyunların içerdiği renkler, figürler ve semboller incelenmiş ve tasarımlara entegre edilmiştir. Çocukluk dönemine ait anıları canlandıran estetik özelliklere sahip olacak şekilde kurgulanan özgün takı tasarımları oluşturulmuştur.

Oluşturulan bu tasarımlar, sadece birer takı değil, aynı zamanda bir hikaye anlatımı ve duygusal bağ kurma aracı olarak düşünülmüştür. Hedef kitlenin, bu ürünleri kullanırken çocukluk anılarını yad etmeleri ve duygusal bir bağ kurmaları amaçlanmıştır. Bu şekilde, tasarımlar, kullanıcılar için nostaljik bir deneyim sunarak, kültürel ve duygusal değerler taşımaktadır.

**Anahtar Sözcükler:** İsveç, Çocuk oyunları, Mücevher, Kültürler arası etkileşim, Tasarım

## 1. GİRİŞ

İsveç kültürü, zengin ve çeşitli halk oyunları ile bilinir. Bu oyunlar, sadece eğlence amaçlı değil, aynı zamanda eğitici ve kültürel değerlerin aktarılmasında da önemli bir rol oynamaktadır (Nilsson, 2024). Çocuklar, bu oyunlar aracılığıyla toplumsal kuralları, iş birliğini ve yaratıcılığı öğrenirler. İsveç çocuk oyunları, nesiller boyunca aktarılan hikayeler ve ritüellerle doludur ve bu oyunlar, çocukların duygusal ve sosyal gelişimlerine büyük katkı sağlamaktadır. Oyunlar ve oyun, genellikle sporun önemli bileşenleri olarak kabul edilmekle birlikte, günlük uygulamalarda genel disiplin eğitimi lehine ihmal edilme eğilimindedir. Sportif pratikte, oyunlar ve oyunlar, çocuklar için eğitici bir eğlence veya ısınma aracı olarak marjinal bir şekilde kullanılır; bu, merkezi rekabet ve başarı sürecinin dışında bırakılmaları anlamına gelir. Ancak, oyunlar ve oyunlar, temel motor becerilerin gelişimi, sosyal öğrenme ve zihinsel gelişim için adeta bir laboratuvar işlevi görür. Nitekim, Yunan filozofu Platon'un "Bir insan hakkında bir saat oyun oynayarak, bir yıl boyunca konuşarak öğrenmekten daha fazla şey öğrenirsin" şeklindeki sözü, bu durumu bilgece özetlemektedir. Ayrıca, on sekizinci yüzyıl estetik felsefesinin önemli isimlerinden Friedrich Schiller'in sözleriyle, "İnsan ancak oynarken gerçekten insandır" ifadesi, oyunların insan doğasındaki derin yerini vurgular (Nørgaard, 2009, s.254).

Bu çalışmada, İsveç çocuk oyunlarından ilham alan özgün takı tasarımları oluşturulacaktır. Amaç, bu kültürel mirası takılar aracılığıyla yeni nesillere taşımak ve kültürel bağlantıları güçlendirmektir. Tasarımlar, İsveç oyunlarının sembollerini ve temalarını yansıtarak, hem estetik hem de duygusal bir değer taşıması planlanmıştır. Üretilen takıların yalnızca çocuklar için değil, yetişkinler için de anlamlı ve işlevsel olması hedeflenmektedir. Yetişkinler, bu takılar aracılığıyla kendi çocukluk anılarına dönerek, nostaljik bağlar kurabilir ve bu sayede stresle başa çıkma süreçlerine katkı sağlayabilirler. Bunun yanı sıra, bu takılar yetişkinlerde kültürel köklerine ve miraslarına olan bağlılık hissini güçlendirebilir. Takıların içerdiği semboller ve anlatılar, yetişkinlerin sosyal bağlarını pekiştirerek kültürel kimliklerini ifade etmelerine olanak tanır. Bu yaklaşım, sadece kültürel değerlerin korunmasını sağlamakla kalmaz, aynı zamanda bireylerin bu kültürel öğelerle duygusal bir bağ kurmasını da teşvik eder. İsveç çocuk oyunlarının eğlenceli ve eğitici niteliği, bu tasarımlara benzersiz bir karakter kazandıracak ve takıları kullananlara bu oyunların ruhunu hissettirecektir. Yetişkinler, bu takıları kullanarak hem kültürel miraslarını onurlandıracak hem de bu değerlerin gelecek nesillere aktarılmasına katkıda bulunacaklardır.

Çalışmanın ana amacı, tasarlanan takıların sadece estetik açıdan değil, aynı zamanda eğitici ve kültürel bir değer taşımasını sağlamaktır. Takan kişilerin çocukluklarına dönerek, o dönemdeki sevinç, mutluluk ve hüznü hissedebilmeleridir.

Dünyadaki birçok oyun birbirlerine benzemektedir; ancak İsveç çocuk oyunlarından üç tanesi farklılık göstermektedir. Bu oyunlarla ilgili detaylı bir literatür taraması yapılmış, kültürlerin etkileşimi dikkate alınmıştır. İsveç ülkesinin yaşam tarzı, çocukları ve çocuk oyunları baz alınarak uygulama çalışmalarına yer verilmiştir. İsveç çocuk oyunlarından hangi temalar, renkler, dokular veya figürlerin bireyleri etkiledikleri araştırılmıştır. Bu unsurlar, tasarımların ana bileşenlerini oluşturacaktır. Eğlenceli ve renkli tasarımlar hedef alınarak oluşturulan bu takılar, aynı zamanda kültürlerin etkileşimini de yansıtmayı amaçlamaktadır.

## 2. İSVEÇ’İN TARİHİ VE KÜLTÜRÜ

İsveç, Kuzey Avrupa’nın İskandinav Yarımadası’nda yer alan bir ülkedir. İsveç’in tarihi, M.Ö. 8000 yıllarına kadar uzanan insan yerleşimlerine dayanmaktadır. Ancak, bugünkü İsveç devletinin temelleri Viking dönemi (M.S. 800-1050) ile atılmıştır. Vikingler, İsveç topraklarından çıkarak Avrupa, Asya ve Kuzey Amerika’nın çeşitli bölgelerine yayılmış, ticaret, keşif ve fetihlerde bulunmuşlardır (Sawyer, 2001).

Orta Çağ boyunca, İsveç çeşitli krallıklar ve beylikler halinde örgütlenmiş ve 1397’de Kalmar Birliği ile Danimarka ve Norveç ile birleşmiştir. Bu birlik, 1523’te İsveç’in Danimarka’dan bağımsızlığını kazanmasıyla sona ermiştir. Bu dönem, aynı zamanda İsveç’in reformasyon sürecine girdiği ve Katoliklikten Lutherçiliğe geçtiği bir dönemi temsil eder (Ågren, 2013).

17. yüzyıl, İsveç İmparatorluğu’nun yükselişine sahne olmuştur. Bu dönemde İsveç, Baltık Denizi’nde büyük bir güç haline gelmiş ve geniş topraklara hükmetmiştir. Ancak, 18. yüzyılda Büyük Kuzey Savaşı’nın kaybedilmesiyle İsveç’in gücü azalmış ve toprak kayıpları yaşanmıştır (Frost, 2014).

Modern dönemde, İsveç 19. yüzyılın sonlarından itibaren sanayileşmeye başlamış ve 20. yüzyılın başlarında önemli bir ekonomik güç haline gelmiştir. I. ve II. Dünya Savaşları sırasında tarafsız kalmayı başaran İsveç, savaş sonrası dönemde refah devleti politikaları ile sosyal ve ekonomik alanda büyük ilerlemeler kaydetmiştir (Magnusson, 2000).

İsveç kültürü, zengin bir tarihsel mirasa dayanır ve çeşitli unsurlar içerir. İsveç, edebiyat, müzik, sanat ve tasarım alanlarında dünya çapında tanınmış isimlere sahiptir. Örneğin, Nobel Ödülleri’nin kurucusu Alfred Nobel, İsveçli bir bilim insanıdır. İsveç edebiyatı, Selma Lagerlöf ve Astrid Lindgren gibi önemli yazarlarla tanınır.

Müzik alanında, İsveç pop müziği ve özellikle ABBA gibi gruplarla uluslararası alanda büyük başarılar elde etmiştir. İsveç tasarımı ise minimalist ve işlevsel özellikleriyle dünya çapında ün kazanmıştır.

İsveç’in kültürel değerleri arasında doğa sevgisi, toplumsal eşitlik ve sosyal refah önemli yer tutar. Allemansrätten adı verilen “herkesin erişim hakkı” yasası, insanların doğaya özgürce erişimini sağlar ve çevreye duyarlılığı teşvik eder. Ayrıca, İsveç, cinsiyet eşitliği ve sosyal adalet konularında dünyada öncü ülkelerden biridir (Trägårdh, 2022).

### 3. İSVEÇ ÇOCUK OYUNLARI

Oyunlar, tarih boyunca kültürel aktarımın ve sosyal etkileşimin önemli bir aracı olarak tüm dünyada çocuklar arasında yaygın bir eğlence biçimi olmuştur. İsveç'te de durum farklı değildir; oyunlar, çocukların hem eğlendiği hem de kültürel değerleri öğrendiği temel bir etkinlik olarak varlığını sürdürmektedir. Modern dönemin getirdiği küreselleşme ve teknolojik ilerlemelere rağmen, İsveçli çocuklar, ülkenin tarihine ve kültürel mirasına sıkı sıkıya bağlı kalan geleneksel oyunları oynamaya devam etmektedir.

İsveç'teki ailelerin evlerinde sıklıkla Amerikan menşeli masa oyunları bulunmakla birlikte, geleneksel İsveç oyunları özellikle çocukların toplumsal etkileşim kurduğu alanlarda canlı bir şekilde oynanmaktadır. Bu oyunlar, sadece çocuklar için eğlenceli bir zaman geçirme aracı değil, aynı zamanda kültürel kimliğin bir ifadesi ve korunması olarak da değerlendirilmektedir. Okul bahçeleri, oyun alanları ve ülke genelinde düzenlenen festivaller gibi kamusal alanlar, bu geleneksel oyunların icra edildiği ve yeni nesillere aktarıldığı mekânlar olarak ön plana çıkmaktadır.

Bu geleneksel oyunlar, İsveç kültürünün önemli unsurlarını yansıtan ve kuşaklar arası kültürel aktarımı sağlayan araçlar olarak görülmektedir. İsveç'in tarihi ve kültürel kimliği ile derin bağlara sahip olan bu oyunlar, sadece eğlence amaçlı değil, aynı zamanda çocukların sosyal becerilerini geliştirmeleri, iş birliği yapmaları ve topluluklarına aidiyet hissetmeleri için de önemli bir rol oynamaktadır. Ayrıca bu oyunlar, İsveç'in yerel geleneklerini, folklorunu ve sosyal normlarını öğrenmenin ve içselleştirmenin bir yolu olarak hizmet vermektedir (URL 1).

#### **Kubb: Viking Satrancı**

Kubb, "Viking Satrancı" olarak bilinen ve bowling, at nalı ile satranç gibi unsurların bir kombinasyonunu içeren bir açık hava oyunudur (Görsel 1-2). Viking folkloruna dayandığı iddia edilen bu oyun, başlangıçta düşmanların kemikleriyle oynandığına inanılan bir geçmişe sahiptir. Günümüzde ise, strateji ve el becerisinin bir arada olduğu popüler bir eğlence olarak dünya genelinde yaygınlaşmış ve hatta dünya şampiyonalarına kadar uzanan rekabetçi bir alan yaratmıştır (URL 2).

Kubb benzeri oyunların tarihine bakıldığında, 16. yüzyıl Polonya'sında bu tür oyunların oynandığı görülmektedir. Ayrıca, 1800'lerde Leipzig'de oynanan

“Kaisers” ve “Karelya” ile Sibiry kökenli oyunlar da Kubb’a tipolojik olarak benzeyen oyunlar arasındadır. İsveç’te ise 1878’de yaygınlaşan “kägelkrig” adlı pin-toplama oyunu, Kubb’a büyük benzerlik göstermektedir. Kubb oyunu, 1931’de Gotland adasında ortaya çıkmış ve 1980’lerde yerel popülerlik kazanmıştır. Bu popülerite, Kubb setlerinin ticari üretimine ve 1995’te Kubb Dünya Şampiyonası’nın düzenlenmesine zemin hazırlamıştır. Başlangıçta Gotland’a özgü olan bu turnuva, zamanla uluslararası bir etkinlik haline gelmiş ve dünyanın dört bir yanından takımların katılımıyla büyümüştür. 2012’de sadece Belçika’da 50’den fazla turnuva düzenlenmiştir, bu da Kubb’ın küresel çekiciliğini ve yaygınlığını göstermektedir (URL 2).



**Görsel 1:** Kubb\ Viking Satrancı.



**Görsel 2:** Kubb\ Viking Satrancı Oynayan Çocuklar.

### **Kubb Oyun Kuralları**

Oyun, dikdörtgen bir alan üzerinde kurulur. Her takım, kendi temel çizgisi boyunca yerleştirilmiş beş Kubb ile oyun alanının ortasında bulunan “Kral”ı hedef alır. Oyunun başlangıcında, sopalar dikey olarak atılır ve rakip alandaki Kubb’lar devrilmeye çalışılır. Devrilen Kubb’lar, rakip takım tarafından sahanın ilk yarısına yerleştirilir ve bu “saha Kubb’ları” devrilmeden temel çizgi Kubb’larına saldırı yapılamaz. Oyunun amacı, rakibin tüm Kubb’larını devirdikten sonra Kral’ı düşürmektir. Ancak, Kral’ın en son devrilmesi gerekmekte olup, erken devrilmesi anında yenilgi anlamına gelir (URL 2).

### **Puanlama Sistemi**

Kubb'da geleneksel bir puanlama sistemi yoktur; oyun ya kazanılır ya da kaybedilir. Kazanmak için, rakibin tüm Kubb'larını devirmek ve son olarak Kral'ı düşürmek gereklidir. Saha Kubb'larının devrilmesi, oyuna stratejik bir derinlik katar. Oyun belirli bir süre veya tur sonunda bitmezse, daha fazla Kubb deviren takım galip sayılır. Eşitlik durumunda ise ilk Kubb'u deviren takım kazanır (URL 2).

### **Kubb Oyun Boyutları**

Kubb oyun alanı, 8 metreye 5 metre ölçülerinde bir dikdörtgendir, ancak resmi olmayan oyunlarda bu boyutlar değiştirilebilir. Oyun bileşenleri, beş Kubb, bir Kral, altı baton ve dört köşe kazığından oluşur. Bu kazıklar, resmi oyun alanını işaretler ve alan dışına çıkan atışlar geçersiz sayılır (URL 2).

### **Maypole**

Dünya çapında birçok kültürde ve dinde yer bulan, köklü bir geçmişe sahip bir ritüel oyunudur (Görsel 3-4). Bu ritüelde bir kazanan olmamakla birlikte, çocukların belirli talimatları takip ederek uyum içinde hareket etmeleri esastır. İsveç'te bu gelenek, özellikle 30 Nisan'da baharın gelişini kutlamak amacıyla gerçekleştirilir. Bu törenlerde, genellikle çelenklerle süslenmiş, boyanmış ve tepesine uzun kurdeleler bağlanmış olan direkler ya da kazıklar, merkezi bir figür olarak kullanılır. Törenin merkezinde yer alan bu direkler etrafında, sekiz ila yirmi çocuk, katıldıkları dansın ritmine ve kurallarına bağlı olarak kurdelelerin yönünü takip ederek dans ederler. Mayıs direği dansında, diğer yarışmalı oyunların aksine bir kazanan belirlenmez. Ancak, bu dans çocukların belirli talimatları takip etmelerini ve bu talimatları eşgüdümlü bir şekilde uygulamalarını gerektirir (URL 1).



Görsel 3: Maypole Oyunu.



Görsel 4: Maypole Oyunu.

### Blindbock Oyunu

Türkiye’de “Körebe” olarak bilinen Blindbock, yüzyıllardır çocuklar arasında popüler bir oyun olarak varlığını sürdürmüştür. En yaygın versiyonunda, bir oyuncunun gözleri bağlanır (veya bazı ülkelerde kapüşon takılır) ve bu oyuncu, yön duygusunu kaybetmesi için birkaç kez döndürüldükten sonra diğer oyuncularından birini yakalamaya çalışır. Gözleri bağlı olan oyuncuya genellikle alay edilir, fiziksel müdahalelerde bulunulur ve eğlence amacıyla sopalarla dürtülür.

Körebenin tarihçesi, Hıristiyanlık öncesi Yunanistan’da oynanan varyasyonlara kadar uzanır ve neredeyse her ülkede farklı biçimlerine rastlanabilir. Avrupa’da körebenin çeşitli adları bulunmaktadır:

İtalya: Mosca cieca

Almanya: Blindekuh

İsveç: Blindbock

İspanya: Gallina ciega

Fransa: Colin-maillard





**Görsel 5:** William Ward, “Blind Mans Buff, (Kör Adam Buff), 1788, 1917.

Körebengin hem açık hava oyunları hem de iç mekan oyunları olarak Viktorya dönemi İngiltere’inde çeşitli isimlendirme biçimleri bulunmaktadır (Görsel 5). “Blind-man’s buff” olarak bilinen adın yanı sıra, “Hoodwink blind”, “Blind man’s buffet” ve “Blind man’s blöf” gibi alternatif isimler de kullanılmaktadır ([URL 4](#)).

Blindbock, İngiliz kökenli Blindman’s Bluff oyununa benzer bir şekilde oynanan ve İsveçli çocuklar arasında popüler olan geleneksel bir oyundur (Görsel 6-7). Bu oyun, çocukların eğlenirken işitme duyularını geliştirmelerine olanak tanır. Oyunun temelinde, seçilen bir oyuncunun gözleri bağlanarak görme duyusu devre dışı bırakılır. Bu oyuncu, “blindbock” veya “blind buck” olarak adlandırılır ve başka bir oyuncu tarafından birkaç kez daire şeklinde döndürülür. Blindbock’un etrafındaki diğer oyuncular, onun dikkatini çekmek amacıyla etrafında döner, tezahürat yapar ve ona seslenir. Blindbock, bu sesleri takip ederek rakip oyuncularından birine dokunmaya çalışır ve başarılı olursa, dokunduğu kişi bir sonraki “blindbock” olur ([URL 1- URL 2](#)).



**Görsel 6:** Blindbock Oyunu.



**Görsel 7:** Blindbock Oyunu.

### **Tongue Twisters**

İsveç geleneksel çocuk oyunları arasında önemli bir yer tutan dil bükmeceleleri, dünya genelindeki çocuklar tarafından oynanan eğlenceli ve zorlu oyunlardır. Bu oyunlarda, bir oyuncu belirli bir ifade seçer ve diğer oyuncuların bu ifadeyi hızlı bir şekilde ve tekrar tekrar söylemelerini ister. Genellikle, oyuncular ifadeyi belirli bir sayıda, genellikle yedi ila on kez, tekrar etmelidirler.

Bu ifadeleri hızlı ve doğru bir şekilde tekrar edebilen çocuk oyunun galibi olarak kabul edilir. Dili takılmadan ifadeyi doğru bir şekilde söyleyebilen oyuncu kazanır. Bu tür oyunlar, çocukların dil becerilerini geliştirmelerine ve eğlenceli bir şekilde vakit geçirmelerine olanak tanır (URL 1).

### **Fia med Knuff: Klasik Bir Tahta Oyunu**

Fia med Knuff, İsveç'in geleneksel çocuk oyunlarından biridir ve "Ludo" ya da "Parcheesi" oyunlarına benzer bir masa oyunudur. Türkiye'de bu oyunun karşılığı olarak "Kızımabirader" ismi kullanılmaktadır (Görsel 8-9). Oyun, kökenleri eski dönemlere ve çeşitli kültürel etkilerle harmanlanmış bir geçmişe dayanan bir yapıya sahiptir. Fia med Knuff, kökenlerini 6. yüzyılda Hindistan'da icat edilen Pachisi oyunundan alır. Oyun, 1896 yılında İngiltere'de patentlenmiş ve Amerika Birleşik Devletleri'ne yayılarak burada "Ludo" adıyla bilinmeye başlamıştır. Bu isim, Norveççe ve Danca gibi diğer dillerde de kullanılmaktadır. Almanca'da oyun "Mensch ärgere dich nicht" olarak adlandırılır; bu isim, yaklaşık olarak "Sinme" anlamına gelir ve oyunun oynanışına uygun bir meydan okuma içerir. Almanya'da "Mensch ärgere dich nicht", masa oyunları arasında en popüler olanlardan biridir.

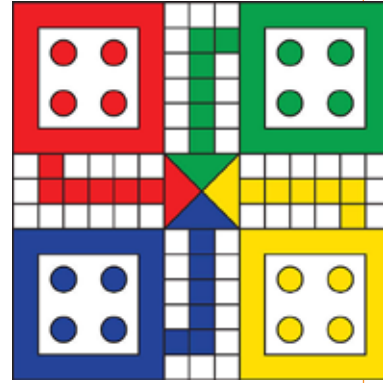
İsveç’te çocuklar arasında yaygın olarak oynanan bu oyun, genellikle dört oyuncu ile oynanır ve oyuncuların strateji ve şans kullanarak rakiplerini tahtadan çıkarmaya çalıştıkları bir oyun olarak tanımlanır.

Fia med Knuff oyununun temel amacı, oyuncuların taşlarını tahta üzerindeki başlangıç noktasından bitiş noktasına kadar güvenli bir şekilde hareket ettirmektir. Oyuncular, zar atarak ya da kart çekerek taşlarını hareket ettirirler. Rakip oyuncuların taşlarını aynı alana getirerek vurduğunda, taşlar başlangıç noktasına geri döner. Bu mekanizma, oyuna stratejik bir boyut katar ve oyuncuların dikkatli planlama yapmalarını gerektirir.

Modern Fia med Knuff versiyonları, geleneksel İsveç oyun kültürünün bir parçası olarak pek çok aile ve eğitim kurumu tarafından kullanılmaktadır. Oyun, çocuklara matematiksel beceriler kazandırmanın yanı sıra sosyal etkileşim ve stratejik düşünme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Masa oyunu, genellikle iki ila dört kişi arasında oynanabilir ve kurallarının basitliği sayesinde çocuklara tanıtılması uygundur. Oyun, rakip tarafından itilmeden oyun alanında dolaşmayı amaçlar; bir itme, oyuncuyu tekrar başlangıç noktasına döndürür ve her şeyi yeniden başlatmasını gerektirir. Bu durum, birçok oyuncuyu kolayca hayal kırıklığına uğratabilir; dolayısıyla, öfke yönetimi bir avantaj sağlar. Oyun, kötü kaybedenler için ideal olmayabilir, ancak daha nazik bir versiyonu “Fia” olarak adlandırılır ve itmeler bu versiyonda uygulanmaz (URL 5- URL 6).



**Görsel 8:** Fia Med Knuff (Kızma Birader).



**Görsel 9:** Fia Med Knuff (Kızma Birader).

## Dala At El Sanatları Oyunu

Dala atları (İsveççe: Dalahäst), İsveç'in Dalarna bölgesine, özellikle Mora şehrine özgü bir geleneksel el sanatıdır. Yüzyıllardır İsveç kültürünün ayrılmaz bir parçası olarak kabul edilen bu sanat formu, özgün ahşap işçiliği ve el yapımı süslemeleri ile tanınmaktadır. Dala atları, İsveç halk sanatının belirgin örneklerinden biridir ve tarihsel kökenleri 17. yüzyıla kadar uzanmaktadır.

Dala atlarının üretiminde, yerel çam ağaçları kullanılarak detaylı bir işçilik ile şekillendirilir. Geleneksel yöntemlerle, ahşap bloklardan oyularak hazırlanan atlar, daha sonra canlı renklerle süslenir. Bu süslemeler, İsveç'e özgü geleneksel desenleri ve motifleri içerir. Kırsal zanaatkarlar tarafından üretilen bu küçük oyuncaklar, başlangıçta orta İsveç'teki Dalarna bölgesinde ormancılar tarafından çocuklar için yapılmış ve yerel pazarlarda satılmıştır (Görsel 10). 19. yüzyıldan kalma bir Dala atının yakın zamanda Falun'da bulunması, bu objenin tarihsel önemini vurgulamaktadır (Görsel 11). Falun şehrinin ünlü 'Falun Kırmızısı' rengi, bakır madenciliği sürecinin bir yan ürünü olarak ortaya çıkmıştır. 17. yüzyılda, Falun Avrupa'nın bakırının yaklaşık üçte ikisini sağlamaktaydı. Günümüzde kullanılan kırmızı boya, ormancıların çalıştığı Falun madenlerine atıfta bulunur (URL 7).

Mora ve çevresindeki bölgeler, İsveç kültürünün ve el sanatlarının yoğun olarak yaşatıldığı yerler olarak bilinmektedir. Bu bölgede üretilen Dala atları hem yerel halk hem de ziyaretçiler için kültürel bir sembol haline gelmiştir. Dala atlarının popüleritesi, İsveç'teki el sanatları ve kültürel geleneklerin korunması çabalarına önemli bir katkıda bulunmuş ve İsveç'in kültürel kimliğini ulusal ve uluslararası düzeyde yansıtan önemli bir unsur olarak kabul edilmiştir (URL 8).

Dala atları genellikle küçük, ahşap oyuncak atlar olarak tasarlanır (Görsel12) Bunlar düzgün hatlara sahip ve boyanmış figürlerdir. Tipik olarak şunları içerir: Basit vücut tasarımı Dala atları, oval veya silindirik bir vücuda sahiptir. Basitlik ve zarafet ön plandadır. Renkler: Geleneksel olarak beyaz zemin üzerine kırmızı, mavi, yeşil ve sarı renklerle yapılan desenler ve süslemeler içerirler. Desenler: Dala atları üzerinde, çiçekler, kalpler ve geleneksel İsveç desenleri gibi figürler bulunur.

Dala atları el yapımı olarak üretilir. Ahşap, özellikle sert ağaç türleri, oyuncakların ana malzemesidir. İlk adım, atın ana gövdesini kesmek için kullanılan ahşap bloğun kesilmesidir. Dala atları şekillendirmek ve ayrıntıları

oyarak şekil vermek için ustalar tarafından oyma teknikleri kullanılır. Atlar, geleneksel renklerle boyanır. Boyama, detaylı figürlerin eklenmesi ve süslemelerin yapılması aşamasıdır.



**Görsel 10:** Dalarna'dan Oyuncak Atlı Küçük Çocuk. 1915. Fotoğraf: Karl Lärka, Mora Bygdearkiv.



**Görsel 11:** Falun'da Kazılan 19. Yüzyıldan Kalma Dala At Oyuncağı. Fotoğraf: Mikael Assmundsson.



**Görsel 12:** Dala Atı.

### **Skogsmulle: Doğa Keşfi**

Orman okulları, ilk olarak Danimarka'da Ella Flautau tarafından kurulmuştur. Flautau, mahalle çocuklarının ormanda toplandığını gözlemleyerek, bu doğal alanlarda eğitim sağlama ve bir kreş imkânı sunma fikrini geliştirmiştir. Flautau'nun bu doğa merkezli eğitim modeline “naturebørnehaven” adı verilmiştir. Günümüzde, Danimarka'daki okulların %10'u orman okulu olarak faaliyet göstermektedir.

İsveç'te ise “Skogsmulle” olarak bilinen bir eğitim konsepti, Gosta Frohm tarafından 1950 yılında başlatılmıştır. “Skogsmulle”, çocukların çevrelerindeki doğayı nasıl gözlemleyeceklerini öğrenmelerine yardımcı olan bir İsveçli karakterdir. Frohm, doğayı müzik, oyunlar ve uygulamalı duyuusal deneyimler aracılığıyla öğretmenin çocuklarda önemli eğitimsel faydalar sağlayacağına inanıyordu. Skogsmulle okulları, okul öncesi ve anaokulu çağındaki çocuklara yönelik eğitim vermektedir (Görsel 13-14).





**Görsel 13:** Orman Okulları.



**Görsel 14:** Skogsmulle.

Orman okulları, çocuklara doğayı nasıl gözlemleyeceklerini ve doğaya karşı olumlu bir tutum geliştirmeyi öğretmeyi amaçlar. Bu okullar, çocukları ağaçlara tırmanma, ağaç dallarından barınak yapma ve ateş yakma gibi aktivitelerin yer aldığı bir orman ortamına götürür. Ayrıca, farklı ağaçları ve fauna elementlerini tanıma, ormanda bulunan fauna ile çeşitli etkinlikler gerçekleştirme gibi beceriler de öğretilir (URL 9).

Stephanie Dean'e göre, bu pedagojik yaklaşım çocukların özsaygılarını, öz güvenlerini ve bağımsızlıklarını geliştirmelerine yardımcı olur. Araştırmalar, orman okullarının fiziksel aktiviteyi artırdığını, bilişsel gelişimi desteklediğini ve dikkat ile dil gibi sosyal becerileri geliştirdiğini göstermiştir. Ayrıca, bu okulların çocuklarda obezite oranlarını ve DEHB semptomlarını azaltmaya katkı sağladığı belirtilmiştir. Orman okulları, çocukların açık havada zaman geçirmelerini ve doğayı öğrenmelerini teşvik eder; çocuklar ateş yakmayı, ağaçlara tırmanmayı ve çakılarla kendi oyma araçlarını yapmayı öğrenirler (Dean, 2019).

### **Säckhoppning (Çuval Yarışı) Oyunu**

Çuval yarışı (Säckhoppning), İsveç'te hem çocuklar hem de yetişkinler arasında popüler olan, enerjik ve eğlenceli bir etkinliktir (Görsel 15).



**Görsel 15:** Säckhoppning (Çuval Yarışı) Oyunu.

Bu oyunun oynanması için gerekli olan tek şey, katılımcıların içinde rahatça durabileceği birkaç çuvaldır. Çuval yarışı, katılımcıların hem fiziksel koordinasyonunu hem de hızını sınanan basit ama rekabetçi bir aktivitedir. Oyun için öncelikle bir başlangıç ve bitiş çizgisi belirlenir. Katılımcılar, çuvalın içine girerek başlangıç çizgisinde sıraya geçerler. Start sinyali verildiğinde, herkes mümkün olduğunca hızlı bir şekilde bitiş çizgisine doğru sıçramaya başlar. Bu süreçte, katılımcıların dengeyi korumaları ve koordinasyonlarını sağlamak için dikkatli olmaları gerekmektedir. Bitiş çizgisini ilk geçen kişi oyunun galibi olur. Çuval yarışı, yalnızca bir eğlence etkinliği olmanın ötesinde, katılımcıların fiziksel gelişimine ve sosyal etkileşimlerine de katkıda bulunur. Oyun, çocukların motor becerilerini geliştirmelerine yardımcı olurken, aynı zamanda grup içi rekabet ve iş birliği gibi sosyal becerilerin pekiştirilmesine de olanak tanır. Bu tür aktiviteler, çocukların enerjilerini sağlıklı bir şekilde kullanmalarına ve sosyal bağlarını güçlendirmelerine yardımcı olur. Çuval yarışının basit yapısı, oyunun evrensel bir çekiciliğe sahip olmasını sağlar. Oynandığı her yerde katılımcıları güldüren, eğlendiren ve topluluk ruhunu pekiştiren bir etkinlik olarak öne çıkar (URL 10).

### Lucia Kutlamaları: Şarkılar ve Mum Işığı

İsveç'teki Lucia geleneği, özellikle “Luciatåg” adı verilen ve beyaz cüppeli şarkıcıların Lucia figürünün önderliğinde düzenlediği geçit töreniyle anılır. Bu törende, katılımcılar ellerinde mumlarla ilerler ve bu ışık dolu tören kiliselerde, televizyon yayınlarında, okullarda, bakım evlerinde ve ofislerde gerçekleştirilmektedir.

Seyirciler, karanlık bir ortamda Lucia ve grubunun yaklaştığını uzaktan duyulan melodiler ve beliren mum ışıklarıyla fark ederler (Görsel 16-17). Lucia Festivali, Hristiyan azizi Syracuse'lu Lucia'yı anmak için düzenlenir ve bu geleneğin kökeni 4. yüzyıla kadar uzanır. Efsaneye göre, Lucia Roma'daki yer altı mezarlarında saklanan Hristiyanlara yiyecek taşıyan cesur bir kadındı ve ellerini serbest bırakmak için başına mumlardan oluşan bir çelenk takardı. Jülyen takvimine göre 13 Aralık, yılın en kısa günü olarak kabul edildiğinden, Lucia Günü bu tarihte kutlanmaktadır. Gelenek, 1764 yılında İsveç'te ortaya çıkmış ancak 20. yüzyılda tam olarak yerleşmiştir.



**Görsel 16:** Lucia Kutlamaları: Şarkılar ve Mum Işığı.

**Görsel 17:** Şarkı ve Mum Işığı Performansları

Lucia Günü kutlamaları, İsveç'in çeşitli mekanlarında gerçekleştirilmektedir ve törenler genellikle akşam karanlığında yapılmaktadır. İsveçlilerin çoğu, geleneksel “Sankta Lucia” şarkısını bilmekte ve bu şarkıya tören sırasında eşlik etmektedir. Lucia'nın en önemli simgesi, çoğunlukla elektrikli mumlardan oluşan bir taçtır ve Lucia'yı, beyaz giysili kızlar, yıldız oğlanlar ve zencefilli kurabiye adamlar gibi farklı kostümlü gruplar takip eder. Lucia'nın yıllık seçimi, İsveç genelinde köylerde, ilçelerde ve şehirlerde önemli bir rekabet konusudur. Gelenek, zamanla evrilmiş ve artık sadece sarışın kızların değil, her



kökenden kızların ve hatta erkeklerin veya ikili olmayan kişilerin Lucia rolünü üstlenebileceği bir biçime dönüşmüştür. Özellikle Malmö gibi çok kültürlü şehirlerde, bu ilerici yaklaşım benimsenmiştir (URL 11).

### **Pippi Langstrump (Pippi Uzunçorap)**

Astrid Lindgren, İsveçli bir yazardır. 1907 yılında İsveç'in Vimmerby kasabasında doğmuştur. İsveç edebiyatının en önemli isimlerinden biri olarak kabul edilen Lindgren, özellikle çocuk edebiyatına yaptığı katkılarla dünya çapında tanınmıştır.

Astrid Lindgren'in en tanınmış eseri hem Pippi serisinin hem de yazarın kariyerinin başlangıcını temsil eden "Pippi Uzunçorap (1945)" adlı kitaptır. Bu eser, yüzeyde basit bir çocuk hikayesi gibi görünse de, aslında altında derin anlamlar barındırmaktadır. Lindgren, pek çok eserinde çocuk bakış açısını merkeze alarak yazmış ve bu yaklaşım, neredeyse seksen yıl önceki edebi normlar içerisinde oldukça sıradışı olarak kabul edilmiştir (Härmävaara, 2024, s.12).

Bir yazar olarak Lindgren, çocukların düşüncelerine derin bir saygı gösterir; eserlerinde, çocukların erken yaşlardan itibaren dünyada neyin doğru neyin yanlış olduğunu ayırt edebilme yetisine vurgu yapar. Lindgren'in metinleri, çocuk okuyucuların kolaylıkla anlayabileceği şekilde sade ve anlaşılır bir dilde kaleme alınmıştır. Ancak bu sadelik, eserlerin temalarında ve karakterlerinde yatan derinliği ve karmaşıklığı azaltmaz. Lindgren, çocuk dünyasının zenginliğini, onların yaşadıkları deneyimlerin ve duygularının ciddiyetini hikayelerine başarıyla yansıtır (Härmävaara, 2024, s.11).

Ayrıca, Lindgren'in eserlerinde mutlu sonların varlığı, yazarın çocuk edebiyatına dair temel ilkelerinden biri olarak öne çıkar. Mutlu sonlar, yalnızca çocuk okuyucuların beklentilerini karşılamakla kalmaz, aynı zamanda onlara umut ve güven duygusu aşılar. Bu bağlamda, Lindgren'in eserleri, çocukların zihinsel ve duygusal gelişimlerini destekleyen, onların dünya ile sağlıklı bir ilişki kurmalarına katkıda bulunan önemli edebi yapıtlar olarak değerlendirilebilir (Härmävaara, 2024, s.12).



**Görsel 18:** Uzunçorap Pippi.



**Görsel 19:** Inger Nilsson 1969 yapımı film versiyonunda Pippi Uzunçorap rolünde.  
Fotoğraf: Allstar/Cinetext/  
Beta Film.



**Görsel 20:** Kitap Kapağı.

#### 4. TAKILARDA FONKSİYONELLİK KAVRAMI

Mücevherler, yalnızca dekoratif amaçlarla sınırlı kalmaksızın, pratik işlevleri yenilikçi ve yaratıcı şekillerde bünyesinde barındırabilmektedir. Teknolojinin ilerlemesi ve estetiğin fonksiyonellikte entegrasyonu, fonksiyonel mücevher kavramlarının gelişimine zemin hazırlamaktadır. Bu tür parçaların yaygınlığı ve uygulanabilirliği çeşitlilik gösterebilsede, takıların salt süs unsuru olmanın ötesine geçerek, kullanıcı deneyimini zenginleştiren ek işlevler sunma potansiyelini ortaya koymaktadır.

Gelecekte, teknolojik gelişmeler ve malzeme bilimindeki ilerlemeler doğrultusunda, takılarda estetik ve işlevselliğin daha yaratıcı kombinasyonlarının ortaya çıkması beklenmektedir. Ancak, bu tür fonksiyonel mücevherlerin üretimi, teknik karmaşıklıklar, maliyet unsurları ve birçok bireyin geleneksel, tamamen dekoratif parçaları tercih etmesi gibi nedenlerle sınırlı kalabilir. Bazı bireyler ise, estetik ve kişisel ifade biçimlerine odaklanmayı sürdürmek amacıyla, takılarını ve fonksiyonel eşyalarını ayrı tutmayı tercih edebilmektedir.

Sonuç olarak, mücevherler öncelikle kişisel ifade ve süsleme aracı olarak kullanılmakla birlikte, bu tasarımlara işlevsellik kazandırma yönünde çeşitli yaratıcı yaklaşımlar mevcuttur. Örneğin, yüzük dürbünlerinden parfüm kutusu bileziklerine, dönüştürülebilir mücevherlerden gizli bölmelere ve giyilebilir

teknolojiye kadar uzanan bu konseptler, pratikliği mücevher sanatıyla birleştirme potansiyelini gözler önüne sermektedir. Bu tür fonksiyonel mücevherlerin yaygınlaşma oranı ve benimsenmesi değişiklik gösterse de, mücevher tasarımı alanında sınırsız yaratıcılık ve yenilik potansiyeli sunmaktadır.

## 5. İSVEÇ ÇOCUK OYUNLARI ÖRNEĞİNDE HAZIRLANAN “GÖKYÜZÜ” TEMALI KOLEKSİYON

Edip Cansever’in “Gökyüzü gibi bir şey bu çocukluk, hiçbir yere gitmiyor” ifadesinden ilham alınarak, koleksiyonun adı “GÖKYÜZÜ” olarak belirlenmiştir. Bu koleksiyon, her yaştan insanın çocukluğuna dönme arzusunu simgelemektedir. İsveç çocuk oyunlarından esinlenerek tasarlanan bu takılar, belli bir yaş grubunu hedef almamakta, aksine çocukluk anılarına dönmek ve o anlarda kaybolmak isteyen herkese hitap etmektedir.

Koleksiyonun araştırma sürecinde, İsveç’in toplumsal yapısı ve aile bireyleri arasındaki ilişkiler detaylı bir şekilde analiz edilmiştir. İsveç çocuk oyunları ve bu oyunlarda kullanılan malzemeler dikkatle incelenmiş, bu veriler doğrultusunda takılar oluşturulmuştur. Takıların üretiminde sürdürülebilir malzemeler tercih edilmiştir, bu da koleksiyonun çevre dostu niteliğini pekiştirmektedir.

Pazarlama stratejisi olarak, sosyal medya platformları ve web siteleri üzerinden etkin bir tanıtım yapılması planlanmıştır. Bu süreç, kültürler arası etkileşimi artırma hedefiyle şekillendirilmiştir ve bu doğrultuda, İsveç kültürünün evrensel değerleri ile modern tasarım anlayışı bir araya getirilmiştir.

### 5.1. Koleksiyonun Hikayesi

Gündüz güneşin altın rengi bir taval oluşturduğu, geceleri yıldızların rüya masalları ördüğü İsveç gökyüzünün uçsuz bucaksız bir diyarıdır. Gökyüzünün altında oynayan çocuklar kahkaha, neşe ve keşif dolu bir yolculuğa çıkarlar. Oyunun büyüdü dünyasında kaybolurlar. Güneş doğarken sıcak parıltısını manzaraya yansıtırken çocuklar nesiller boyunca yankılanan eskimeyen oyunları oynamak için bir araya gelirler.

Çocuklar, aynı gökyüzü altında bir gülerler bir ağlarlar...

“Gökyüzü” isimli takı koleksiyonu, bu masumiyet dolu anların ve hayal

gücüyle harmanlanmış keşiflerin özünü yakalayan takılardan oluşmaktadır. Takılar, İsveç gökyüzünün altında yankılanan ve zamana meydan okuyan bu dizginsiz mutluluğun bir kutlaması olarak tasarlanmıştır. Her bir parça, çocuk olmanın, aynı gökyüzü altında yaşamının, gülmenin ve ağlamanın sadeliğinde bulunan dayanıklılık ve güzelliğe dair zamansız bir saygı duruşu niteliğindedir. “Gökyüzü” takı koleksiyonu, çocukluğun evrensel deneyimlerine ve İsveç kültürünün derinliklerine duyulan bir özlemin somut bir ifadesidir.

## 5.2. Çalışmanın Kapsamı ve Yöntemi

Bu çalışmada, İsveç’in geleneksel çocuk oyunları detaylı bir şekilde incelenmiş ve elde edilen bulgular doğrultusunda bir takı koleksiyonu oluşturulmuştur. Araştırma sürecinde kullanılan yöntemler, literatür taraması ve uygulamalı çalışma olmak üzere iki ana aşamadan oluşmaktadır. Literatür taraması, makale, kitap ve internet kaynaklarını kapsamaktadır.

Araştırma sonucunda, İsveç çocuk oyunlarının genel olarak doğa ile ilişkili olduğu ve doğa temalı oyunlar içerdiği gözlemlenmiştir. Ancak, bu konuda kaynak bulma süreci oldukça zorlu geçmiştir. Bu çalışmada; “Kubb (Viking Satrancı)”, “Maypole”, “Blindbock”, “Tongue Twisters”, “Fia med Knuff (Klasik Bir Tahta Oyunu)” ayrıca, doğa aktiviteleri olarak “Skogsmulle (Doğa Keşfi)” ve kutlamalar arasında “Lucia Kutlamaları (Şarkılar ve Mum Işığı)”; el sanatlarından “Dala At El Sanatları Oyunu” ve “Pippi Langstrump” figürü olmak üzere dokuz oyun detaylı olarak incelenmiştir. Bu oyunlardan “Kubb (Viking Satrancı)” ve “Säckhoppning (Çuval Yarışı)” oyunlarından esinlenerek koleksiyonun iki parçası tasarlanmış ve üretilmiştir. “Pippi Langstrump” figürü ile bir plaka üzerine obje tasarımı yapılmış ve üretilmiştir. Elde edilen takılar ve objeler İsveç’in geleneksel çocuk oyunları ve kültürel unsurlarını yansıtmaktadır.

## 5.3. Seçilen Tasarımlar ve Üretim Aşamaları

Bu çalışmada, İsveç’in geleneksel çocuk oyunlarından esinlenilerek iki ana tasarım geliştirilmiştir. İlk tasarım, “Kubb (Viking Satrancı)” oyunundan ilham alınarak oluşturulmuştur. Üretim aşamasında, metal döküm teknikleri kullanılarak, oyunun simgesel unsurları üç boyutlu takı formunda hayata geçirilmiştir.

İkinci tasarım ise, “Säckhoppning (Çuval Yarışı)” oyunundan ilham almıştır. Tasarım sürecinde, kumaş dokusunu ve çuvalın kıvrımlarını anımsatan detaylar metale işlenmiş ve böylece oyunun ruhu modern bir takı formuna yansıtılmıştır. Üretim aşamasında, hassas işçilik gerektiren tekniklerle, hem oyunla ilgili hem de estetik açıdan anlamlı bir form elde edilmiştir.

İsveç’in kültürel simgelerinden biri olan “Pippi Langstrump” figüründen esinlenilerek bir obje tasarımı gerçekleştirilmiştir. Pippi Langstrump, dünya çapında tanınan bir karakter olup, cesareti, özgürlüğü ve çocukça neşesi ile İsveç kültüründe önemli bir yere sahiptir. Bu karakterin maceracı ruhu ve sınır tanımayan hayal gücü, tasarlanan objeye ilham kaynağı olmuştur.

### 5.3.1. Çocuk Oyunları Kubb\Viking Satrancından Esinlenerek Üretilen Küpe

Tasarım süreci, ilk olarak bir eskiz kağıdına aktarılmasıyla başlamıştır (Görsel 21).



**Görsel 21:** Kubb (Viking) Satrancı, Küpe, Kağıt Üzerine Marker, 2024.

Tasarım aşamasından sonra üretime geçilmiş ve yeşil plaka üzerine mum ile figürler ve motifler çizilmiştir. Ana yüzey, belirlenen sınırlarla testere yardımıyla kesilmiş ve ardından freze uçları kullanılarak modelaj işlemleri uygulanmıştır. Eğe yardımıyla pah kırılması gereken ve yuvarlanması gereken yerler dikkatlice şekillendirilmiş ve motiflerin çizgileri kalem atma tekniği ile belirginleştirilmiştir. Mine işlemi uygulanacak alanlar için 0.80 mikron kalınlığında boşluklar oluşturulmuştur.

İnsan figürlerinin oluşturulmasında kırmızı mum kullanılarak damlatma yöntemi tercih edilmiştir. Aydınır kağıdının bu işlem için seçilmesinin nedeni, hem işin masa veya herhangi bir yüzeye aşırı derecede yapışmaması, hem de daha temiz bir yüzeyde çalışmayı sağlamasıdır. Havya yardımıyla küçük damlalar halinde şekil verilerek insan figürleri oluşturulmuştur. Bu figürler, 1.00 mikron veya 1.5 mikron kalınlığındaki mum tellerin üzerine yerleştirilmiş ve küçük traşlama işlemleriyle figürler son haline getirilmiştir.

Kubb oyununda fırlatma sopalarını betimlemek için mumun baş kısmından ve bitiş noktasından delikler açılmış, bu sayede figürlerin dönmesi sağlanmıştır. Tüm mum figürlerinin eğlenmesi ve düzeltilmesi işlemleri tamamlandıktan sonra döküm işlemine geçilmiştir. Döküm işleminden gelen ürünlerin koçan yerleri kesilmiş ve tesviye işlemleri başlatılmıştır. Pürüzlü alanlar, freze uçlarıyla küçük dokunuşlarla düzeltilmiş ve insan figürleri metalde açılan deliklerden geçirilmiştir. Figürler, güverse yardımıyla aşağı kaymamaları ve kulağı rahatsız etmemeleri için sabitlenmiştir.

Kulağa takılabilmesi için 1.10 mikron kalınlığında tel kaynatılmış ve ürünün tesviye, zımpara ve cila işlemleri tamamlanmıştır. Yıkama ve fırçalama işlemlerinden sonra piyonlar UV mine yöntemiyle renklendirilmiş ve ürün nihai hale getirilmiştir.

Ürünün kulakta taşınması sırasında belli bir yük taşıma sınırı olduğu dikkate alınmıştır. Ürün bir gösteri takısı olarak tasarlandığından, uzun süre kullanım durumunda kulakta ağrıya neden olabileceği fark edilmiştir. Bu durum, dökümden sonra tespit edilmiş ve ürünün arka tarafında iç boşaltma işlemi uygulanmıştır. Ancak ürünün büyüklüğü ve gösterişli yapısı nedeniyle, bu takımın özel günlerde, özel anlarda ve anılarda tercih edilmesi önerilmektedir (Görsel 22-23-24).



**Görsel 22:** Küpe, "Dönence", Astar Yeşil Mum Plaka (6 mm), Mavi Mum Tel (1.00 ve 1.50 Mikron), Kırmızı Mum, Uv Mine (Siyah/Beyaz), Pirinç Tel (120 mikron), Mum Modelaj, Kayıp Mum Tekniği, UV Mine Tekniği, 7.5x 4.00, 2024.



**Görsel 23:** Küpe, "Dönence", Siyah Mine, Detay Görselfi, 2024.



**Görsel 24:** Küpe, "Dönence", Beyaz Mine, Detay Görselfi, 2024.

### 5.3.2. Çocuk Oyunları Säckhoppning (Çuval Yarışı) Esinlenerek Üretilen Yüzük

Tasarım süreci, öncelikle eskiz kağıdına genel hatlarıyla aktarılan tasarımın detaylandırılmasıyla başlamıştır (Görsel 25-26). Bu aşamada, yüzüğün istenilen

ölçülere uygun olarak şekillendirilmesi için yeşil yüzük mumu kullanılmıştır. Çelik pergel yardımıyla 5 mm'lik bir hiza belirlenmiş ve bu çizgi doğrultusunda mum, testere kılı ile dikkatlice kesilmiştir. Kesilen yüzey, düz eğe kullanılarak düzeltilmiş ve pürüzsüz hale getirilmiştir.



**Görsel 25:** Yüzük, Säckhoppning (Çuval Yarışı) Oyunu, Kağıt Üzerine Marker, Perspektif Çizimi, 2024.



**Görsel 26:** Yüzük, Säckhoppning (Çuval Yarışı) Oyunu, Kağıt Üzerine Marker, 2024.

Yüzüğün ölçüsü, bıçaklı yüzük malafası ile belirlenmiş ve gerekli ayarlamalar yapılarak istenilen ölçüye getirilmiştir. Yüzüğün yan duruşu için süzme form tercih edilmiş, bu nedenle 5 mm'lik alan, 3.50 mm'ye kadar inceltilmiştir. Yüzüğün yan kolu için çelik pergelde 0.30 cm'lik bir açı belirlenmiş ve yüzüğün dairesel yapısı boyunca dönülerek et kalınlığı referans alınmıştır. İstenilen form, balık sırtı eğe kullanılarak dikkatlice eğelenmiş ve yüzüğün genel şekli ortaya çıkarılmıştır. Yüzüğün büyük ve gösterişli yapısı nedeniyle iç kısmı boşaltılarak daha hafif bir yapıya kavuşturulmuştur.

Bu tasarım, çuval yarışını temsil eden bir takı olarak şekillendirilmiştir. Çuval yarışının doğayla iç içe olması, tasarımda organik dokuların ve kıvrımlı hatların tercih edilmesine neden olmuştur. Bu dokular, fireze uçları kullanılarak oluşturulmuştur. İnsan figürleri için kırmızı mumla damlatma yöntemi uygulanmış, çuvalar ise kareli desenli mumla yapılmıştır. İnsan figürleri, bu çuvaların içine yerleştirilmiştir.

Tasarımlar tamamlandıktan sonra ürünler temizlenmiş ve döküm işlemine



gönderilmiştir. Yüzüğün yayı için çelik yay kullanılmıştır. Dökümden gelen ürünlerin koçanları kesilmiş ve tesviye işlemleri gerçekleştirilmiştir. Figürler, lazer kaynak yöntemiyle yüzüğe monte edilmiştir. Zımpara ve cila işlemleri tamamlandıktan sonra yüzük yıkanmış ve nihai haliyle hazırlanmıştır.

Figürlerin ağırlığı, tasarım sürecinde önemli bir husus olarak ele alınmıştır. Yaylı çelik telin figürlerin ağırlığını taşıyabilmesi için özel bir dikkat gösterilerek tasarım gerçekleştirilmiştir. Bu sayede, ürün hem estetik açıdan hem de işlevsellik açısından optimal hale getirilmiştir (Görsel 27-28).



**Görsel 27:** Yüzük, “Çocukluk Atlayışı”, Yeşil Yüzük Mumu, Kırmızı Mum, Çelik Tel, Desenli Mum, Mum Modelaj, Kayıp Mum Tekniği, Lazer Kaynak, 5.80x2.80 cm, 2024.



**Görsel 28:** Yüzük, “Çocukluk Atlayışı”, Detay Görsele, 2024.

### 5.3.3. Çocuk Kitabı “Pippi Langstrump” (Pippi Uzunçorap) Esinlenerek Üretilen Obje

Pippi Langstrump’tan esinlenerek tasarlanan objenin üretim süreci, dikkatli bir hazırlık ve uygulama aşamaları ile gerçekleştirilmiştir. İlk olarak, 2.00 mikron kalınlığındaki astar, istenilen formda testere yardımıyla kesilmiştir. Bu kesim işleminin ardından, yüzeydeki pürüzleri gidermek ve daha temiz bir görünüm elde etmek amacıyla zımparalama işlemi uygulanmıştır.

Astarın yüzeyinin arka tarafında aside maruz kalma sonucunda oluşabilecek

aşınmaları engellemek için, arka yüzeye fırça yardımıyla lak sürülmüştür. Yüzeyde beliren siyah çizgiler, lak yardımıyla özenle boyanmış ve kuruması için bir süre daha beklenmiştir.

Asit işlemi için, bir kabın içine su ve nitrik asit eklenerek asit çözeltisi hazırlanmıştır. Tamamen kurumuş olan lak, bu asit çözeltisine daldırılmıştır. Arada kontrol edilerek, istenen indirgeme olayının gerçekleşmesi sağlanmıştır. Asit çözeltisinden çıkarılan parça, çift yardımıyla alınarak su ile yıkanmış ve yüzeydeki asidin tamamen temizlenmesi sağlanmıştır. Son olarak, yüzeyde kalan lak, aseton veya kolonya yardımıyla çıkarılmıştır.

Ürünün son haline ulaşması için parlak bir görünüm kazandırmak amacıyla cila işlemi uygulanmış ve böylelikle obje tamamlanmıştır. Bu süreç, Pippi Langstrump'tan esinlenen tasarımın özenle işlenmesi ve estetik bir ürün haline getirilmesi aşamalarını kapsamaktadır (Görsel 29).



**Görsel 29:** Objeye, “Pippi Langstrump (Pippi Uzunçorap)”, Bakır Astar (200 mikron), 7.5x4,30 cm, 2024.

## SONUÇ

Bu çalışma, İsveç'in bilinen ve unutulmaya yüz tutmuş çocuk oyunlarını temel alarak, bu oyunlarla modern kuyumculuk sanatı arasında bir köprü kurmayı hedeflemektedir. Her toplumun öz benliğinde yer alan ve nesiller boyunca aktarılan çocuk oyunları, yalnızca birer eğlence aracı değil, aynı zamanda kültürel değerler ve normların, sosyal etkileşim ve iletişimin, kimlik ve aidiyet duygusunun, yaratıcılık ve hayal gücünün aktarılmasında önemli bir araç olmuştur. Ancak günümüz koşulları altında, bu oyunların birçoğu teknolojinin yaygınlaşması ve yaşam tarzlarının değişmesiyle neredeyse unutulmuş veya gelenekselliğinden uzaklaşmıştır.

Çalışma süresince, İsveç'in geçmişten günümüze kadar süregelen çocuk oyunları araştırılarak, bu oyunların kültürel derinliği ve çocuklar üzerindeki etkileri keşfedilmiştir. Her bir oyunun, çocukların hayal gücünü, sosyal becerilerini, yaşam biçimlerini ve kültürel değerleri nasıl şekillendirdiği derinlemesine incelenmiştir. Bu oyunlardan esinlenerek oluşturulan takılar, yalnızca birer aksesuar olarak değil, aynı zamanda geçmişle bugün arasında bir köprü olarak tasarlanmıştır.

Takıların tasarım süreci, geleneksel el sanatlarına duyulan saygıyı ve bu oyunların bilinmeyen yönlerini açığa çıkarmayı amaçlamaktadır. Her bir takı, oyunun ruhunu ve enerjisini yansıtacak şekilde özenle tasarlanmış ve bu süreçte detaylara gösterilen titizlik, takıların benzersiz bir estetik ve anlam taşımalarını sağlamıştır. Kullanıcılar, bu takıları yalnızca birer aksesuar olarak değil, aynı zamanda oyunun özünü ve yaşattığı duyguları deneyimleme aracı olarak kullanabilecektir.

Ayrıca, bu takılar ve objelerin yalnızca birer süs eşyası değil, bu oyunların yeniden canlanmasına ve hatırlanmasına katkı sağlayacak araçlar olması amaçlanmaktadır. Takılar, geçmişin izlerini taşıırken, aynı zamanda günümüz dünyasında yeniden oynanabilirlik sunarak bu geleneksel oyunları tekrar deneyimleme imkanı sağlamaktadır.

Bu proje, yalnızca kültürel bir aktarımın nasıl modern bir forma dönüştürülebileceğini göstermekle kalmamış, aynı zamanda unutulmaya yüz tutmuş geleneklerin nasıl yeniden hayata geçirilebileceğini ve kültürler arası etkileşimde bulunarak geleneksel normların ve değerlerin günümüz dünyasında ne kadar anlamlı ve önemli olduğunu bir kez daha hatırlatmıştır. Bu deneyim, el sanatlarına ve kültürel mirasa olan bağlılığımı daha da güçlendirmiştir.

## KAYNAKÇA

- Ågren, H. (2013). Causes of Change in Early Modern Swedish History Writing: a Medieval Saint King Viewed by Reformation and Enlightenment Era Historians. *Storia della storiografia: rivista internazionale: 64, 2, 2013*, 19-36.
- Dean, S. N. (2019). Seeing the forest and the trees: A historical and conceptual look at Danish forest schools. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*.
- Frost, R. I. (2014). *The northern wars: war, state and society in northeastern Europe, 1558-1721*. Routledge.
- Gustavsson, A. (2012). *Cultural studies on folk religion in Scandinavia*. Novus Forlag.
- Härmävaara, J. (2024). Pippi Långstrump i Jesu fotspår.
- Magnusson, L. (2000). *An economic history of Sweden*. Routledge.
- Nilsson, S. E. (2024). *Viking Heritage and History in Europe*. TAYLOR FRANCIS Limited.
- Nørgaard, K. (2009). Tradisional games as new games: Toward an educational philosophy of Play, Sport, Ethics and Philosophy.
- Sawyer, P. H. (Ed.). (2001). *The Oxford illustrated history of the Vikings*. Oxford Illustrated History.
- Trägårdh, L. (Ed.). (2022). *State and civil society in Northern Europe: The Swedish model reconsidered*. Berghahn books.

## İnternet Kaynakları

- URL 1:** deCourcy A. Swedish Children's Games, *EHow*. [https://www.ehow.co.uk/info\\_7935431\\_swedish-childrens-games.html](https://www.ehow.co.uk/info_7935431_swedish-childrens-games.html) Erişim Tarihi: 09. 08.2024.
- URL 2:** Miller, S. Kubb Game: The Unique Swedish Throwing Game, *Threo*. <https://threo.co.uk/blog/kubb-game-the-unique-swedish-throwing-game/> Erişim Tarihi: 09. 08.2024.
- URL 3:** Kimara, (2018). Blindbock Game from Sweden. *Wee Folk Art Home School Companion*. <https://weefolkart.com/homeschool/blindbock-game-sweden/> Erişim Tarihi: 01. 08.2024.
- URL 4:** Martin, G. Blind-man's buff. What's the meaning of the phrase 'Blind-man's buff'? *Phrase Finsder*. [https://www.phrases.org.uk/meanings/blind-mans-](https://www.phrases.org.uk/meanings/blind-mans-buff?)

buff.html Erişim Tarihi: 09. 08.2024.

**URL 5:** Anonim, (2017). Fia med knuff, *Lekbergs.se*. <https://lekbergs.se/fia-med-knuff/>  
Erişim Tarihi: 23. 07.2024.

**URL 6:** Anonim, Ludo, Pachisi & Ludo - pc games, rules & history. <http://pachisi.vegard2.net/ludo.html> Erişim Tarihi: 23. 07.2024.

**URL 7:** Immel, A. (2020). If It's Christmas, It's Time for Swedish Dala Horses! Part I. *Cotsen Children's Library Princeton University*. <https://blogs.princeton.edu/cotsen/2020/12/if-its-christmas-its-time-for-swedish-dala-horses-part-i/>  
Erişim Tarihi: 09. 08.2024.

**URL 8:** Anonim, (2024). Exploring the Scandinavian Folklore of the Swedish Dala Horse. <https://www.scandinaviangiftoutlet.com/blogs/news/exploring-the-scandinavian-folklore-of-the-swedish-dala-horse> Erişim Tarihi: 09. 08.2024.

**URL 9:** Flores, L. (2022). *How Scandinavia has Connected Children's Education to Nature*. How Scandinavia has Connected Children's Education to Nature. <https://humansinnature.org/2022/10/21/how-scandinavia-has-connected-childrens-education-to-nature/> Erişim Tarihi: 09. 08.2024.

**URL 10:** Anonim, *Utomhuslekar för hela familjen till midsommar*, Villalivet. <https://villalivet.se/allmant/utomhuslekar-for-hela-familjen-till-midsommar/> Erişim Tarihi: 09. 08.2024.

**URL 11:** Anonim, (2023). *Die Lucia-Tradition: Lichter, Lieder und schwedische Leckereien*, Visit Sweden. <https://visitsweden.de/aktivitaten/kulturgeschichte-und-kunst/schwedische-traditionen/schwedische-weihnachten-julbord-lucia-und-andere-traditionen/lucia/> Erişim Tarihi: 09. 08.2024.

## GÖRSEL KAYNAKÇA

**Görsel 1:** Kubb\Viking Satrancı. <https://www.woodworkersjournal.com/project-kubb-lawn-game/> Erişim Tarihi: 09. 08.2024.

**Görsel 2:** Kubb\Viking Satrancı Oynayan Çocuklar. <https://www.amazon.com/Premium-Hardwood-Backyard-Knot-Free-Carrying/dp/B07P84D4QZ>  
Erişim Tarihi: 09. 08.2024.

**Görsel 3-4:** Maypole Oyunu <https://www.howtorunahomedaycare.com/articles/maypole-dancing/> Erişim Tarihi: 09. 08.2024.

**Görsel 5:** William Ward, "Blind Mans Buff, (Kör Adam Buff), 1788, 1917. <https://www.>

meisterdrucke.com.tr/fine-art-baski/William-Ward/800435/K%C3%B6r-Adam-Buffer,-1788,-1917.html Erişim Tarihi: 09. 08.2024.

**Görsel 6-7:** Blindbock Oyunu. <https://weefolkart.com/homeschool/blindbock-game-sweden/> Erişim Tarihi: 06. 08.2024.

**Görsel 8:** Fia Med Knuff (Kızma Birader). <https://www.mynet.com/kizmabirader-nasil-oynanir-kizma-birader-kurallari-110107144861> Erişim Tarihi: 06. 08.2024

**Görsel 9:** Fia Med Knuff (Kızma Birader). <https://www.istockphoto.com/se/illustrationer/fia-med-knuff> Erişim Tarihi: 09. 08.2024.

**Görsel 10:** Dalarna'dan oyuncak atlı küçük çocuk. 1915. Fotoğraf: Karl Lärka, Mora Bygdearkiv. <https://blogs.princeton.edu/cotsen/2020/12/if-its-christmas-its-time-for-swedish-dala-horses-part-i/> Erişim Tarihi: 09. 08.2024.

**Görsel 11:** Falun'da kazılan 19. yüzyıldan kalma Dala at oyuncağı. Fotoğraf: Mikael Assmundsson, SVT/ Arkeologerna[i]. <https://blogs.princeton.edu/cotsen/2020/12/if-its-christmas-its-time-for-swedish-dala-horses-part-i/> Erişim Tarihi: 06. 08.2024.

**Görsel 12:** Dala Atı. <https://www.americanswedish.org/events/toddler-time-dala-horse-0> Erişim Tarihi: 06. 08.2024.

**Görsel 13:** Orman Okulları. <https://www.peyzax.com/orman-okullari/> Erişim Tarihi: 06. 08.2024.

**Görsel 14:** Skogsmulle. <https://www.peyzax.com/orman-okullari/> Erişim Tarihi: 06. 08.2024.

**Görsel 15:** Säckhoppning (Çuval Yarışı) Oyunu. <https://www.partykungen.se/jumping-bags-46269.html> Erişim Tarihi: 04. 08.2024.

**Görsel 16:** Lucia Kutlamaları: Şarkılar ve Mum Işığı. <https://visitsweden.de/aktivitaten/kultur-geschichte-und-kunst/schwedische-traditionen/schwedische-weihnachten-julbord-lucia-und-andere-traditionen/lucia/> Erişim Tarihi: 04. 08.2024.

**Görsel 17:** Şarkı ve Mum Işığı Performansları. <https://aterrata.com/2013/12/13/lucia-fest-in-schweden/> Erişim Tarihi: 04. 08.2024.

**Görsel 18:** Uzunçorap Pippi. <https://ekmekvegul.net/kultur-sanat/uzuncorap-pippi-75-yasinda> Erişim Tarihi: 04. 08.2024.

**Görsel 19:** Inger Nilsson 1969 yapımı film versiyonunda Pippi Uzunçorap rolünde. Fotoğraf: Allstar/Cinetext/Beta Film. <https://www.theguardian.com/books/2011/nov/09/pippi-longstocking-books-racism> Erişim Tarihi: 09.

08.2024.

**Görsel 20:** Kitap kapağı, [https://en.wikipedia.org/wiki/Pippi\\_Longstocking](https://en.wikipedia.org/wiki/Pippi_Longstocking) Erişim Tarihi: 06. 08.2024.

**Görsel 21:** Kubbe (Viking) Satrancı, Küpe, Kağıt Üzerine Marker, 2024. Ağaıdalı, B. 2024.

**Görsel 22:** Küpe, “Dönence”, Astar Yeşil Mum Plaka (6 mm), Mavi Mum Tel (1.00 ve 1.50 Mikron), Kırmızı Mum, Uv Mine (Siyah/Beyaz), Pirin Tel (120 mikron), Mum Modelaj, Kayıp Mum Tekniğı, UV Mine Tekniğı, 7.5x 4.00, 2024. Ağaıdalı, B. 2024.

**Görsel 23:** Küpe, “Dönence”, Siyah Mine, Detay Görseli, 2024. Ağaıdalı, B. 2024.

**Görsel 24:** Küpe, “Dönence”, Beyaz Mine, Detay Görseli, 2024. Ağaıdalı, B. 2024.

**Görsel 25:** Yüzük, Säckhoppning (ıval Yarışı) Oyunu, Kağıt Üzerine Marker, Perspektif izimi, 2024. Ağaıdalı, B. 2024.

**Görsel 26:** Yüzük, Säckhoppning (ıval Yarışı) Oyunu, Kağıt Üzerine Marker, 2024. Ağaıdalı, B. 2024.

**Görsel 27:** Yüzük, “ocukluk Atlayışı”, Yeşil Yüzük Mumu, Kırmızı Mum, elik Tel, Desenli Mum, Mum Modelaj, Kayıp Mum Tekniğı, Lazer Kaynak, 5.80x2.80 cm, 2024. Ağaıdalı, B. 2024.

**Görsel 28:** Yüzük, “ocukluk Atlayışı”, Detay Görseli, 2024. Ağaıdalı, B. 2024.

**Görsel 29:** Objeye, “Pippi Langstrump (Pippi Uzunorap)”, Bakır Astar (200 mikron), 7.5x4,30 cm, 2024. Ağaıdalı, B. 2024.





## 2. BÖLÜM

### **GELENEKSEL HİNDİSTAN ÇOCUK OYUNLARININ TAKIYA YANSIMASI: TASARIMDA KÜLTÜREL İZLER**

Murat BAŞ

*Altınbaş Üniversitesi*

*Plastik Sanatlar Ana Bilim Dalı*

*Takı Tasarımı Bölümü Yüksek Lisans Öğrencisi*

*muratbas\_75@hotmail.com*

*Orcid ID:0009-0001-3780-6732*

#### **ÖZET**

Bu çalışma, çocuk oyunlarının kültürel yapıların bir yansıması olarak nasıl çeşitlendiğini ve bu çeşitliliğin takı tasarımı üzerindeki etkilerini araştırmaktadır. Araştırmalardan elde edilen bilgiler doğrultusunda Hindistan kültürüne ait bilinen 41 geleneksel çocuk oyunu olduğu görülmüş ve 26 oyun incelenmiştir. Araştırmalar sonucunda, “Chaupar” ve “Gilli Danda” isimli iki oyun üretilmek üzere seçilmiştir. “Dünya Çocuk Oyunları” temasına dayalı bu takı tasarımı koleksiyonunda, Hindistan’ın geleneksel çocuk oyunları referans alınarak özgün bir koleksiyon oluşturulmuştur. Bu araştırmanın temel amacı, tasarlanan takı koleksiyonu aracılığıyla dünya çocuk oyunlarını eğlenceli bir biçimde tanıtmak ve bu süreçte geçmiş çocukluk anıları ile günümüz arasında duygusal bir köprü kurmaktır. Kaynak taramaları ve oyunlarda kullanılan malzemeler ile araçlar dikkate alınarak tasarım eskizleri yapılmış ve bu eskizler ürün haline getirilmiştir. Yapılan gözlemler, oyunların belirleyici özelliklerini ortaya koymuş ve bu özelliklere uygun fonksiyonlar eklenerek mini objeler şeklinde eğlenceli ve özgün takılar tasarlanmıştır. Bu takılar, hem estetik hem de

kültürel açıdan zengin bir bağlam sunarak çocuk oyunlarının kültürel önemini ve eğlenceli doğasını vurgulamaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Hindistan, Geleneksel Çocuk Oyunları, Kültürel Miras, Koleksiyon, Takı, Tasarımı.

## 1. GİRİŞ

Her insanın en güzel anıları genellikle çocukluk dönemlerine aittir. Bu yaşlarda yaşanan deneyimler, ilk olmaları özelliği ile hafızalarda kalıcı ve unutulmaz anlar olarak yer eder. Çocukların oyun oynarken yaşadıkları neşeli ve heyecanlı anlar, genellikle büyüdüklerinde aynı yoğunlukta yaşanması zor duygulardır. Oyunlar, sadece eğlenceli anlar yaratmakla kalmaz, aynı zamanda çocukların öğrenme yeteneklerinin gelişimine de katkıda bulunur. Bu nedenle, çocukluk hatıralarını canlandırabilecek ve bireyleri mutlu edebilecek projelerin önemi büyüktür.

Bu bağlamda, geleneksel oyunlar çocukların hayatında önemli bir yer tutar ve bu oyunlar, çocuklara güvenilir bir oyun çerçevesi sunarak yaratıcılık ve keşif fırsatları sağlar. Geleneksel çocuk oyunları, kültürel mirası yaşatmanın yanı sıra çocukların fiziksel ve sosyal gelişimlerini destekleyen önemli araçlardır.

Bu çalışmanın amacı, Hindistan'ın geleneksel çocuk oyunlarının takı tasarımına yansıyan kültürel izlerini incelemektir. Geleneksel oyunlar, yalnızca çocukların eğlencelerini değil, aynı zamanda bu oyunların içerdiği sembolik unsurlar, renkler ve desenler aracılığıyla kültürel değerleri de ifade eder. Hindistan'daki çocuk oyunlarının tasarım öğeleri, takıların estetik ve fonksiyonel özelliklerini nasıl etkilediğini anlamak, bu kültürel unsurların modern tasarım dünyasında nasıl bir etki yarattığını keşfetmek açısından önemlidir.

Bu çalışma, geleneksel Hint çocuk oyunlarının takı tasarımındaki etkilerini araştırarak, kültürel mirası koruma ve sürdürme çabalarına katkıda bulunmayı amaçlamaktadır. Geleneksel oyunların estetik ve sembolik öğeleri, takı tasarımında nasıl bir yansımaya sahip olduğunu ve bu tasarımların kültürel anlatımda nasıl bir rol oynadığını anlamak hem kültürel mirası yaşatmak hem de tasarım dünyasında bu mirası nasıl sürdürebileceğimiz konusunda önemli bilgiler sağlayacaktır.

## 2. HİNDİSTAN'IN TARİHSEL, KÜLTÜREL VE SİYASİ EVRİMİ

Hindistan, tarihsel derinliği ve kültürel zenginliği ile dünya üzerinde en eski medeniyetlerden biri olarak kabul edilmektedir. Bu kadim ülke, 5.000 yıllık görkemli tarihi, çok kültürlü yapısı ve derin kökleriyle öne çıkar. Kültürel miras ve tarih, yalnızca ülkenin kimliğinin temel yapı taşları olmakla kalmaz, aynı zamanda Hindistan'ın varoluşunu anlamlandıran en önemli unsurlardan biridir. Ülkenin tarihini ve kültürel mirasını, özellikle bağımsızlık mücadelesini içeren önemli dönüm noktalarını anlamak, Hindistan vatandaşlarının ulusal kimliklerini şekillendirmelerine ve dünya genelinde bu köklü geçmişten gurur duymalarına yardımcı olur (URL 1).

Güney Asya'nın geniş bir bölgesini kapsayan Hindistan, 28 eyalet ve sekiz birlik bölgesinden oluşan federal bir cumhuriyet olarak yönetilmektedir. Ülkenin başkenti, 20. yüzyılda Hindistan'ın idari merkezi olarak inşa edilen Yeni Delhi'dir ve bu şehir, Eski Delhi'nin hemen güneyinde yer almaktadır. Hindistan, binlerce etnik gruba ve yüzlerce farklı dile ev sahipliği yaparak, son derece çeşitli bir nüfus yapısına sahiptir. Birleşmiş Milletler'in 2023 yılı tahminlerine göre, Hindistan dünya üzerinde en kalabalık ülke unvanını kazanmıştır.

Arkeolojik bulgular, MÖ 2600 ile 2000 yılları arasında İndus uygarlığının, Hint alt kıtasının kuzeybatı kesiminde gelişmiş ve ileri düzeyde kentleşmiş bir kültür oluşturduğunu ortaya koymaktadır. Bu erken dönemden itibaren Hindistan, büyük ölçüde Hinduizm ile ilişkilendirilen ve kökleri İndus Vadisi Medeniyeti'ne dayanan özgün bir kültürel ve siyasi gelenek oluşturmuştur. Hinduizm'in yanı sıra Budizm ve Jainizm gibi diğer büyük dinler de Hindistan'da doğmuş, ancak zamanla bu dinlerin ülkedeki etkisi sınırlı kalmıştır. Hindistan, tarih boyunca matematik, astronomi, mimari, edebiyat, müzik ve güzel sanatlar gibi çeşitli alanlarda zengin bir entelektüel birikim geliştirmiştir.

Hindistan'ın zengin kültürel mirası, dünya genelinde tanınan önemli yapılarla somutlaşmıştır. Örneğin, Agra'daki Tac Mahal ve Rajasthan'daki Jaisalmer kenti yakınlarında yer alan Rajput Kalesi gibi yapılar, UNESCO tarafından Dünya Mirası Alanı olarak ilan edilmiştir. Tac Mahal (Görsel 1) 1983 yılında, Rajput Kalesi (Görsel 2) ise 2013 yılında bu listeye dahil edilmiştir.



**Görsel 1:** Tac Mahal.



**Görsel 2:** Rajput Kalesi.

Hindistan'ın tarihsel süreçleri, kuzeydeki dağ silsilesinin ötesinden gelen çeşitli istilalarla zaman zaman kesintiye uğramıştır. Özellikle 8. yüzyılın başlarında Arap, Türk ve Fars akıncılarının getirdiği İslam'ın bölgeye yayılması, Hindistan tarihinde önemli bir dönüm noktası oluşturmuştur. 13. yüzyıla gelindiğinde, Hint alt kıtasının büyük bir kısmı Müslüman egemenliği altına girmiş ve Müslüman nüfus kayda değer bir oranda artış göstermiştir. Ancak, 1498 yılında Portekizli denizci Vasco da Gama'nın Hindistan'a ulaşması ve Avrupa'nın denizcilik gücünün üstünlük sağlamasıyla birlikte, Hindistan dış etkilerle karşı karşıya kalmıştır. Bu süreç, Müslüman yönetici elitin zayıflaması ve nihayetinde Britanya İmparatorluğu'nun Hindistan üzerinde hakimiyet kurmasıyla sonuçlanmıştır.

1858 yılında başlayan İngiliz egemenliği, Hint alt kıtasının siyasi ve ekonomik entegrasyonunu sağlamıştır. İngiliz yönetimi, 14-15 Ağustos 1947 tarihinde sona erdiğinde, Hint alt kıtası dini temelde Hindistan ve Pakistan olarak iki ayrı devlete bölünmüştür. Pakistan'ın doğu kısmı, daha sonra Bangladeş adıyla bağımsızlığını kazanmıştır. Hindistan'da İngiliz dönemi mirasının birçok kurumu varlığını sürdürmüş; parlamenter hükümet sistemi gibi yapılar devam etmiş, İngilizce ise yaygın bir ortak dil olarak kalmaya devam etmiştir. Hindistan, İngiliz Milletler Topluluğu'ndaki yerini korurken, aynı zamanda dinamik bir İngilizce konuşan entelektüel topluluğun gelişmesine tanıklık etmiştir. Hindistan Anayasası, ülkenin 22 resmi dilini resmen tanımaktadır (URL 2).

### 3. GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI

Geleneksel çocuk oyunları, halk oyunları olarak da bilinir ve çocuktan çocuğa, nesilden nesile, gayri resmi yollarla aktarılmaktadır. Geleneksel çocuk oyunları, yetişkinler tarafından organize edilen spor etkinliklerinden ve ticari ya da eğitim amaçlı oyunlardan belirgin bir şekilde ayrılır. Geleneksel oyunlar, çocuklar tarafından kendi eğlenceleri için düzenlenir. Çocuklar oyunları ne zaman, nerede ve nasıl oynayacaklarına karar verme yetkisine sahiptirler; bu, onların uzmanlık alanıdır. Geleneksel oyunların kuralları vardır, ancak bu kurallar yazılı değildir veya yazılı olma zorunluluğu taşımaz. Kurallar, oyuncuların hafızasında kolayca tutabilecekleri şekilde basittir. Bir grup çocuk, kuralları hafızalarına kazıyabilir ve bu kurallara uyma konusunda hemfikir olabilirler. Geleneksel oyunların kuralları müzakere edilebilir niteliktedir. Temel kurallar ve oyun şablonları, çocukların beceri ve ilgi alanlarına uygun olarak titizlikle ayarlandığı için, bu kurallara müdahale oyunun doğasını bozabilir. Ancak, oyuncular tarafından oluşturulmuş birçok küçük varyasyon mevcuttur. Kurallar genellikle oyun öncesinde veya oyun sırasında oyuncular arasında tartışılır. Çocuklar genellikle oyunları talimat olarak değil, kenarda durup diğer çocukların oyununu gözlemleyerek öğrenirler. Bazen, daha küçük yaş grubundaki çocuklar ya da henüz oyun pratiği kazanmış sayılmayan çocuklar, tek başlarına uygulama yaparlar. Geleneksel oyunlar, normal öğrenme motivasyonuna sahip çocuklar tarafından oynanabilecek kadar basittir. Çoğu halk oyunu, oyunculara stratejik düşünme veya fiziksel beceri geliştirme fırsatları sunar. Oyuncular genellikle kullandıkları stratejilerin farkında olmayabilir veya bunları ifade edemeyebilirler (Sierra & Kaminski, 1995, s.4).

Sanayileşmiş toplumlarda, oyun genellikle önemsiz olarak değerlendirilir ve işin karşıtı olarak algılanır. İş, değerli kabul edilirken, oyun genellikle değer açısından daha düşük bir konumda görülmektedir. Ancak, sosyal bilimciler arasında oyunun yalnızca insan yaşamının sıradan bir parçası değil, aynı zamanda temel bir bileşeni olduğu hususunda geniş bir görüş birliği bulunmaktadır. Oyun, çocukların sağlıklı gelişimi için kritik öneme sahiptir; fiziksel, sosyal ve bilişsel becerilerin edinilmesine katkıda bulunur. Ayrıca, yetişkinler için oyun, günlük yaşamın baskı ve streslerinden kaçış sağlar. Oyunlar, belirli kalıplar ve kurallar çerçevesinde yapılandırılmış ve tahmin edilebilir sonuçlar veren özel bir etkinlik biçimidir. Oyunlar, fiziksel beceri, strateji ve şans gibi unsurları içerebilir ve genellikle çeşitli biçimlerde ve türlerde ortaya çıkar. Rekabetçi oyunlar sıklıkla strateji ve fiziksel becerilere dayanırken, birçok geleneksel çocuk oyunu esasen

iş birliğine yönelik nitelikler taşır. Örneğin, dramatik ve müzikal unsurlar içeren oyunlar ile el çırpma oyunları, oyuncuların belirli desenleri veya desenleri tamamlamayı amaçladığı oyunlardır.

Genel olarak, geleneksel çocuk oyunları, oyunun türüne bağlı olarak farklı derecelerde aşağıdaki altı bileşeni içerebilir:

**Fiziksel Beceriler:** Bu oyunlar çocukların motor becerilerini geliştirir ve fiziksel koordinasyonlarını artırır.

**Strateji:** Strateji gerektiren oyunlar, çocukların planlama ve problem çözme yeteneklerini teşvik eder.

**Şans:** Şansa dayalı oyunlar, belirsizlikle başa çıkma yeteneğini güçlendirir.

**İş birliği:** İşbirliğine dayalı oyunlar, sosyal becerilerin ve grup içi etkileşimin gelişimine katkıda bulunur.

**Dramatik:** Dramatik oyunlar, çocukların yaratıcılıklarını ve ifade yeteneklerini geliştirir.

**Müzikal:** Müzikal oyunlar, ritim ve melodiyi kullanarak çocukların müzikal yeteneklerini destekler.

Bu bileşenler, çocukların oyun oynama süreçlerinde çeşitli beceriler kazanmalarını sağlar ve oyunların çocuk gelişimindeki önemli rolünü vurgular (Sierra & Kaminski, 1995, s.3).

### 3.1. Geleneksel Çocuk Oyunlarının Halk Kültüründeki Yeri ve Önemi

Geleneksel çocuk oyunları, halk kültürünün ayrılmaz bir parçası olarak, belirli bir topluluğun uzun yıllar boyunca biriktirdiği manevi üretimin somut bir yansımasıdır. Halk kültürü, toplumsal yapının yönetici sınıflarına ait olmayan, daha çok alt tabakalarına özgü, resmi olmayan bir kültür biçimidir. Bu kültür, yazılı belgelerden ziyade, sözlü gelenekler yoluyla aktarılır ve gelişir. Sözlü aktarımın dinamik yapısı, halk kültürünün sürekli bir değişim süreci içerisinde olmasını sağlar ve bu süreç, topluluğun anonim bireylerinin kolektif yaratımıyla şekillenir. Halk kültürünün bu değişim dinamiği, geleneksel çocuk oyunlarında da belirgin bir şekilde kendini gösterir. Geleneksel oyunlar, toplumsal bellekte yer eden orijinal biçimlerini korumakla birlikte, zamanla yenilikler, dönüşümler ve melez formların yaratılması gibi çeşitli değişikliklere de maruz kalır. Bu

süreçler, halk kültürünün hem muhafaza edilen hem de sürekli olarak evrilen bir yapıya sahip olduğunu ortaya koyar. Geleneksel çocuk oyunları, bu anlamda halk kültürünün hem koruma hem de yeniden yaratma süreçlerinin bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Bu oyunlar, çocukların sosyo-kültürel çevreleriyle etkileşim içinde, eski formların yeni anlamlar kazanması veya tamamen farklı şekillere dönüşmesiyle evrilir. Günümüz koşullarında bile, bu oyunların halk kültüründe yaşatılması ve yeniden yorumlanması için gerekli koşulların varlığını sürdürdüğünü belirtmek önemlidir (Ivić, 1986, s.523)

### 3.2. Hindistan Çocuk Oyunları

Oyun, çeşitli arkeolojik kazılarda ve geleneksel halk oyuncaklarının varlığında görüldüğü gibi, çocukların ve toplumların tarihindeki önemli bir unsurdur. Harappa ve Mohenjodaro'daki (M.Ö. 2500-1700 civarı) İndus Vadisi Uygarlığına ait eserler, oyunun çocukların doğal davranış repertuarında her zaman var olduğunu ve toplumların çocuk oyunlarına yönelik belirgin kurallar koyduğunu göstermektedir. Bu eserler arasında pişmiş toprak oyuncaklar, öküz arabaları, mutfak kapları ve bebekler gibi günlük yaşam eşyalarının minyatürleri bulunmaktadır (Oke ve Diğerleri, 1999, s.4).

Kentleşme, Hindistan'da çocuk oyunları üzerinde önemli etkiler yaratmıştır. Artan nüfus yoğunluğu, yüksek binaların oluşturduğu beton ormanları ve gecekondu bölgeleri, açık alanların azalması gibi faktörler, çocukların oyun alanlarını ve oyun biçimlerini doğrudan etkilemiştir. Kentsel ortamda, sınırlı açık alanlar ve yoğun araç trafiği, geleneksel oyunların uygulama biçimlerini değiştirmiştir. Kırsal alanlarda yaygın olan doğal ve geleneksel oyuncaklar, kentleşmenin getirdiği değişimlerle birlikte daha az erişilebilir hale gelmiştir. Şehirlerde çocuklar, sınırlı açık alanlarda oyun oynamak zorunda kalmakta ve bu durum, oyun deneyimlerinin çeşitliliğini etkilemektedir. Ayrıca, yüksek çevresel kirlilik ve medya bombardımanı gibi kentsel zorluklar, çocukların fiziksel ve zihinsel sağlığını etkileyerek oyun alışkanlıklarını değiştirebilmektedir. Plastik ve tek kullanımlık ambalaj malzemeleri gibi atıklar, şehirlerin çevresini kirletirken, bu malzemelerden yapılan basit oyuncaklar da kentsel çocuk oyunlarında yer bulmaktadır. Ancak, biyolojik olarak parçalanamayan bu malzemeler, çevre kirliliği yaratmakta ve oyun alanlarını olumsuz etkilemektedir. Kentleşmenin getirdiği bu çevresel

zorluklar, çocukların oyun oynama biçimlerini ve kullanılan materyalleri şekillendirmiştir (Oke ve Diğerleri,1999, s.4-5).

### **3.2.1. Hint Geleneksel Hint Çocuk Oyunlarının Başlıca Örnekleri**

Ivić'in 1986 yılına ait "An international project on traditional children's games" başlıklı çalışmasında 41 adet oyun etkinliği gözlemlendiğinden söz etmiştir.

Araştırmada, toplamda 26 çocuk oyunu ele alınmış ve her bir oyunun içeriği kısaca özetlenmiştir. İncelenen oyunlar, kapalı ve açık alanlarda oynanabilen oyunlar olarak iki ana kategoriye ayrılmıştır. Her iki kategori de Hint kültürünün çocuk oyunları üzerindeki etkilerini ve bu oyunların toplumsal etkileşim ile kültürel miras açısından nasıl değerlendirilebileceğini anlamak için önemli birer örnek teşkil etmektedir. Bu oyunlar, geleneksel eğlence biçimlerinin yanı sıra, kültürel değerlerin ve sosyal normların çocuklara aktarılmasında da rol oynamaktadır (URL 3).



Tablo 1. Hindistan geleneksel Çocuk Oyunları Listesi (URL 3)

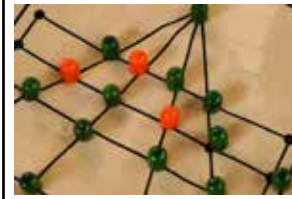
Geleneksel Hint Açık Hava Oyunları	
Hint Çocuk Oyunları	Türkiye'deki Çocuk Oyunlarının Karşılığı
	<b>Pachisi veya Chaupar:</b> Mahabharata'daki Kuruks-hetra savaşının başlangıcını simgeleyen tarihi bir masa oyunudur. Babürlüler tarafından da sevilen bu oyun, geleneksel olarak simetrik bir çapraz bez üzerinde oynanır. 4. yüzyılda icat edilen Chaupar, Pachisi'nin bir versiyonudur. Her iki oyun da zarlar ve deniz kabukları kullanılarak iki ila dört oyuncu arasında oynanır.
	<b>Anchankal/Kallankal:</b> Tamil Nadu'da yaygın olarak oynanan ve beş taşla oynanan bir oyundur. Bu oyun, el-göz koordinasyonunu, konsantrasyonu, hafızayı ve nişan alma yeteneklerini geliştirir. Oyunun temel amacı, taşları havaya atıp diğer taşları toplarken, atılan taşın yere düşmesine izin vermemektir.
	<b>Ashtapada:</b> Satrancın öncüsü olarak kabul edilen, 8x8'lik tek renkli bir tahta üzerinde oynanan eski bir zar oyunudur. Oyuncular, taşlarını tahtanın etrafında saat yönünde hareket ettirerek, köşe ve merkez karelerdeki kalelere ulaşmayı hedeflerler. Bu kalelerdeki taşlar güvendedir ve rakipler tarafından ele geçirilemez. Oyunun amacı, taşları merkeze ulaştırmaktır.
	<b>Chaturanga:</b> Hindistan'da icat edilmiş eski bir strateji oyunudur ve satranç gibi modern oyunların atası olarak kabul edilir. İki oyuncu, Ashtapada tahtasında Şah (Raja), General (Mantri), Kale (Ratha), Fil (Gaja), At (Ashva) ve Piyon (Padaati) gibi taşlarla oynar. Her taşın belirli bir hareket şekli vardır ve oyunun amacı, rakibin şahını mat etmektir. Chaturanga, krallar ve generaller tarafından savaş stratejilerini geliştirmek amacıyla oynanmıştır.
	<b>Pallankuzhi:</b> Tamil Nadu'da ortaya çıkan ve Güney Hindistan, Sri Lanka, Malezya gibi bölgelere yayılan antik bir oyundur. Oyun, iki sıraya ve yedi bardağa bölünmüş bir tahta üzerinde 146 fişle oynanır. Oyuncular sırayla oynar, rakibin fişlerini ele geçirmeyi amaçlarlar ve oyun, son fiş iki boş bardağın ötesindeki bir bardağa düştüğünde sona erer. Hem çocuklar hem de yetişkinler için karmaşık ve eğlenceli bir oyundur.



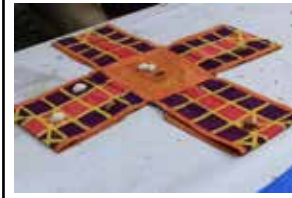
**Antakshari:** Hindistan’da sosyal toplantılarda, düğünlerde ve okulda çocuklar tarafından yaygın olarak oynanan popüler bir geleneksel oyundur. Oyun, küçük bir alanda bile oynanabilir, bu da onu seyahat sırasında bile ideal bir eğlence aracı haline getirir. Antakshari, takımların sırayla şarkı söylediği bir oyundur; her takım, önceki şarkının son harfiyle başlayan bir şarkı söyleyerek devam eder.



**Moksha Patam:** Antik Hindistan’da ortaya çıkan ve günümüzde Yılanlar ve Merdivenler olarak bilinen bir oyundur. Oyun, ahlak dersleri vermek amacıyla oynanırdı; merdivenler aydınlanmayı, yılanlar ise ahlaksızlığı sembolize eder. İki ila dört oyuncu tarafından oynanır ve cennete ilk ulaşan oyuncu kazanır.



**Aadu Puli Aatam:** “Kuzular ve kaplanlar oyunu” anlamına gelen iki kişilik bir strateji oyunudur. Telugu dilinde Meka Puli Aata, Kannada dilinde ise Aadu Huli Aata olarak bilinir. Oyun, bir oyuncunun 15 keçi ve diğerinin 3 kaplan parçasıyla oynanır. Kaplanlar, asimetrik bir ızgarada keçileri avlamaya çalışırken, keçiler de kaplanları engellemeye çalışır. Parçalar genellikle deniz kabukları veya çakıl taşlarıdır.



**Çovkabara:** Chaupar veya Ludo’ya benzeyen dört oyunculu bir strateji oyunudur. Oyunun amacı, rakiplerin taşları tarafından elenmeden kendi taşlarınızı güvenli bir şekilde ev alanına ulaştırmaktır. Hindistan genelinde popüler olan bu oyun, farklı bölgelerde Eight and Four, Kattam Kalo, Chauka Baara, Changapoo, Ettu Veedu, Kattam Kazhi ve Aada Sada gibi isimlerle bilinir.



**Pancha Kone:** Popüler bir Hint geleneksel oyunudur. Bu oyun tahtasını Hindistan’ın her yerindeki antik tapınaklara ve anıtlara kazınmış olarak bulabilirsiniz. Pancha kone beş köşe veya beş koni anlamına gelir. Üzerine beş noktalı yıldızların boyandığı bir tahtada oynanır. Bu, oyuncunun tahtada hareket etmesini ve sonunda tek bir taşla oynamasını gerektiren bir strateji oyunudur. Çin daması bu oyuna dayanmaktadır.



**Kalaney Belaney:** Tam anlamıyla “siyah fil, beyaz fil” anlamına gelen ve Karnataka’da ortaya çıktığına inanılan bir Hint oyunudur. İki oyuncu için tasarlanmış basit bir oyundur. Her oyuncunun tahtanın kendi tarafında yerleştiği taşlar vardır. Oyuncular sırayla zar atar ve zarın gösterdiği sayıya göre rakibin taşlarını tahtadan kaldırır. Sonunda taşları kalan oyuncu oyunu kazanır.



Lattoo, geleneksel bir topaç oyunu olup, kırsal Hindistan'daki çocuklar arasında hala popülerdir. Tarih boyunca kilden, tahtadan ve günümüzde plastikten yapılan topaçlarla oynanmıştır. Topacın alt kısmında çelik bir uç bulunur ve uzun bir ip ile gelir. Oyuncu ipi topaç etrafına sıkıca sarar, ipin diğer ucunu tutarak topaçı yere paralel olarak fırlatır ve ipi çözerek topacın dönmesini sağlar. Eğer birçok çocuk oyunda bulunuyorsa, en uzun süre dönen topaçı bulma yarışması yapılabilir.



**Gilli Danda:** Beyzbol ve kriketle benzerlik gösteren bir oyundur, ancak geleneksel bir sopa yerine iki tahta parçası kullanılır: Gilli, küçük bir tahta parçası olup topa, Danda ise uzun bir tahta parçası olup sopaya eşdeğerdir. İki takım halinde oynanan oyunda, birinci takımın oyuncusu, gilliyi danda ile yere vurup olabildiğince uzağa fırlatmaya çalışır. Rakip takım, gilliyi havadayken yakalamaya çalışır; yakalarlarsa vuruş sırası onlara geçer. Eğer gilli yere düşerse, birinci takımdan başka bir oyuncu oyuna devam eder.



**Kho-Kho:** Hindistan'da popüler bir strateji oyunudur ve yüksek tempolu bir yapıya sahiptir. İki takımın her biri dokuz oyuncudan oluşur. Sekiz oyuncu arka arkaya çömelirken, bir oyuncu kovalayıcı olarak hareket eder. Kovalayıcı, koşucu oyuncuyu yakalamaya çalışır, ancak koşucu, oturan oyuncuların arasından geçebilirken, kovalayıcı uca kadar koşmalıdır. Kovalayıcı, "Kho" diyerek oturan bir oyuncuya dokunduğunda, yer değiştirir ve bu oyuncu yeni kovalayıcı olur.



**Chhuppan Chhuppai:** İngilizce'de "Saklambaç" olarak bilinir. Oyuncular saklanırken, bir oyuncu (dener-ebe) onları bulmaya çalışır. Yakalanan ilk kişi bir sonraki turda dener/ebe olur. Bu oyun çocuklara birlikte nasıl oynanacağını öğretir.



**Aankh Micholi:** Chhuppan Chhuppai'nin bir çeşididir. Bu oyunda, denner'in gözleri bağlanır ve diğer oyuncular etrafında koşarak onu çağırır veya hafifçe dokunur. Denner bir oyuncuya dokunduğunda, o oyuncunun gözleri bağlanır. Bu oyun, çocukların duyuusal becerilerini geliştirmesine, uyanıklığını artırmasına ve taktiksel duyularını geliştirmesine yardımcı olur.

	<p><b>Kancha:</b> Geleneksel bir Hint oyunu olup, yeşil cam bilyelerle oynanır. Bilyeler bir dairenin içine yerleştirilir ve amaç, dışarıdan başka bir bilyeyle belirli bir bilyeyi vurmaktır. Bilye, işaret parmağı ve iki parmakla tutulur, geri çekilip bırakılır. Her yaştan insanın oynayabileceği bu oyun, çeşitli yüzeylerde ve hava koşullarında popülerdir.</p>
	<p><b>Lagori:</b> Lingocha ve Sitoliya, taşlar ve bir topla oynanan geleneksel Hint oyunlarının isimleridir. İki takım, yedi veya sekiz taşın üst üste konduğu bir yığına devirmek için top kullanır. Taşlar devrildikten sonra diğer takım topu alır ve ilk takımın oyuncularını dizlerinin altına vurmaya çalışır. İlk takım taşları yeniden inşa etmeye çalışırken, eğer taşlar tamamlanmadan oyuncular vurulursa, diğer takım puan alır.</p>
	<p><b>Kith Kith:</b> İngilizce adıyla Hopscotch, 6-12 yaş arası çocuklar için geleneksel bir Hint oyunudur. Oyuncular, yere tebeşirle numaralı bir ızgara çizer ve bir taş atarak hedef kareyi belirler. Çakıl taşının düştüğü kareye zıplayarak ulaşmaya çalışırlar.</p>
	<p><b>Viş Amrit:</b> Bu popüler açık hava oyununda, bir oyuncu “dener” olur ve diğer oyuncuları kovalar. Dokunduğu oyuncu oturur ve “vish” (zehir) denir. Diğer oyuncular, oturan oyuncuyu “amrit” (nektar) ile serbest bırakana kadar hareket edemezler. Oyun, çocukların sosyal becerilerini ve çevikliğini geliştirir, bazı yerlerde “Kilit ve Anahtar” olarak da bilinir.</p>
	<p><b>Kokla Çapaki:</b> 4-8 yaş arası çocuklar arasında popüler olup Mendili Bırak olarak bilinir. Bir oyuncu, elinde mendil ile diğer oyuncuların etrafında daire şeklinde koşar ve mendili bir oyuncunun arkasına bırakır. Mendili bulan oyuncu, mendili alarak etiketçiyi kovalar ve etiketçi boşalan yeri doldurmaya çalışır. Bu oyun, dayanıklılık ve gözlem becerilerini geliştirmeye yardımcı olur.</p>
	<p><b>Kabaddi:</b> Her biri yedi oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanan geleneksel bir Hint oyunudur. Oyun, her takımın sahasında hücum ve savunma yaparak sayı kazanmasını içerir. Saldıran oyuncu, rakip sahasına girip dokunarak sayı almaya çalışırken, savunma yapan takım akıncıyı yakalamaya çalışır. Oyun, “kabaddi, kabaddi” diyerek devam eder ve nefesin tükenmemesi gereklidir.</p>





**Posham Pa:** 4-8 yaş arası çocuklar arasında oynanır. İki oyuncu el ele tutuşarak bir “kapı” oluşturur ve bir şarkı söyler. Diğer oyuncular kapıdan geçerken, şarkı bittiğinde kapıcılar kollarını indirir ve oyuncuyu yakalar. Oyun, tüm oyuncular yakalanana kadar devam eder. Bazı bölgelerde, yakalanan oyuncuya bir soru sorulur ve verdiği cevapla takım seçilir.



**Dhopkel:** Genellikle Assam’da oynanan ve Kabadı’ye benzeyen bir oyundur. İki takım, merkez çizgisinden rakip sahasına kauçuk top atar. Oyunun amacı, bir takım oyuncusunun topu yakalanmadan geri getirmesidir.



**Maram Pitthi:** Dodgeball’un Hint versiyonudur. İki takım, sahada dağılmış şekilde oynar. Bir takımın oyuncuları, karşı takımın oyuncularına sünger top ile vurmaya çalışır. Vurulan oyuncular oyundan çıkar ve top aynı takım oyuncuları arasında paslaşılabilir.



**Pallanguli (veya Pallankuli):** Güney Hindistan’da popüler eski bir mancala oyunudur. İki oyuncu, her biri yedi çukura sahip olan on dört çukurlu bir tahtada oynar. Oyuncular, taşları veya tohumları çukurlara dağıtarak ve boş çukurları ele geçirerek puan kazanmaya çalışır. İki art arda boş çukur bulunursa, tur sona erer. En fazla tohuma sahip olan oyuncu kazanır.

#### 4. HİNDİSTAN’IN ÇOCUK OYUNLARINDAN ESİNLENEREK OLUŞTURULAN “TÜM YOLLAR ÇOCUKLARIN” İSİMLİ TAKI KOLEKSİYONU

“Tüm Yollar Çocukların” isimli takı koleksiyonunun amacı, dünya genelindeki çocuk oyunlarından örnekler seçerek, tüm çocukların eğlenmek ve yeni şeyler öğrenmek için evrensel bir tema etrafında buluşabildiklerini vurgulamaktır. Çalışma kapsamında oluşturulacak takı koleksiyonu, geleneksel Hint kültürüne ait desen, renk ve malzemelerin gelecek kuşaklara eğlenceli bir şekilde aktarılmasını sağlayacaktır. Tasarım koleksiyonu, dünyanın farklı köşelerindeki çocuk oyunlarından “Chaupar” ve “Gilli Danda” adlı çocuk oyunlarından esinlenerek özgün ve istenildiğinde oynanabilecek mini objeler olarak hayata geçirmektedir.

Bu çalışmada literatür taraması ve uygulama çalışmaları temel yöntem olarak kullanılmıştır. Araştırmanın evreni olarak Hindistan seçilmiş, örneklem olarak ise Hindistan çocuk oyunlarından “Chaupar” ve “Gilli Danda” oyunları belirlenmiştir. Konu ile ilgili görsel ve yazılı kaynaklar toplanmış, bu kaynaklar eskiz çalışmalarına ilham verecek ayrıntılar ve ipuçları sağlamıştır. Tasarlanan ve hayata geçirilen ürünler, konuyu somut ve anlaşılır bir biçimde ifade edecek şekilde ele alınmıştır.

#### **4.1. “Tüm Yollar Çocukların” Konulu Koleksiyon Hazırlığı**

##### **Koleksiyon İsmi: “All Roads Are Children (Tüm Yollar Çocukların)”**

Bu isim, çocuk haklarına dikkat çekebilme ve çocukların özgürlüklerinin kısıtlanmadığı bir dünya fikrini ön planda tutmak amacıyla seçilmiş ve her iki oyunda da bir yol üzerinde gidiliyor olması fikrinden yola çıkılmıştır.

**Trend Ofisi:** Trend ofisleri, moda, tasarım ve pazarlama alanlarında gelecekteki sezonlara dair öngörüselle bilgi ve yönlendirmeler sağlayan birimlerdir. Mücevherat sektöründe sıkça başvurulan sezonluk “Trendvision Jewellery Forecasting” katalogları, bu ofislerin sunduğu hizmetlere bir örnek teşkil etmektedir. Renk trendlerinde ise dünya çapında yaygın olarak takip edilen “Pantone” öne çıkmaktadır. Pantone, altı ayda bir yayınladığı “Pantone® Moda Renk Trend Raporu” ile moda, tekstil, ev ve iç tasarım gibi alanlarda en çok kullanılan ve tanınan renk standartları sistemi olan “Pantone® Moda, Ev + İç Mekanlar Renk Sistemi”nden seçilen renkleri sunmaktadır. Pantone® Renk Enstitüsü, her sezon New York Moda Haftası ve Londra Moda Haftası’nda öne çıkması beklenen renkleri vurgulayan bu raporu, altı aylık renk trend tahminleri olarak yayınlamaktadır. Pantone® Moda Renk Trend Raporu, perakendeciler, markalar, moda tutkunları ve muhabirler için sezon boyunca bir renk referansı olarak işlev görmektedir (Laurie Pressman, Pantone® Renk Enstitüsü, 7 Eylül 2023).

##### **Sezon: Sezon: 2023-2024 Sonbahar-Kış**

2023-2024 Sonbahar-Kış sezonuna ait genel moda trendleri, çeşitli estetik ve konseptlerle şekillenmiştir. Bu sezon, özellikle sürrealizme artan ilgi dikkat çekmektedir. Tuhaf biçimlere sahip parçalar, organik şekiller ve erimiş metal efektleri, bu eğilimin belirgin unsurları arasında yer almıştır. Minimalist unsurların da güçlü bir şekilde hissedildiği bu sezonda, teknolojiye ve onun geleceğe olan etkilerine duyulan ilgi, fütüristik aksesuarların tasarımlarına

yansımış, bu aksesuarlar minimal dokunuşlarla şekillendirilmiştir.

Belirlenen trend renkler ise canlı pastel tonlar ve doğal toprak renklerinden oluşmaktadır. Mücevher takı trendine bu sezon damga vuran renk, Pantone'un "Viva Magenta" (Görsel 4-5) olarak belirlediği renk olmuştur. Bu renk, sezonun genel estetik anlayışına güçlü bir vurgu yaparak, tasarımlara dinamik ve çarpıcı bir nitelik katmıştır.



**Görsel 3:** Pantone Viva Magenta.



**Görsel 4:** Fernando Jorge Küpe.

Takı trendlerinde gümüş metalik öğeler öne çıkarken, özellikle kulak ve kol manşetleri popülerlik kazanmıştır. Bunun yanında, kalın ve bazen şekilsiz olabilen zincir halkaları ile kat kat kullanılan zincirler, çok malzemeli ve katmanlı anlayışının bir ifadesi olarak öne çıkmıştır. Patchwork teknikleri, doğadaki kaya oluşumları, çöl kumları, doğal taşlar üzerindeki dalga izi gibi doğal motiflerin kullanımı da bu sezonun karakteristik özelliklerindedir. Abartılı kabarık ve akışkan formlar, hem giysi hem de aksesuar tasarımlarında yaygın olarak kullanılmıştır.

**Hedef Kitle:** 20 yaş ve üstü

Bu koleksiyonun ana hedefi, eğlenceli takılar tasarlamak ve bunları uygulamaya koymaktır. Kullanıcıların bu takıları kullanırken fonksiyonlarını keşfetmeleri ve takılardan estetik ve işlevsel anlamda daha fazla etkilenecek heyecan duymaları amaçlanmaktadır. Koleksiyonun en kritik noktası, unutulmaya yüz tutmuş geleneksel oyunlara yeniden dikkat çekmek ve bu oyunları canlandırmaktır.

Tasarımları, konunun anlaşılabilmesi açısından, gerçeğine göre çok az soyutlanarak çalışılmıştır. Tasarım ürünlerin eskiz çizimi ve sunum aşamasındaki eleştiriler ilk değerlendirme olacak, nihai değerlendirmeyi ise ürünlerin satış performansını verecektir. Bu tasarım ürünler, daha evvel herhangi bir yerde benzeri ya da aynı yapılmamış, konuyu ele alış şekliyle de fark yaratacak form ve kullanım tarzıyla öne çıkacaktır. Bunun için ürünler tasarlanırken, çeşitli sürpriz detaylar ve fonksiyonel özellikler katılması planmıştır. Kullanıcı bu ürünü, onu cezbeden konusu, eşsiz bir formda takı olarak yapılmış olması ve beğenileri üzerine çekebilmek, sevdiği bir konu üzerinden süslenebilmek amacıyla tercih edeceği düşünülmektedir. Tasarlanan takılar, günlük kullanıma uygun ve kolay ulaşılabilir, moda içerikli satış mekanlarında ulaşılabilir olması planlanmıştır.

### **Koleksiyonun Problemi ve Çözümü**

Bu çalışma öncesinde tespit edilen problem; daha önce dünya çocuk oyunları ile ilgili eğlenceli ve fonksiyonlu herhangi bir takı koleksiyon çalışması yapılmamış olmasıdır. Bu konuda tüm talepleri karşılamak hedefli olarak, mevcut boşluğu doldurabilmek amacı güdülmüş ve tasarım hikayeleriyle yine konuya odaklı ürünler çalışılmıştır.

Ayrıca koleksiyon çalışmasındaki olası teknik problemler ve çözümü ise şu şekildedir;

**Malzeme Zorluk Seçimi:** Uygun olmayan ve bulunabilirliği zor olan malzemeler kullanılmaması,

**Bütçe Sınırlaması:** Belirlenen maliyetleri aşmamak için, malzeme seçimine dikkat edilmesi,

**Zaman Süre Sorunları:** Koleksiyon çalışmasında hedeflenen süreleri aşmamak için, periyotlar belirlenip, bu sürelere uyulması,

**Teknik Zorluklar:** Koleksiyon yapım aşamasında karşılaşılabilecek aksaklıklara karşı, tasarım ürünlerinin uygulanabilirliği, gerekirse prototip çalışmalarla, ön izleme ve değerlendirmesi yapılması, olarak belirlenmiştir.

### **Koleksiyon Hikayesi**

Yeryüzünü saran sonsuz kırlarda koşsun çocuklar özgürce,

Renkli balonlar ve uçurtmalarla dolsun mavi gökyüzü,

Gökkuşağı rengârenk şekerler yağdırsın üzerlerine,

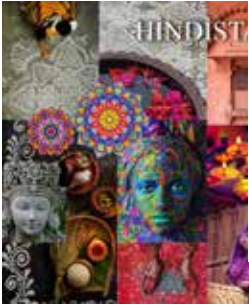
Tüm yollar çocukların olsun,



Ulaştırsın o yollar yine bizi çocukluğumuza, istemsiz büyüdüğümüz o zamanlardan...

Her takı, oyunun neşe macera ve dostluğunu simgeler. Bu koleksiyonun arkasındaki hikaye, her parçanın bir çocuk gülüşü kadar saf ve her mücevherin bir oyun taşı kadar değerli olduğunu vurgulamaktadır. “Tüm Yollar Çocukların” isimli takı koleksiyonu, çocukluğun sihirli dünyasını kalplerde yaşatan, her yaşta insanın içindeki o oyuncu ruhu canlandıran etkisiyle, çocukluğumuzdan, büyüdüğümüz bu zamana kadar önümüze çıkan yolların, hoş bir anımsaması olacaktır.

**Hikâye Panosu:** Hindistan’ın çocuk oyunlarından esinlenerek oluşturulan “Tüm Yollar Çocukların” temalı takı koleksiyonunun hazırlık aşamasında Hindistan ana konu panosu (Görsel 5), Chaupar oyunu panosu (Görsel 6), Gilli Danda oyunu panosu (Görsel 7), takı form panosu (Görsel 8), renk panosu (Görsel 9), ve malzeme panosu (Görsel 10), oluşturulmuştur.



**Görsel 5:** Hindistan Ana Konu Hikaye Panosu.



**Görsel 6:** Hindistan Chaupar Oyunu, Hikaye Panosu.



**Görsel 7:** Hindistan Gilli Danda Oyunu, Hikaye Panosu.



**Görsel 8:** Takı Form Hikaye Panosu.



**Görsel 9:** Renk Hikaye Panosu.



**Görsel 10:** Malzeme Hikaye Panosu.

## 4.2. Seçilen Oyunların Tasarım ve Üretim Aşamaları

Hindistan'ın geleneksel çocuk oyunlarından “Chaupar” ve “Gilli Danda”, tarihsel ve kültürel zenginlikleriyle bilinir ve bu oyunlar, tasarım ve üretim süreçlerinde önemli bir ilham kaynağı olmuştur. Her iki oyun da Hindistan'ın kültürel mirasının bir parçası olarak, farklı tekniklerle ve fonksiyonel özellikler belirlenerek üretilmiştir.

Fonksiyonel takılar, estetik ve süslenme amaçlı olmalarının yanında, pratik bir amaca yönelik işlevi olan takılardır. Bu takılar genellikle günlük hayatta işe yarayabilecek işlevlere sahip oldukları gibi, sürpriz içeren tasarımları ve yapıları ile de öne çıkarlar. Günümüz teknolojisinin kullanıldığı adım sayar, nabız ölçer, uyku takibi vb özellikte bileklikler ve gizli bölmesi olan madalyon kolyeler bu konuya örnek verilebilir (Görsel 11- 12).



Görsel 11: Mini Parfüm Şişe  
Madalyon.



Görsel 12: Resimli Madalyon Kolye.

### 4.2.1. Hindistan Çocuk Oyunları: “Chaupar / Pachisi Tahtası”, Yüzük Tasarımı ve Üretimi Tarihçesi

Günümüzde Güney Asya masa oyunları ile ilgili en yaygın yanlışlardan biri, hepsinin eski çağlardan kalma olduğuna dair yaygın inançtır (Görsel 13-14-15). Chaupar ve Paccīsī, Hindistan'a özgü haç biçimli bir tahta üzerinde oynanan, birbirine yakın ilişkili çeşitli oyunlara verilen iki yaygın isimdir. Tahta tasarımı, kullanılan ekipman, oyuncu sayısı ve kurallar bölge ve geleneklere göre farklılık gösterebilir; aynı isim farklı versiyonlara uygulanabilirken, bazen de aynı versiyon farklı isimlerle adlandırılmaktadır (Schmidt-Madsen, 2021).



**Görsel 13:** Kral (Rājā) ve  
Caupaṛ Oynayan Bir  
Kraliçe (Rāṇī).  
Kṛīḍākauśalya,  
1900 Civarı.



**Görsel 14:** Śiva ve Pārvatī  
Caupaṛ Oynuyorlar.  
Basohli, 1694-95.  
Metropolitan Sanat Müzesi.



**Görsel 15:**  
Bhadramaṇḍala. Varanasi,  
18. Yüzyıl Başları.

Bu oyunların ortak noktası, piyonların tahtayı saat yönünün tersine dolaşması ve oyunun amacının piyonları merkez kareye yerleştirmek olmasıdır. Hindistan’da Pachisi, Chaupar (Caupara) ve Chausar (Causara) olarak bilinen bu oyunlar, genellikle “tahta” olarak adlandırılırsa da aslında kumaştan yapılmış oyun yüzeylerinde oynanmaktadır (Görsel 16), (Brown, 1964). Anadolu’da bilinen Peçiç oyununun kökeni Hindistan’a dayanmaktadır ve Chaupar ile Pachisi isimleri bu oyunun karşılığı olarak kullanılmaktadır. Pachisi, adını Sanskritçe’de “Mahabharata” destanından almakta olup, antik Hindistan’da oldukça popüler olduğu bilinmektedir. Bu oyun, simetrik artı şeklinde bir masa oyunu olup, amacı iki ile dört oyuncunun piyonları kullanarak artı işaretinin her bir yönünde ilerlemesi ve kazanmaktır. Pachisi ismi, Hintçe’de “yirmi beş” anlamına gelen “paccīs” kelimesinden türetilmiştir; bu isim, oyunda deniz kabuklarıyla atılabilecek en yüksek skoru temsil etmektedir. Hindistan’da Peçiç’e karşılık gelen bir diğer oyun olan Chaupar ise, yaklaşık olarak 4. yüzyılda icat edilmiştir. Bu oyunda tahta piyonlar ve deniz kabukları kullanılmakta (Görsel 17) olup, deniz kabukları zar olarak işlev görmektedir (Yılmaz, 2021). Hem Pachisi hem de Chaupar oyunları, kumaştan ya da tahtadan yapılabilmektedir.



**Görsel 16:** Kumaştan Yapılan Pachisi Tahtası.



**Görsel 17:** Chaupar Oyununda Kullanılan Deniz Kabukları.

### Chaupar Oyunun Kuralları

Chaupar veya pachisi tahtası, simetrik bir haç şeklinde kumaştan yapılmıştır; Siyah, yeşil, kırmızı ve sarıya boyanmış 4'er adet tahta parçası piyon olarak, zar olarak ise 4 adet kabuk ve tohum kullanılmıştır. Zamanla, tek bir tahta dikdörtgen zar, kabukların ve tohumların yerini almıştır. Oyun iki veya 4 kişi arasında oynanır (Görsel 18).



**Görsel 18:** Chaupar Oyunu Oynayan Çocuklar.

Chaupar Pachisi, bir oyun tablası üzerinde oynanır. Bu tabla kumaş ya da tahta olabilir. Üzeri karelere bölünmüştür. Her oyuncunun kendi renklerine sahip dört oyun parçası vardır. Bu parçalar, tahta etrafında dolaşmak için kullanılır. Oyunun amacı, Tüm oyun parçalarını tahtanın etrafındaki karelerde dolaştırarak, belirli bir hedef kareye getirmektir. Oyuncular sırayla zar atarlar

ve gelen sayıya göre oyun parçalarını hareket ettirirler. İlk iki zarın toplamı 8'e eşitse, bir oyuncu bir zar daha atma hakkı kazanır. Oyuncuların parçaları belirli bir hedefe ulaştığında, eve girebilirler. Rakibin parçasını aynı kareye getirmek, onu eve geri gönderir. İlk oyuncu tüm parçalarını eve götürdüğünde veya belirli bir hedefe ulaştığında oyunu kazanır. Oynamak için 6 adet kabuk veya tohum birlikte atılır. Yönleri, oyun parçalarını hareket ettirmek için boşluk sayısını belirleyecektir. Oyunu kazanmak için diğer oyuncuların önce taşlarını orta kareye taşır. 1891 de İngiliz bir adam olan Alfred Collier, Hint oyunundan ilham almış ve birtakım değişiklikler yaparak oyunun adını 'Royal Ludo' koymuştur. Bu oyunun Anadolu ya kadar gelip aldığı isim ise "Peçiç" dir (Yılmaz, 2021), (URL 4).

### "Chaupar / Pachisi Tahtası", Yüzük Tasarımı ve Üretimi

Öncelikle, tasarımların yaratıcı sürecinde, model eskizleri (Görsel 19) ve karar verilen tasarımın perspektif çizimleri detaylı bir şekilde hazırlanmıştır (Görsel 20).

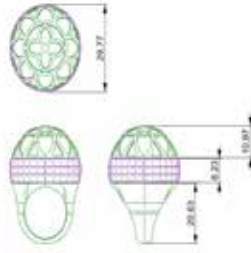


**Görsel 19:** Yüzük ve Kolye Eskiz Tasarımları.

**Görsel 20:** Yüzük Artistik Çizim.

Bu aşamada, tasarımın genel hatları ve estetik unsurları belirlenirken, teknik çizimlerle de fonksiyonel özellikler ve yapısal detaylar somutlaştırılmıştır (Görsel 21). Eskizlerin tamamlanmasının ardından, üretim sürecine geçilmiştir.





**Görsel 21: Yüzük, Teknik Çizim.**

Üretim sürecinde ilk olarak, kırmızı mum kullanılarak üst kapak kalıbı oluşturulmuş (Görsel 22-23) ve gümüş döküm yapılmıştır (Görsel 23). Bu kalıp, daha sonra gümüş döküm yöntemi ile üretilen parçaların üretiminde temel teşkil etmektedir. Yüzüğün diğer parçaları ise bilgisayar ortamında çizilerek üç boyutlu mum modelleme yapılarak dökülmüştür (Görsel 23) Üretim sürecinde kullanılan mekanizma bileşenleri arasında, mini rulmanlar ve kilitler önemli bir yer tutar. Bu bileşenler, tasarımın hareketli parçalarının işlevselliğini sağlamak amacıyla dikkatle yerleştirilir.



**Görsel 22: Yüzüğün Üst Kapak, Kırmızı Mum Çalışması.**



**Görsel 23: Gümüş Döküm Yapılan Yüzük Parçaları.**

Üst kapak üzerine soğuk mine uygulanması, tasarımın estetik açıdan zenginleştirilmesini sağlamaktadır. Soğuk mine, kapak yüzeyine renk ve doku ekleyerek, tasarımın görsel çekiciliğini arttırmıştır (Görsel 24) Ayrıca, çelik rulmanın lazer kaynak teknolojisi ile sabitlenmesi, tasarımın dayanıklılığı ve uzun ömürlülüğü açısından kritik bir rol oynamaktadır (Görsel 25) Bu aşamada kullanılan lazer kaynak, yüksek hassasiyet gerektiren işlemlerde tercih edilmektedir. Rulman, yerleştirilmek istenen noktaya güvenli ve sağlam bir şekilde sabitlenmiş ve yüzüğün üst kısmındaki dönüş hareketinin oluşturulmasını sağlamıştır (Görsel 26.)



**Görsel 24:** Üst Kapak Üzerine Soğuk Mine.



**Görsel 25:** Mekanizma Olarak Rulman ve Kilitler.

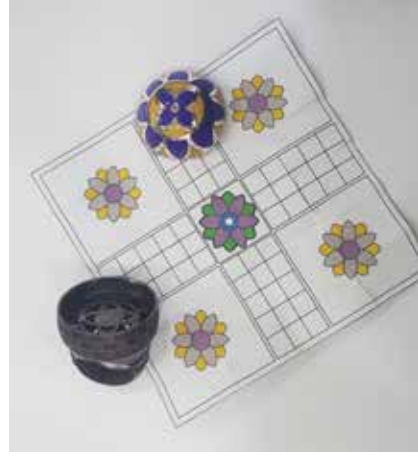


**Görsel 26:** Çelik Rulmanın Lazer Kaynak ile Sabitlenmesi.

Her bir adımda, tasarımın hem görsel hem de işlevsel açıdan en doğru şekilde sonlandırılması hedeflenmiştir. Son olarak oksitlenerek temel tasarım ilkelerinden zıtlık ilkesi ile yüzüğe daha estetik bir görünüm verilmiştir (Görsel 27). Oyunun parçası olan Pachisi tahtasının çizimi, dayanıklı olması açısından kumaşa transfer baskı tekniğiyle bastırılmış ve yüzüğün kubbe kapak altına, sürpriz bir ayrıntı şeklinde, kolayca katlanarak konulmuştur. (Görsel 28-29).



**Görsel 27:** Yüzüğün oksitli ve Soğuk Mineli Parçaları.



**Görsel 28:** Kumaşa Basılan Pachisi Tahtası.



**Görsel 29:** Detay Görüntüleri.

Detaylı ve titiz çalışma sonucu yüzük eğlenceli, fonksiyonel yapısıyla istenilen tasarıma uygun ürün gerçekleştirilmiştir (Görsel 30-31). Sonuç olarak, tasarım süreci hem estetik hem de teknik unsurların uyumlu bir şekilde bir araya getirilmesiyle tamamlanmıştır.





**Görsel 30:** Chaupar Yüzük.



**Görsel 31:** Chaupar Yüzük.

#### 4.2.2. Hindistan Çocuk Oyunları: “Gilli Danda”, Kolye Ucu Tasarımı ve Üretimi

##### Tarihçesi

“Gilli Danda” veya bilinen adıyla “Viti Dandu”, “Kitti-Pul”, yaklaşık 2500 yıl önce Hindistan alt kıtasında ortaya çıkan yerel bir spordur (Görsel 32-33). Güney Asya’nın küçük kasabalarında, Hindistan’da, Pakistan’da, Kamboçya’da, Türkiye’de, Güney Afrika’da, İtalya’da ve Polonya’da oynanır. Oyun iki sopanın yardımıyla oynanır; büyük olanına Danda, küçüğüne ise Gilli denir (URL 5).



**Görsel 32:** Gilli Danda Oyunu, Gilli'ye Vurmaya Hazırlanmaktadır.



**Görsel 33:** Gilli Danda Oyunu, Gilli'ye Vurarak Topu Havaya Fırlatmayı Beklemektedir.

Gilli Danda, yalnızca Hindistan’da değil, Bangladeş, Nepal, Afganistan, Kamboçya, Küba ve İtalya gibi birçok ülkede de oynanan evrensel bir oyundur. Tarihsel olarak, bu oyun Maurya İmparatorluğu döneminde de yaygın bir şekilde oynanmıştır. O dönemde hem aile üyeleri hem de kraliyet mensupları arasında popüler bir eğlence aracı olan Gilli Danda, zamanla toplumun geniş kesimlerine yayılmıştır. Ancak, oyunun basit kuralları ve oynanışının yaygınlaşması, kraliyet mensuplarının bu oyunu oynamayı bırakmasına neden olmuştur. Böylece, Gilli Danda sıradan bir halk oyunu haline gelmiştir. Maurya İmparatorluğu’nun sona ermesinden sonra da Gilli Danda oynanmaya devam etmiştir. Hindistan’ın çeşitli bölgelere ayrılması ve yeni ülkelerin ortaya çıkmasıyla birlikte, bu oyun sınırları aşarak farklı coğrafyalara yayılmıştır. Yeni oluşan ülkelerin yerel halkları, bu oyunu kendi kültürel ve dilsel bağlamlarına adapte etmişlerdir. Bu bağlamda, oyun Bangladeş’te Danguli, Nepal’de Dandi-Biyo, Afganistan’da Lappa-Dungi, Sri Lanka’da Pullu, İspanya’da Billarda, İtalya’da Lippa ve Amerika Birleşik Devletleri’nde Pee-Wee gibi farklı isimlerle anılmaktadır. Ancak, Gilli Danda’nın temel kuralları katı olmamış, her ülke ve topluluk kendi oyun kurallarını geliştirmiştir. Günümüzde Gilli Danda hala oynanmaktadır, ancak kırsal bölgelerde yaygınken, kentsel alanlarda oyunun oynandığına nadiren rastlanmaktadır. Kırsal kesimlerde bu oyunla oynayan çocuklara rastlamak mümkün olsa da, şehirlerde bu oyunun popüleritesi azalmış durumdadır (URL 6).

### **Gilli Danda Oyunun Kuralları**

Gilli Danda oyunu günümüzde oynanmaya devam ediyorsa da, modern versiyonlarındaki sıkı kurallar uygulanmamaktadır. Ancak, geleneksel ya da orijinal formunda oynanan oyun, bir dizi kurala bağlıdır. Oyun iki takım arasında oynanır. Bir oyuncu, “gilli” adı verilen uzun sopayı yerden biraz yukarıya fırlatır. Gilli havada iken, aynı oyuncu, “danda” adındaki kısa sopayla gilliyi vurmaya çalışır. Eğer gilli vurulduktan veya yakalandıktan sonra düşerse, diğer oyuncular veya takım sayı kazanır. Burada asıl amaç, gilliyi rakip oyuncuların yakalayamaması için oldukça uzağa fırlatmaktır. Eğlence ve beceri odaklı bir oyundur. Oyuncu sayısının 4, 8 gibi çift sayılarla sınırlandırılması kuralı geçerlidir. Oyun, küçük bir dairenin içinde gerçekleştirilir. Oyuncu, gilliyi bir taş üzerine öyle bir şekilde yerleştirir ki, gillinin bir ucu yere temas ederken diğer ucu havada kalır. Bu pozisyonda, oyuncu, gillinin havada duran ucuna vurarak onu havaya fırlatır. Bu esnada oyuncu, danda ile gilliyi mümkün olduğunca uzağa vurmaya çalışır. Gilli, rakip takım tarafından yakalanmadan önce,

oyuncunun dairenin dışındaki önceden belirlenmiş bir noktaya dokunması gerekir. Gilli Danda oyununda kullanılan alanın sabit olmaması ve oyuncu sayısının esnekliği, oyunu ideal, rahat ve doğaçlama bir etkinlik haline getirir. Rakip takımın saha oyuncusu gilliyi havadayken yakalarsa, vurucu oyuncu oyundan çıkar (kriketteki gibi). Eğer gilli yere çarparsa, rakip saha oyuncusu danda ile vurucuya vurarak onu oyun dışı bırakabilir (kriketteki koşu oyunu gibi). Saha oyuncusu, danda ile vurucuya isabet ettirdiğinde vurucu oyun dışı kalır; isabet ettiremeyip vurucu oyun dışı kalmazsa, bir puan kazanır ve bir sonraki vuruşu yapmak için başka bir şans elde eder Gilli Danda, amatör bir spor olup, birçok bölgesel varyasyona sahiptir. Bazı durumlarda, puanlama gillinin vurulma noktasından ne kadar uzağa düştüğüne bağlıdır ve bu mesafe danda veya gilli ile ölçülür (URL 7). Bazı varyasyonlarda puanlama, gillinin havada savrulurken vurulma sayısına da dayalı olabilir. Gilli, yeterli bir mesafeye fırlatılmazsa, oyuncu tekrar denemek zorundadır (URL 5).

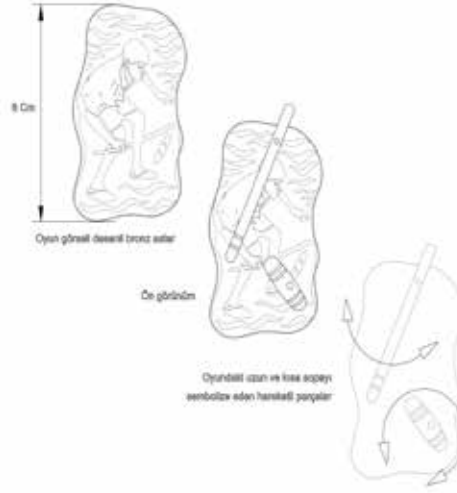
### **“Gilli Danda”, Oyunu Kolye Ucu Tasarımı ve Üretimi**

“Gilli Danda” oyunu, bu kolye tasarımında geleneksel bir oyunun dinamiklerini takı formunda somutlaştırarak sembolik unsurlar üzerinden yeniden yorumlanmıştır. Tasarım süreci, oyunun özünü takı tasarımına yansıtmayı amaçlayan ön eskizlerin oluşturulmasıyla başlamıştır. Bu eskizlerde, oyunun temel öğeleri olan uzun sopa (Danda) ve kısa sopa (Gilli) öne çıkarılmıştır.

Ön eskizlerin ardından (Görsel 34), kolyenin üretiminde kullanılacak malzeme seçimi ve ölçülerin belirlenmesi için detaylı bir teknik çizim yapılmıştır (Görsel 35). Teknik çizimde ayrıca Gilli ve Danda’yı sembolik olarak temsil eden unsurların inşası da detaylandırılmıştır.



**Görsel 34:** Kolye Artistik Çizim.



**Görsel 35:** Kolye Teknik Çizim

Tasarımda dayanıklılığı ve estetik nitelikleri nedeniyle bakır astar kullanılmıştır. Oyunun görsel özünü yakalamak amacıyla, asit indirme yöntemiyle bakır astarın yüzeyine bir oyun görseli işlenmiştir (Görsel 36-37). Bu görsel, kolyenin odak noktası olarak işlev görmekte ve oyunun kültürel mirasına doğrudan bir bağ kurmaktadır. Astar parça, oyunun doğasını yansıtmak şekilde amorf bir formda kesilmiştir (Görsel 38).



**Görsel 36:** Görselin Lak Kullanarak Çizimi.



**Görsel 37:** Asit İndirme.



**Görsel 38:** Amorf Bir Formda Kesilen Parça.

Danda (uzun sopa), yapısal bütünlüğü ve bakır astara karşı renk kontrastı sağlamak amacıyla pirinç bir telden üretilmiştir (Görsel 39). Gilli (kısa sopa) ise derin ve zengin rengi ve ince dokusu nedeniyle abanoz ağacından yapılmıştır (Görsel 40). Farklı malzeme kullanımı görsel ve dokunsal bir zıtlık sunmaktadır.



**Görsel 39:** Danda, Pirinç Tel.



**Görsel 40:** Gilli, Abanoz Ağacı.

Üretim sürecinde hem geleneksel hem de çağdaş takı yapım teknikleri bir araya getirilmiştir. Tasarımın temel özelliklerinden biri, Gilli ve Danda arasındaki dinamik etkileşimi sembolik olarak yansıtan dönme ve vuruş hareketidir. Bu hareket, bir pim mekanizması ile sağlanmış olup, oyunun içkin hareketini sembolik olarak temsil etmektedir (Görsel 41-42). Pirinç tel (Danda) ve abanoz parça (Gilli), oyunun sembolik özünü korurken kolyenin bir pendant olarak işlevselliğini ve taşınabilirliğini de sağlamaktadır.



**Görsel 41:** Pim Mekanizması.



**Görsel 42:** Pim Mekanizması.

Son ürün, “Gilli Danda”nın kültürel önemini yansıtan, estetik ve sembolik derinliği olan bir takı parçası olarak ortaya çıkmıştır (Görsel 43). Malzeme seçimleri, tasarım estetiği ve üretim tekniklerinin birleşimiyle, kolye, geleneksel oyunlar ile çağdaş takı tasarımı arasındaki bağı kuvvetlendiren kültürel bir takı niteliği taşımaktadır.



**Görsel 43:** Gilli Danda”, Kolye Ucu.

## SONUÇ

Bu çalışma, “Dünya Çocuk Oyunları” teması etrafında şekillenen bir takı koleksiyonu geliştirme sürecini kapsamlı bir şekilde ele almıştır. Çalışma süresince, seçilen oyunlardan esinlenerek oluşturulan takı parçalarının hem estetik hem de işlevsel yönleri titizlikle değerlendirilmiş ve bu doğrultuda uygulanabilir, takılabilir nitelikte ürünler ortaya çıkarılmıştır. Üretim aşamalarında çeşitli tekniklerin kullanılması, özellikle daha önce deneyimlenmemiş yöntemlerin uygulanması, projeye özgünlük ve yenilikçi bir boyut kazandırmıştır.

Koleksiyon, özellikle Hindistan çocuk oyunları olan “Chaupar/Pachisi

Tahtası” ve “Gilli Danda”dan ilham alınarak tasarlanmış takıların kültürel yansımalarını başarılı bir şekilde sunmaktadır. Bu oyunlardan esinlenerek tasarlanan yüzük ve kolye ucu, oyunların özünü ve kültürel izlerini taşıyan, nihai alıcılar tarafından kolayca anlaşılabilir ve beğeniyle kullanılabilir aksesuarlar olarak tasarlanmıştır.

Sonuç olarak, bu çalışma, geleneksel oyunların takı tasarımına yansıtılması sürecinde hem estetik hem de kültürel unsurların nasıl birleştirilebileceğini göstermiştir. Ayrıca, bu tür projelerin gelecekteki akademik çalışmalara ve takı tasarımı alanındaki araştırmalara önemli katkılar sağlayacağı öngörülmektedir. Projenin tüm basamaklarının detaylı bir şekilde ele alınması, literatüre, akademisyenlere ve öğrencilere değerli bir referans kaynağı sunmaktadır. Böylece, bu çalışma, gelecek nesillere kültürel bir miras olarak hoş bir hatıra bırakma potansiyeline sahiptir.

## KAYNAKÇA

- Ivić, I. (1986). An international project on traditional children's games. *Prospects*, 16, 521-530.
- Oke, M., Khattar, A., Pant, P., & Saraswathi, T. S. (1999). A profile of children's play in urban India. *Childhood*, 6(2), 207-219.
- Sierra, J., & Kaminski, R. (1995). *Children's traditional games: Games from 137 countries and cultures*. Oryx Press.
- Brown, W. Norman. (1964) “The Indian Games of Pachisi, Chaupar, and Chausar.” *Expedition Magazine* 6, no.3. <https://www.penn.museum/sites/expedition/the-indian-games-of-pachisi-chaupar-and-chausar> Erişim Tarihi: 31.10.2023
- Yılmaz. E. A. (2021). Geleneksel Oyunlarla Geçmişe Yolculuk 37Peçiç, *Onedio*. <https://onedio.com/haber/ercan-altug-yilmaz-yazio-geleneksel-oyunlarla-gecmise-yolculuk-3-pecic-970043> Erişim Tarihi: 31.10.2023.
- Schmidt-Madsen, J. (2021). The Crux of the Cruciform: Retracing the Early History of Chaupar and Pachisi. *Board Game Studies Journal*, 15(1), 29-77.

## İnternet Kaynakları

**URL 1:** Anonim, Culture And History of India Including Freedom Struggle The

Ultimate Guide, Unacademy. <https://unacademy.com/content/railway-exam/study-material/current-affairs/culture-and-history-of-india-including-freedom-struggle-the-ultimate-guide/#:~:text=The%20history%20and%20culture%20of,largest%20country%20in%20the%20world>. Erişim Tarihi: 07.08.2024

**URL 2:** Anonim, India, Britannica, <https://www.britannica.com/place/India> Erişim Tarihi: 10.08.2024

**URL 3:** Bharatan, N. (2024). (Ed. Harshita Makvana), 25+ Popular And Traditional Indian Games For Kids, Mum Junction. [https://www.momjunction.com/articles/top-traditional-indian-games-list\\_00687698/](https://www.momjunction.com/articles/top-traditional-indian-games-list_00687698/) Erişim Tarihi: 01.11.2023

**URL 4:** Anonim, How to play Chausar, Roll The Dice. <https://rollthedice.in/pages/how-to-play-chausar> Erişim Tarihi: 08.08.2024

**URL 5:** Saeid, M. (2022). The Past and Present of Gilli Danda, An Indian Game, Kashmirica. <https://www.kashmirica.com/blog/gilli-danda/> Erişim Tarihi: 10.08.2024

**URL 6:** Giri, P. (2022). The lost and forgotten “gillies”, Reflections, <https://reflections.live/articles/3263/the-lost-and-forgotten-gillies-3591-kzjnwo2r.html> Erişim Tarihi: 11.08.2024

**URL 7:** Davis, N. Gilli Danda, Gamerules. <https://gamerules.com/rules/gilli-danda> Erişim Tarihi: 16.01.2024.

## GÖRSEL KAYNAKÇA

**Görsel 1:** Tac Mahal. <https://www.unescodunyamiraslari.com/hindistan/taj-mahal/> Erişim Tarihi: 18.01.2024.

**Görsel 2:** Rajput Kalesi. <https://pxhere.com/tr/photo/1603789> Erişim Tarihi: 09.08.2024.

**Görsel 3:** Pantone Viva Magenta. <https://www.katerinaperez.com/Pantone-Colour-of-the-Year-2023-Viva-Magenta-Jewellery> Erişim Tarihi: 09.08.2024.

**Görsel 4:** Fernando Jorge Küpe <https://www.katerinaperez.com/Pantone-Colour-of-the-Year-2023-Viva-Magenta-Jewellery> Erişim Tarihi: Erişim Tarihi: 10.08.2024.

**Görsel 5:** Hindistan Ana Konu Hikaye Panosu.

**Görsel 6:** Hindistan Chaupar Oyunu, Hikaye Panosu. Baş, M. 2023.



- Görsel 7:** Hindistan Gilli Danda Oyunu, Hikaye Panosu. Baş, M. 2023.
- Görsel 8:** Takı Form Hikaye Panosu. Baş, M. 2023.
- Görsel 9:** Renk Hikaye Panosu. Baş, M. 2023.
- Görsel 10:** Malzeme Hikaye Panosu. Baş, M. 2023.
- Görsel 11:** Mini Parfüm Şişe Madalyon. <https://www.gemporia.com/en-gb/gemology-hub/article/1197/a-brief-history-of-functional-jewelry> Erişim Tarihi: 16.01.2024.
- Görsel 12:** Resimli Madalyon Kolye. <https://www.gemporia.com/en-gb/gemology-hub/article/1197/a-brief-history-of-functional-jewelry> Erişim Tarihi: 16.01.2024.
- Görsel 13:** Kral (Rājā) ve Caupar Oynayan Bir Kraliçe (Rānī). Krīḍākauśalya, 1900 Cıvarı. (Schmidt-Madsen, 2021, s. 34.
- Görsel 14:** Śiva ve Pārvatī Caupar Oynuyorlar. Basohli, 1694-95. Metropolitan Sanat Müzesi. Schmidt-Madsen, 2021, s. 41.
- Görsel 15:** Bhadramaṇḍala. Varanasi, 18. Yüzyıl Başları. Schmidt-Madsen, 2021, s. 44.
- Görsel 16:** Kumaştan Yapılan Pachisi Tahtası. <https://onedio.com/haber/ercan-altug-yilmaz-yazio-geleneksel-oyunlarla-gecmise-yolculuk-3-pecic-970043> Erişim Tarihi: 11.08.2024.
- Görsel 17:** Chaupar Oyununda Kullanılan Deniz Kabukları <https://onedio.com/haber/ercan-altug-yilmaz-yazio-geleneksel-oyunlarla-gecmise-yolculuk-3-pecic-970043> Erişim Tarihi: 11.08.2024.
- Görsel 18:** Chaupar Oyunu Oynayan Çocuklar. <https://fulltelangana.wordpress.com/2015/02/26/20-childhood-games-played-by-kids-in-80s-you-might-not-even-know-they-exist/> Erişim Tarihi: 16.01.2024.
- Görsel 19:** Yüzük ve Kolye Eskiz Tasarımları. Baş, M. 2023.
- Görsel 20:** Yüzük Artistik Çizim. Baş, M. 2023.
- Görsel 21:** Yüzük, Teknik Çizim. Baş, M. 2023.
- Görsel 22:** Yüzüğün Üst Kapak, Kırmızı Mum Çalışması. Baş, M. 2023.
- Görsel 23:** Gümüş Döküm Yapılan Yüzük Parçaları. Baş, M. 2023.
- Görsel 24:** Üst Kapak Üzerine Soğuk Mine. Baş, M. 2023.
- Görsel 25:** Mekanizma Olarak Rulman ve Kilitler. Baş, M. 2023.
- Görsel 26:** Çelik Rulmanın Lazer Kaynak ile Sabitlemesi. Baş, M. 2023.
- Görsel 27:** Yüzüğün Oksitli ve Soğuk Mineli Parçaları. Baş, M. 2023.

**Görsel 28:** Kumaşa Basılan Pachisi Tahtası. Baş, M. 2023.

**Görsel 29:** Detay Görüntüler. Baş, M. 2023.

**Görsel 30-31:** Chaupar Yüzük. Baş, M. 2023.

**Görsel 32:** Gilli Danda Oyunu, Gilli'ye Vurmaya Hazırlanmaktadır. <https://gamerules.com/rules/gilli-danda/> Erişim Tarihi: 16.01.2023

**Görsel 33:** Gilli Danda Oyunu, Gilli'ye Vurarak Topu Havaya Fırlatmayı Beklemektedir. <https://gamerules.com/rules/gilli-danda/> Erişim Tarihi: 16.01.2023

**Görsel 34:** Kolye Artistik Çizim. Baş, M. 2023.

**Görsel 35:** Kolye Teknik Çizim. Baş, M. 2023.

**Görsel 36:** Görselin Lak Kullanarak Çizimi. Baş, M. 2023.

**Görsel 37:** Asit İndirme. Baş, M. 2023.

**Görsel 38:** Amorf Bir Formda Kesilen Parça. Baş, M. 2023.

**Görsel 39:** Danda, Pirinç Tel. Baş, M. 2023.

**Görsel 40:** Gilli, Abanoz Ağacı. Baş, M. 2023.

**Görsel 41:** Pim Mekanizması. Baş, M. 2023.

**Görsel 42:** Pim Mekanizması. Baş, M. 2023.

**Görsel 43:** Gilli Danda, Kolye Ucu. Baş, M. 2023.

## 3. BÖLÜM

### JAPON OYUN KÜLTÜRÜ VE KİNETİK TAKI TASARIMI: GELENEKSELDEN MODERNE YARATICI BİR YOLCULUK

Nilgün ÖZGÜN DALDABAN

*Altınbaş Üniversitesi,*

*Sanat ve Tasarım Bölümü*

auranove@gmail.com

Orcid ID: 0009-0006-2442-7553

#### ÖZET

Japonya, Doğu Asya’da başkenti Tokyo ile dünyanın en zengin ekonomisine ve kültürüne sahip, geleneklerine bağlı bir ülkedir. Japonya’nın oyun kültürü, dünyadaki çoğu ülkeye kıyasla oldukça benzersizdir. Japonya, Sony ve Nintendo gibi en önde gelen video oyun şirketlerine ev sahipliği yapmanın yanı sıra, çok çeşitli geleneksel oyunlara da sahiptir. Bu oyunlar, düşünme becerileri ve motor hareketleri geliştirme amaçlı olup, rakibe saygı duymanın başarı için önemli olduğunu vurgular. Günümüzde taş, kâğıt, makas, jenga ve beyblade olarak bilinen oyunlar, Japonya’nın geleneksel oyunlarının modern versiyonları olarak kabul edilebilir.

Bu çalışmanın amacı, günümüzde teknoloji ve sosyal medya ile giderek daha bağımlı hale gelen yetişkinlerin çocukluğun saf ve sade dünyasına geri dönmelerini sağlamak ve bu süreçte onlara anılarında nostaljik bir yolculuk yaptırmaktır. Teknolojinin ve sosyal medyanın modern yaşam üzerindeki etkileri dikkate alındığında, bireylerin çocukluk dönemlerine dönerek geçmişin basit ve stressiz yaşam tarzını hatırlamaları, psikolojik olarak rahatlama ve yenilenme sağlayabilir. Bu bağlamda, çalışma, yetişkinlerin çocuk oyunları ve aktiviteleri

aracılığıyla çocukluk deneyimlerini yeniden canlandırmalarını hedeflemektedir.

Bu çalışmada, Japonların oyun anlayışlarını anlamak amacıyla web siteleri, Japon Kültür Derneği'nin yayınları ve çocuk oyunları üzerine yazılan akademik makaleler incelenmiştir. Bu inceleme sonucunda, geleneksel Japon oyunlarından esinlenerek fonksiyonel ve ergonomik kinetik takı tasarımlarının çizimi ve üretimi gerçekleştirilmiş, "Nippon" başlıklı koleksiyondan iki tasarımın üretilmesiyle çalışma somutlaştırılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Japonya, Çocuk oyunları, Kinetik Takı, Sanat, Mücevher

## 1. GİRİŞ

Oyunlar, toplumun geleceği olan çocuklara belirli değerler kazandırır. Her oyunda toplumsal kuralları yansıtan bu değerler bulunmamakla birlikte, özellikle teknolojik gelişmelerin etkisinde kalan veya bu yeniliklerden etkilenen oyunların içinde değerler silsilesi ya hiç yoktur ya da çok az bulunur. Son zamanlarda oyunlar, geleneksel oyunlar ve bilgisayar oyunları olarak görülmekte çünkü bilgisayarlar ve televizyonlar hayatın önemli bir parçası haline gelmiştir. Bu ayrımı yapmanın en önemli nedeni, oyunların çocuklara kattığı ve aynı zamanda toplumları ayakta tutan değerlerdir. Oyunlar, nesilden nesille bu değerleri aktarmaya devam etmektedir. Bu noktada geleneksel oyunlar olarak adlandırılan oyunlar, geçmişten günümüze değerleri taşıyan bir aracı durumundadır.

Oyunlar, kültürel sürekliliğin bir unsuru olarak, ülkelerin tarihsel ve kültürel süreçlerinin bir yansıması olarak şekillenmiş tasarım öğeleridir. Japonya da dahil olmak üzere her ülkenin, kültürel birikimlerini aktaran ve açık ya da kapalı alanlarda oynanan oyunları bulunmaktadır. Oyunlar, özellikle çocukların büyüme çağında, hayatlarında büyük bir öneme sahiptir. Yaratıcılığın kaynağını oluşturan ve kişinin dünya görüşünü şekillendiren önemli etkilere sahiptir. Oyunlar ve oyuncaklar, çocukların yaşları ve buldukları coğrafyaya göre çeşitlilik gösterir. Bu çeşitlilik, oyuncakların aynı zamanda bir kültürel miras değeri kazanmasını sağlamaktadır (Yusubova ve Ural, 2023).

Günümüz dünyasında, teknolojinin insanın hemen her alanda baş vurduğu kaynak olduğu yadsınamaz bir gerçek olsa da çocukken oynanan oyunların, yetişkinliklerin çocukluklarını hatırlatması ve o dönem sahip olunan enerji ve neşeyi yeniden kazanma arzusunun var olduğu düşünülerek takıya uyarlamak

düşüncesi gelişmiştir. Bu amaçla “Nippon” başlıklı koleksiyon hazırlanmıştır.

Hazırlanan bu koleksiyon, Japonya’daki çocukların geleneksel oyunlarından esinlenerek takılar üretme fikrine dayanmaktadır. Bu takılar aracılığıyla, telefon veya dijital ortamların aksine, gerçek dünyada zaman geçirmenin değeri vurgulanmak istenmektedir. Koleksiyonun amacı, takıların kişilerin ilgi alanlarını ve ruh hallerini etkileyen objeler olması sebebiyle, kullanıcıların Japonya’nın kültürel yolculuğunu anlamalarına katkıda bulunmaktır. Bu nedenle, takılar fonksiyonel bir biçimde sergilenmekte ve kültürel bir deneyim sunmayı hedeflemektedir.

Takı tasarımında oyuncaklardan yararlanma konusunda çeşitli yaklaşımlar bulunmaktadır. Oyuncak parçalarının kullanılması, takılara hareketlilik kazandırarak, eğlenceli ve yaratıcı bir tasarım yaklaşımı sunmaktadır. Bu hedef doğrultusunda, literatür taraması yapılarak Japonya’nın kültürünü anlatan web sitelerinden bilgiler toplanmış ve eskiz çalışmaları yapılmıştır. Tasarımların fonksiyonel takıya uygunluğu prototiplerle test edilmiş, ülkeyi yansıtan materyaller toplanmış ve gerekli altyapı hazırlıkları tamamlandıktan sonra üretim aşamasına geçilmiştir.

Bu çalışmanın yöntemi, literatür taraması ve deneysel uygulama çalışmasından oluşmaktadır. Çalışmanın evreni olarak Japonya ve ülkenin çocuk oyunları seçilmiştir. Örneklem, yapılan araştırmalar doğrultusunda belirlenen Takeuma ve Beigoma oyunlarından esinlenerek tasarlanan yüzük ve kolyeden oluşmaktadır.

## 2. JAPONYA

Japonya, Doğu Asya’da yer alan bir ada ülkesidir. Başkenti Tokyo’dur. Japonya’nın nüfusu yaklaşık 126 milyondur ve dünyanın en yoğun nüfuslu ülkelerinden biridir. Fuji Dağı, Japonya’nın en yüksek dağıdır ve turistler tarafından sıkça ziyaret edilir. Ayrıca, Japonya’nın bahar aylarında sakura ağaçları (Görsel 1) çiçek açar ve ülkede sakura sezonu olarak kutlanır.



**Görsel 1:** Sakura Ağaçları ile Sarılı Japon Evi.

Japonya, dünya çapında önemli bir ekonomik güç olup, teknoloji, otomotiv, elektronik, robotik, moda ve mutfak gibi çeşitli alanlarda öncü bir ülkedir. Japonya'nın kültürel mirası, gelenekleri, sanatı ve mimarisi küresel ölçekte tanınmaktadır. Japon kültürü, samuraylar, geishalar, bonsai sanatı, çay seremonileri, manga ve anime gibi çeşitli unsurlarla zenginleşmiştir. Ayrıca Japon mutfağı, sushi, ramen, tempura, udon ve soba gibi lezzetleriyle uluslararası alanda ün kazanmıştır (Koç, 2020, s.125-129).

## **2.1. Japon Aile yapısı ve Oyuna Bakış**

Japon aile yapısında, Konfüçyüsçülük'ün öğeleriyle birleşerek, aile içi dayanışma, ebeveynlere saygı, gelenek-göreneklere bağlılık ve genel otoriteye sadakat gibi Japon törelerine tam bir itaat görülmektedir. Her konuda olduğu gibi, Japonlar öğretileri aynen taklit etmek yerine kendilerini dini inançlara uyarlamayı başarmışlardır.

Çocuk, aile eğitimi kapsamında anne babası ile arasında bir usta-çırak ilişkisi olduğunu bilir. Japonya'da bir çocuğun toplumun bir parçası olmasının bireysellikten daha önemli olduğu ortaklaşa yapmanın kıymetli olduğu bir kültür vardır. İtaat, saygı, bağlılık ve sosyal sorumluluk bu kültürde ilişkilerin

temelini oluşturur. Böylece çocuklar başkalarına saygı duymayı ve grup içinde kendilerini kontrol etmeyi öğrenirler. Çekingenlik bilerek öğretilen bir tutumdur bu saygılı olmanın altın kuralı kabul edilir. Japonya, temizliği yeni bir boyuta taşıyan bir ulustur. Son dersten sonra öğrenciler kendileri dersliği, koridorları, yemekhaneyi ve tuvaletleri temizler. Öğrenciler ve öğretmenler belirli günlerde okul bahçesini ve çevresini birlikte temizlerler (URL 1).

Japonya’da toplumun inanç ve değerlerini tanıtan, toplumun kültürel kodlarını kendine has ifade eden etkinlikleri içerebilen çocuk oyunları, zamanla gelişmiştir. İçerdiği kültürel zenginliği çeşitlendirip yüzyıllarca devam etme eğiliminde olan oyunlarında çocukların kendilerine özgü taklit ve kopyalama becerilerini, bir oyundan diğerine kontrol edebilme ve bunu sürdürebilme becerilerini görmek mümkündür (Özen, 2020, s.3).

### 3. JAPONYA’NIN GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI

Japonya’nın oyun kültürü, dünyadaki çoğu ülkeye kıyasla oldukça benzersizdir. Yalnızca Sony ve Nintendo gibi en iyi video oyunu şirketlerinden bazılarında ev sahipliği yapmakla tanınmazlar, aynı zamanda çok çeşitli geleneksel oyunlara da sahiptirler. Düşünme becerileri, motor hareketleri kazandırma ve başarının rakibe saygı duyulmasından geçtiğini vurguladıkları oyunları, bugün takeuma (Görsel 2), jenga, beyblade olarak bilinen oyunların atası niteliğindedir.



Görsel 2: Japon Çocukların “Takeuma” Oyununu.

## Taş, Kâğıt, Makas Oyunu

Taş, kâğıt, makas oyunu, oyuna kimin başlayacağını belirme konusunda şüpheyi yer bırakmayacak şekilde bugün bile uygulanan bir oyundur. Bazı kaynaklara göre Çinliler tarafından ilk olarak oynanmış olsa da Japonlar oyunun kendi kültürlerinde başladığını ilan etmiş ve zamanla tüm dünyaya yayılmıştır.

Taş, kâğıt, makas; genellikle iki kişi arasında oynanan bir oyundur. Oyuncular, elleri ile taş, kâğıt ve makas şekillerini kullanarak birbirlerine karşı aynı anda hamle yaparlar. Taş, makası kırar; makas, kâğıdı keser; kâğıt ise taşı sarar. Oyuncular, aynı anda sembol seçer ve ardından sembollerin birbirlerine karşı olan ilişkisine göre bir kazanan belirlenir (Görsel 3). Bu oyun, çocuklar arasında popülerdir ve bazen karar vermek amaçlı kullanılır. Ayrıca taş, kâğıt, makas oyunu, strateji ve hızlı düşünme becerilerini geliştirmeye yardımcı olabilen bir oyundur (URL 2).



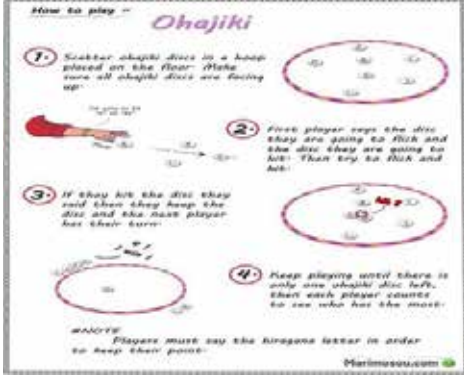
Görsel 3: Taş, Kâğıt, Makas Oyunu.

## Ohajiki

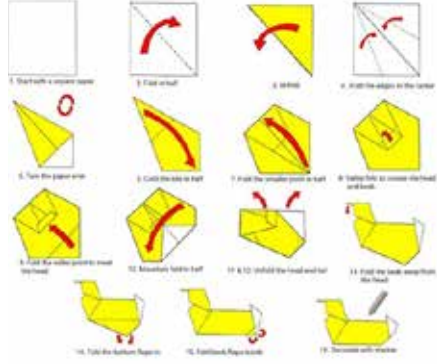
Bu genellikle bir kız oyunu olarak kabul edilir. Oyuncular sırayla “ohajiki” adı verilen küçük, madeni para şeklindeki parçaları parmaklarıyla vurarak diğer parçalara vururlar. Günümüzde parçalar genellikle camdan yapılmaktadır. Oynarken, başparmağı ve işaret parmağıyla (veya orta parmakla) bir daire yapılırdı ardından madeni paraya başparmağı ile hafifçe vurulur. Tüm oyuncular aynı sayıda ohajiki parçasını düz bir yüzeye koyar ve ardından oyunun sırasını belirlemek için taş, kâğıt, makas yapar. Sırayı ilk alan kişi, tek eliyle herkesin parçalarını toplar ve ardından yüzeye dağıtır. Oyuncu nasıl vurmaya planladığını



gösterir. Oyuncu parçayı belirtildiği gibi vurursa, onu elinde tutar. Aksi takdirde sıra bir sonraki kişiye gelir. Oyunun sonunda en çok taşı toplayan kişi kazanır (Görsel 4), (URL 3).



Görsel 4: Ohajiki Oyunu.



Görsel 5: Origami Oyunu.

## Origami

Origami ilk olarak Asya’da ortaya çıkmakla birlikte Budist rahipler tarafından Japonya’ya geldikten sonra asıl ününü kazanmıştır. Bilindiği üzere Japonlar ileri teknoloji ve farklı bakış açılarına sahip insanlar olarak bilinmektedir ve Origami Japonlar için vazgeçilmez bir eğitim aracı haline gelmiştir. Görsel 5’te görüldüğü üzere oyunun amacı kâğıda şekil vermektir.

Kâğıda nasıl şekil vereceğini düşünen bir çocuk, aslında bu süreçte belirli bir amaca ulaşmanın yanı sıra bir problem çözme becerisini de geliştirmektedir. Nesnelere ve somut maddelere farklı perspektiflerden bakabilen çocuklar, üç boyutlu düşünme yeteneği kazanırken, maddelerin şekilsel iç yapılarını daha hızlı ve derinlemesine kavrama becerisi geliştirebilirler. (Yusubova & Ural, 2023, s:2551).

## Beigoma

17. yüzyıl Edo yönetimi döneminde çok iyi bilinen beigoma, başlangıçta sarmal deniz kabuklarının (“Bai” adı verilir) kumla doldurulması ve erimiş balmumu ile kapatılmasıyla yapılmıştır. 19. yy. gelindiğinde oyuncaklar kurşundan, daha sonra ise dökme metalden yapılmıştır. Metal toplarda 60 cm uzunluğunda sarılmış ipin saat yönünde döndürülerek gerdirilmiş bir kumaş

üzerinde uzun süre dönmesi esasına dayanır. “Beyblade” adı verilen oyuncağın atasıdır. Başarılı olabilmek için rakip oyuncunun kurşun topacı kumaşın dışına itilmelidir (URL 4). Türklerde topaç oyunu aynı şekilde benzerlik gösterir (Görsel 6).



**Görsel 6:** Beigoma Oyunu.



**Görsel 7:** Daruma Otoshi Oyunu.

### **Daruma Otoshi**

Geleneksel olarak 6. yüzyıla kadar uzanan bu oyun, Budist bir keşiş olan Bodhidharma’yı temsil etmektedir ve “Jenga” oyununun Japon versiyonu olarak kabul edilmektedir. Oyun, “Daruma” olarak bilinen öfkeli görünümlü ahşap bir bebek kafasının altında bulunan farklı renklerde, daire şeklindeki bloklardan oluşan bir yığınla oynanır. Oyunun amacı, küçük ahşap bir çekiç kullanarak Daruma figürünü devirmeden alttaki blokları çıkarmaktır (Görsel 7). Japon atasözü “Nana korobi ya oki” (七転び八起き), yani “Yedi kez düşsen de sekiz kez ayağa kalkarsın”, hayatın farklı zorlukları olduğunu ve zorluklarla karşılaşıldığında direnmenin gerekliliğini vurgular. Bu atasözü genellikle Daruma bebekleriyle ilişkilendirilir; zira bu bebekler, kendilerine özgü şekilleri sayesinde devrildiklerinde, hacıyatmaz gibi yeniden dik duruma gelirler (Yusubova & Ural, 2023, s: 2552).

## Kagome

“Kagome”, Japonya kökenli bir çocuk oyunu olup, bu oyunla ilişkilendirilen bir şarkı da bulunmaktadır (Görsel 8). Türk kültüründe yer alan “Bezirgân Başı” oyununa benzemekle birlikte, bazı farklılıklar barındırmaktadır. Oyunda bir çocuk ebe olarak seçilir ve gözleri bağlanarak oturtulur. Diğer çocuklar el ele tutuşarak ebeğin etrafında daire oluşturur ve oyunun şarkısını söylerler. Şarkı sona erdiğinde, ebe arkasında duran kişinin kim olduğunu tahmin etmeye çalışır. Efsaneye göre, ebe yanlış bir tahminde bulunursa, “Oni” adı verilen bir canavar, yanlış tahminde bulunan çocuğu kaçırmak için ormanda bir yere hapseder. Bu oyunu akademik açıdan ilginç kılan unsur ise, şarkının sözlerinin çok sayıda teoriyi beraberinde getirmesidir. “Kagome” terimi; “Sepetteki delikler”, “çevre bozulması”, “hamile bir kadın”, “kafesteki bir kuş”, “Sizi daire içine alıyorum”, ya da “kayıp” anlamlarına gelebileceğinden, oyun hakkında çeşitli akademik tartışmalar ve teoriler ortaya atılmıştır (Yusubova & Ural, 2023, s: 2552).



Görsel 8: Kagome Oyunu.



Görsel 9: Kendama Oyunu.

## Kendama

Geleneksel bir Japon beceri oyuncağıdır. Ken, üç yuvaya ve toptaki deliğe sığan bir çubuğa sahiptir. Kendama, Latin Amerika ülkelerinde “boliche” veya “balero” adıyla bilinen oyuncağının bir çeşididir.

Oyun bir iple bağlı topu yuvaya oturtmak üzerine ilerler. En az iki kişi ile oynanır. Düşürmeden tamamlayan oyunu kazanır (Görsel 9) Oyunun kökenleri konusunda tartışmalar bulunmaktadır. Geçmiş 16. yüzyıla dayanan Fransız “yuva ve top” oyunu bilboquet’in bir çeşidi olarak tanımlanmıştır. “Genel

olarak 17. yüzyılın sonlarında veya 18. yüzyılın başlarında ortaya çıktığı kabul edilmektedir. Ulusal seviyede turnuvaların ilgiyle takip edildiği ülkede, Japon işverenler oyunda yüksek dan seviyelerine ulaşan adayları ‘sabırlı, inatçı ve kararlı potansiyel çalışanlar olarak görmektedir’ (Yusubova & Ural, 2023, s: 2552).

### **Fukuwarai**

Geleneksel bir Japon eğlenme oyunudur. Gözleri bağlı bir oyuncunun önünde, yerde hiçbir özellik bulunmayan bir Okame (Japonya’da uzun süredir var olan bir maske türüne verilen isimdir. Tombul bir kadının özelliklerini tasvir eden yuvarlak bir burnu, yanakları ve yüz şekli vardır.) veya Hyottoko (aptal bir ifadeye ve dışarı çıkan bir ağza sahip bir erkek maskesidir) yüzünün taslağı bulunur. Gözleri bağlı oyuncu kaşlarını, gözlerini, yanaklarını, burnunu ve ağız parçalarını yüzüne yerleştirmeye çalışır. Eğer oyuncu zorlanıyorsa, diğer kişiler “Daha yüksek!” gibi talimatlar verebilir. Oyuncuya yardım etmek için “Sola! veya orada!” şeklinde yönlendirmeler yapılır (Görsel10). Oyuncu tüm parçaları yerleştirdikten sonra göz bağı kaldırılarak oyuncunun yaptığını görebilmesi sağlanır. Sonuçta komik şekillerde suratlar çıkar ve bu oyun yılbaşı geleneği olarak oynanır (URL 5).



**Görsel 10:** Fukuwarai Oyunu.

## Hanetsuki

Bu oyun günümüzde bir çeşit Japon badmintonuna benzer. Hagoita olarak bilinen bir çeşit raket ve Hane diye adlandırılan bir çeşit mantar tüy ile oynanır. Amaç rakibin attığı mantardan tüyü yere düşürmemektir. Kaybedenin suratına ceza olarak Hindistan mürekkebi sürülür (Görsel 11). Hagoitalar özel ahşaptan raketlerdir ve üzerleri 3 boyutlu kimonolu kadınlarla süslenmektedir (Görsel 12), (Yusubova & Ural, 2023, s: 2552).



**Görsel 11:** Hanetsuki Oyununda Yüz Boyama.



**Görsel 12:** Hanetsuki Oyun Raketleri.

## Takeuma

Japonca “takeuma” kelimesinin en yaygın kavramı bir çift bambu kazık anlamına gelir. Kelimenin tam anlamıyla “bambu atı” anlamına gelen “takeuma”, bir zamanlar erkek çocukların oynadığı bir çift geleneksel bambu ayaklıktır. Bunlar temelde çocukların oynadığı bambu direklerdir. Bu direkler tipik olarak kendilerine bağlı dikey ayak dayama yerlerine sahiptir (Görsel 13). Bambu ayaklıkları fikrinin Japonya’ya nasıl geldiği bilinmiyor. Japonya’da uzun bacaklı yürüyüş bir eğlence ve yarışma etkinliği olarak görülür. Ülkedeki kullanımı Muromachi döneminin yanı sıra Heian dönemine kadar uzanır. Ancak bu kazıkları yapmak için kereste kullanımı ancak Edo döneminde yaygınlaşmıştır. Yetişkinler de bu bambu direkleri kullanabilse de takeuma çocuklar arasında daha popülerdir (URL 6).





Görsel 13: Takeuma Oyunu.



Görsel 14: Daruma San Ga  
Koronda Oyunu.

### Daruma San Ga Koronda

Daruma Japon kültüründe bir canavardır. Bu oyunda bir kişi Daruma yani ebe olarak seçilir. Diğer kişiler ondan 10- 15 metre geride başla komutu ile ilk adımı atarlar ve ebe “Daruma san ga koronda” diye bağırp arkasını döner, diğer oyuncuların amacı ona yaklaşp ebelemektir. Oni'nin hedefi de arkasını döndüğü sırada oyunculardan hareket edeni görüp yanına çekmektir. Eğer oyuncular yakalanmadan darumaya yaklaşırsa sırtına vurur ve kaçır. Grup ve açık hava oyunudur (Görsel 14) (Yusubova & Ural, 2023, s: 2553).

## 4. TAKI TASARIM

Tasarım, Türk Dil Kurumu Sözlüğünde tasarım sözcüğü; “1. Zihinde canlandırılan biçim, tasavvur; 2. Bir sanat eserinin, yapının veya teknik ürünün ilk taslağı, tasar çizim, dizayn, 3. Bir araştırma sürecinin çeşitli dönemlerinde izlenecek yol ve işlemleri tasarlayan çerçeve, tasar çizim, dizayn ve 4. Daha önce algılanmış olan bir nesne veya olayın bilinçte sonradan ortaya çıkan kopyası” anlamlarına gelmektedir (TDK, 2023).

Tasarım; estetik, fonksiyonellik, kullanılabilirlik, ergonomi, malzeme seçimi, renk ve form gibi unsurların kompozisyonudur. İyi bir tasarım, işlevselliği, kullanıcı deneyimini ve estetik değeri bir araya getirerek nesnenin veya sistemin amacını en iyi şekilde yerine getirmesini sağlar ve farklı disiplinlerde uygulanabilir. Bu adımlar, tasarım sürecinin genel bir çerçevesini oluşturur, ancak her proje özel gereksinimlere sahip olabilir ve farklı süreçler izlenebilir. Tasarım süreci, takımın büyüklüğüne, projenin karmaşıklığına ve tasarlanan ürünün türüne bağlı olarak değişiklik gösterebilir.

Takı/mücevher tasarımı, bir takı/mücevher parçasının yaratılması sürecidir. Tasarımcılar, doğadan, sanattan, kültürlerden veya herhangi bir diğer kaynaktan ilham alabilirler. Renkler, formlar, desenler veya hikayeler, tasarım sürecinde temel ilham kaynakları olabilir. Takı tasarımı, sanatsal yeteneklerin, teknik bilginin ve özgün düşüncenin birleşimi olarak görülür. Her tasarım süreci benzersizdir ve tasarımcının kişisel tarzı ve yaratıcılığına bağlı olarak farklılık gösterir (Bayburtlu, 2023).

#### 4.1. Fonksiyonel ve Kinetik Takılar

Fonksiyonel ve kinetik takılar hem estetik hem de işlevsel özelliklere sahip takılardır (Görsel 15). Bu takılar genellikle günlük kullanıma uygun olup, kullanıcıya pratik bir şekilde fayda sağlar. Bir kolyede bulunan bir pusula fonksiyonel takılar olarak örnek verilebilir. “*Kinetik sanat 1913-20 yıllarında, Marchel Duchamp, Naum Gabo ve Vladimir Tatlin gibi sanatçıların yapıtlarında mekanik hareketi kullanmaya başlamalarıyla gelişmiştir. 1960’lı yıllarda kinetik sanatın gelişimi, teknoloji ile ivme kazanırken Kinetik sanat, ister bireysel parçalar, isterse büyük boyutlu yerleştirmeler olsun, efektlerini yakalamak için boya, ışık, yansıtıcı yüzeyler, buluntu malzemeler ve çok daha fazlasını kullanan farklı bir formdur*” (Öner, 2020, s:189).



**Görsel 15:** Güney Koreli Sanatçı Dukno Yoon’un Yaptığı Kinetik Yüzük.

## 5. KOLEKSİYON HAZIRLIĞI

Koleksiyon, biriktirme, toplama veya bir araya getirme eylemi anlamına gelir. Genellikle belirli bir konu veya tema etrafında biriktirilen nesnelerin toplamı olarak ifade edilir. Takı koleksiyonu hazırlarken çizilen yol haritası aşağıdaki gibidir.

Öncelikle konsept hazırlanır, birbirine uyumlu tasarımlarla koleksiyonun teması belirlenir. Koleksiyona başlamadan önce hedef kitlesinin belirlenmesi gerekir. Müşteri kitlesi belirlemek ona uygun pazarlama faaliyetlerini yürütmek açısından da önemlidir. Hangi platformlar kullanılacağına karar verilir. Bunlara karar verdikten sonra koleksiyonun temasına uygun materyalleri seçmek gerekir. Malzeme ve işçilik, tasarım kadar koleksiyonun kalitesini belirleyen en önemli etkenlerdendir. Malzeme, renk, doku seçiminden sonra üretim ve maliyetlerin planlanması gerekir. Hedef kitleye uygun ve rekabetçi fiyat için araştırmalar yapılabilir. Tüm bunlar belirlendikten sonra satış ve pazarlama stratejileri oluşturmalı ve en uygun platformlardan yararlanıp müşteriye en kolay ulaşım tercih edilmelidir.

Takı tasarımında birbirine uygun alternatif renk, doku ve malzemeler hedef kitlesinin artmasında etkindir. Ürün çeşitliliği bütünlük içerisinde çoğaltılabilir. Küpeler, bilezikler, yüzükler, bileklikler gibi farklı seçenekler koleksiyona ilgiyi artırır (Bayburtlu, 2023).

### 5.1. “Nippon” Adlı Koleksiyon

“Nippon” kelimesi Japonca Japonya’nın eski adıdır ve koleksiyonun Japon kültürel mirasına odaklandığını belirtmek için seçilmiştir. Nippon, Japon Kültürünün Zarif Yansımaları olarak tanımlanabilir. Nippon Japonya’nın yöresel adıdır ve “güneşin kökeni” anlamına gelir (Görsel 16), (Koç, 2020, s.125).

Bu koleksiyon, Japon kültürünün zarafetini ve geleneksel estetiğini yansıtan aynı zamanda fonksiyonel takıları içermektedir. Her parça, Japon sanatının özgün öğelerini taşıırken, modern tasarım anlayışıyla birleştirilmiştir. Koleksiyon, gümüş ve Japonya’ya ait doğal ürünlerden oluşturulmuştur.





**Görsel 16:** “Nippon” İsminin İllüstrasyonla Anlatımı.

**Trend Ofisi:** WGSN

**Sezon:** 2023-2024 Sonbahar-Kış

Trend Ofisi, WGSN’nin tahminlerine göre 23/24 Sonbahar Kış sezonu kadın aksesuarında tahmini renkler “yeni bir gerçekliği” ifade ettiği ve “yaratıcılığın ve tasarımın neşesini iletme isteği” mottosunu simgeleyen, keşfetmeyi ve deneyselliği teşvik eden bu renk kombinasyonları, özgür, eğlenceli ve kapsayıcı renk hayallerine de yer açmaktadır. Nar kırmızısı, toprak tonları, buz mavi ve gümüş grilerle birlikte özellikle takıda polimer ve çağdaş tasarımlar, sürdürülebilir dünya felsefesiyle ilerleyeceğini tahmin edilmektedir (Görsel 17).



**Görsel 17:** WGSN 22/23 Sezonu Mücevher Trend Örnekleri.

**Hedef Kitle**

Yeni yerler görmeyi, gittiği yer hakkında tarihi ve kültürel konuları merak eden, o yere ait hissettiren ürünleri almayı, eğlenceli takılarla kendini iyi

hisseden, stres yönetimi için çocuk tarafını besleyen ve alım gücü yüksek kullanıcılar hedeflenmektedir. Kullanıcıların “İşte bunu arıyordum”, “hiçbir yerde görmedim çok ilginçmiş” dediği, özel tasarımlara ilgi duyan kullanıcılar da hedef kitlenin içindedir.

“Çocuklar Tanrıdan sonraki en iyi yaratıcılarıdır.” sloganı ile yola çıkacak koleksiyon için WGSN ve benzeri trend ofislerinin mottolarının değerlendirilmesi, tasarım ürünü arayan, sanat galerilerini dolaşan kişilere ulaşmayı hedeflemek için müze ve galerilerden satış stantları vasıtasıyla kitleye ulaşmak, kültürel fuarlara katılım ve online satış yöntemleri düşünülmektedir.

Son yıllarda online sanat platformlarının artması ve dijital teknolojinin gelişmesi ile oluşan sanal ortamlarda, ürünlerin tanıtımı, hedef kitleye yönelik yapılan medya sunumlarına sponsor olma fikri de bulunmaktadır.

### **Koleksiyonun Hikayesi**

Bir çift bambu ve işte sana “Bambu At”.

Atlayıp bambu sırtlara, saatlerce oynadılar.

Tanrıdan sonraki en iyi yaratıcıydı çocuklar.

Herkes çığlık çığlığa “YAŞA NİPPOONN!”

Hatırlanmak istediler, kimi kolye oldu kimi yüzük...

Böylece geleneksel oyunlar, modern dünyada da yaşam buldu.

### **Hikâye Panoları**

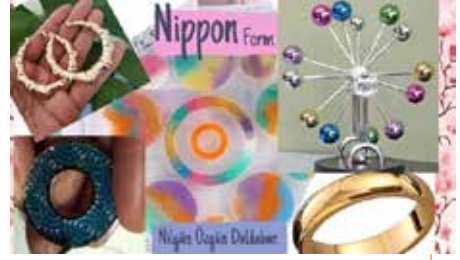
Hikâye panosu veya mood board olarak isimlendirilen panolar, koleksiyonun çıkış noktası ve ulaşmak istenen sonucu belirleyen panolardır. Araştırma sonucunda tasarımcının tasarımında kullanmak istediği, ona ilham verdiği bilgileri ve görselleri yer alır. Tema ile, trend renkler, dokular ve malzeme içerikli olarak belirli bir düzen içerisinde yerleşim yapılır. Hikâye panoları; tema panosu, renk panosu, form panosu, malzeme ve hepsinin birleştiği son pano olmak üzere düzenlenebilir.

Bu koleksiyonun hazırlık aşamasında, Japon kültürünün renkleri, desenleri ve yaşam tarzları detaylı bir şekilde incelenmiştir. Koleksiyonda kullanılacak formları içeren bir pano hazırlanmıştır. Aynı şekilde, koleksiyonda kullanılacak renkleri içeren bir pano da oluşturulmuştur. Kullanılması planlanan malzemeleri içeren ayrı bir pano hazırlanmıştır. Son olarak, koleksiyon için belirlenen

malzeme, doku ve koleksiyonun hikayesini içeren bir pano hazırlanmıştır. Bu panolar, koleksiyonun tematik ve estetik bütünlüğünü sağlamada önemli bir rol oynamaktadır (Görsel 18-19-20-21).



**Görsel 18:** Hikaye Panosu.



**Görsel 19:** Form Panosu.



**Görsel 20:** Renk Panosu.



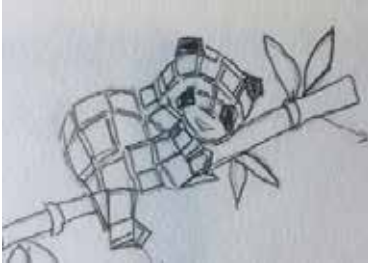
**Görsel 21:** Malzeme Panosu.

## 5.2. Tasarımlar

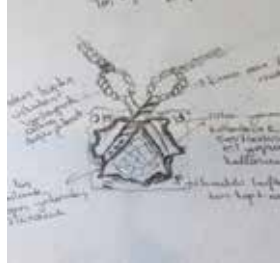
Koleksiyon için gerekli araştırmalar tamamlandıktan sonra, elde edilen veriler doğrultusunda ilk olarak eskiz çizimleri yapılmış ve üretilebilirliklerine karar verilen ürünlerin artistik çizimleri gerçekleştirilmiştir. Araştırma aşamasında öncelikli olarak Japon kültürü, aile yapısı ve çocukların geleneksel oyunları üzerine literatür taraması yapılmış ve ülkeyi yansıtan değerler üzerinde yoğunlaşmıştır.

### 5.2.1. Eskizler

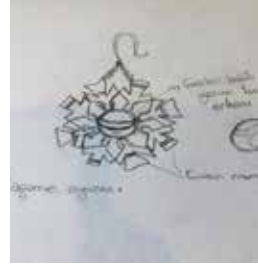
Proje kapsamında ülkenin kültürel kimliği üzerine araştırmalar yapıldıktan sonra onları yansıtacağına inanılan formların daha yuvarlak, ahşabın sıcaklığı hissi veren formlar olduğuna karar verilmiş, bu doğrultuda oyunlar içinden takıya uyarlanabilecek modellerden dokuz adet eskiz çalışması yapılmıştır (Görsel 22-23-24-25-26-27-28-29-30).



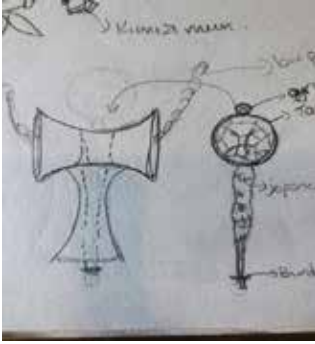
**Görsel 22:** Origami Oyunu Broş.



**Görsel 23:** Taş, Kağıt, Makas Oyunu Kolye.



**Görsel 24:** Kagome Oyunu Küpe.



**Görsel 25:** Kendama Oyunu Kolye.



**Görsel 26:** Takeuma Oyunu Kolye.



**Görsel 27:** Daruma Otoshi Broş.



**Görsel 28:** Hanetsuki Oyunu Küpe.



**Görsel 29:** Daruma Ka-rakter Yüzük.



**Görsel 30:** Beigoma Oyunu Yüzük.

### 5.2.2. Artistik Çizimler

Koleksiyon hazırlığında çizilen dokuz adet eskiz içinden kolye ucu çalışması için “Takeuma Oyunu” (Görsel 26) ve yüzük çalışması için “Beigoma Oyunu” (Görsel 30) seçilmiş ve artistik çizimleri yapılmıştır (Görsel 31-32).



**Görsel 31:** Kolye, Kâğıt Üzerine Kuru Boya Çalışması.



**Görsel 32:** Yüzük, Kâğıt Üzerine Kuru Boya Çalışması.

### 5.3. Seçilen Tasarımların Üretim Aşamaları

Hazırlık aşaması (koleksiyon için bilgilerin toplanması) ortalama 15 gün olarak düşünülmüş ancak süreç 20 günü bulmuştur. Ürünün güçlü ve zayıf yönleri değerlendirilerek fonksiyonel özellik eklenmiştir.

#### 5.3.1. Çocuk Oyunları Kolye Modeli Üretimi

Kolye ucu çalışması için “Takeuma Oyunu” seçilmiştir (Görsel 33). Kolye çalışmasında kırmızı mumdan çalışma ile devamında 3D programından yararlanılmıştır. Çalışma başlangıçta ahşap düşünülse de parçaların ufak oluşu ve ahşabın mukavemetinin düşük oluşu nedeniyle gümüş tercih edilmiştir.

Kolye için ana malzeme gümüş tercih edilmiştir. Ortada rüzgâr gülünün ortasında zirkon taş kullanılmıştır. Eskiz çalışmaları yapılarak, ışık, gölge ile istenen görüntünün 3 boyutlu hale gelmesine çalışılarak prototip hazırlanmıştır. Prototipleme sonrası ilk numune çalışmaları kırmızı mum ile gerçekleştirilmiştir (Görsel 34). Kırmızı mumu işlemek elektrikli havayadan faydalanılmıştır. Dökümde; kırmızı mumdaki hava boşluklarından kaynaklanan döküm çökmesi

ve çatlamalardan sonra model 3D programı ile yeniden çalışılmıştır. 3D programında muma alma esnasında kaynaklanacak problemlerden dolayı ebat küçülmüş, model de değişikliklere gidilmiştir (Görsel 35). Mum dökümünün ardından gümüş döküm yapılmış ve tesviye işlemleri yapılarak, rüzgâr gülünün ortasına zirkon taş kaynaklanarak ürün tamamlanmıştır. Son cila işleminden sonra oksitlendirme işlemi ile gümüşün parlaklığı giderilerek son şekli verilmiştir.



**Görsel 33:** Takeuma Oyunu.



**Görsel 34:** Kolye Mum Çalışması.



**Görsel 35:** Kolye Mum Döküm.

## Bulgular

Ürün tasarım aşamasında, ahşap hayal edildiği için metale geçiş yaparken bazı sorunlar ortaya çıkmıştır. Özellikle fonksiyonel olması için düşünülen büyüklük metalde ağırlık artışına sebep olmuş, kullanım esnasında boyna yük bindirmiştir.

Kırmızı mum ile yapılan çalışmalarda mum kullanım kolaylığı sağlamış olsa da döküm esnasında çatlamalara ve çökmelere sebep olmuştur Bunun nedeni; çalışırken içerisinde kalan hava boşluklarından olduğu düşünülmektedir. Kafa kısmında mumdan kaynaklanan aşırı ağırlık, yüzdeki çalışmaları vermek içim mum yüzeyinin inceltilememiş olmasından kaynaklanmış dolayısıyla vücut ile dengesini bozmuştur.

Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde 3D programından yararlanılmış ancak gövdede hayal edilen “çarkıfelek” küçülmek zorunda kalmıştır. Aynı şekilde

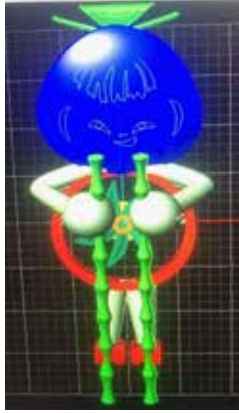


bambu çubukların ahşap olması istenmiş ancak dayanıksızlığı nedeniyle gümüş olarak bırakılmıştır. Daha renkli hayal edilen ürün gümüş olarak kalmıştır.

Kullanımı denenen üründe kullanım esnasında modelde bulunan ve bambu çubuk olarak tasvir edilen parçaların kıyafete takılma sorunu fark edilmiştir. Tasarımın 36'da görüldüğü üzere gibi prototipi yapılmış ancak ağırlık ve ergonomiklik noktasında isteneni vermediği için Görsel 37'deki gibi değiştirilmiştir. Ayrıca bambu olarak düşünülen çubuklar Görsel 38'de görüldüğü üzere gümüş olmak zorunda kalınmıştır.



**Görsel 36:** Prototip Çalışması.



**Görsel 37:** 3D Çalışması.



**Görsel 38:** Döküm Çalışması.

**Tablo 1.** Maliyet Analiz Tablosu. (Özgün Daldaban, N. 2023).

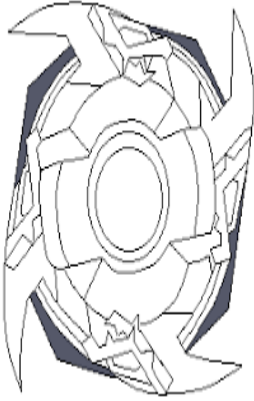
Malzemeler	Adet/kg	Birim Fiyat	Toplam
925 Ayar Gümüş döküm	20 gr.	72,00 TL	1440,00 TL
Zirkon Taş ve Zincir	1 er adet	130,00 TL	130,00 TL
Modelaj Mumu	-	-	130,00 TL
Mum Döküm Fasonu	2,5 gr.	240,00 TL	600,00 TL
Cila fasonu	-	-	500,00 TL
Genel Gider	-	-	200,00 TL
<b>Toplam Yekûn</b>			<b>2970,00 TL</b>

Tablo1'de kullanılan malzemeler ve yapılan işlemler için maliyet hesabı yapılmıştır.

### 5.3.2. Çocuk Oyunları Yüzük Modeli Üretimi

Bu çalışmada, mekanik bir yüzük tasarımı için “Beigoma Oyunu” esin kaynağı olarak seçilmiştir. Günümüzde “Beyblade” olarak bilinen oyundan ilham alınarak, yüzüğün mekanik yapısı için eskiz çalışmaları yapılmış ve bu mekanizma teorik olarak prototip halinde pratiğe dökülmüştür (Görsel 39. Yüzüğün kol kısmı kırmızı mum ile çalışılmış (Görsel 40) ve fonksiyonel kısmı için 3D modelleme programları kullanılarak tasarıma devam edilmiştir (Görsel 41). “Beigoma” oyunundan ilham alınarak tasarlanan yüzük için mekanizmalı bir düzenek tercih edilmiştir. Yüzüğün üzerine Japonların meşhur “Sakura” olarak adlandırdığı kiraz ağaçları ve Japonca harfler kazınmıştır. Tasarımın merkezine, Japon bayrağının rengi olan bordo renkli bir zirkon taş yerleştirilmiştir.

Yüzük modeli için mekanizmalı bir yapının benimsenmesine karar verilmiştir. Eskiz ve artistik çizimleri tamamlanan ürünün karton prototipi hazırlanmış ve yüzük kolu hariç 3D modelleme programlarından yararlanılmıştır. Çizimi yapılan yüzük, önce mum döküme, ardından gümüş döküme verilmiştir. Tesviyesi yapılan parçaların montajı tamamlanmış ve montaj aşamasında Japon bayrağını temsilen bordo zirkon taş kullanılmıştır. Son olarak yüzüğün cilası yapılarak bitim işlemleri tamamlanmıştır.



**Görsel 39:** Beigoma Oyunu.



**Görsel 40:** Mum Çalışması.



**Görsel 41:** Yüzük Mum Döküm.



## Bulgular

Yüzük çalışmasının tamamı mum modelaj ve Ajur kesim tekniği ile üretilmesi planlanırken, parçaların oynak olmasından kaynaklanan hareket ve açılar hesaplanmasından kaynaklanan durum en başta fark edilmemiş ardından 3D programına yönelinmiştir.

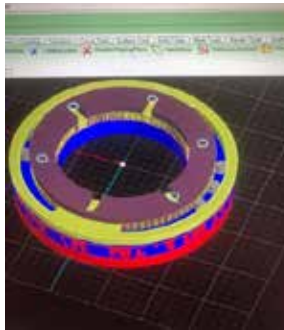
Yüzük kolunda Japon harfleri konulmuş olsa da dökümde ince kalmış, yüzük kolu tekrar düz olarak çalışılmıştır. Mekanizmanın montaj sırasında dönmekte zorlanıldığı fark edilmiş, nedeni araştırılınca, plaka gümüş ile döküm gümüş arasında süneklik sorunu olduğu tespit edilmiştir. Mekanizmanın daha seri hareketi için çelik malzeme tavsiye edilmiş ancak çelik döküm olmadığı öğrenilmiş, kaynak sorunundan dolayı plaka şeklinde kullanımının da imkânsız olduğu tespit edilmiştir.

Yüzük, mekanizmadan kaynaklı olarak kadınlar için kullanımda ağır olmuş, düzeltilme çalışmalarında ahşap malzeme tercih etmenin daha sağlıklı olacağı düşünülmektedir. Ayrıca tesviye işlemlerinde ortaya konan taşın yerleştiği merkeze tesviyesinin en önce yapılması sonra montaja gidilmesi gerektiği görülmüştür.

Tasarım; mekanizmalı olarak düşüldüğü için ilk olarak matematiksel açılar ve dönüş parametreleri hesaplandı. Görsel 42’de görüldüğü üzere gibi prototipi yapılmış, sonrasında 3D programında ölçülü çizimleri tamamlanmıştır (Görsel 43). Yüzük kolu kırmızı mumdan çalışılmış üst mekanizma ise döküm alınmıştır (Görsel 44). Mekanizmanın dökümden sonra tüm tesviyeleri yapılmasına rağmen akışkan dönüş sağlanamamıştır. Malzeme seçiminin ahşap ya da plastik olması ile istenen dönüş sağlanacağı tespit edilmiştir.



Görsel 42: Prototip Çalışma.



Görsel 43: 3D Çalışma.



Görsel 44: Döküm Çalışma.

**Tablo 2.** Maliyet Analiz Tablosu. (Özgün Daldaban, N. 2023).

Malzemeler	Adet/kg	Birim Fiyat	Toplam
925 Ayar Gümüş döküm	5 gr.	72,00 TL	360,00 TL
Zirkon Taş ve Zincir	1 adet	70,00 TL	70,00 TL
Modelaj Mumu	-	-	100,00 TL
Mum Döküm Fasonu	5 gr.	240,00 TL	1200,00 TL
Cila fasonu	-	-	500,00 TL
Genel Gider	-	-	200,00 TL
Toplam Yekûn			2430,00 TL

Tablo2’de kullanılan malzemeler ve yapılan işlemler için maliyet hesabı yapılmıştır.



**Görsel 45:** Koleksiyondan Üretilen İki Takının Son Halini Gösteren Hikaye Panosu.

## SONUÇ

Bu çalışmada tema olarak ele alınan oyun ve oyuncaklar, ait oldukları toplulukların kültürel kimlik ve kültürel miras değerlerini temsil etmektedir. Malzeme ve üretim teknikleri değişmiş olsa bile, her kültür kendi oyuncaklarını yaratmış ve yaratmaya devam etmektedir. Günümüz dünyasında teknolojinin hemen her alanda başvurulan bir kaynak olduğu yadsınamaz bir gerçek olsa da, çocukken oynanan oyunların çocukluk anılarını canlandırma ve o döneme ait enerji ve neşeyi yeniden kazanma arzusu önemli bir olgu olarak varlığını sürdürmektedir. Bu bağlamda, oyunları tema olarak takıya uyarlama fikri ortaya çıkmıştır.

Koleksiyonda fonksiyonel takıların tercih edilme nedeni, oyuncakların ve takıların kültürel kimlik, inançlar ve tarihe tanıklık ettiklerini vurgulama isteğinden kaynaklanmaktadır. Üretilen takıların özel tasarım ve tek olması, geçmişi ve çocukluk anılarını bugüne taşıma misyonunu üstlenmelerini sağlamıştır. Bu nedenle, koleksiyondaki takılar hem misyoner hem de vizyoner bir kimlik taşımaktadır.

Koleksiyonda, mum modelaj tekniği ile birlikte hassas ve kinetik parçalar için 3D programlarından yararlanılmıştır. Her fikrin takıya uyarlanamadığı deneyimlenmiş ve ergonomi açısından çözümler aranmıştır. Bu süreç, olduğu gibi aktarılmış ve diğer araştırmacılara örnek teşkil etmesi ve literatüre katkı sağlaması amaçlanmıştır. Koleksiyon kapsamında yüzük ve kolye tasarımları gerçekleştirilmiş olup, bu ürünlerle insanlara sıkıldıklarında telefonlarını bırakıp alternatif aktivitelere yönelmeleri gerektiği hatırlatılmak istenmiştir.

Bu çalışma, bir takı koleksiyonunun baştan sona tüm işlem basamaklarını içermesiyle, literatüre ve bu konuda araştırma yapan öğrencilere ve akademisyenlere katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

## KAYNAKÇA

- Bayburtlu, Ç. (2022). Kuyumculuk ve Mücevher Tasarımı Bölümü, *Mücevher Tasarım Ders Notları*.
- Bayburtlu, Ç. (2023). Kuyumculuk ve Mücevher Tasarımı Bölümü, *Koleksiyon Hazırlama Ders Notları*.
- Kübra, K. O. Ç. (2020). Ülke Tanıtımı Japonya, *Asya Araştırmaları Uluslararası Sosyal*

*Bilimler Dergisi*, 4(1), 125-134.

Özen, M. (2020). Geleneksel Japon Oni Oyunları, Ankara Üniversitesi, Dil ve Tarih  
Coğrafya Fakültesi Halk Bilim Fakültesi, *Yüksek Lisans Tezi*, Ankara.

Öner, İ. (2020). Takı Sanatında Çağdaş Yaklaşımlar, Yakın Doğu Üniversitesi Sosyal  
Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı, *Yüksek Lisans Tezi*,  
Lefkoşe.

Yusubova, N., & Ural, S. (2023). Bir Oyuncak Tasarımı Deneyinin Kültürel Kimlik  
Metodu Olarak Değerlendirilmesi. *Academic Social Resources Journal*,  
8(48), 2548-2560.

### İnternet Kaynakları

Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, (2023). <https://sozluk.gov.tr/> Tasarım Erişim  
Tarihi: 06.11.2023.

### GÖRSEL KAYNAKÇA

**Görsel 1:** Sakura Ağaçları ile Sarılı Japon Evi. <https://tr.pinterest.com/pin/174936766762574133/> Erişim Tarihi: 04.11.2023.

**Görsel 2:** Japon Çocukların “Takeuma” Oyununu. <https://tr.pinterest.com/pin/9429480464188803/> Erişim Tarihi: 04.11.2023.

**Görsel 3:** Taş, Kâğıt, Makas Oyunu. <https://twitter.com/TRamontane35/status/1234093790509649920/photo/1> Erişim Tarihi: 02.11.2023.

**Görsel 4:** Ohajiki Oyunu. <https://www.marimosou.com/ohajiki-game-guide/> Erişim Tarihi: 03.12.2023.

**Görsel 5:** Origami Oyunu. <https://artsphere.org/blog/origami-duck/> Erişim Tarihi: 06.11.2023.

**Görsel 6:** Beigoma oyunu. <https://web-japan.org/kidsweb/virtual/fukuwarai/fukuwarai01.html> Erişim Tarihi: 08.12.2023.

**Görsel 7:** Daruma Otoshi Oyunu. <https://www.ebay.com/itm/394083594628> Erişim Tarihi: 19.12.2023.

**Görsel 8:** Kagome Oyunu. <https://www.pixtastock.com/illustration/67894806> Erişim Tarihi: 19.12.2023.

**Görsel 9:** Kendama Oyunu. <https://www.firetoys.co.uk/bananakendamamarble.html> Erişim Tarihi: 04.11.2023.

- Görsel 10:** Fukuwarai Oyunu. <https://anonvietnam.vn/tintuc/au-nam-cung-choi-fukuwarai> Erişim Tarihi: 04.11.2023.
- Görsel 11:** Hanetsuki Oyununda Yüz Boyama. <https://vculturefestival.blogspot.com/2012/10/unique-badminton-japanese-hanetsuki.html> Erişim Tarihi: 25.11.2023.
- Görsel 12:** Hanetsuki Oyun Raketleri. [https://www.mustlovejapan.com/howto/howto\\_play\\_hanetsuki/](https://www.mustlovejapan.com/howto/howto_play_hanetsuki/) Erişim Tarihi: 16.11.2023.
- Görsel 13:** Takeuma Oyunu. <https://omamorifromjapan.blogspot.com/2012/09/takeuma-stilts.html> Erişim Tarihi: 11.11.2023.
- Görsel 14:** Daruma San Ga Koronda Oyunu. <https://www.deviantart.com/akinofujiko/art/Daruma-san-ga-koronda-154337544> Erişim Tarihi: 01.11.2023.
- Görsel 15:** Güney Koreli Sanatçı Dukno Yoon'un Yaptığı Kinetik Yüzük <https://bigumigu.com/haber/giyilebilir-kinetik-heykeller/> Erişim Tarihi: 06.11.2023.
- Görsel 16:** "Nippon" İsminin İllüstrasyonla Anlatımı. <https://skdesu.com/fr/japon-nihon-nippon-origine/> Erişim Tarihi: 06.11.2023.
- Görsel 17:** WGSN 22/23 Sezonu Mücevher Trend Örnekleri. <https://www.wgsn.com> Erişim Tarihi: 06.11.2023.
- Görsel 18:** Hikaye Panosu. Özgün Daldaban, N. 2023.
- Görsel 19:** Form Panosu. Özgün Daldaban, N. 2023.
- Görsel 20:** Renk Panosu. Özgün Daldaban, N. 2023.
- Görsel 21:** Malzeme Panosu. Özgün Daldaban, N. 2023.
- Görsel 22:** Origami Oyunu Broş. Özgün Daldaban, N. 2023
- Görsel 23:** Taş,Kağıt,Makas Oyunu Kolye. Özgün Daldaban, N. 2023.
- Görsel 24:** Kagome Oyunu Küpe. Özgün Daldaban, N. 2023.
- Görsel 25:** Kendama Oyunu Kolye. Özgün Daldaban, N. 2023.
- Görsel 26:** Takeuma Oyunu Kolye. Özgün Daldaban, N. 2023.
- Görsel 27:** Daruma Otoshi Broş. Özgün Daldaban, N. 2023.
- Görsel 28:** Hanetsuki Oyunu Küpe. Özgün Daldaban, N. 2023.
- Görsel 29:** Daruma Karakter Yüzük. Özgün Daldaban, N. 2023.
- Görsel 30:** Beigoma Oyunu Yüzük. Özgün Daldaban, N. 2023.
- Görsel 31:** Kolye, Kâğıt Üzerine Kuru Boya Çalışması. Özgün Daldaban, N. 2023.
- Görsel 32:** Yüzük, Kâğıt Üzerine Kuru Boya Çalışması. Özgün Daldaban, N. 2023.

**Görsel 33:** Takeuma Oyunu. [https://japanese-tradition.com/en/%E7%AB%B9%E3%81%A7%E3%81%A7%E3%81%8D%E3%81%9F%E9%A6%AC%E3%81%A3%E3%81%A6%E3%81%AA%EF%BD%9E%E3%82%93%E3%81%A0%EF%BC%9F%EF%BD%9E%E7%AB%B9%E9%A6%AC%EF%BD%9E/#google\\_vignette](https://japanese-tradition.com/en/%E7%AB%B9%E3%81%A7%E3%81%A7%E3%81%8D%E3%81%9F%E9%A6%AC%E3%81%A3%E3%81%A6%E3%81%AA%EF%BD%9E%E3%82%93%E3%81%A0%EF%BC%9F%EF%BD%9E%E7%AB%B9%E9%A6%AC%EF%BD%9E/#google_vignette) Erişim Tarihi: 11.08.2024.

**Görsel 34:** Kolye Mum Çalışması. Özgün Daldaban, N. 2023.

**Görsel 35:** Kolye Mum Döküm. Özgün Daldaban, N. 2023.

**Görsel 36:** Prototip Çalışması. Özgün Daldaban, N. 2023.

**Görsel 37:** 3D Çalışması. Özgün Daldaban, N. 2023.

**Görsel 37:** 3D Çalışması. Özgün Daldaban, N. 2023.

**Görsel 39:** Beigoma Oyunu. Özgün Daldaban, N. 2023.

**Görsel 40:** Mum Çalışması. Özgün Daldaban, N. 2023.

**Görsel 41:** Yüzük Mum Döküm. Özgün Daldaban, N. 2023.

**Görsel 42:** Prototip Çalışma. Özgün Daldaban, N. 2023.

**Görsel 43:** 3D Çalışma. Özgün Daldaban, N. 2023.

**Görsel 44:** Döküm Çalışma. Özgün Daldaban, N. 2023.

**Görsel 45:** Koleksiyondan Üretilen İki Takımın Son Halini Gösteren Hikaye Panosu. Özgün Daldaban, N. 2023.

## 4. BÖLÜM

### **KÜBA’NIN GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ TAKI VE KÜÇÜK OBJEYE DÖNÜŞTÜRÜLMESİ: SOSYO-KÜLTÜREL BİR İNCELEME**

Harika KOYUNCU

*Altınbaş Üniversitesi*

*Takı Tasarımı Yüksek Lisans Programı*

harikakoyuncu@gmail.com

Orcid ID: 0009-0009-1974-2497

#### **ÖZET**

Bu çalışmada, farklı ülkelerin geleneksel çocuk oyunları çerçevesinde “Küba” ülkesine ait çocuk oyunlarının incelenerek, yetişkinlerin istedikleri zaman oynayabileceği takıların tasarlanması amaçlanmıştır. Literatür tarama modeli niteliğinde olan bu araştırmanın evrenini, Küba’nın sosyo-kültürel yapısı ve çocuk oyunları oluşturmaktadır. Ayrıca, bu oyunlardan seçilen iki oyunun takı ve küçük obje tasarımına dönüştürülmesi süreci de araştırmanın bir parçasını oluşturmaktadır.

Araştırmanın örnekleminde sekiz adet oyun yer almakta olup, bu oyunlardan “Ortayı Bul” ve “Zaire” oyunları üzerinden detaylı çalışmalar yapılmıştır. Bu oyunların takı ve küçük objeye dönüştürülme süreci incelenmiş ve tasarımın üretime geçiş aşamalarında kırmızı mum tekniği kullanılarak deneyimlenmiştir. Tasarlanan ve uygulanan takı ve küçük objelerin, geleneksel oyunlara en yakın hali ve işlevselliği analiz edilmiştir.

Bu araştırmadan elde edilen bulgular, çocuk oyunlarının takı ve küçük

objeye dönüşümünde ülkelerin sosyo-kültürel yapısının etkili olduğu ortaya koyulmuştur.

**Anahtar Sözcükler:** Küba, Çocuk oyunları, Takı, Objeye, Dönüşüm.

## 1. GİRİŞ

Oyun, insanlık tarihinin en eski ve temel unsurlarından biri olarak, kültürlerin ve medeniyetlerin şekillenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Başlangıçta basit bir taklit davranışı olarak ortaya çıkan oyun, zamanla inanç, savaş ve sanat gibi temel yaşam ritüellerinin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Oyunun anlamı ve ona atfedilen değer, ait olduğu medeniyetin ve kültürün bir yansımasıdır. Bununla birlikte, insanlığın değişen yapısı, oyun kavramını da etkileyerek yeniden biçimlendirmiştir (Hazar, Tekkurşun, Demir & Dalkıran, 2017, s.180).

Oyun, çocukların ve gençlerin bilişsel, fiziksel, sosyal ve duygusal gelişimlerine katkıda bulunarak onların büyüme süreçlerinde merkezi bir yer tutar. Aynı zamanda, ebeveynlerin çocuklarıyla etkili bir etkileşim kurmaları için ideal bir ortam sunar. Oyun, çocukların hayal güçlerini, el becerilerini ve yaratıcılıklarını geliştirirken, fiziksel ve bilişsel kapasitelerini de pekiştirir. Bu nedenle, oyun süreci, sağlıklı beyin gelişimi için kritik bir önem taşır. Çocuklar, erken yaşlardan itibaren çevreleriyle olan ilgilerini oyun yoluyla ifade ederler. Oyun, çocukların kendi dünyalarını kurmalarına, bu dünyayı keşfetmelerine ve diğer çocuklar ya da yetişkinlerle etkileşim içinde korkularını yenmelerine olanak sağlar. Bu süreç, çocukların özgüvenlerini ve zorluklarla başa çıkma yetilerini geliştirir (Ginsburg, 2007, s.182-183).

Oyun kavramı üzerine düşünürken, genellikle akla çocukların gerçekleştirdiği etkinlikler ya da tiyatro gibi sahne sanatları gelir. Ancak bu yaklaşımlar, oyunun kültürel bir fenomen olarak ele alınmasını göz ardı eder. Oyun, insanlık tarafından sonradan üretilmiş bir olgu değildir; belirli evrimsel süreçlerin sonucu olarak ortaya çıkmamıştır. Aksine, oyun, insanın en temel faaliyetlerinden biridir. Ayrıca, Huizinga'nın belirttiği gibi, oyun sadece insanlara özgü değildir; hayvanlar arasında da oyun benzeri davranışlar gözlemlenmektedir. İnsanlara bir nesne verildiğinde, herhangi bir talimat olmaksızın bu nesne ile oyun oynadıkları görülebilir. Bu durum, oyunun kültürden daha eski olduğunu ve aslında kültürün oyun temelinde oluştuğunu göstermektedir. Dolayısıyla, kültürün yapısında oyunsal unsurlar bulunur. Bu görüşler, Hollandalı tarihçi Johan Huizinga'nın



“Homo Ludens” adlı eserindeki düşüncelerine dayanmaktadır. Huizinga’nın çalışması, oyun-kültür ilişkisini ele alarak, kültürün oluşum sürecinde oyunun oynadığı rolü vurgulamaktadır (Olgun, 2008, s.22).

Çocuğun ve çocukluğun toplumsal-kültürel tarihini yeniden inşa etmek için tarihsel ve kültürel yorumlarda sıklıkla çocuk oyunları ve oyuncakları önemli belgeler ve nesnelere olarak kullanılır. Oyun ve oyuncaklar, çocuğun, çocukluğun ve çocuk kültürünün anlaşılmasına derin bir bakış sağlar. Çocuklar, oyunları ve oyuncakları aracılığıyla, yetişkinler tarafından onlar için yaratılmış dünyayı deneyimlerler (Akyol & Kutlu, 2020, s.103).

Çocuklar, oyun oynamaktan büyük bir keyif alır ve bu bağlamda geleneksel oyunlar, çocukların oyun ihtiyaçlarını karşılamada önemli bir yere sahiptir. Geleneksel oyunlar, toplumun değerlerini, kültürünü ve geleneklerini yansıtan, genellikle fiziksel hareketlere dayalı etkinliklerdir. Geleneksel oyunlar, bireylerarası iletişime dayalı, fiziksel aktivite ve yaratıcılığı ön plana çıkaran oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Yengin, 2010, s. 106 aktaran Bozkurt ve Sözer, 2018, s,13).

Oyun, insan yaşamında önemli bir yere sahip olup, kültürleri ve medeniyetleri şekillendiren temel bir olgu olarak kabul edilir. Çocukların yaşamlarında, oyun etkinlikleri büyük bir yer kaplar ve farklı coğrafi bölgeler ile kültürel yapılar, çocuk oyunlarının çeşitlenmesine neden olur. Her ülkenin, kendi kültürel mirasını yansıtan geleneksel oyunları bulunmaktadır ve bu oyunlar, çocukların hem eğlence hem de sosyal etkileşimlerini sağlama açısından önemlidir.

Bu araştırmada, farklı ülkelerde oynanan çocuk oyunları ve Küba’nın geleneksel çocuk oyunları incelenmiş ve bunların takı tasarımı ile ilişkilendirilmesi hedeflenmiştir. Çalışmanın amacı, Küba çocuk oyunlarını tanıtmak, kültürler arası etkileşimi teşvik etmek ve bunu takılar aracılığıyla yansıtmaktır. Dünya genelinde birçok oyun benzerlik gösterse de Küba’da oynanan iki çocuk oyunu farklılıklarıyla öne çıkmaktadır. Bu oyunlar hakkında detaylı bir literatür taraması yapılmış ve Küba’nın yaşam tarzı, çocukları ve oyunları dikkate alınarak uygulamalı çalışmalar gerçekleştirilmiştir.

## 2. KÜBA

Küba’da çocukların hayatı diğer ülkelerle benzer özellikler gösterebilir. Küba Karayipler’de yer alan bir ada ülkesidir. Sosyalist bir hükümet sistemine

sahiptir. Bu çalışma kapsamında çocukların hayatını; eğitim, sağlık hizmetleri, aile ve toplum, kültürel aktiviteler ve güvenlik bakımından incelenmiştir.

### **Küba'da Eğitim**

Küba eğitim sistemi, devrim sonrası gerçekleştirilen reformlar sayesinde, dünya genelinde en başarılı eğitim modellerinden biri olarak öne çıkmaktadır. Erken çocukluk eğitimine yönelik yenilikçi uygulamaları, bu sistemin başarısının temelini oluşturur. Bu bağlamda, Kübalı çocukların yaklaşık %70'inin yararlandığı "Kendi Çocuğunu Eğit" programı (Educate Your Child Programme), ulaştığı geniş kitleler ve elde ettiği başarılar nedeniyle, Küba eğitim sisteminin temel yapı taşlarından biri olarak kabul edilmektedir (Yalçın ve Erden, 2017; s. 56-82).

### **Küba'da Sağlık**

Küba, ciddi bir ekonomik ambargoya maruz kalmasına rağmen, özellikle sağlık alanındaki başarılarıyla dikkat çekmekte ve uluslararası göstergelerde birçok gelişmiş ülkenin önünde yer almaktadır. Küba, ürettiği aşılardan dünyanın dört bir yanına ihraç ederek küresel sağlık sistemine önemli katkılarda bulunmaktadır. Ülkenin en büyük gelir kaynağı turizm olmasına rağmen, devlet sistemi dışa kapalı bir yapı sergilemektedir. Uluslararası kuruluşlar tarafından gerçekleştirilen bağımsız araştırmalar, kırılğan ekonomik yapıya rağmen Küba'daki sosyal göstergelerin hala iyi düzeyde olduğunu ortaya koymaktadır (Altındağ ve Sevin, 2017).

### **Küba'da Aile ve Toplum**

Küba'da aile yapısı, tarihsel olarak kolonizasyon, kölelik ve bağımsızlık savaşları gibi faktörlerden etkilenmiştir. Kolonyal dönemde aile, ekonomik üretimin bir birimi olarak görülmüştür. Bağımsızlık sonrası dönemde ise aile, devrimci ideolojiler ve devlet politikaları ile şekillenmiştir.

Küba toplumunda aile önemli bir toplumsal kurum olarak kabul edilir. Toplumsal normlar, aile üyeleri arasındaki dayanışma, saygı ve karşılıklı yardım gibi değerler üzerine inşa edilmiştir. Kültürel ve dini değerler, aile içindeki rolleri ve ilişkileri belirler.

Küba'nın sosyo-ekonomik yapısı, ailelerin yaşam biçimini ve ilişkilerini

büyük ölçüde etkiler. Ekonomik sıkıntılar, göç, işsizlik ve sosyal hizmetlerin durumu aile yapısını zorlayıcı faktörler arasında yer alır. Ancak, devletin sosyal politikaları, eğitim ve sağlık hizmetleri ailelerin desteklenmesine katkı sağlar. Küba’da aile ve toplum ilişkileri, tarihsel ve sosyo-ekonomik bağlamda incelendiğinde, çeşitli dinamikler ve faktörlerin etkisi altında şekillendiği görülür.

## 2.1. Küba’da Oynanan Geleneksel Çocuk Oyunları

Küba’da çocuklar genellikle sıcak ilkimin tadını çıkararak dışarda oynalar. Bununla birlikte oyun tercihleri çocukların yaşları, ilgi alanları, buldukları bölgeye göre değişiklik göstermektedir. Yaygın olan oyun türlerinin arasında aşağıda bahsedilen oyunlar yer almaktadır.

Futbol

Zaire “Bana Ayak Uydur” oyunu.

Yakalamaca

“Ortayı Bul”“ oyunu

Uzun atlama

Dikdörtgen

Damar

Yüzük oyunu

## 3. KÜBA ÇOCUK OYUNLARI, “DÖNÜŞ’ÜM” İSİMLİ TAKI KOLEKSİYON HAZIRLIĞI

Bu bölümde “Dönüş’üm” adlı koleksiyonun hazırlık aşamaları ve koleksiyonun temel unsurları incelenecektir. Koleksiyon oluşturulmasında dikkat edilmesi gereken noktalar ve yön veren çalışmalar detaylandırılacaktır. Özellikle, Küba’da oynanan sekiz çocuk oyunu arasından seçilen “Zaire: Bana Ayak Uydur” ve “Ortayı Bul” oyunları üzerine odaklanılmış ve üretimler bu iki oyun üzerinden gerçekleştirilmiştir.

Hayata dair incelik ve naiflikten bahsedildiğinde, çocukluk kavramının önemi vurgulanmalıdır. Çocukluk, yetişkinlerin sıklıkla imrendiği ve yeniden

yaşamayı arzuladığı bir dönemdir. Bu dönemi değerli kılan unsur, insanlığın çocukluk çağlarında evren içerisindeki tertemiz noktasını işgal etmesidir (Karadoğan, 2019). Çocukluğa dair izler, semboller ve işaretler, sanatın birçok alanında kendine yer bulmaktadır. Bu düşünce “Dönüş’üm” isimli takı koleksiyonuna ilham kaynağı olmuştur.

“Dönüş’üm” takı koleksiyonunun oluşturulmasında aşama aşama ilerlenmiş ve her aşama titizlikle ele alınmıştır: İlk aşamada, Küba’da oynanan sekiz çocuk oyunu arasından en uygun olanlar seçilmiştir. Bu oyunlardan “Zaire: Bana Ayak Uydur” ve “Ortayı Bul” oyunları, koleksiyon için seçilen iki temel oyundur. Seçilen oyunların temaları, tasarım sürecine dahil edilmiştir. Bu aşamada, oyunların çocukluk dönemine ait semboller ve izler taşıması sağlanmıştır. Tasarım aşamasının ardından, koleksiyon parçalarının üretimine geçilmiştir. Üretim sürecinde, tasarımın estetik ve işlevsel kriterlere uygunluğu gözetilmiştir. “Dönüş’üm” koleksiyonunun temel amacı, takıların hem geçmişe tatlı bir tebessüm hem de geleceğe bir soru işareti bırakmasıdır. Bu bağlamda, koleksiyon parçaları geçmişin naifliğini ve saflığını yansıtırken, aynı zamanda geleceğe dair bir merak ve sorgulama duygusu uyandırması hedeflenmiştir.

### **3.1. “Dönüş’üm” İsimli Takı Koleksiyonu İçin Seçilen Çocuk Oyunları**

Bu bölümde, “Dönüş’üm” isimli takı koleksiyonu kapsamında seçilen iki geleneksel çocuk oyunu olan “Zaire: Bana Ayak Uydur” ve “Ortayı Bul” oyunları detaylı olarak incelenmiştir. Bu oyunlar, sadece çocukların sosyal ve fiziksel gelişimlerine katkı sağlamakla kalmaz, aynı zamanda kültürel mirasın korunmasında da önemli bir rol üstlenir. Koleksiyonun tasarım süreci boyunca bu geleneksel oyunlar, kültürel öğelerin modern estetikle nasıl harmanlanabileceği çerçevesinde ele alınmıştır. Üretim sürecinin her aşamasında, geleneksel oyunların ruhunu yansıtan detaylar, koleksiyonun özgünlüğünü ve kültürel değerini pekiştirmektedir.

#### **3.1.1. Ortayı Bul Oyunu**

Küba, zengin kültürel mirası ve toplumsal dinamikleri ile dikkat çeken bir ülkedir. Bu bağlamda, geleneksel oyunlar Küba toplumunun kültürel yapısını anlamak için önemli ipuçları sunar. “Ortayı Bul” oyunu, Küba’da çocukların

oynadığı ve sosyal etkileşimleri pekiştiren oyunlardan biridir. Oyunun, çocukların sosyal ve bilişsel gelişimlerine katkıda bulunmasının yanı sıra, toplumun kültürel değerlerinin korunmasında ve aktarılmasında önemli bir rol oynadığı görülmektedir.



**Görsel 1:** “Ortayı Bul” Oyunu (URL 1).

Duygular ve hislerin etkin kullanımı mümkün kılan bir oyundur “Ortayı Bul” (Görsel 1) oyununun kökeni, Küba’nın yerel halk kültürüne dayanmaktadır. Oyunun, İspanyol sömürge döneminden bu yana oynandığı ve kuşaktan kuşağa aktarıldığı bilinmektedir. Bu süreçte oyun, yerel kültürel unsurlar ve toplumsal değişimlerle evrilmiştir. Oyunun kökenine dair yapılan araştırmalar, toplulukların bir araya gelerek eğlenceli vakit geçirme ihtiyacından doğduğunu göstermektedir (Rodríguez, 2015).

“Ortayı Bul” oyunu, Küba’da çocuklar arasında popüler olan ve sosyal etkileşimleri teşvik eden geleneksel bir oyundur. Bu oyunun kuralları basit olmakla birlikte, oyun sırasında dikkat ve strateji gerektiren unsurlar barındırır. Oyunun adım adım oynanış şekli şu şekildedir:

Oyunun oynanacağı alan belirlenir ve duvara bir daire çizilir. Alternatif olarak, üzerinde daire olan bir kağıt duvara yapıştırılır.

Dairenin çapı, oyunun zorluk derecesine göre ayarlanabilir. Genellikle daire, herkesin rahatça ulaşabileceği bir yükseklikte çizilir veya yapıştırılır.

Oyuncular arasından bir kişi seçilir ve bu oyuncunun gözleri bir bezle veya göz bandıyla bağlanır. Gözlerin kapatılması, oyuncunun görme duyusunu devre dışı bırakarak oyun sırasında dokunma ve denge becerilerini kullanmasını sağlar.

Seçilen oyuncu, kendi etrafında üç kez döndürülür. Bu işlem, oyuncunun yön duygusunu kaybetmesini sağlamak için yapılır.

Oyunun amacı, gözleri bağlı olan oyuncunun dairenin ortasına veya ortasına en yakın noktaya dokunmasıdır. Oyun başladıktan sonra, diğer oyuncular gözleri bağlı olan oyuncunun dikkatini dağıtmaya çalışır. Bu dikkat dağıtma, oyuncunun yönünü şaşırmasına ve doğru noktayı bulmasını zorlaştırmaya yönelik olabilir. Örneğin, oyuncular ses çıkararak, gülererek veya çeşitli yönlendirmeler yaparak dikkat dağıtma çabasında bulunabilirler. Gözleri bağlı olan oyuncu, daireye dokunduğunda oyun sona erer. Oyuncunun dokunduğu nokta değerlendirilir ve dairenin ortasına en yakın noktayı bulan oyuncu başarılı sayılır. Oyun, belirli bir süre boyunca veya tüm oyuncular sırayla oynayana kadar devam edebilir. Her turda yeni bir oyuncu seçilir ve süreç tekrarlanır (URL 1).

“Ortayı Bul” oyunu, çocukların fiziksel ve zihinsel becerilerini geliştirmeye yardımcı olur. Özellikle şu becerilere katkı sağlar:

**Koordinasyon ve Denge:** Gözleri bağlı olan oyuncunun denge ve koordinasyon becerileri gelişir.

**Dikkat ve Konsantrasyon:** Oyuncunun, dikkat dağıtıcı unsurlara rağmen hedefe odaklanması gerekir.

**Sosyal Etkileşim:** Oyun, çocukların iş birliği yapma ve sosyal etkileşimde bulunma becerilerini geliştirir.

“Ortayı Bul” oyunu, Küba'nın zengin kültürel mirasının bir parçası olarak çocukların fiziksel ve zihinsel gelişimine katkıda bulunur. Bu oyun, çocukların eğlenirken öğrenmelerini sağlamak ve geleneksel oyunlar aracılığıyla toplumsal bağları güçlendirmektedir. Oyunun kuralları ve oynanış şekli, çocukların sosyal becerilerini geliştirmede önemli bir rol oynar. Bu bağlamda, çocukların iş birliği yapma, ipuçlarını değerlendirme ve stratejik düşünme yeteneklerini pekiştirir. Ayrıca, “Ortayı Bul” oyunu, topluluk içinde ortak bir eğlence kaynağı olarak toplumun dayanışma ve birlik duygusunu güçlendirir (García, 2018). Oyunun çocuklar arasındaki ilişkileri kuvvetlendirdiği ve toplumun kültürel değerlerini aktarmada önemli bir araç olduğu görülmektedir. Küba'nın bu oyunu, kültürel ve toplumsal önemi olan bir çocuk oyunudur.

### 3.1.2. Zaire “Bana Ayak Uydur” Oyunu

Küba'nın çocuk oyunları, ülkenin zengin kültürel mirasının önemli bir parçasını oluşturur. Bu oyunlar, çocukların fiziksel, zihinsel ve sosyal gelişimlerine katkıda bulunurken aynı zamanda toplumsal değerleri ve kültürel mirası da aktarır. “Bana Ayak Uydur (Zaire)” oyunu, bu tür oyunların önemli örneklerinden biridir (Görsel 2).



Görsel 2: Zaire, “Bana Ayak Uydur” Oyunu.

“Bana Ayak Uydur (Zaire)” oyununun kökeni, Küba'nın Afro-Karayip kültürel etkileriyle şekillenmiştir. Oyunun adı, Afrika'daki Zaire (günümüzde Demokratik Kongo Cumhuriyeti) bölgesine atıfta bulunur ve Küba'nın Afrikalı kökenli topluluklarının kültürel etkilerini yansıtır. Bu oyun, tarihsel olarak toplulukların birlikte vakit geçirme ve sosyal bağları güçlendirme amacıyla oynanmıştır (Pérez, 2002).

“Zaire” oyununun kuralları basit olmakla birlikte, oyunun oynanışı çocukların koordinasyon ve takım çalışması becerilerini geliştirmeye yöneliktir. Müzikli ve danslı bir oyundur (URL 1).

#### **Oyunun adım adım oynanış şekli şu şekildedir:**

Oyuncular bir daire oluşturur ve bir lider seçilir. Lider, oyunun ritmini ve hareketlerini belirler.

Lider, belirli bir ritim ve hareket seti ile oyunu başlatır. Diğer oyuncular, liderin hareketlerini ve ritmini takip etmeye çalışır.

Oyunun amacı, liderin hareketlerine ve ritmine uyum sağlamaktır. Liderin hızını ve hareketlerini doğru şekilde taklit edemeyen oyuncular, oyundan çıkarılır.

Oyun, liderin ritim ve hareketleri belirli aralıklarla değiştirmesiyle devam eder. Diğer oyuncuların dikkatli ve uyumlu olması gereklidir.

Oyun, son kalan oyuncunun yeni lider olarak seçilmesiyle veya belirlenen süre boyunca devam edebilir.

“Bana Ayak Uydur (Zaire)” oyunu çocukların motor becerilerini ve koordinasyon yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olur. Liderin hareketlerini takip etmek, vücut kontrolünü ve dengeyi gerektirir. Ayrıca Oyunun ritim ve hareketlerine uyum sağlamak, dikkat ve konsantrasyon gerektirir. Bu da çocukların bilişsel becerilerini geliştirmesine katkıda bulunur. Oyun, çocukların takım çalışması ve iş birliği yapma becerilerini pekiştirir. Oyuncuların liderin hareketlerini takip etmesi, grup dinamiklerini anlamalarını ve sosyal etkileşimlerini güçlendirmelerini sağlar (García, 2018). Bu oyun, sadece eğlenceli bir aktivite olmanın ötesinde, toplumsal değerlerin ve kültürel mirasın aktarılmasında da önemli bir rol oynamaktadır. Küba'daki bu ve benzeri oyunlar, çocukların fiziksel, zihinsel ve sosyal gelişimlerini desteklerken, aynı zamanda kültürel kimliklerini güçlendirmektedir.

### **3.2. Koleksiyon Hazırlığı**

#### **Trend Ofisi: WGSN**

WGSN ve Coloro, 2024/2025 Sonbahar/Kış sezonu için ana renklerini, tüketicileri refah, yaratıcılık, çevre ve teknolojiye odaklanma gibi etkilerle yönlendirecek trendlerle uyumlu olarak sunmuştur. Tüketici ve tasarım trendleri konusunda küresel bir otorite olan WGSN ve rengin geleceği konusunda küresel bir otorite olan Coloro, 2025 yılına kadar benimsenmesi öngörülen renkleri duyurmuştur. Tüketiciler, devam eden ekonomik, politik ve çevresel krizlerle mücadele ederken, geleceğe dair belirsizlik duygusu baskın bir güç olarak varlığını sürdürecektir. Bu doğrultuda, Küresel Renk Tahmini, 2025'e girerken tüketicileri refah, yaratıcılık, çevre ve teknoloji gibi etkilerle yönlendirecek şekilde tasarlanmıştır (Görsel 3).

WGSN'nin Renk Stratejisti Clare Smith, 2024/2025 Sonbahar/Kış sezonu için belirlenen temel renklerin istikrar, gerçeklerden kaçma ve restorasyon ihtiyacını yansıttığını belirtmiştir. Tüketiciler gelecek konusunda hassas ve temkinli olmaya devam ettikçe, renklerin daha fazlasını yapmasına ihtiyaç duymaktadır. Bu nedenle istikrar ile güven veren tonların ön plana çıktığı



görülmektedir. Bu zamansız ve topraklayıcı renk tonlarının aksine, doğaya ve iyiliğe bağlanan renkler, mevsime bir sakinlik ve sükunet duygusu getiren bu onarıcı tonlarla birlikte, anahtar olmaya devam etmektedir (URL 2).



**Görsel 3:** A/W 24/25 İçin Ana Renkler: Yoğun Pas, Gece Yarı Eriği, Sürekli Gri, Soğuk Matcha ve Kayısı.

**Sezon:** 2023-2024 Sonbahar-Kış

Dönüşüm takılarının trend sezonu için yaz sezonu düşünülmüştür. Yaz sezonunda takıyı kullanmak isteyen kişilerin havaların ısınması ile birlikte duygusal değişkenliklerinin daha pozitif yönde ilerlemesini hedef belirlemiştir.

### **Hedef Kitle**

Çocukluğunda oyuncuğu elinden alınanlar... Hep yarım hep çocuk kalan ve büyüymeyenler...

Bu koleksiyonun ana hedefi, Küba'nın geleneksel "ortayı bul" oyununu inceleyerek, oyunu oynayan bireylerin duygu ve hislerini oynanabilir bir takı nesnesine dönüştürmektir. Koleksiyonun odak noktası, çocukluklarında oyuncuğu herhangi bir sebeple elinden alınan veya oyun oynama imkânı engellenmiş bireyler için özel olarak tasarlanmış bir üründür. Bu ürün, tasarlandığı takı aracılığıyla, kullanıcının karşılaştığı baskı ve stresli durumlarda rahatlamasına yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Kullanıcı, takıyı kullanarak duygusal yükünden arınmayı deneyimleyecektir. Koleksiyonun hazırlanması aşamasında gerekli kaynaklar arasında, Küba'nın sosyo-kültürel yapısını anlatan akademik kaynaklar, Küba'da oynanan çocuk oyunlarını betimleyen

kaynaklar, oyun oynamanın çocuk üzerindeki değerini araştıran literatür ve tasarım aşamasında kullanılacak metaller ile diğer materyaller hakkında bilgi sağlayan kaynaklar yer almaktadır. Tasarlanan takının işlevselliği ve istenilen duygusal etkinin ne derece sağlanabileceği üzerinden çalışmalar yapılmıştır. Ürünün benzersiz değer önerisi, hedef kitlenin ihtiyaçlarına odaklanarak, takının belirli bir sorunu nasıl çözdüğünü veya ihtiyacı nasıl karşıladığını açıkça ortaya koymayı amaçlamaktadır. Hem işlevsel yönleri hem de duygusal veya psikolojik faydaları göz önünde bulundurularak, piyasada mevcut benzer ürünlerden farklı bir tasarım olarak değerlendirilen bu çalışma, hedef kitleye özgün bir şekilde hitap eden takılar sunmayı hedeflemektedir. Piyasadaki benzer ürünlerden farkı, hikayesi tasarımı ve hedef kitlesi ile diğer ürünlerden farklılık yaratması olacaktır.

### **Koleksiyon Hazırlığında Problem Oluşturma ve Çözümü**

Takı; korunma, süslenme ve güzel görünme amacı ile geçmişten günümüze kullanılmaya devam etmektedir. Fakat takının fonksiyonel ve takıda hareket eden parçaların olması sebebi ile takan kişiyi cezbetmesi çoğu zaman tasarımcı ve üreticiler tarafından hedeflenen konular arasında önem yaratan derecede olmamıştır.

Oysaki teknoloji çağında dijital sanatın ve kinetik heykel sanatının hayatımızın bir parçası olması ile takı da bu yönde gelişmektedir. Dönüş'üm takıları bu anlamda sektörde olan bu boşluğa çözüm bulmak amaçlı, tasarlanıp üretilmiştir.

### **Koleksiyonun Hikayesi**

“DÖNÜŞ”üm

Çok bilenler ve az bilip çok konuşanlar,  
Gözlerini bağladılar kırmızı bir kumaş parçası ile,  
Kırmızı; arzunun, acının, aşkın, azmin rengi kırmızı,  
Ve kırmızı “A” ile başlayan tüm ağır duyguların rengi,  
Hedef dedi biri: haydi bul hedefi,  
Gözlerini her bağladıklarında,  
Döndürdüler, dön-dur dediler,  
Döndürdüler, dön-dolaş dediler,  
Döndürdüler, dön-dönüş dediler,  
Dönüştü küçük kız, Dönüştü bir kadına,  
Küçük kız da alıp yanına,  
Başladı hayatı kurallarına göre oynamaya,

Başladı, kadının içindeki küçük kız,  
Dönmeye, Dolaşmaya ve yeniden DÖNÜŞmeye

### Hikaye Panoları

Koleksiyonun çıkış noktası ve varılmak istenen yönü belirleyen görsel düzenlemelerin incelenmesi için yapılmıştır (Görsel 4-5-6-7-8). Çıkış noktası Küba'da oynan çocuk oyunlarının takıya dönüşüm hikayesidir.



**Görsel 4:** Ana Konu (Küba) Panosu.



**Görsel 5:** Form Panosu.



**Görsel 6:** Malzeme Panosu.



**Görsel 7:** Kullanılan Malzeme Panosu.



**Görsel 8:** Genel Hikaye Panosu.

### 3.3. Tasarımlar

Seçilen ülke Küba'nın geleneksel iki oyununun takıya yansması üzerine yapılan eskiz çalışmaları, nihai takı tasarımının üretimine ilham kaynağı olmuştur.

#### 3.3.1. Eskiz Çalışmaları

Küba'nın geleneksel oyunlarının estetik ve kültürel unsurlarını yansıtan takı tasarımı çalışmaları, bu ülkenin zengin folklorik mirasını modern tasarım prensipleriyle harmanlamayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda, seçilen iki geleneksel oyunun tasarıma ilham kaynağı olması, tasarım sürecinin önemli bir aşamasını oluşturmuştur.



**Görsel 9:** Broş  
Eskizi.



**Görsel 10:** Yüzük Eskizi.



**Görsel 11:** Kolye Eskizi.

Oyunun merkezinde yer alan dönme hareketi, tasarım sürecinde başlatılan eskiz çalışmalarının temelini teşkil etmektedir (Görsel 9-10-11-12-13-14). Kız çocuğunun kendi etrafında dönerken sergilediği hareketi, hareketli bir mekanizma ile vurgulamak suretiyle, tasarımın hem estetik hem de fonksiyonel bir yapıya kavuşması hedeflenmiştir. Bu yaklaşım hem Küba'nın kültürel değerlerini yansıtan hem de modern takı tasarımı ilkelerine uygun bir eser ortaya koymayı amaçlamaktadır. Böylece, geleneksel ile modernin buluştuğu özgün bir tasarım dili yaratılmıştır.



**Görsel 12:** Broş Eskizi.



**Görsel 13:** Yüzük Eskizi.



**Görsel 14:** Yüzük Eskizi.

### 3.4. Seçilen Tasarımların Üretim Aşamaları

Üretilmesine karar verilen, eskiz değerlendirmesi olan takıların, üretimine ait çalışmalarını ve nihai ürün üretilirken karşılaşılan problemler analiz edilmektedir. Maliyet çalışması yapılan takıların birebir örnekleri sergilenmiştir.

### 3.4.1. “Ortayı Bul” Oyunu, Broş Üretim Aşamaları

**Kayıp Mum Tekniği:** Takı üretiminde yaygın olarak kullanılan ve detaylı tasarımların metal döküme dönüştürülmesine olanak tanıyan bir yöntemdir. Bu teknikte, kırmızı mum kullanılarak tasarım yapılır (Görsel 15-16-17-18). Havya yardımıyla damlatma tekniği kullanılarak mum üzerinde detaylar oluşturulmuştur. Bu yöntem, özellikle karmaşık ve hassas detayların metal döküm sürecine aktarılmasını sağlamaktadır (Devenney, 2013).

**Döküm Tekniği:** “Takı yapım teknikleri yüzyıllardan bu yana yazılı olmayan kaynaklara dayalı olarak günümüze kadar ulaşmıştır. Bu kaynaklardan edinilen bilgiler, eski çağlardan günümüze değin ulaşan kalıpların, çoğunlukla döküm metodu ile yapıldıklarını göstermektedir” (Kılıç, 2106, s.28 Kırmızı mumdan şekillendirilen objenin metal haline dönüştürülmesini içerir. Kayıp mum tekniği ile hazırlanan mum model, seramik bir kalıp içine yerleştirilir ve yüksek sıcaklıkta mumun erimesi sağlanır. Sonrasında oluşan boşluğa erimiş metal dökülerek obje istenilen metal (altın, gümüş, bronz) formuna kavuşturulur. Bu süreç, özellikle detaylı ve ince işçilik gerektiren takıların üretiminde kullanılır (Untracht, 1985).

**Geleneksel Kuyumculuk Teknikleri:** El işçiliği ve ustalık gerektiren yöntemlerdir (McGrath, 2007)). Kullanılan pirinç yuvarlak formlu tel, kare ve yassı hale getirilir ve heştek yardımıyla yarım yuvarlak forma dönüştürülmüştür (Görsel 19). Farklı boylarda büyükten küçüğe hazırlanan teller, kaynak (lehim) yöntemi ile birleştirilmiştir (Görsel 20-21). Broş olması tasarlanan takının ana gövdesi tamamlandıktan sonra, tesviye yapılmış ve son halinin formu oluşturulmuştur (Görsel 22). Çelik yay kullanılan broşun ana gövdesine, kırmızı mum tekniğinden hazırlanarak dökülen kız figürü lehimlenmiştir (Görsel 23-25) Üzerine desen çalışması için freze uçları kullanılır ve cilalama tekniği uygulanmıştır En son olarak broş iğnesi yapılmış ve kaplama tekniği ile broş tamamlanmış, takılabilir hale getirilmiştir (Görsel 24-25).

**Kaplama Tekniği:** Takının son aşamasında kullanılan ve yüzeyin korunmasını, estetik bir görünüm kazanmasını sağlayan bir yöntemdir. Bu teknik, takının daha dayanıklı olmasını ve istenilen parlaklıkta olmasını sağlar. Kaplama işlemi, genellikle altın, gümüş veya rodyum gibi değerli metallerle yapılır (Newman, 1979).



**Görsel 15:** Kırmızı Mum ile Model Oluşturma.



**Görsel 16:** Broşun Üzerinde Yer Alan Figürün Mum Çalışması.



**Görsel 17:** Broşun Üzerinde Yer Alan Figürün Mum Çalışması.



**Görsel 18:** Broşun Üzerinde Yer Alan Figürün Mum Çalışması.



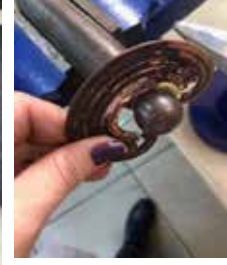
**Görsel 19:** Farklı Boyuttaki Pirinç Tellerin Hazırlanması.



**Görsel 20:** Farklı Boyuttaki Pirinç Tellerin Kaynaklanması.



**Görsel 21:** Farklı Boyuttaki Pirinç Tellerin Kaynaklanması.



**Görsel 22:** Yapılan Takının Bitim İşlemi, Cila Yapımı.

**“Ortaı Bul” oyunundan esinlenerek üretilen takının üretimi aşamasında karşılaşılan bazı problemler şu şekildedir:**

Tasarımda yer alan kız çocuklarının kayıp mum tekniği ile çalışılması ilk kez denenmiş ve obje veya heykel üretiminde, yeterli teknik malzeme eksikliği muma şekil verme sürecinde etkili olmuştur. Daha önce çalışılmamış bir materyal olan kırmızı mum, deneyim kazandıkça daha hızlı ve kolay çalışılabilir bir malzeme olduğu gözlemlenmiştir.

Üretimin metal aşamasında, seçilen yuvarlak teller düz forma dönüştürülmüştür. Bu aşamadan sonra düz tellerin dairesel forma çevrilmesi çok yorucu ve zaman kaybına yol açtığı görülmüştür. Bu parçaların mum modelleme yöntemiyle üretilmesinin, hem zaman hem de üretim verimliliği

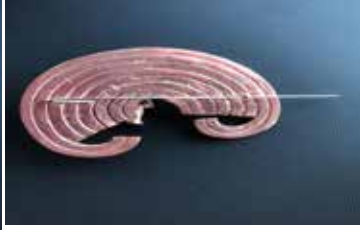


açısından önemli bir avantaj sağlayabileceği sonucuna varılmıştır. Bu sayede, takıların daha temiz ve daha düzgün bir formda üretilebileceği öngörülmüştür. Üretim aşamasında birçok telin birbirine kaynak yapılması hem çalışanı hem de metali fazlasıyla yoran bir süreç olmuştur. Bu noktada lazer kaynağın daha iyi sonuç verebileceği sonucuna varılmıştır. Kırmızı mumdun yapılan döküm parçaların ağırlık hesaplaması yapılmadığı için, dökümden gelen parçaların ağırlığı fazla olduğundan, üretilen takının kullanıcıyı rahatsız edecek kadar ağır olduğu tespit edilmiştir.

Sonuç olarak, hayal edilen broşa ulaşabilmek için pek çok deneme yapılmıştır (Görsel 23-24-25-26-27).



**Görsel 23:** Broşun Detay Fotoğrafi, Yay Görüntüsü.



**Görsel 24:** Broşun Detay Fotoğrafi, Arka Kısım.



**Görsel 25:** Broşun Detay Fotoğrafi.



**Görsel 26:** Broşun Detay Fotoğrafi.



**Görsel 27:** Broş, Kırmızı Mum, Pirinç Tel, Kayıp Mum Tekniği, Döküm ve Kaynak.

### 3.4.2. “Zaire” Oyunu, Yüzük Üretim Aşamaları

“Zaire” oyunu için tasarlanıp üretilen yüzüğün şov takısı olması amaçlanmıştır. Fonksiyonel bir takı olması sebebiyle birçok parçanın bir araya

gelmesinden oluşmuştur. Takılan yüzüğün parmak hareketleri ile hareket etmesi tasarımın en önemli özelliğidir.

Bu tür bir çalışmanın üretim süreci, karmaşık ve titiz bir planlama gerektirir. İlk olarak, yüzüğün eskiz çizimi yapılmış (Görsel 13-14) ve figürlerin yerleşimi, yüzüğün genel formu ve boyutları belirlenmiştir. Tasarım tamamlandıktan sonra, yüzüğün ana hatları ve figürler kırmızı mum ile modellenmiştir (Görsel 28) Mum, detayların kolayca işlenebilmesi ve ilerleyen aşamalarda kayıp mum döküm tekniğinin kullanılabilmesi için uygun bir malzemedir. Yüzük kolu pirinç astardan yapılmış ve iki parmak arasındaki bağlantıyı sağlamak amacıyla pirinç tel eklenmiştir. Kaynak işlemlerinden sonra, yüzüğün yüzeyinde kalan fazla malzemeler eğelenmiş (Görsel 30) ve yüzey pürüzsüz hale getirilmiştir. Son olarak, yüzüğe parlaklık kazandırmak ve yüzeydeki pürüzsüzlüğü artırmak için cilalanmıştır (Görsel 31). Görsel 32 ve 33'teki yüzüğün tasarımında kullanılan yay, yüzüğün işlevselliğini artıran ve tasarımına dinamik bir özellik katan kritik bir parçadır. Yüzüğün tasarımına uygun olarak seçilen yay, uygun boyutlarda kesilir veya hazırlanmış ve yüzüğün iki parmak arasındaki köprü yapı üzerine perçinlenmiştir (Görsel 32-33). Bu işlemler sonucunda, benzersiz ve karmaşık bir yapıya sahip sanatsal bir show yüzüğü ortaya çıkarılmıştır (Görsel 34-35).



**Görsel 28:** Kırmızı Mum Figür.



**Görsel 29:** Yüzük Kolunun Kaynaklanması.



**Görsel 30:** Parçaların Eğeleme İşlemi.



**Görsel 31:** Bitim İşlemi Cila.

**“Zaire” oyunundan esinlenerek üretilen takının üretimi aşamasında karşılaşılan bazı problemler şu şekildedir:**

Tasarımın ana konusu olan fonksiyonel yüzük olma hikayesinde yüzüğe hareket kazandırma aşamasında zorluklar yaşanmıştır. Hareket kabiliyetini yay ve perçin ile sağlama fikri işe yaramış olsa da kullanılan malzeme kalitesi yetersiz kalmış, hareket hızı istenilen seviyeyi yakalayamamıştır. Bundan sonra



yapılacak olan bu tarz hareket kazandırılmaya çalışılan takılarda kullanılan malzemenin kalitesi ve ağırlığının çok iyi hesaplanması gerekli olduğu tespit edilmiştir. Kayıp mum tekniği ile hazırlanan kız çocuklarının yapıp aşamasında hesaplanamayan ağırlıkları döküm sonrası yapılan üretimde sıkıntı çıkarmış, bedensel hareketlere uyumsuzluğu gözlemlenmiştir. Sonuç olarak elde edilen bulgularla fikir ve kağıt üzerinde sorunsuz üretilebileceği düşünülen tasarımın, üretim aşamasında ancak iyi kuyumculuk bilgisi ve tezgah deneyimi ile çözüme kavuşacağı görülmüştür.



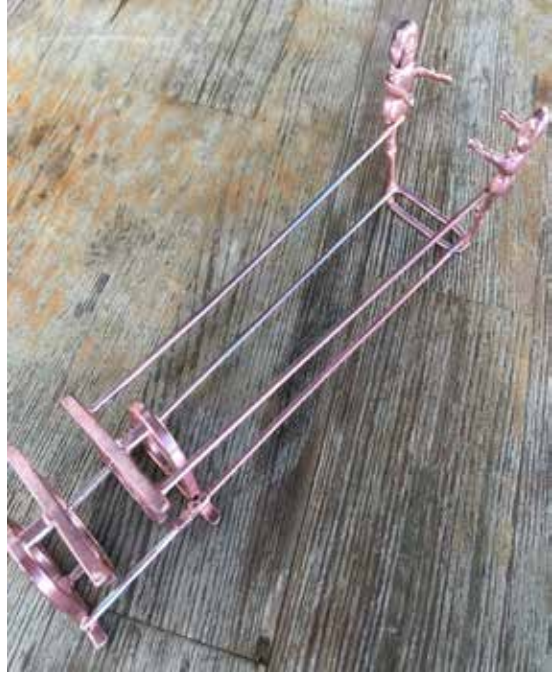
**Görsel 32:** Yüzük Detay Fotoğrafi.



**Görsel 33:** Yüzük Detay Fotoğrafi.



**Görsel 34:** Yüzük Detay Fotoğrafı.



**Görsel 35:** Yüzük, Kırmızı Mum, Pirinç Tel, Kayıp Mum Tekniği, Döküm ve Kaynak.

## SONUÇ

Farklı ülkelerin çocuk oyunları, üzerine kurulu olan bu uygulama proje kapsamında Küba ülkesi kendi sınırlarını dünyaya kısıtlı olarak açan ve ülke hakkındaki erişime zor ulaşılan bir ülke olmuştur. Seçilen ülke Küba'nın sokak oyunları diğer dünya ülkeleri ile benzer özelliklere sahip olsa da içlerinden iki oyun projeye ilham vermiş ve dönüşüme uygun görülmüştür. Küba'nın sosyo kültürel yapısına da uygun olarak üretilmek istenen takıların fonksiyonellik özelliği olması en önemli unsur olmuştur. Koleksiyonun, üretim aşamalarında amacına uygun olarak hem çocukluğu bir gönderme hem de öğrenilen yeni teknikler ile geleceğe ışık olmaktadır.

Sonuç olarak, "Dönüş'üm" koleksiyonu, çocukluk dönemine ait semboller ve izler taşıyan takılar aracılığıyla geçmişe ve geleceğe dair bir köprü kurmayı amaçlamaktadır. Koleksiyonun hazırlık aşamalarında titizlikle yapılan çalışmalar ve seçilen oyunların temaları, koleksiyonun anlamını ve değerini artırmaktadır. Bu çalışma, sanat ve çocukluk ilişkisine dair önemli bir katkı sağlamaktadır.

**KAYNAKÇA**

- Akyol, P. K., & Kutlu, M. M. (2020). “Kör Keçi” den “Körebe” ye: Oyun İçinde Oyun. *Antropoloji*, (39), 103-109.
- Altındağ, Ö., & Sevin, Ç. (2017). Küba’da Sağlık Sisteminin ve Sosyal Hizmetlerin Gelişimine Bir Bakış. *Ufuk Ötesi Bilim Dergisi*, 17(1): 84-106
- Bozkurt, E., & c, M. A. (2018). Mendil Kapmaca Oyunu İle Sorumluluk Değerinin Öğretiminin Vignette Tekniği İle İncelenmesi. *Electronic Turkish Studies*, 13(27). 13
- Devenney, W. M. (2013). *The art of soldering for jewelry makers: Techniques and projects*. Barron’s Educational Series, Inc.
- Bhandari, D. (2021). *Lost In Transit*. Rochester Institute of Technology.
- García, M. (2018). *Play and Society in Cuba: A Sociocultural Analysis*, Havana University Press.
- Ginsburg, K. R., & Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191.
- Hazar, Z., Tekkurşun, D. G., & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılaştırmalı Metafor Çalışması. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15(4), 179-190.
- Huizinga, J. (2023). *Home Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Karadoğan, U. C. (2019). “Çocuk ve Çocukluk” Kavramının Tarihsel Süreçte Değerlendirilmesi. *Çocuk ve Medeniyet*, 4(7):195-226.
- Kenneth R. Ginsburg, MD, MSEd;and the Committee on Communications;and the Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health, *Pediatrics* (2007) 119 (1): 182–191. Erişim Tarihi: 22 Nisan 2024 <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Kılıç, S. (2016). Eski Türklerde Kuyumculuk Geleneği ve Metal Süsleme Teknikleri. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi*, (58), 23-55.
- Lewin, Suzan Grant (1994). *One of a Kind, American Art Jewellery Today*, New York: Harry N. Abrams, Inc., Publishers.
- McGrath, J. (2007). *The complete jewelry making course: Principles, practice and*

*techniques: A beginner's course for aspiring jewelry makers.* St. Martin's Press.

Newman, J. H. (1979). *Electroplating and electroforming for artists and craftsmen.* Van Nostrand Reinhold. Olver, Liz (2004). *The Art of Jewelry Design, from Idea to Reality,* London: A&C Black Publishers Limited.

Olgun, C. K. (2008). *Huizinga ve oyun kavramı.* Sosyoloji Notları, ( [Johan Huizinga](#) HOMO Ludens (22).

Pérez, L. (2002). *Cultural Practices in Cuba: A Historical Perspective.* University of Florida Press.

Rodríguez, J. M. (2015). Cuban Children's Games: Tradition and Change. *Journal of Latin American Cultural Studies*, 24(3), 295-312.

Untracht, O. (1985). *Jewelry Concepts and Technology.* Doubleday.

Yalçın, F., & Erden, F. T. (2017). Erken Çocukluk Eğitimine Küba Perspektifinden Alternatif Bir Bakış: Kendi Çocuğunu Eğit Programı. *Ege Eğitim Dergisi*, 18(1), 56-82.

### İnternet Kaynakları

**URL 1:** Anonim, Uluslararası Çocuk Oyunları, *WordPress.* <https://uluslararasicocukoyunlari.wordpress.com/english-2/> Erişim Tarihi: 12.08.2024.

**URL 2:** Anonim, WGSN ve Coloro, *A/W 24/25 için Ana Renkleri Duyurdu.* *Zuche Blog.* <https://blog.zuchex.com/uncategorized/wgsn-ve-coloro-a-w-24-25-icin-ana-renkleri-duyurdu/> Erişim Tarihi: 05.12. 2023.

### GÖRSEL KAYNAKÇA

**Görsel 1:** Küba Ortayı Bul Oyunu. <https://necmiye1.blogspot.com/p/dunyada-geleneksel-cocuk-oyunlari-2.html> Erişim Tarihi: 05.12. 2023.

**Görsel 2:** Küba Zaire, Bana Ayak Uydur Oyunu <https://necmiye1.blogspot.com/p/dunyada-geleneksel-cocuk-oyunlari-2.html> Erişim Tarihi: 05.12. 2023.

**Görsel 3:** A/W 24/25 İçin Ana Renkler Yoğun Pas, Geceyarısı Erik, Sürekli Gri, Soğuk Matcha ve Kayısı <https://blog.zuchex.com/tr/uncategorized-tr/wgsn-ve-coloro-a-w-24-25-icin-ana-renkleri-duyurdu2/> Erişim Tarihi:10.12. 2023.

- Görsel 4:** Ana Konu Panosu. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 5:** Form Konu Panosu. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 6:** Malzeme Panosu. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 7:** Kullanılan Malzeme Panosu. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 8:** Genel Hikaye Panosu. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 9:** Broş Eskizi. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 10:** Yüzük Eskizi. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 11:** Kolye Eskizi. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 12:** Broş Eskizi. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 13:** Yüzük Eskizi. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 14:** Yüzük Eskizi. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 15:** Kırmızı Mum ile Model Oluşturma. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 16:** Broşun Üzerinde Yer Alan Figürün Mum Çalışması. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 17:** Broşun Üzerinde Yer Alan Figürün Mum Çalışması. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 18:** Broşun Üzerinde Yer Alan Figürün Mum Çalışması. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 19:** Farklı Boyuttaki Pirinç Tellerin Hazırlanması. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 20:** Farklı Boyuttaki Pirinç Tellerin Kaynaklanması. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 21:** Farklı Boyuttaki Pirinç Tellerin Kaynaklanması. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 22:** Yapılan Takının Bitim İşlemi, Cila Yapımı. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 23:** Broşun Detay Fotoğrafı, Yay Görüntüsü. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 24:** Broşun Detay Fotoğrafı, Arka Kısmı. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 25:** Broşun Detay Fotoğrafı. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 26:** Broşun Detay Fotoğrafı. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 27:** Broş, Kırmızı Mum, Pirinç Tel, Kayıp Mum Tekniği, Döküm ve Kaynak.
- Görsel 28:** Kırmızı Mum Figür. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 29:** Yüzük Kolunun Kaynaklanması. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 30:** Parçaların Egeleme İşlemi. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 31:** Bitim İşlemi Cila. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 32:** Yüzük Detay Fotoğrafı. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 33:** Yüzük Detay Fotoğrafı. Koyuncu, H. 2023.
- Görsel 34:** Yüzük Detay Fotoğrafı. Koyuncu, H. 2023.

**Görsel 35:** Yüzük, Kırmızı Mum, Pirinç Tel, Kayıp Mum Tekniği, Döküm ve Kaynak.  
Koyuncu, H. 2023.

## 5. BÖLÜM

### **KÜLTÜREL ÇOCUK OYUNLARINDAN ESİNLENİLEN FONKSİYONEL TAKI TASARIMI: FİLİPİNLER ÖRNEĞİ**

Nuran TAÇYILDIZ

*Altınbaş Üniversitesi*

*Plastik Sanatlar Ana Bilim Dalı*

*Takı Tasarımı Bölümü Yüksek Lisans Öğrencisi*

nuran.tacyildiz@gmail.com

Orcid ID: 0009-0008-3230-5649

#### **ÖZET**

Oyun ve oyun oynamak, her insanın çocukluk dönemine dair birçok anıyı canlandıran hoş kelimelerdir. Genellikle çocuklarla ilişkilendirilen oyun, aslında her canlının temel haklarından biridir. İlk çağlardan beri, oyun, yaş gözetmeksizin, insan hayatına mutluluk, heyecan, neşe ve paylaşım katan bedensel veya zihinsel bir ifade biçimi olmuştur. Bu durum, geçmiş çağlarda ve farklı ülkelerde insanların boş zamanlarını nasıl değerlendirdiklerinin, nasıl eğlendiklerinin ve sosyalleştiklerinin anlaşılmasına olanak sağlar.

Benzer şekilde, takılar da ilk çağlardan beri varlıkları bilinen ve bazen süslenmek bazen de zenginlik göstergesi olarak kullanılan önemli objelerdir. Takılar, kültürel, sosyal ve coğrafi bağlamlarda tarihî bilgiler sunarak geçmişten günümüze ışık tutmaktadırlar.

Bu çalışmanın amacı, belirlenen bir ülkeye ait çocuk oyunları ve genel bilgileri araştırarak bir takı koleksiyonu oluşturmaktır. Bu bağlamda, seçilen ülkenin çocuk oyunlarından esinlenerek oynanabilen, fonksiyonel hareketli takılar tasarlanıp üretilecektir. Tasarım ve üretim süreçleri çözümlenerek, bu



konular üzerine detaylı çalışmalar yapılması planlanmaktadır.

Seçilen ülkeye ait takılar, üzerimizde taşınarak, oyun oynamanın mutluluğunu tekrar yaşatmayı amaçlamaktadır. Bu çalışma, “Oyun Oynamanın Herkesin Hakkı” düşüncesiyle hem çocuklara hem de yetişkinlere yönelik olarak tasarlanmıştır.

Çalışma konusu olarak Filipinler Cumhuriyeti ve Filipinli çocuk oyunları seçilmiştir. Kitap, ders materyalleri ve internet kaynakları kullanılarak ülke ve ülkede oynanan oyunlar hakkında detaylı araştırmalar yapılmıştır. Seçilen oyunların takıya dönüştürülmesi sürecinde, tasarım, kullanılacak malzemeler, dokular, renkler ve metaller belirlenmiştir. Ayrıca, tasarlanan ve üretilecek takıların nasıl hareketli hale getirileceğine karar verilmiştir.

**Anahtar Kelimler:** Filipin, Geleneksel Çocuk Oyunları, Kültürel Miras, Takı Tasarımı.

## 1. GİRİŞ

Küçük büyük herkesin hayatında önemli bir yer tutan oyun kavramı insanlığın dünya üzerindeki varlığı kadar eskidir. Hall tarafından ortaya konulan bu kurama göre; oyun kalıtımın bir ürünüdür. Çocuğun içine doğduğu kültürün geçmişine ait öğeleri içerir. Geçmişte atalarının yaptığı olayları çocuk oyun dünyası içerisinde tekrar eder. Yani çocuğun oyunlarının içerisindeki bir şeyler elde etme koşma, vurma, sığınma gibi davranışlar atalarının geçmişte yaptığı avlanma, savaşma, sığınaklar kurma gibi işlerin tekrar edilmesidir (URL 1).

Oyun; çocuğun kendini ifade edebildiği, yeteneklerini fark edip, üretebildiği, arkadaşlıklar kurarak sosyalleşmesini sağladığı, konuşma yani dil becerilerini geliştirerek, oyuna farklılıklar katarak, motor becerilerini ve zihinsel gelişimine katkı sağladığı, yemek içmek gibi temel ihtiyaçlar kadar gerekli ve önemli bir aktivitesidir. Oyunla çocuk özdeşleşmiş olsa da tüm canlılar için önemli bir kavramdır. Görüldüğü üzere çok çeşitli sebeplerden dolayı oyun vazgeçilmez temel ihtiyaç olmuştur. Gerek çocuklarda yetişkinlerde veya diğer canlılarda oyun, yemek, su, sevgi, kadar vazgeçilmezdir. Çok değil bundan 20-30 yıl öncesine kadar sokaklarda yürürken çocukların özgürce oynayıp heyecanla koşuşturmaları, kahkaha sesleri kulaklarda çınlarken, günümüze bakıldığında neredeyse hiçbir sokakta artık top peşinde koşan, ebe sensin oynarken, körebe, dalya, birdir bir, uzun eşek, yakan top, ip atlama gibi daha nice oyunlar neredeyse tarihe karışıp yok olma yolunda hızla ilerlemektedir. Günümüz teknolojinin

hızlı ilerleyişi, nüfus artışı ve toplumsal kültürde yaşanan hızlı ve kaygı verici değişimlerin bu duruma neden olduğu öne sürülebilir. Ancak kırsal yaşam alanlarında, köylerde veya küçük kasabalarda sokakta oynayan çocuk sesleri hala varlığını sürdürüyor olabilir.

Bayrak, oyun kavramını şu şekilde ifade etmiştir: “*Toplumların genel karakterlerini gösterebilecek yapıda olan oyun, kültürden öncedir. Çeşitli kültürlerden çıkma, ya da bir rastlantı sonucu değil, tersine çeşitli kültür biçimlerinin doğuşunda başlıca etkidir. Bu etkenlerin başında da bu kültürel yapının devamlılığını sağlayan çocuk oyunları sosyalleşme, kendini gösterme, hoşça vakit geçirmek gibi kişisel ahengi ortaya çıkaran kuşkusuz en önemli kültürel hazinedir. Her ne kadar kültür dinamik bir yapı olsa bile bu hazinenin aslını kaybetmeden nesilden nesle aktarılması, çocuklar için oyun ne kadar gerekliyse, toplum özelliğinin bozulmaması içinde oldukça gereklidir*” (Bayrak, 1998, Ankara, s:1).

Bu bağlamda Filipin çocuk oyunları incelenmiştir. Filipinler Cumhuriyeti tarihleri boyunca sömürgelerle uğramış, coğrafi konum sebebiyle yıkıcı deprem ve tayfun felaketleriyle karşı karşıya kalmışlardır. Bu olumsuz şartlarla mücadele halinde bir halk olmuştur. Belki de bu sebeplerden dolayı kendi kültürlerinden ister istemez uzaklaşmışlardır. Bu durum üzücü bir gerçek olsa da sömüren ülke her bakımdan insanlarda çok büyük ve telafisi zor yaralar açsa da eninde sonunda bir şekilde oyunlara sığınarak kendilerini ifade etmeye çalışmışlardır. İnsanların mutlaka yokluklarla, belki açlıkla savaşları da olmuştur ve bu yoklukta bile çocukların sokak oyunlarında ne derece özgür ve kendi kültürlerini yansıtmaları önemli olmuştur.

Bu çalışma, çocuk oyunlarını konu alsada, taşıdığı önem açısından oldukça değerlidir. Gelecek kuşaklara kültürel miras bırakma amacı taşımanın yanı sıra, bireylerin basit nesnelere oyuna dâhil ederek oyunu geliştirme kapasitelerini; eğlenerek, öğrenerek, öğretici ve paylaşımcı bir şekilde oynanan oyunlar hakkında farkındalık yaratmayı hedeflemektedir. Çalışma, her ülkede benzer oyunların farklı isimler altında oynandığı gerçeğini hatırlatarak, geçmişte aradaki bağın yeniden kurulmasına katkı sağlamayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda, tasarlanan takıların, kullanılan nesnelere aracılığıyla bireyleri kendi iç dünyalarında özgürleştirerek onlara bir nebze de olsa mutluluk getirmesi hedeflenmektedir.

## 2. FİLİPİNLER CUMHURİYETİ

Filipinler, benzersiz coğrafi konumu, zengin tarihî geçmişi ve çeşitli kültürel etkileri ile dikkat çeken bir ülkedir. Filipinler, Asya kıtasının güneydoğusunda, Pasifik Okyanusu'nun batısında yer alır (Görsel 1-2-3). Ülke, kuzeyde Tayvan, batıda Vietnam, güneybatıda Malezya ve güneyde Endonezya ile komşudur. Filipinler'in üç ana ada grubu vardır: Luzon, Visayas ve Mindanao. Başkent Manila, Luzon adasında bulunur ve ülkenin en büyük ekonomik ve kültürel merkezlerinden biridir (CIA World Factbook, 2023). Ülke irili ufaklı 7641 adet ada ve adacıktan oluşur. Ancak ülkeyi oluşturan üç ana coğrafi kara parçası vardır. Luzon, Visayas, ve Mindanao'dur. Ülkenin başkenti Manila iken en kalabalık şehri Quezon City'dir. Bu iki kent de Büyükşehir Manila yönetsel birimine bağlıdır (URL 2).



**Görsel 1:** Filipinler Haritası.

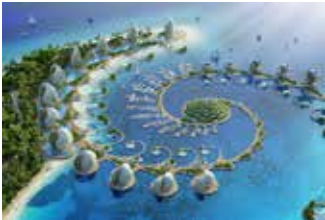


**Görsel 2:** Filipinler.



**Görsel 3:**  
Filipinler.

Ülke yaklaşık 100 milyon nüfusuyla Asya kıtasının en kalabalık sekizinci ülkesidir. Dünyanın ise en çok nüfus barındıran 13. ülkesidir (Görsel 4-5-6). Filipinler Pasifik Deprem Kuşağında yer alır. Bunun için ülkede deprem sıklığı ve yıkıcılığı fazladır. Ayrıca ekvatora yakın yerleşim konumu, Filipinler'i tayfun felaketine eğilimli hale getirmektedir (URL 2).



**Görsel 4:** Filipinler.



**Görsel 5:** Spiral Formlu  
Ekolojik Tatil Köyü.



**Görsel 6:**  
Filipinler.

Filipinler'in tarihi, farklı yerli kabileler ve toplulukların yaşadığı bir dönemle başlar. 1521 yılında İspanyol kaşif Ferdinand Magellan'ın adalara ulaşmasıyla, Filipinler İspanyol İmparatorluğu'nun bir parçası haline gelmiştir. İspanyollar, Filipinler'i 300 yıldan fazla bir süre boyunca yönetmiş ve Katolik Hristiyanlığı yaymışlardır. 1898 yılında İspanyol-Amerikan Savaşı sonrasında Filipinler, Amerika Birleşik Devletleri'nin kontrolüne geçmiştir. İkinci Dünya Savaşı sırasında Japon işgali altında kalan Filipinler, 1946 yılında tam bağımsızlığını kazanmıştır (Agoncillo, 1990).

Filipinler'in kültürü, yerli, İspanyol ve Amerikan etkilerinin bir birleşimidir. Bu etkiler, dil, din, sanat, mutfak ve günlük yaşamda belirgin bir şekilde görülmektedir. Filipinler'de 170'ten fazla dil ve lehçe konuşulmaktadır; ancak, Filipince (Tagalog) ve İngilizce resmi dillerdir. Katolik Hristiyanlık, ülkenin baskın dini olup, Filipin kültüründe önemli bir rol oynamaktadır. Filipinler'deki festivaller (Görsel 7-8), halk dansları ve müzik, ülkenin zengin kültürel mirasının bir yansımasıdır (Bautista, 1998). Örneğin, **Sinulog Festivali**, Cebu'da düzenlenen ve Santo Niño'yu (Bebek İsa) onurlandıran bir festivaldir (Görsel 9) (Reed, 1994).

Filipin gelenekleri, özellikle kırsal alanlarda, hala güçlü bir şekilde korunmaktadır. Geleneksel Filipin kıyafetleri arasında Barong Tagalog (erkekler için) ve Baro't Saya (kadınlar için) öne çıkar. Bu kıyafetler, genellikle abaca veya piña kumaşından yapılır ve detaylı nakışlarla süslenir (Fernandez, 1988).



**Görsel 7:** Festival Kutlaması.



**Görsel 8:** Dinagyang Festivali.



**Görsel 9:** Sinulog Festivali Kutlaması.

### 3. ÇOCUK OYUNLARI

Oyun, bir çocuğun kimsenin ona öğretmediği şeyleri öğrenebilme şekli olarak tanımlanır. Bu bir keşif yöntemi ve etrafındaki dünyaya kendini yönlendirme şeklidir. Anlamaların ve değerlerin sembolik dünyası, bir çocuğun bireyselleştirilmiş oyun tarzından türetilmiştir. Bir çocuk, sosyal yaşama katılan

bir yetişkin olmak için gerekli olan sonsuz ve karmaşık insan yaşamı ve iletişim kalıplarını oyun yoluyla uygulayabilir ve deneyim kazanabilir (Smith ve O'Brien, 2010 aktaran Gutierrez ve diğerleri, 2022, s.312).

Oyun oynamak, büyümenin önemli bir aşamasıdır. Çocukların olduğu yerde her zaman oyunlar olacaktır. Dünya hiç çocuksuz olmamıştır. Oyun, yaşam tarzlarını, endüstrileri ve büyük kaynak tahsislerini tanımlamada en büyük motivasyonu kaynağıdır (Reyes, 2010, s.99).

Globalleşen dünyada büyük şehirlerde artan nüfusa cevap verebilen tüm alanlar neredeyse yapılarla doldurulmuş, bununla birlikte kültürel ve sosyal anlamda yozlaşma beraberinde gelmiş. Artık sokaklar, çocuk parkları bile neredeyse güvensiz oyun sahalarına dönüşmüştür. Buna bağlı olarak çocukların en güvenli oynayabildikleri alanlar sadece evleri, (Görsel 10-11-12) deki gibi, en yakın oyun arkadaşları da ebeveynleri veya yine kendileri olmuştur. Yalnızlık duygusunu küçük yaşta benimser hale gelmişlerdir.



**Görsel 10:** Evinde Oyuncaklar ve Tabletle Oynayan Çocuk.



**Görsel 11:** Ev Ortamında Tabletlerle Oynayan Çocuklar.

Günümüzün hızlı kentleşme ve teknolojik gelişmeleri, çocukların geleneksel oyun ve fiziksel aktivitelerle olan etkileşimlerini ciddi şekilde etkilemektedir. Bu bağlamda, günümüz çocuklarının açık havada oynama fırsatları giderek azalmaktadır. Belki de yakın gelecekte doğacak çocuklar, sokaklarda özgürce koşmanın, yorulana kadar arkadaşlarıyla birlikte geleneksel sokak oyunları oynamanın ne demek olduğunu bilmeden büyümek zorunda kalacaklardır. Bu olgu, çocuk gelişimi ve toplumsal bağlar açısından kaygı verici sonuçlar doğurabilir. Zira çocukların fiziksel oyunlar aracılığıyla öğrendikleri motor beceriler, sosyal etkileşimler ve duygusal gelişim unsurları, kapalı ortamlarda

veya dijital oyunlarla ikame edilemeyebilir. Sokak oyunları, çocukların özgüven, takım çalışması ve problem çözme yeteneklerini geliştirmelerine katkıda bulunurken, aynı zamanda doğal çevre ile etkileşimlerini artırarak çevresel farkındalıklarını da destekler.

Bu süreçte, aileler ve eğitimciler, çocukların fiziksel oyun ve açık hava aktivitelerine daha fazla zaman ayırmalarını teşvik edecek yöntemler ve programlar geliştirmelidir. Aksi takdirde, gelecekteki nesiller, doğanın ve geleneksel çocuk oyunlarının sunduğu zengin deneyimlerden mahrum kalabilir ve bu durum, onların genel sağlık ve iyi olma hali üzerinde olumsuz etkiler yaratabilir.



**Görsel 12:** Sokakta, Güvenli, Neşe İçinde Arkadaşlarıyla Oynayan Çocuklar.



**Görsel 13:** Filipinler’de Sokakta Oynayan Çocuklar.

### 3.1. Filipinler’de Geleneksel Çocuk Oyunları

Genellikle yerel malzemeler veya enstrümanlar kullanılarak birden fazla nesil boyunca oynanan oyunlardır. Filipinler’de oyuncaklara yönelik sınırlı kaynaklar nedeniyle çocuklar genellikle oyunculardan başka hiçbir şeye ihtiyaç duymadan oyun icat ederler (Görsel 13). Çocuklar için uygun olan farklı türde Filipin Geleneksel Oyunları vardır ve oyunlar aynı zamanda farklı kültür veya geleneksel oyunlardan biri olarak da durur.

Geleneksel oyunlar, Filipin bağlamında, oyunun, halk geleneklerine ait olması, etnosların ruhani gücünü göstermesi, yönetmeyen sosyal tabakaların resmi olmayan kültürü olarak kabul edilmesi, yazılı belgeler şeklinde sabitlenmemesi ve oyuncuların yaratıcılığının kolektif ve anonim olması



kriterleriyle komünal olarak paylaşılır. Toplumsal bağlam, ailenin başlangıçta çocuğun kimliğini güçlendirdiği ve kültürün sosyal geleneklerine, standartlarına ve değerlerine başlamasını sağladığı oyunu ilerleme olarak varsayar. Oyunlar, yerli halkın fiziksel aktivitelerine, mesleklerine ve dini törenlerine dahil edilir. Erkek çocuklara babaları tarafından erkeksi sanatlar öğretilir, böylece savaşçı, çiftçi, avcı, balıkçı, denizci, madenci, gemi yapımcısı ve demirci olabilirler. Kızlara anneleri tarafından geleneksel sanatlar öğretilir (Reyes, 2010, s.100-101).

Filipinli STK Magna Kultura Vakfı'nın (Sanat ve Kültür) genel müdürü Dickie Aguado, geleneksel Filipin oyunlarının “Filipinler’de oldukça canlı” olduğunu ifade etmiştir. Pek çok kentsel ve kırsal alanda Filipinli çocukların çoğunluğu, teknolojiye çok az erişime sahip olduğundan, açık havada sokak oyunları oynanmaktadır. Sipa, Patintero, tumbang preso, piko, trumpo preso, sayatong, dama, lusalos, holen butas ve diğer oyunlar hemen hemen her gün oynanan oyunlardır (URL 3).

### **Sipa Oyunu**

Sipa (lit. tekme oyunu): Sipa, oyunu oynamak için kullanılan nesnenin adıdır. Bu nesne, genellikle renkli iplikler (çoğunlukla plastik pipet) tutturulmuş bir rondeladan yapılır. Ayrıca sipa, rattan bir top veya bez ya da plastikle kaplı bir kurşun rondela kullanılarak da oynanabilir. Oyun sırasında, sipa oyuncunun ayağıyla yukarı doğru fırlatılır ve oyuncu, sipanın yere düşmesine izin vermeden ayağıyla birkaç kez vurur; bazen de dizinin hemen üstüyle temas ettirir. Oyuncu, sipaya kaç kez vurabildiğini sayar ve en çok vuruş yapan oyunu kazanır. Sipa, 2009 yılına kadar Filipinler’in ulusal sporu olmuştur (URL 4).

Sipa'nın oyun mekaniği Batı oyunu Hacky Sack'e benzemektedir. Ayrıca, Filipinli sporcular tarafından Endonezya'dan ödünç alınan kurallarla, Sepak Takraw adı verilen dokuma bir topla profesyonel olarak da oynanır. “Sipa”, tekme becerileri gerektiren Filipinli bir oyundur. Oyun, iki, dört veya sekiz kişilik gruplar halinde genç yetişkinler tarafından gündüzleri açık havada oynanır. Rattan top, voleybol topuna benzer şekilde, oyuncular tarafından rakiplerine tekmelenir ve ileri geri tekmeler şeklinde devam eder. Dizden ayak parmaklarına kadar olan kısım dışında, top vücudun başka hiçbir yerine çarpmaz (Gutierrez ve diğerleri, 2022, s. 313).





**Görsel 14:** Sipa Oyunu.



**Görsel 15:** Sipa Oyunu.

Sipa, aynı zamanda “Takyan” olarak da bilinir ve İngilizce anlamı “Tekmeleme” olan oyun, adını aynı zamanda oyun sırasında kullanılan toptan alır. Bu oyun, Filipinliler’in geleneksel ve yerel bir oyunu olup, başlangıçta tek başına içeride ve dışarıda oynanan bir oyunken, daha sonra kuralları değiştirilerek grup ve takım olarak oynanmaya başlanmıştır (Görsel 14-15).

15. yüzyıl İspanyol yönetiminden önceye dayanan bu yerli Filipin oyunu, 2009 yılında eski Başkan Gloria Macapagal-Arroyo tarafından Arnis’in Filipinler’in ulusal sporu olarak ilan edilmiştir. Sipa, hız, çeviklik, dayanıklılık ve yüksek düzeyde top kontrolü gerektirdiğinden nispeten zorlu bir oyundur (URL 5).

### **Sipa Oyununun Diğer Versiyonları**

**Yıkama Versiyonu:** Bu versiyon genellikle çocuklar tarafından kurşundan yapılmış bir rondela kullanılarak oynanır (Görsel 16). Oyunun diğerleri kadar fazla kuralı yoktur. Bu yüzden çocuklar her yerde oynayabilirler. Amaç Sipa’yı yere düşürmeden art arda tekmelemektir. Bu oyunu kızlar ve erkekler oynayabilir, ancak kızlar bunu farklı şekilde oynar. Erkekler ayakkabılarının iç kısmını kullanırken, onlar ayakkabının dış kısmını Sipa’ya tekme atmak için kullanır. Sipa topu düşürüldüğünde rakip takım bir puan kazanır (URL 6).



**Görsel 16:** Yıkama Versiyonu, İllüstrasyonu.

**Görsel 17:** Rattan Top Versiyonu İllüstrasyonu.

**Rattan Top Versiyonu:** İnsanlar genellikle resmi oyunlarda rattan top versiyonunu tercih etmektedirler. (Görsel 17). Başlamadan önce oyuncular, manuhana (yarışmada izlene prosedür) ilk kimin geçeceğine karar verirler. Oyun genellikle yazı tura atılmasıyla başlar, yazıyı yakalayan takım ilk önce oynar. Takım liderinin kimin önce olacağına karar vermek için “taş, kâğıt, makas” da oynayabilir. Sipa’nın rattan top versiyonunu oynamak için topa sürekli ileri geri vurulur. Sadece ayak veya bacağın diz altındaki herhangi bir kısmı da kullanabilir. Amaç Sipa topuna vurmaktır (URL 6).

**Basitleştirilmiş Versiyon:** Sipa’nın basit versiyonu, her iki tarafta da eşit oyuncuların olduğu iki takımı içerir. Oyuncular oyun sırasında uyulacak ceza kurallarına karar verirler. Örneğin, topun yerde iki kez sekmesi durumunda bir takım penaltı puanı alabilir. Bir takım her hata yaptığında bir ceza puan alır. Bir takım önceden belirlenmiş sayıda ceza puanına (11-15 veya 21) ulaştığında rakip takım kazanır. Farklı basitleştirilmiş sipa oyununda oyuncular, üzerinde ızgara bulunan dikdörtgen bir saha kullanırlar. Izgara oyuncuların nerede durduğunu işaretler ve takımlar, topun sahanın neresine düştüğüne bağlı olarak ceza puanı alır (URL 6).

**Bilangan Versiyonu:** 9x15 metre ölçülerinde ve parçalara bölünmüş dikdörtgen bir sahaya sahip, puana dayalı bir oyundur. Oyuncular rattan top kullanırlar. Ancak puanlama farklıdır. Bir takım arka arkaya iki “iyi top” aldığında bir puan kazanır. İyi bir top, bir takımın Sipa topunu alması ve bunu rakip takıma başarılı bir şekilde geri göndermesidir. Sıradan rattan top oyununda bir ila dört kişiden oluşan takımlar bulunur. Ancak Bilangan’ın her iki tarafında da dört erkek oyuncu vardır. Ayrıca kuralları uygulayacak bir hakem, skorları

tutacak bir yazı hakemi ve iki yan hakem bulunmaktadır (URL 6).

**Lambatan ve Mudansa Versiyonu:** Lambatan'daki Sipa oyun mekaniği Bilangan'a benzer. Ancak mahkemenin bölünmesi zorunlu değildir. Ayrıca ortasına gerilmiş bir ağ vardır. Takım arkadaşları sahanın kendi taraflarına dağılırken kaptan fileden yedi metre uzakta durur. Oyuncular Sipa topuna, filenin üzerinden geçmek için mümkün olduğu kadar sert bir şekilde vururlar (URL 6).

Mudansa bir yarışmadan ziyade bir gösteri oyunudur. Son derece yetenekli Sipa oyuncuları topa vururken gösterişli numaralar sergiler. Bir Mudansa oyunu genellikle oyunun rekabetçi bir versiyonunu takip eder. En iyi oyuncular etkileyici vuruş tarzlarıyla seyircileri eğlendirir (URL 6).

**Sipa Oyun Ekipmanları:** Sipa (veya Takyan) oyununda iki temel top şekli bulunmaktadır. Geleneksel olarak, çocuklar tingga veya rondela adı verilen toplar kullanır. Bu toplar, ortasında delik bulunan yuvarlak, yassı metal parçalardır. Genellikle, çatı çivilerini sabitlemek için kullanılan pullar tercih edilir. Topun tamamlanması için oyuncular, pulun düz tarafının her zaman aşağı gelecek şekilde düşmesini sağlamak amacıyla birkaç renkli iplik veya ambalaj samanı bağlarlar. Bu iplikler, topun havada uçmasına da yardımcı olur. Sipa'da, yıkama topu genellikle rahat kurallara sahip sokak oyunları için kullanılmaktadır (Görsel 18). Sipa'da kullanılan ikinci top türü ise dokuma rattan şeritlerden yapılır (Görsel 19). Bu top, "pató" olarak da bilinir ve 2-3 mm kalınlığındaki rattan şeritlerin yuvarlak bir topun içine dokunmasıyla oluşturulur. Topun her tarafında simetrik delikler bulunmaktadır. Yaklaşık dört inç çapında ve 200 gram ağırlığındadır. Rattan topu tenis topu gibi hafifçe zıplar. Bu tür rattan topu çoğunlukla resmi yarışmalarda kullanılır (URL 6).



**Görsel 18:** Yıkama Topu.



**Görsel 19:** Rattan Top.

## **Patintero Oyunu**

Çoğunlukla sokakta oynanan yerli bir Filipin oyunudur. Asfaltlı ya da boş bir arsada oynanabilir. Patintero oyunu için her biri beş oyuncudan oluşan iki takım oluşturulur. Oyunun amacı, takım üyelerinin rakip takım tarafından korunan kaleye koşarak ulaşmasıdır. Her takım sırayla kendi kalesine koşar. Bir takımın tüm üyeleri, rakiplerinin geçmesini engelleyecek şekilde stratejik olarak konumlanır. Bir oyuncu kaleye ulaşmaya çalışırken rakip takım tarafından etiketlendiğinde oyun dışı kalır (Jimenez, 2015, s.4 1). Geniş boş bir alan, yere kare işaretler çizmek için tebeşir, sopa ve bir zamanlayıcıya ihtiyaç vardır. Oyuncular yazı-tura atarak, ya da taş-kâğıt-makas oyunuyla savunmada ve hücumda yer alacak oyuncuları belirler (URL 7).



**Görsel 20:** Patintero Oyunu İllüstrasyonu.



**Görsel 21:** Patintero Oyunu.



**Görsel 22:** Patintero Oyunu.

Patintero, Harangang Taga veya Tubigan olarak da bilinir (kelimenin tam anlamıyla, “beni dokunmadan veya yakalamadan çizgimi geçmeye çalış”) (Görsel 20-21-22). İki takım arasında oynanan bu oyunda, her takımda beş oyuncu bulunur: bir hücum takımı ve bir savunma takımı. Hücum takımı, ana üstten arka uca doğru dik çizgiler boyunca koşmaya ve savunma oyuncularını tarafından etiketlenmeden geri dönmeye çalışır.

1997 yılında Samahang Makasining (Artist Club), basketbol gibi zaman tabanlı bir puanlama sistemi geliştirmiştir. Her takımda altı oyuncu (Dört oyuncu ve yedek olarak bekleyen iki oyuncu) bulunur. Hücum takımı, ana üstten arka uca dik çizgileri geçmek ve geri dönmek için 20 dakikaya sahiptir. Her takım üç oyun oynar. Oyun alanında dört yatay su çizgisi (aynı zamanda “ateş çizgileri”), iki dikey çizgi (sol ve sağ dış çizgiler) ve dikey çizgilerin ortasında bir dik çizgi

bulunur. Bir takım, en uzak mesafeye ulaşan oyuncunun en yüksek puanına göre kazanır. Patintero, 5 ila 6 metre uzunluğunda ve 4 metre genişliğinde bir dikdörtgen ızgara üzerinde oynanan bir oyundur (Görsel 20). Oyun alanı, uzunlamasına bir merkezi çizgi ve enine 1 veya 2 çizgi ile 4 veya 6 eşit parçaya bölünür. Dikdörtgenin boyutu ve alt bölümlerin sayısı oyuncu sayısına göre ayarlanabilir. Izgaradaki kareler, ortada duran ve çizgilerin üzerinde bulunan kişilerin ulaşamayacağı kadar büyük olmalıdır (URL 4).

### Luksong Baka Oyunu

Luksong Baka, İngilizce’de “Jump over the Cow” anlamına gelir. Bu oyun, en az 3 en fazla 10 oyuncudan oluşur ve baka veya “inek” olarak adlandırılan kişinin üzerinden atlamayı içerir. Oyun için çimenlik ve güvenli bir alan seçilmelidir.



**Görsel 23:** Luksong Baka Oyunu



**Görsel 24:** Bulacan’daki Pirinç Heykel.

Oyunun başlangıcında, bir oyuncu taya olarak belirlenir ve bu oyuncu oyunda baka (inek) olarak adlandırılır. Oyuncular, baka oyuncusuna dokunmaktan veya onun üzerinden düşmekten kaçınarak üzerinden atlarlar. Baka oyuncusu, ellerini dizlerinin üzerine koyarak eğilir ve sırtını yere paralel bir konumda tutar. Tüm oyuncular, yalnızca elleriyle baka oyuncusunun sırtına dokunarak üzerinden atlarlar (Görsel 23). Bu oyun, Türk kültüründeki birdirbir oyununa benzer. Bulacan’daki bir evin önünde (Görsel 24), bu oyunu tasvir eden bir pirinç heykel bulunmaktadır (URL 8), (URL 4), (URL 9),



## **Luksong Tinik**

Luksong Tinik, Filipinler'e özgü geleneksel bir halk oyunudur ve kelime anlamıyla "dikenlerin üzerinden atlamak" olarak tanımlanabilir (Görsel 25). Bu oyun, iki takım arasında oynanır ve oyuncuların fiziksel yeteneklerini ve koordinasyon becerilerini sınar. Oyunun başında, iki oyuncu "tinik (diken)" olarak görev yapmak üzere sağ veya sol ayaklarını ve ellerini birleştirirler. Ayak tabanları giderek birbirine değecek şekilde bir engel oluştururlar. Bu oyuncular, oyunun temelini oluşturur ve diğer oyuncuların üzerinden atlamaları gereken engeli sağlarlar. Oyun başlamadan önce, tüm oyuncular tarafından bir başlangıç noktası belirlenir. Bu başlangıç noktası, oyuncuların tinik'e çarpmadan daha yüksek bir sıçrama yapmaları için yeterli bir pist sağlar. Oyunun amacı, oyuncuların tinik'in üzerinden başarılı bir şekilde atlayabilmeleridir. Sıçrama sırasıyla gerçekleşir; bir takımın oyuncuları tinik'in üzerinden atladıktan sonra, diğer takımın oyuncuları sıralarını alır. Bir oyuncunun tinik'e, yani taban oyuncusunun ellerine veya ayaklarına çarpması durumunda, o oyuncu cezalandırılır. Bu ceza, oyunun kurallarına göre belirlenir ve oyuncunun dikkatli olmasını teşvik eder. Luksong Tinik, fiziksel dayanıklılık, çeviklik ve stratejik düşünme gerektiren bir oyundur. Aynı zamanda, takım çalışmasını ve koordinasyonu teşvik eder. Filipin kültüründe önemli bir yere sahip olan bu oyun, geleneksel festivallerde ve kutlamalarda sıkça oynanır ve nesilden nesile aktarılır (URL 4).



**Görsel 25:** Luksong Tinik Oyunu.



**Görsel 26:** Palesebo Oyunu.

### Palosebo Oyunu

Palosebo oyunu, yağlanmış bambu direğe tırmanmayı içeren geleneksel bir etkinliktir. Bu oyun, katılımcıların yağlanmış bambu direğe tırmanma çabasıyla gerçekleştirilir (Görsel 26). Genellikle şehir festivallerinde, özellikle de kırsal bölgelerde uygulanmaktadır. Katılımcıların amacı, bambu direğin üst kısmında bulunan ve genellikle para veya çeşitli ödüller içeren küçük bir çantayı ilk olarak ele geçirmektir (URL 4).

### On-Yirmi ve Tinikling Oyunu

Bu oyun, iki çiftin katıldığı ve bir çiftin gerilmiş jartiyer uzunluğu kullandığı geleneksel bir etkinliktir (Görsel 27-28).



**Görsel 27:** On-Yirmi ve Tinikling Oyunu.



**Görsel 28:** On-Yirmi ve Tinikling Oyunu.

Oyunun başlangıcında, bir çift birbirlerine uzaktan bakar ve jartiyer, aralarında paralel uzunlukta bir çift olacak şekilde etraflarına gerilir. Bu, oyun alanını oluşturur. Diğer çiftin üyeleri, belirli bir şarkıyı söylerken jartiyerlerin üzerinden atlama rutinine başlarlar. Bu rutin, belirli seviyelerde gerçekleştirilir ve her seviyede atlama yüksekliği artırılır. İlk seviye, jartiyerlerin ayak bileği hizasında başlar ve her yeni seviyede jartiyerler daha yüksek bir konuma getirilir (örneğin, diz hizası, kalça hizası vb.). Oyuncular, bu süreçte jartiyerlerin üzerinden çevik bir şekilde atlayarak daha yüksek pozisyonlara doğru ilerlerler. Oyunun her seviyesi, oyuncuların fiziksel yeteneklerini ve çevikliklerini test eder. Aynı zamanda, oyuncuların koordinasyon ve ritim duygularını da



geliştirmelerine yardımcı olur. Jartiyerlerin üzerinden atlama rutini, şarkının temposuna uyum sağlanarak gerçekleştirilir ve bu da oyunun eğlenceli ve dinamik bir hale gelmesini sağlar. Bu geleneksel oyun, katılımcıların fiziksel dayanıklılığını artırırken, sosyal etkileşimlerini de kuvvetlendirir. Aynı zamanda, kültürel mirasın nesilden nesile aktarılmasında önemli bir rol oynar (URL 4).

### **Yo-Yo Oyunu**

Yo-yo, iki diske bağlı bir aks ve makaraya benzer şekilde aksın etrafına dolanan bir ipten oluşan bir oyuncaktır (Görsel 29-30-31). M.Ö. 500 yılına kadar uzandığı bilinen bu eski oyuncak, 17. yüzyılda “bandalore” olarak da anılmıştır. En basit oyunda, ip makaraya elle sarılarak yo-yo’nun aşağı doğru fırlatılması sağlanır. Yo-yo ip ucuna çarptıktan sonra, ipi ele doğru sarar ve tekrar fırlatılmaya hazır hale gelir. Temel numaralardan biri, yo-yo’nun ele dönmeden önce ipin sonunda gözle görülür bir süre boyunca döndüğü “uyuyan” olarak adlandırılır.

Yo-yo terimi, muhtemelen Filipinler’in Ilocano halkının dilinde kullanılan “yoyo” kelimesinden türetilmiştir (URL 10).



**Görsel 29:** Pişmiş Toprak, Yo-Yo Oynayan Çocuk.



**Görsel 30:** Yo-Yo Oyunu



**Görsel 31:** Ahşap Yo-Yo lar.

#### 4. TAKI TASARIM

Çalışmanın sürekliliğini sağlamak amacıyla, takı koleksiyonu bölümüne geçmeden önce takı tasarımı ve fonksiyonel takılar hakkında ayrıntılı bilgi sunulması gerekli olduğu görülmüştür. Bu bilginin, okuyucunun temel kavramlar ve terminoloji hakkında bilgi sahibi olmasını sağlayarak, çalışmanın sonraki bölümlerinde sunulan tasarımların ve analizlerinin daha iyi anlaşılmasını sağlayacağı düşünülmektedir.

Filipinler'deki kültürel çocuk oyunlarından esinlenen takıların nasıl fonksiyonel hale getirilebileceğini ve bu tasarımların hem estetik hem de pratik açıdan nasıl değerlendirilebileceğini ortaya koymaktır. Bu bağlamda, fonksiyonel takılar, sadece süs eşyası olmanın ötesinde, kullanıcılarına belirli işlevler sunan ve günlük yaşamda kullanılabilirlik sağlayan tasarımlardır. Makale, bu tür takıların tasarım sürecini, kültürel unsurların nasıl entegre edildiğini ve fonksiyonel özelliklerin hangi yöntemlerle takıya dahil edildiğini açıklamayı amaçlamaktadır. Bu yaklaşım, hem kültürel mirasın korunmasına katkı sağlamakta hem de modern tasarım anlayışını zenginleştirerek yeni ve özgün ürünlerin ortaya çıkmasına olanak tanımaktadır.

Tasarım, günümüzde her alanda en çok konuşulan konuların başında gelmektedir. Otomobillerden mutfak evyelerine, saatlerden mobilyalara, giysilerden takılara kadar pek çok ürün, artık tasarım süreçlerinin her adımında titizlikle ve keyifle üretilmektedir. Bu ürünleri tasarlayan tasarımcılardan beklentiler oldukça yüksektir ve çok yönlü bilgi birikimi gerektirmektedir (İşgören ve Diğerleri, 2018, s.48). Modern tasarım süreçleri, ürünün konsept aşamasından nihai üretimine kadar geçen tüm adımları kapsar. Tasarımcılardan beklenen ilk önemli unsur, tasarladığı ürünün üretimi için gerekli olan tüm ana ve yardımcı malzemelerin özelliklerini detaylı bir şekilde bilmeleridir. Bu bilgi, malzemelerin doğru ve etkin bir şekilde kullanılması, ürünün kalitesinin ve dayanıklılığının sağlanması açısından kritik öneme sahiptir.

Tarih boyunca mücevher tasarımı, başlangıçta rastlantısal olarak gerçekleştirilmiş, fakat süreç içerisinde edinilen ustalık, bilgi, deneyim ve yaratıcılıkla harmanlanarak günümüze kadar ulaşmıştır. Bu tasarımlar, taşıyan kişinin statüsünü yansıtan toplumsal, sanatsal ve kültürel anlamlar yüklenmiş, bilimsel ve sanatsal bir olgu haline gelmiştir (Rodop, 2017, s.21).

Mücevher tasarımında biçimin oluşumunu belirleyen temel ve etken

değerler, süreci karmaşık hale getirmektedir. Biçimi belirleyen bu değerler doğrultusunda yapılan tasarımlar, malzeme ve yapım yöntemleriyle ürüne dönüştürülmektedir. Ancak mücevher tasarımı sadece metal, taş ve üretim yöntemlerini kapsamaz; aynı zamanda kullanıcının fizyolojik, sosyo-kültürel ve psikolojik gereksinimlerine de rasyonel olarak yanıt verebilmelidir (Rodop, 2017, s.21). Estetiğin ötesinde birçok kavramı simgeleyen takılar, insanoğlunun farklı inanç sistemlerindeki dünya kavramını ifade eden süs eşyalarıdır. Takı, güzelliğin ve hatta tutkunun ölümsüzlükle birleştiği zirve olarak kabul edilir. Bir tasarımcının yaratıcı çizgileriyle başlayan bu yolculuk, kuyumcunun elinde tüm ışıltısıyla sanatın ve doğanın güzelliğinin ölümsüzlükle birleşmesiyle ortaya çıkar (Ulusman & Bayburtlu, 2012, s.5928-5929).

20. yüzyıldan itibaren tasarım, günlük yaşamın ve kültürel değerlerin, sürekli gelişen teknolojinin ve ekonomik değişimin vazgeçilmez bir unsuru olarak ortaya çıkmıştır. Diğer tüm tasarım alanlarında olduğu gibi mücevher tasarımı da temel gereksinimlerin ötesinde anlamlar taşımaktadır. Kolye, yüzük, pendentif, bilezik ve küpe gibi geniş bir ürün yelpazesine sahip olan mücevher tasarımı, her biri kendi tasarım problemlerini de beraberinde getirir. Tasarımda düşünülen formun işlev, oran, ritim, denge ve bütünlük gibi temel yapıları nasıl meydana getireceği, ayrıca klasik, modern, minimalist, retro gibi tarzları da üzerinde barındırması beklenir (Rodop, 2017, s.21).

Mücevher tasarımı, form, felsefe ve teknoloji ile harmanlanmış olup, ana fikri kalite, çağdaşlık ve tek olma özellikleriyle tasarımın merkezinde yer almaktadır. Üretildikleri dönemin ruhunu yansıtan, aynı zamanda ileriye dönük mesajlar veren zamansızlık, işlevsellik ve yenilikçilik gibi kavramlar, mücevher tasarımı için de geçerli bir yaklaşımdır. Malzemenin yüksek kalitesi, yaratıcılık ve tasarım fikriyle birlikte düşünüldüğünde, doğru ürünü yakalamak mümkün olacaktır. Değişik ve etkileyici yapıda üretilmeyen tasarımlar, aynı değerdeki birçok ürün arasında kişilerin dikkatini çekmeyecektir (Rodop, 2017, s.21).

#### **4.1. Fonksiyonel Takılar**

Malzemenin çeşitlenmesinin yanı sıra, yeni takıların ergonomisinde de önemli değişiklikler görülmektedir. Takı tasarımında insan vücudunu esas alan ergonomi ve takılabilirlik, önemli geleneksel tasarım kriterlerindedir. Kullanıcı, fiziksel olarak takıyla doğrudan ilişkilidir ve takıyı taşımada aktif rol oynar.

İnsan vücudu, takıya özel bir sergi alanı veya takıların sergilendiği taşınabilir bir galeri olarak yorumlanmaktadır. Takı, vücudun hareketinden etkilenir veya yeni takılarda olduğu gibi, vücudun hareketini etkiler (Lewin,1994: 59 aktaran Ayata, 2015, s. 96). Bu nedenle, takı geleneksel olarak ergonomi kriterlerine göre tasarlanmalıdır ve bu süreçte antropometrik ölçütler de göz önünde bulundurulmalıdır. Objeye-kullanıcı ilişkisi esastır.

Takı tasarımında malzeme çeşitliliği ve ergonomi arasındaki etkileşim, modern tasarım yaklaşımlarının merkezinde yer almaktadır. Geleneksel takı tasarımında, kullanıcı rahatlığı ve estetik değerler arasındaki denge, ergonomi kriterleri çerçevesinde belirlenmiştir. Antropometri, insan vücudunun ölçü ve oranlarını inceleyerek, takının kullanıcıya uyum sağlamasını garanti altına alır. Böylece, takının kullanıcının günlük yaşantısına entegrasyonu sağlanır ve kullanım sırasında herhangi bir rahatsızlık hissi en aza indirilir.

Ergonomik tasarımın bir diğer önemli unsuru, takının kullanıcı ile kurduğu fiziksel ve psikolojik bağlantıdır. Takılar, bireyin kimliğini ve kişisel tarzını yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda sosyal etkileşimlerde de önemli bir rol oynar. Bu nedenle, tasarım sürecinde kullanıcı deneyimi dikkate alınarak, takının hem estetik hem de işlevsel yönleri özenle değerlendirilmelidir.

Takı, kelime anlamı doğrultusunda belirli bir fonksiyon beklentisi yaratmaktadır. Mimar Louis Sullivan'a göre "biçim, fonksiyonu takip eder" yani bir obje, kendisinden beklenen fonksiyona göre şekillendirilir. Takı özelinde bu prensip, vücut üzerinde yerleştirileceği alanın belirlenmesiyle ortaya çıkar. Örneğin, bir yüzüğün parmağa takılabilmesi için yüzeyinde dairesel bir delik bulunması gerekmektedir. Bu durumda yüzüğün formu, fonksiyonuna yönelik olarak deliklidir.

Takı tasarımında fonksiyonun belirlenmesi, objenin hangi amaca hizmet edeceğine bağlı olarak şekillenmektedir. Bir takının estetik ve işlevsel değerleri, kullanıcının beklentileri ve kullanım alanları doğrultusunda belirlenir. Geleneksel takılarda, fonksiyon ve form arasındaki ilişki net bir şekilde gözlemlenebilir (Olver 2004, s. 151; Aktaran Ayata, 2015, s. 96).

Fonksiyon ve form arasındaki ilişkiyi değerlendirirken, takının kullanım amacını ve bağlamını dikkate almak önemlidir. Geleneksel takılar, belirli bir fonksiyonu yerine getirmek üzere tasarlanırken, heykelsi takılar daha çok estetik ve sanatsal değerlere vurgu yapar. Bu iki yaklaşım arasındaki denge, takı tasarımında yenilikçi ve yaratıcı çözümler üretmek için önemli bir rol oynar.

Modern sanatçıların çoğu, fonksiyon fikrine direnmiş ve işlevsellik ile estetik özgürlüğü iki zıt kutup olarak görmüştür. Lewin (1994, s. 12; aktaran Ayata, 2015, s. 96), sanatçıların takının sanat panteonuna dahil olabilmesi için fonksiyondan kaçınması gerektiğini belirttiğini ifade eder. Sanatçılar, takının vücuda takılmasını bir esaret veya sınırlama olarak algılayarak, sanatsal değerini ancak fonksiyondan bağımsız olduğunda ortaya çıkabileceğini savunmuşlardır.

Fonksiyonellik, sanatsal takıyı tam anlamıyla değerlendirmenin yalnızca bir boyutunu oluşturabilir. Sanatsal ifade aracı olarak tasarlanan ve üretilen takılarda, fonksiyon beklentisi genellikle ikinci planda kalmaktadır. Bu tür takılarda esas olan, formun baştan sona bütünlük sağlaması ve sanatçının tasarladığı etkiyi izleyiciye yansıtabilmesidir. Sanatçı, takının estetik ve duygusal etkisini ön planda tutarak, işlevselliği geri planda bırakmayı tercih eder.

Sanatsal takıların tasarım sürecinde, formun estetik değerleri ve duygusal etkileri üzerinde yoğunlaşılır. Bu yaklaşım, takının işlevselliğini sınırlandırsa da estetik özgürlüğü ve sanatsal ifadenin önünü açar. Sanatçılar, takının formunu özgürce şekillendirerek, izleyicinin duysal ve duygusal deneyimini zenginleştirmeyi amaçlar. Bu bağlamda, sanatsal takılar, işlevselliğin ötesinde, görsel ve duygusal bir etkileşim aracı olarak değerlendirilir.

Sonuç olarak, modern sanatçıların fonksiyon fikrine karşı duruşu, sanatsal takıların estetik ve duygusal değerlerine vurgu yapar. Takının işlevselliği, sanatsal ifade ve estetik özgürlük ile dengelenerek, sanatçının vizyonunu ve izleyicinin deneyimini ön plana çıkarır. Bu perspektiften bakıldığında, sanatsal takılar hem sanatçı hem de izleyici için zengin ve çok boyutlu bir etkileşim sunar.

## **5. FİLİPİNLER’İN ÇOCUK OYUNLARINDAN ESİNLENEREK OLUŞTURULAN “OYUN OYNAMAK SENİN DE HAKKIN” İSİMLİ TAKI KOLEKSİYONU**

Takı koleksiyonu hazırlamak için öncelikle şu sorular yanıtlanmalıdır: Ne için? Kimin için üretilmelidir? Bu sorulara yanıt verildikten sonra hedef kitle belirlenir. Belirlenen tema çerçevesinde hazırlıklar yapılır ve konuyla ilgili tasarımların eskiz çizimleri gerçekleştirilir. Daha sonra, kullanılacak malzemelere, renk, doku ve yapım tekniklerine karar verilerek üretim süreci belirlenir.

Üretim aşamasında ortaya çıkabilecek sorunlar öngörülmeli ve bu sorunlara çözüm yolları bulunmalıdır. Üretimin istenen kalitede olması büyük önem

taşıır. Üretilecek ürünlerin maliyet analizi yapılmalıdır. Ürünlerin sunulacağı pazar ve bu pazardaki rakip firmalar araştırılmalı, ürünün pazarlama süreci belirlenmelidir. Sonrasında pazarlama stratejileri geliştirilmelidir; reklam, broşür, sosyal medya gibi araçlarla hedef kitleye yönelik pazarlama çalışmaları yapılmalıdır.

### 5.1. Yöntem

Hazırlanan koleksiyonda oyun kavramı ve önemi incelenmiş, farklı ülkelerin çocuk oyunları üzerine kapsamlı bir araştırma yapılmıştır. Bu bağlamda, Filipinler Cumhuriyeti'nin çocuk oyunları detaylı olarak incelenmiş ve gerekli veriler toplanmıştır. Çalışmanın yöntemi, literatür taraması ve uygulama çalışmaları olarak belirlenmiştir. İlk olarak, Filipinler'in geleneksel çocuk oyunları hakkında mevcut literatür taranmış, oyunların tarihçesi, oynanma biçimleri ve kültürel önemi hakkında bilgi toplanmıştır. Elde edilen bilgiler doğrultusunda, oyunların temalarından esinlenerek fonksiyonel takılar tasarlanmıştır. Bu aşamada, tasarımın uygulama yöntemleri detaylı olarak incelenmiş ve hangi tasarımların olacağına karar verilmiştir.

Yapılan araştırmalarda, 41 oyun adına rastlanmış ve otuz sekizden fazla bilinen Filipin oyunu tespit edilmiştir. Geleneksel çocuk oyunlarından sekiz tanesi detaylı olarak incelenmiş ve takı eskizleri yapılmıştır.

Literatür tarama modeli niteliğinde olan bu araştırmanın evrenini, Filipin'in sosyo-kültürel yapısı ve çocuk oyunları oluşturmaktadır. Ayrıca, bu oyunlardan seçilen dört oyunun (Sipa, Plasebo, Yo-Yo ve Luksong Baka) fonksiyonel takı tasarımına dönüştürülmesi süreci de araştırmanın bir parçasını oluşturmaktadır.

### 5.2. “Oyun Oynamak Senin de Hakkın” Konulu Koleksiyon Hazırlığı

Bu koleksiyonun amacı, ülkelerin geleneksel çocuk oyunlarından esinlenerek fonksiyonel takılar üretmektir. Takı ve oyun burada aynı amaca hizmet etmektedir: geçmişle gelecek arasında bir bağ kurmak, kültürel bulgularda toplumlarla ilgili bilgiler vermek ve insanın kendini ifade etme biçimini ortaya koymaktır.

Bu koleksiyon, geçim şartlarından dolayı sokaklarda doyasıya oynayamayan,

içinde hala küçük bir çocuk barındıran herkes için; tarlada, sokakta çalışan, küçük yaşta evlenip çocuk sahibi olan anne ve babaları için; dünya düzeninin kaos içinde olmasından dolayı savaştan tüm çocuklar için “Oyun oynamak senin de hakkın” düşüncesinden yola çıkarak oluşturulmuştur.

Bu çalışmanın amacı, çocukların bu oyunların varlığını bilmesini sağlamak, daha güvenli alanlar yaratarak bu oyunları oynayabilmelerine ve hatırlamalarına olanak tanımaktır. Ayrıca, atalarımızın bu oyunları nasıl oynadığını merak uyandırmak ve bu oyunları fonksiyonel takılar aracılığıyla gelecek kuşaklara aktarmaktır. Takılar, çocuklukta doyasıya oynayamamış ve ruhundaki yaraları bir nebze de olsa kapatmak isteyen bireyler için üretilmiştir.

**Trend Ofisi:** WGSN

**Sezon:** 2023-2024 Sonbahar-Kış

**Hedef Kitle:** Koleksiyon için belirlenen kitle “*Oyun oynamak senin de hakkın*” sloganı ile yola çıkarak, her yaşa ve kitleye hitap etmektedir. Kişilerde heyecan ve mutluluk vereceği düşüncesiyle üretildiğinden, çocukluğunu yaşayamayan, hep çocuk kalan, herkes hedef kitlenin çerçevesindedir.

**Hikâye Panosu:** “Hikâye Panosu veya Moodboard (İlham panosu)”, görsel, renk, yazı gibi birçok element yardımıyla oluşturulan; tasarımcının kafasındaki tasarımı anlamasını ve anlatımını kolaylaştıran bir pano tekniğidir (Görsel 32).



**Görsel 32:** “Oyun Oynamak Senin de Hakkın” Konulu Koleksiyonun Hikaye Panosu.



### Koleksiyonun Hikayesi

Ülkelerin geleneksel çocuk oyunları...

Yüreğimdeki coşku, hüznü karşılandı. İlk duyduğumda içimde bir sevinç çiçeği açtı...

Sonra düşüncelerime bir sızı yayıldı...

Çünkü gözlerimin önündeydi, görüntüler... Çocuk işçiler, kimsesiz çocuklar, tarlalarda, sanayide, sokaklarda, fabrikalarda çalışan çocuklar ve hatta savaş alanlarındaki çocuklar...

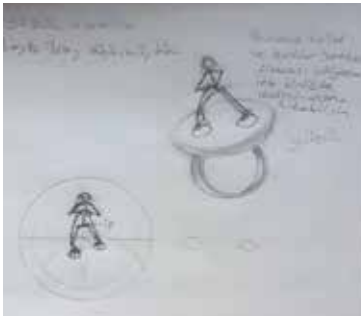
Haydi gelin çocukluğunu yaşayamayanlar, ruhu çocuk kalanlar, alın elinize takılarımı çocukluğunuzla kurun bağı, sarın yaralarımızı...

Çocuk olun ve oyun oynayın hayatla...

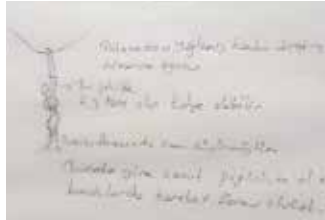
Oyun Oynamak Senin de Hakkın...

### 5.3. Tasarımlar

“Oyun Oynamak Senin de Hakkın” Konulu Koleksiyon için gerekli araştırmalar tamamlandıktan sonra, elde edilen veriler ve oluşan duygusal bağ doğrultusunda ilk olarak eskiz çizimleri yapılmıştır. Filipin’inin geleneksel çocuk oyunlarından; Sambunot (Görsel 33), Polesebo (Görsel 34-35), Sipa (Görsel 36-37), Yo-Yo (Görsel 38) ile ilgili eskizler yapılmıştır. Üretim için uygulanabilirliği değerlendirilerek Sipa, Polesebo, Yo-Yo oyunları ile ilgili eskizlerin üretimi gerçekleştirilmiştir.



**Görsel 33:** Sambunot Oyunu, Yüzük, Broş.



**Görsel 34:** Polesebo, Yağlı Direk (Bambu) Oyunu, Broş Kolye.



**Görsel 35:** Polasebo (Yağlı Direk (Bambu) Oyunu, Broş.



**Görsel 36:** Sipa Oyunu,  
Broş Kolye.



**Görsel 37:** Sipa  
Oyunu, Kolye.



**Görsel 38:** Yo-Yo Oyunu,  
Kolye Ucu, Broş.

#### 5.4. Seçilen Tasarımların Üretim Aşamaları

- Araştırma: Ülke hakkında ve geleneksel çocuk oyunları hakkında literatür taraması,
- Konuya uygun takı eskiz çizimlerinin yapılması,
- Eskizlerden üretime ve fonksiyonel takıya uyarlanabilir eskizlerin seçimi,
- **Üretilen tasarım kolyenin malzemelerine karar verilmesi,**
- Seçilen tasarım veya tasarımların kırmızı mum (castaldo) damlatma tekniği ile üretilmesi,
- **Ürünün, döküme verilmesi ve dökümden alındıktan sonra, varsa kaynak, tesviye, zımpara,** cila işlerinin yapılıp, ürünün parçalarının kolyeye dönüşmesi için, yardımcı parçaların temin edilmesi,
- Bitim işlemleri yapılarak takının tamamlanması ve sunumu

##### 5.4.1. Filipinler Çocuk Oyunları Üretim 1: Sipa Oyunu Fonksiyonel Kolye

Filipin Geleneksel Çocuk oyunlarından esinlenerek Sipa oyunu baz alınarak eskiz çalışması yapılmış Görsel 37'deki tasarımın üretimine karar verilmiştir. Kullanılacak malzemeler seçilmiş (Görsel 39), üretim tekniği olarak Castaldo kırmızı mum damlatma tekniği ile üretimi yapılmaya başlanmıştır (Görsel 40).



**Görsel 39:** Kolye Üretimi İçin Gerekli El Aletleri ve Malzemeler.

**Görsel 40:** Mum Dökümü için Çeşitli Kalınlıkta Bakır Tellerden Uç Yapımı.



**Görsel 41:** Şarnel Mum Çalışması.

Havya ucu için çeşitli kalınlıklarda bakır tel kullanılarak uç yapımı, telin mum çalışması için uygun boyutta keski ile kesilip şekillendirilmesiyle gerçekleştirilmiştir (Görsel 41). Şarnel yapımında ise, bakır tele form verilmiş ve yine keski yardımıyla kesilmiştir. Sipa oyunundan esinlenerek hazırlanan eskize göre, bakır tel kullanılarak şarnel boru kolye oluşturulmuştur. Tarafımdan farklı kalınlıklarda hazırlanan bakır teller, havya ucuna takılmış ve havya istenen sıcaklığa ulaştığında Castaldo mumuna batırılarak bakır tellerin etrafı mum ile kaplanmıştır (Görsel 42). Bu süreçler, bakır telin çeşitli formlara sokulması ve mum ile kaplanması aşamalarında dikkat ve özen gerektiren teknik işlemleri içermektedir.



**Görsel 42:** Şarnel Kolye Yapımı.



**Görsel 43:** Mum Damlatma Tekniği ile Figürlerin Yapımı.

İkinci olarak Sipa oynayan çocuk figürleri Castaldo mum kullanılarak bu figürler aydınlar kağıdı üzerinde detaylı olarak çalışılmıştır (Görsel 43) Tasarımda yer alan sipa topları için çeşitli malzemeler temin edilmiş ve kolyede bulunan Sipa oyununun “Yıkama versiyonu” olan toplar üretilmiştir (Görsel 44). Bu teknik hem tasarımın detaylarını vurgulamak hem de figürlerin ve objelerin belirginliğini artırmak amacıyla tercih edilmiştir.



**Görsel 44:** Sipa Oyunu "Yıkama Versiyonu" Toplarının İmalatı.



**Görsel 45:** Sipa Oyunu "Yıkama Versiyonu" Kolye Üretim Bitim ve Birleştirme İşlemleri

Mum modelleri, prinçten döküm yapılarak üretildikten sonra, detaylı tesviye ve cila işlemleri uygulanmıştır (Görsel 45). Bu işlemler, yüzey kalitesini artırmak ve estetik bir görünüm sağlamak amacıyla titizlikle gerçekleştirilmiştir. Üretilen tüm parçaların bağlantıları dikkatlice yapılmış ve her bir parça arasında uyum sağlanarak nihai ürün oluşturulmuştur. Bu süreç hem üretim kalitesini artırmak hem de estetik ve fonksiyonel bütünlüğü sağlamak için önemli adımları içermektedir.

### **Karşılaşılan Problemler ve Çözümleri**

Filipinler'in geleneksel çocuk oyunlarından Sipa oyunu, hareketli fonksiyonel takıya uygun bir şekilde tasarlanmıştır. Ancak, tasarlanan ya da düşünülmüş bir takımın üretim aşamasının her zaman beklendiği gibi olmayabileceği veya tasarım, istenen üretim şekline uygun olmayabileceği fark edilmiştir. Kırmızı mum (Castaldo) damlatma tekniği kullanılarak Sipa oyunundan esinlenen bir kolye tasarlanmış ve figürler bu teknikle oluşturulmuştur. Kolye, şarnel (içi boş boru) kullanılarak tasarlanmış olup, alt kısımlarında hareketi sağlayacak lastik misina yardımıyla

mum damlatma tekniğiyle yapılan sipa oynayan çocuk figürleri yerleştirilmiştir. Basit malzemelerle yapıldığı için, aynı mantıkla göze çarpan renkli iplerle küçük püsküller tasarlanmış ve elde yapılan sipa topları şarnele bağlanmıştır.

Günümüzde geçim şartlarının giderek zorlaşması ve her şeyin pahalı hale gelmesi nedeniyle, şarnel üretimi tasma şeklinde düşünülmüş ve gümüşün pahalı olması dolayısıyla bütçeye uygun olarak pirinç malzemedeki döküm yapılmasına karar verilmiştir. Şarnellerin döküm esnasında patlayabileceği, yani ürünün defolu veya delikli bir hale dönüşebileceği bilgisi alınması üzerine önlemler alınmıştır. Altın misinaları bağlamak için sarkan top ve çocuk figürleri için delikler delinmiş, ancak ustalar, ürünün sağlam çıkması için şarnelin üst kısmında birçok delik açmıştır.

Malzeme temininde bazı zorluklar yaşanmış, tasarımı düşünülen figürlerin daha hızlı ve kolay sonuç vermesi için havya makinesi ile çalışılmıştır. Sipa oyununun “yıkama versiyonu” toplarının ve oynayan çocuk figürlerinin şarnele bağlantısı lastikli misina ile düşünülmüştür, ancak istenen esneklikte misina temininde zorluk çekilmiştir. Püsküllerin misinaya bağlantı formu araştırılarak çeşitli malzemeler kullanılmıştır; halka, kapatici, bit gibi malzemeler denenmiştir.

İlk yapılan tasarımda kullanılan çocuk figürlerine iki figür daha eklenmiş ve Sipa yıkama versiyonu olan püsküllerin büyük olduğu düşünülerek hepsi küçültülmüştür.

Son olarak Sipa oyunundan esinlenerek üretilen fonksiyonel kolye istenilen şekilde tamamlanmıştır (Görsel 46-47-48).



**Görsel 46:** Sipa Oyunundan Esinlenerek Üretilen Fonksiyonel Kolye Detayı.

**Görsel 47:** Sipa Oyunundan Esinlenerek Üretilen Fonksiyonel Kolye Detayı.

**Görsel 48:** Sipa Oyunundan Esinlenerek Üretilen Fonksiyonel Kolye.



### 5.4.2. Filipinler Çocuk Oyunları Üretim 2: Palosebo Oyunu Fonksiyonel Broş

Palosebo oyunu, yağlanmış bambu direğe tırmanma şeklinde oynanan geleneksel bir Filipin çocuk oyunudur. Bu oyundan esinlenerek yapılan eskiz çalışmasında, Palosebo oyunu baz alınmış ve Görsel 34 ve 35'te yer alan tasarımlar seçilmiştir. Kullanılacak malzemeler özenle belirlenmiş ve üretim tekniği olarak Castaldo kırmızı mum damlatma yöntemi ile bambular ve tırmanan çocuk figürleri yapılmıştır (Görsel 49-50).

#### İşlem basamakları

- Kullanılacak el aletlerinin temin edilmesi,
- Çıkan mum ürünlerin döküm işlemi,
- Dökümden çıkan ürünlerin tesviyesi,
- Bitim işlemleri yapılarak takımın tamamlanması ve sunumu.



**Görsel 49:** Plasebo Oyunu Bambu Mum Çalışması.





**Görsel 50:** Plasebo Oyunu Tırmanan Çocuk figürlerin Mum Çalması.

Pirinç olarak döktürülen ürünlerin tesviyelerinden sonra broş iğnesi kaynatılarak ürünün bitim işlemleri yapılmış ve sunuma hazır hale getirilmiştir (Görsel 51).



**Görsel 51:** Plasebo Oyunu, Pirinç ikili Bambu Broş.

### 5.4.3. Filipinler Çocuk Oyunları Üretim 3: Yo-Yo Oyunu Fonksiyonel Kolye

Filipinler'in geleneksel çocuk oyunlarından esinlenerek Yo-Yo oyunu temel alınarak bir eskiz çalışması yapılmıştır. Bu çalışmada, Görsel 38'deki eskiz tasarımı benimsenmiştir. Kullanılacak malzemeler titizlikle seçilmiş ve üretim tekniği olarak Castaldo kırmızı mum damlatma yöntemi tercih edilmiştir (Görsel 52. Bu teknik, tasarımın hassas ve detaylı bir şekilde işlenmesini sağlarken,

üretim sürecinde bazı zorlukları olmasına rağmen olabildiğince titiz çalışılarak istenilen sonuca ulaşılmaya çalışılmıştır. Yo-Yo oyunundan esinlenerek oluşturulan bu fonksiyonel kolye, geleneksel oyunun modern bir yorumu olarak tasarlanmıştır.

#### İşlem basamakları

- Yo-Yo oyunu eskize karar verilip eskiz üzerinde, Castaldo mum damlatma tekniği ile elde üretilerek formlar oluşturulması,
- Alt ve üst daireler içerisinde ipin takılıp döndürülmesi için belli mesafede birleştirilmesi,
- Kolye ucu veya broş olarak iki şekilde kullanılacak şekilde döküme hazır hale getirilmesi,
- Çıkan mum ürünlerin döküm işlemi,
- Dökümden çıkan ürünlerin tesviyesi,
- Bitim işlemleri yapılarak takının tamamlanması ve sunumu.



**Görsel 52:** Yo-Yo Oyunu Eskiz Üzerinden Castaldo Mum Damlatma Tekniği ile Üretimi.

#### Karşılaşılan Problemler

Filipinler'in geleneksel çocuk oyunlarından esinlenerek, Yo-Yo oyunu temel alınarak hareketli bir takı tasarımı gerçekleştirilmiştir. Yo-Yo oyununu fonksiyonel ve hareketli bir takıya dönüştürme süreci oldukça yorucu olmuştur. Bu süreçte, takının her an boyundan ya da yakadan çıkartılarak oynanabilmesi için gerekli olan ipin nasıl bağlanacağı ve nasıl hareket ettirebileceği konuları detaylı bir şekilde düşünülmüştür. En kritik aşama ise, bu oyun ögesinin nasıl bir takıya dönüştürüleceğinin belirlenmesidir. Uzun bir düşünme sürecinden

ve çeşitli denemelerden sonra, bu problemler çözüme ulaştırılarak üretim gerçekleştirilmiştir.

Döküm aşamasında ürün istenildiği gibi çıkmış, ancak koçanlar kesilirken formunda bazı deformasyonlar meydana gelmiştir. Bu deformasyonlar dikkatlice düzeltilmiştir. Ürün tesviye ve cila işlemlerinden geçirilmiş, ardından kullanılacak ip araştırılarak en uygun ipin bulunması sağlanmıştır. Bu aşamada uygun ipin temin edilmesi süreci bir miktar etkilemiştir. Bütün bu zorluklara rağmen, Yo-Yo oyunundan esinlenen takı başarılı bir şekilde üretilmiştir (Görsel 53).



**Görsel 53:** Yo-Yo Oyunu, Kolye.

#### **5.4.4. Filipinler Çocuk Oyunları Üretim 4: Luksong Baka Oyunu Kolye Ucu ve Küpe**

##### **Kolye Ucu**

Filipinler'e özgü çocuk oyunlarından biri olan Luksong Baka oyununun illüstrasyonundan (Görsel 54) esinlenerek oluşturulan kolye ucu ve küpe yapım süreci aşağıdaki şekilde detaylandırılmıştır. Üretim sürecinde, asit indirgeme tekniği kullanılarak pirinç levha üzerine desen oluşturulmuştur (Görsel 55).

**Oyunun İllüstrasyonun Seçimi ve Hazırlık:** İlk olarak, pirinç levha üzerine Luksong Baka oyununun figüratif deseni lak yardımıyla çizilmiştir. Bu aşamada

fırça kullanılarak lakın yüzeye düzgün ve belirgin bir şekilde uygulanması sağlanmıştır.

**Asit İndirgeme İşlemi:** Desen çizildikten sonra, levhanın arka yüzeyi asit işleminden korunmak amacıyla bantlanmıştır. Bu adım, sadece desenin bulunduğu ön yüzeyin asitle indirilmesini sağlamaktadır. Bantlanan levha, nitrik asit içeren suya daldırılmış ve asit indirgeme işlemi başlatılmıştır.

**Desenin Derinleştirilmesi:** Levha, istenen derinliğe ulaşana kadar asitli suda bekletilmiştir. Bu süre zarfında desenin çizgileri asit tarafından oyularak belirgin hale getirilmiştir. İstenilen derinliğe ulaşıldığında levha asitli sudan çıkarılmış ve durulama işlemi gerçekleştirilmiştir.

**Bitim işlemleri:** Durulanan levha, yüzeyindeki asit kalıntılarını arındırılmıştır. Temizleme işlemi sonrası, levhanın yüzeyi tesviye edilerek pürüzsüz hale getirilmiştir. Son olarak, cilalama işlemi yapılarak ürünün parlak ve estetik bir görünüme kavuşması sağlanmıştır.



**Görsel 54:** Luksong Baka Oyunu İllüstrasyonu.



**Görsel 55:** Luksong Baka Çocuk Oyunu, Kolye Ucu.



**Görsel 56:** Luksong Baka Çocuk Oyunu, Küpe.

## Küpe

Küpe üretim sürecinde, Castaldo kırmızı mum damlatma yöntemi ve metal döküm teknikleri kullanılarak detaylı ve estetik bir ürün elde edilmiştir (Görsel 56). Bu süreç, tasarımın hassasiyetle gerçekleştirilmesini ve yüksek kaliteli takıların üretilmesini sağlar. Küpenin tamamlanması, Filipinler çocuk oyunlarının sanatsal bir ifade ile takı tasarımında kullanılması ve kültürel mirasın yaşatılması açısından önemli bir adımdır.

## SONUÇ

Oyun, tüm canlılar için kendini ifade etme, toplumsal entegrasyon, yalnızlığa ortak bulma ve sağlıklı bir birey olarak gelişim açısından kritik bir rol oynamaktadır. Toplular, zorlu koşullara rağmen oyun oynamayı sürdürmüş ve basit nesnelere mutluluğu yakalamışlardır. Aynı şekilde, oyunlar da takılar gibi kuşaktan kuşağa aktarılan kültürel miras olarak kabul edilmektedir.

Çalışmada ve takı koleksiyonu hazırlığında diğer ülkelerin sokak çocuk oyunlarını araştırarak, bu oyunlardan ve kullanılan nesnelere esinlenerek fonksiyonel takılar tasarlamayı hedeflemiştir. Böylece, geçmiş ile gelecek arasında bir bağ kurmak ve kültürel mirası yaşatmak amaçlanmıştır. Fonksiyonel takılar, toplulukların kültürünü gelecek nesillere aktarırken bir köprü işlevi görmektedir. Bu takıların, fonksiyonel özellikleri sayesinde, her an oyun moduna geçerek yaşamın getirdiği mutsuzluğu aşmayı ve mutluluğu hatırlatmayı hedeflemektedir. Teknolojinin yarattığı güvensiz toplum koşullarının ötesine geçerek, bilgiye ulaşımın kolaylığını ve yaşanmamış çocukluk deneyimlerini hatırlatan takılar üretmek, kültürel mirası koruma kaygısını da taşımaktadır.

Filipinler Çocuk Oyunlarından esinlenerek hazırlanan koleksiyondaki fonksiyonel takılar Castaldo mum damıtma tekniği kullanılarak üretilmiştir. Her tasarımın fonksiyonel olamayacağı göz önünde bulundurularak, çalışmadaki olumlu ve olumsuz deneyimler detaylı bir şekilde ele alınmış ve bu süreç diğer araştırmacılara örnek teşkil edecek şekilde dokümanite edilmiştir. Bu yaklaşımın, literatüre katkı sağlayacağı ve gelecekteki çalışmalara ışık tutacağı düşünülmektedir.

Sonuç olarak, projede üretilen fonksiyonel takılar, çocuklar, çocukluğunu yaşayamayan bireyler ve her daim çocuk kalan yetişkinler için tasarlanmıştır. “Oyun oynamak senin de hakkın” fikriyle hareket edilerek üretilen kolye, küpe, broş ve kolye uçları, bireylerin mutsuzluklarını mutluluğa dönüştürmelerine yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Bu takılar, kültürel mirası yaşatmanın yanı sıra, oyun oynamanın ve mutluluğun önemini sürekli olarak hatırlatan birer sembol olarak tasarlanmıştır.

## KAYNAKÇA

- Agoncillo, T. A. (1990). *History of the Filipino People*. Quezon City: Garotech Publishing.
- Ayata, N. (2015). 20. Yüzyılda Sanatsal Takımın Gelişim Sürecinde Heykel Sanatının Etkisi. *Yedi*, (14), 91-99.
- Bautista, V. V. (1998). *The Filipino Worldview: A Book of Essays*. Manila: De La Salle University Press.
- Bayrak, M. (1998). *Geleneksel Mahalli Çocuk Oyunları-Tokat İli Örneği, Yüksek Lisans Tezi*, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- CIA World Factbook. (2023). Philippines. Retrieved from [cia.gov/the-world-factbook/countries/philippines/](https://cia.gov/the-world-factbook/countries/philippines/). Erişim Tarihi: 08.08.2024
- Fernandez, D. (1988). *Palabas: Essays on Philippine Theater History*. Ateneo de Manila University Press.
- Gutierrez, A., Guzman, N. G., Ramos, R., & Uylengco, J. K. A. (2022). The empirical change of playing habits among children. *International Journal of Multidisciplinary: Applied Business and Education Research*, 3(2), 303-317.
- İşgören, N., Bayburtlu, Ç., Öznaz, D., & Büyükpehlivan, G. A. (2018). Moda Tasarımcılarının Takı Tasarımı Yaklaşımları. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 4(1), 48-69.
- Jimenez, G. R. (2015). *All About The Philippine Stories, Songs, Crafts and Games For Kids*, Illustrated by C. Dandan-Albano. Tuttle Publishing.
- Reed, R. (1994). *Colonial Manila: The Context of Hispanic Urbanism and Process of Morphogenesis*. University of California Press.
- Reyes, C. A. D. (2010). From physical recreation to digitisation: A social history of children's games in the Philippines. *In Negotiating childhoods* (pp. 99-109). Brill.
- Rodop, S. (2017). Tasarım İlke ve Yöntemlerinin Mücevher Tasarımı Bağlamında İncelenmesi. *Sanat-Tasarım Dergisi*, (8), 21-27.
- Ulusman, L., & Bayburtlu, C. (2012). Paradigm for art education; creation story of jewels, theme, design, artwork, 3D. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 46, 5928-5932

## İnternet Kaynakları

- URL 1:** Duralp, E. Oyun Kuramları, *Slidplayer*. <https://slideplayer.biz.tr/slide/12481418/>  
Erişim Tarihi: 21.10.2023.
- URL 2:** Anonim, Filipinler, *Wikipedi*. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Filipinler> Erişim Tarihi: 21.10.2023.
- URL 3:** Anonim. Traditional Games in The Philippines, *Wikipedia*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Traditional\\_games\\_in\\_the\\_Philippines](https://en.wikipedia.org/wiki/Traditional_games_in_the_Philippines) Erişim Tarihi: 21.10.2023.
- URL 4:** Anonim, Traditional games in the Philippines facts for kids, *Kids Encyclopedia Facts, Kiddle*. [https://kids.kiddle.co/Traditional\\_games\\_in\\_the\\_Philippines#Advocates](https://kids.kiddle.co/Traditional_games_in_the_Philippines#Advocates) Erişim Tarihi: 09.08.2024.
- URL 5:** Anonim. Sipa, *Wikipedia*. <https://en.wikipedia.org/wiki/Sipa> Erişim Tarihi: 21.10.2023.
- URL 6:** Marfarlane, A. (2022). Sipa Game: Learn How to Play The Native Philippine Sport, *History Of Soccer*. <https://historyofsoccer.info/sipa> Erişim Tarihi: 09.08.2024.
- URL 7:** Argueza, R. Playing Patintero – A Game of Hand and Eye Coordination and Fast Thinking, *MyBalitz*. <https://www.mybalitz.com/blog/2021/12/21/playing-patintero-a-game-of-hand-and-eye-coordination-and-fast-thinking/>  
Erişim Tarihi: 10.08.2024.
- URL 8:** Anonim, Luksong Baka. *Wikipedia*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Luksong\\_baka](https://en.wikipedia.org/wiki/Luksong_baka) Erişim Tarihi: 21.10.2023.
- URL 9:** Cepeda, C. (2019). 15 Filipino games to play this National Children’s Month, *Inquirer.Net* <https://globalnation.inquirer.net/182162/15-filipino-games-to-play-this-national-childrens-month> Erişim Tarihi: 10.08.2024.
- URL 10:** Anonim, Yo-yo, *Wikipedia*. <https://en.wikipedia.org/wiki/Yo-yo> Erişim Tarihi: 10.08.2024.

## GÖRSEL KAYNAKÇA

- Görsel 1:** Filipinler Haritası <https://www.aa.com.tr/tr/ulke-profilleri/filipinler/926402>  
Erişim Tarihi: 10.08.2024.
- Görsel 2:** Filipinler. [https://www.google.com.tr/search?q=filipinler&source=lmns&a-uthuser=1&bih=758&biw=1536&hl=tr&sa=X&ved=2ahUKE%20wiyu%206WLw\\_qCAxWMn0HHUVcCa8QAUoAHoECAEQAA%2021/10/2023](https://www.google.com.tr/search?q=filipinler&source=lmns&a-uthuser=1&bih=758&biw=1536&hl=tr&sa=X&ved=2ahUKE%20wiyu%206WLw_qCAxWMn0HHUVcCa8QAUoAHoECAEQAA%2021/10/2023)



Erişim Tarihi: 07.08.2024.

- Görsel 3:** Filipinler. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Filipinler> Erişim Tarihi: 25.10.2023.
- Görsel 4:** Filipinler. <https://www.mimarizm.com/haberler/gundem/filipinler-e-spiral-formlu-ekolojik-tatil-koyu> Erişim Tarihi: 25.10.2023.
- Görsel 5:** Spiral Formlu Ekolojik Tatil Köyü. [https://www.mimarizm.com/haberler/gundem/filipinler-e-spiral-formlu-ekolojik-tatil-koyu\\_128654](https://www.mimarizm.com/haberler/gundem/filipinler-e-spiral-formlu-ekolojik-tatil-koyu_128654) Erişim Tarihi: 25.10.2023.
- Görsel 6:** Filipinler. [https://www.google.com.tr/search?q=filipinler&source=lmns&authuser=1&bih=758&biw=1536&hl=tr&sa=X&ved=2ahUKE%20wiyu%206WLw\\_qCAxWMn0HHUVcCa8QAUoAHoECAEQAA%2021/10/2023](https://www.google.com.tr/search?q=filipinler&source=lmns&authuser=1&bih=758&biw=1536&hl=tr&sa=X&ved=2ahUKE%20wiyu%206WLw_qCAxWMn0HHUVcCa8QAUoAHoECAEQAA%2021/10/2023) Erişim Tarihi: 25.10.2023.
- Görsel 7:** Festival Kutlaması. <https://www.re-thinkingthefuture.com/architectural-community/a9012-cultural-heritage-of-philippines/> Erişim Tarihi: 27.10.2023.
- Görsel 8: Dinagyang Festivali.** <https://blog.halophilippines.co.uk/exploring-the-vibrant-culture-10-best-festivals-in-the-philippines/> Erişim Tarihi: 25.10.2023.
- Görsel 9:** Sinulog Festivali Kutlaması. <https://blog.halophilippines.co.uk/exploring-the-vibrant-culture-10-best-festivals-in-the-philippines/> Erişim Tarihi: 25.10.2023.
- Görsel 10:** Evinde Oyuncaklar Ve Tabletle Oynayan Çocuk. <https://www.hurriyet.com.tr/egitim/cocuklar-artik-oyun-oynamiyor-40981377> Erişim Tarihi: 26.10.2023.
- Görsel 11:** Ev Ortamında Tabletlerle Oynayan Çocuklar. <https://aneyizanne.com/turkiye-de-cocuklar-sokaga-cikmiyor.html> Erişim Tarihi: 28.10.2023.
- Görsel 12:** Sokakta, Güvenli, Neşe İçinde Arkadaşlarıyla Oynayan Çocuklar. <https://www.hurriyet.com.tr/egitim/sokaklar-neden-cocuksuz-kaldi-40716341> Erişim Tarihi: 25.10.2023.
- Görsel 13:** Filipinler’de Sokakta Oynayan Çocuklar. [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1f/Luksong\\_Tinik.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1f/Luksong_Tinik.jpg) Erişim Tarihi: 25.10.2023.
- Görsel 14:** Sipa Oyunu <https://en.wikipedia.org/wiki/Sipa> Erişim Tarihi: 30.10.2023.
- Görsel 15:** Sipa Oyunu. <https://historyofsoccer.info/sipa>, Erişim Tarihi: 3.11.2023.
- Görsel 16:** Yıkama Versiyonu, İllüstrasyonu. <https://historyofsoccer.info/sipa>, Erişim Tarihi: 21.10.2023 Erişim Tarihi: 25.10.2023.
- Görsel 17:** Rattan Top Versiyonu İllüstrasyonu. <https://www.mybalitz.com/blog/2022/01/02/sipa/>, Erişim Tarihi: 21.10.2023.

- Görsel 18:** Yıkama Topu. <https://historyofsoccer.info/sipa>, Erişim Tarihi: 21.10.2023.
- Görsel 19:** Rattan Top. <https://historyofsoccer.info/sipa>, Erişim Tarihi: 21.10.2023.
- Görsel 20:** Patintero Oyunu İllüstrasyonu. <https://www.mybalitz.com/blog/2021/12/21/playing-patintero-a-game-of-hand-and-eye-coordination-and-fast-thinking/>, Erişim Tarihi: 21.10.2023.
- Görsel 21:** Patintero Oyunu. <https://en.wikipedia.org/wiki/Patintero>, Erişim Tarihi: 21.10.2023.
- Görsel 22:** Patintero Oyunu. [https://en.wikipedia.org/wiki/Patintero#/media/File:Pinaka\\_Mahabang\\_Todo\\_Patintero\\_2012\\_\(7732028330\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Patintero#/media/File:Pinaka_Mahabang_Todo_Patintero_2012_(7732028330).jpg) Erişim Tarihi: 21.10.2023.
- Görsel 23:** Luksong Baka Oyunu. [https://en.wikipedia.org/wiki/Traditional\\_games\\_in\\_the\\_Philippines#/media/File:Luksong\\_Baka\\_Philippines.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Traditional_games_in_the_Philippines#/media/File:Luksong_Baka_Philippines.jpg) Erişim Tarihi: 21.10.2023.
- Görsel 24:** Bulacan'daki Pirinç Heykel. [https://farm1.static.flickr.com/193/462845184\\_a7d340be77\\_m.jpg](https://farm1.static.flickr.com/193/462845184_a7d340be77_m.jpg), Erişim Tarihi: 29.11.2023.
- Görsel 25:** Luksong Tinik Oyunu. [https://en.wikipedia.org/wiki/Traditional\\_games\\_in\\_the\\_Philippines#/media/File:LuksongTinic-JumpOverBarrier.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Traditional_games_in_the_Philippines#/media/File:LuksongTinic-JumpOverBarrier.jpg) Erişim Tarihi: 21.10.2023.
- Görsel 26:** Palesebo Oyunu. <https://flickr.com/photos/jpnoche/450489785/in/set-72157600267995152/>, Erişim Tarihi: 21.10.2023.
- Görsel 27:** On-Yirmi ve Tinikling Oyunu. <https://www.joyofdance.in/2021/05/how-bird-inspired-dance.html> Erişim Tarihi: 21.10.2023.
- Görsel 28:** On-Yirmi ve Tinikling Oyunu. [https://www.wikidata.org/wiki/Q926384#/media/File:COLLECTIE\\_TROPENMUSEUM\\_Kajan\\_Dajak\\_vrouwen\\_tijdens\\_een\\_dans\\_tussen\\_rijststampers\\_Boven-Mahakam\\_TMnr\\_60005435.jpg](https://www.wikidata.org/wiki/Q926384#/media/File:COLLECTIE_TROPENMUSEUM_Kajan_Dajak_vrouwen_tijdens_een_dans_tussen_rijststampers_Boven-Mahakam_TMnr_60005435.jpg) Erişim Tarihi: 21.10.2023.
- Görsel 29:** Pişmiş Toprak Yo-Yo ile Oynayan Çocuk. <https://en.wikipedia.org/wiki/Yo-yo#>, Erişim Tarihi: 21.10.2023.
- Görsel 30:** Yo-Yo Oyunu. <https://en.wikipedia.org/wiki/Yo-yo#>, Erişim Tarihi: 21.10.2023.
- Görsel 31:** Ahşap Yo-Yo lar. <https://en.wikipedia.org/wiki/Yo-yo#>, Erişim Tarihi: 21.10.2023.
- Görsel 32:** “Oyun Oynamak Senin de Hakkın” Konulu Koleksiyonun Hikaye Panosu. Taçyıldız, N. 2023.
- Görsel 33:** Sambunot Oyunu, Yüzük, Broş. Taçyıldız, N. 2023.

- Görsel 34:** Polesebo, Yağlı Direk (Bambu) Oyunu, Broş Kolye. Taçyıldız, N. 2023.
- Görsel 35:** Polasebo (Yağlı Direk (Bambu) Oyunu, Broş. Taçyıldız, N. 2023.
- Görsel 36:** Sipa Oyunu, Broş Kolye. Taçyıldız, N. 2023.
- Görsel 37:** Sipa Oyunu, Kolye. Taçyıldız, N. 2023.
- Görsel 38:** Yo-Yo Oyunu, Kolye Ucu, Broş. Taçyıldız, N. 2023.
- Görsel 39:** Kolye Üretimi İçin Gerekli El Aletleri ve Malzemeler. Taçyıldız, N. 2023.
- Görsel 40:** Mum Dökümü için Çeşitli Kalınlıkta Bakır Tellerden Uç Yapımı. Taçyıldız, N. 2023.
- Görsel 41:** Şarnel Mum Çalışması. Taçyıldız, N. 2023.
- Görsel 42:** Şarnel Kolye Yapımı. Taçyıldız, N. 2023.
- Görsel 43:** Mum Damlatma Tekniği ile Figürlerin Yapımı. Taçyıldız, N. 2023.
- Görsel 44:** Sipa Oyunu “Yıkama Versiyonu” Toplarının İmalatı. Taçyıldız, N. 2023.
- Görsel 45:** Sipa Oyunu “Yıkama Versiyonu” Kolye Üretim Bitim ve Birleştirme İşlemleri. Taçyıldız, N. 2023.
- Görsel 46:** Sipa Oyunundan Esinlenerek Üretilen Fonksiyonel Kolye Detayı. Taçyıldız, N. 2023.
- Görsel 47:** Sipa Oyunundan Esinlenerek Üretilen Fonksiyonel Kolye Detayı. Taçyıldız, N. 2023.
- Görsel 48:** Sipa Oyunundan Esinlenerek Üretilen Fonksiyonel Kolye. Taçyıldız, N. 2023.
- Görsel 49:** Plasebo Oyunu Bambu Mum Çalışması. Taçyıldız, N. 2023.
- Görsel 50:** Plasebo Oyunu Tırmanan Çocuk figürlerin Mum Çalışması. Taçyıldız, N. 2023.
- Görsel 51:** Plasebo Oyunu Pirinç İkili Bambu Broş. Taçyıldız, N. 2023.
- Görsel 53:** Yo-Yo Oyunu, Kolye. Taçyıldız, N. 2023.
- Görsel 54:** Yo- yo Oyunu İllüstrasyonu. <https://www.pngegg.com/en/png-npdea>
- Görsel 55:** Luksong Baka Çocuk Oyunu, Kolye Ucu. Taçyıldız, N. 2023.
- Görsel 56:** Luksong Baka Çocuk Oyunu, Küpe. Taçyıldız, N. 2023.



## 6. BÖLÜM

### KÜLTÜREL BAĞLANTILAR: AFRİKA ÇOCUK OYUNLARININ TAKI TASARIMINA ENTEGRASYONU

Gizem YAĞCI

*Altınbaş Üniversitesi*

*Plastik Sanatlar Ana Bilim Dalı*

*Takı Tasarımı Bölümü Yüksek Lisans Öğrencisi*

*giizemyagci@yahoo.com*

*Orcid ID: 0009-0006-6736-6105*

#### ÖZET

Bu çalışmada çocuk oyunları konusu ele alınarak, bireylerin çocukluk dönemlerinde oynadıkları oyunlardan hareket edilmiştir. Çalışma, kültürel çeşitliliği yansıtmak amacıyla Afrika kültürü özelinde genişletilmiş ve bu kültüre özgü çocuk oyunları üzerine bir literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda, seçilen oyunlar temel alınarak takılar tasarlanmış ve bu şekilde hem Afrika kültürü hem de çocuk oyunları vurgulanmıştır.

Takı kavramı, eski çağlardan günümüze dek bireyin kendini ifade ediş biçimi olarak düşünüldüğünde, oyun kavramı da takı kadar tarihsel süreçte eskiye dayanan ve günümüze dek uzanan bir olgu ve kültürel bellektir. Bu çalışmanın amacı, takımın sanatsal ve kültürel bağlamlardaki rolünü incelenmiş, Afrika kıtasındaki zengin kültürel mirasın takı tasarımlarına olan etkilerini araştırılmıştır. Araştırma sürecinde, çocuk oyunu kavramının evrensel bir niteliğe sahip olduğu ve farklı kültürlerde de benzer oyunların farklı isimler veya malzemelerle oynandığı tespit edilmiştir. Bu nedenle, bu çalışmada geçmişle

günümüz arasında bir bağ kurarak oyun kavramı, takı tasarımı üzerinden günümüze taşınmıştır. Bağ / Bağ Kurma Ubuntu koleksiyondan seçilen üç takı üretilmiştir.

Araştırma sonuçları, çocuk oyunlarının kültürel belleğin önemli bir parçası olduğunu ve takı tasarımı yoluyla bu belleğin günümüze aktarılabilirliğini göstermektedir. Afrika kültüründen esinlenerek hazırlanan bu takılar, geleneksel çocuk oyunlarının kültürel değerini vurgulamakta ve bu oyunların modern tasarımlarla nasıl yeniden yorumlanabileceğine dair bir örnek sunmaktadır. Çalışma, kültürel mirasın korunması ve gelecek nesillere aktarılmasında yaratıcı yaklaşımların önemine dikkat çekmektedir.

**Anahtar Sözcükler:** Çocuk Oyunu, Afrika Kültürü, Kültürel Bellek, Çağdaş Takı, Kavramsal Takı.

## 1. GİRİŞ

Yakın döneme bakıldığında, X Kuşağı'nın oynadığı oyunlara göre Y Kuşağı'nın, Y Kuşağı'nın oynadığı oyunlara göre de Z Kuşağı ve sonrasında gelen Alpha Kuşağı'nın oyunlarının başkalaşım geçirdiği gözlemlenmektedir. Konu bağlamında farklı kültürlere ait çocuk oyunları ele alındığında da benzer bir sonuca ulaşılmaktadır. Bu durum, bireyin dışında gelişen sosyolojik değişiklikler, globalleşen dünyada meydana gelen teknolojik ilerlemeler ve dijitalleşme çağının etkileriyle ilişkilidir. Bu bağlamda, sosyalleşme süreçlerinin genellikle kreşlerin sınırlı bahçeleri, güvenli sitelerin bahçeleri, okul bahçeleri ve spor alanları gibi yerlerde, akranlarıyla birebir fiziki temas kurarak gerçekleştiği görülmektedir. Sokak kültürü kavramı neredeyse tamamen ortadan kalkmış olup, bireyler genellikle evlerine ve dijital dünyaya hapsolmuş durumdadır.

Geleneksel yapının devam ettiği, mekânsal anlamda mahalle-sokak kültürünün sürdüğü ve kalabalık ailelerin bir arada oturduğu bölgelerde kuşaklar arası bilgi ve deneyim aktarımı devam etmektedir. Bu bağlamda, aile büyüklerinin yakınında ya da onlar ile birlikte oturan çocukların ve “Beş Taş” veya “Dokuz Kiremit” gibi geleneksel oyunları bilmemesi pek olası değildir.

Modernitenin alışılmış dinamikleri günümüzde bu mahalle kültürünü yeniden kurmaya çalışırken, dayanışma ortamları yaratarak geçmişle bugünün

ve doğa ile olan bağımlı kendi belirledikleri sınırlar ve istekler ölçüsünde yeniden kurmaya çalışmaktadır. Kurulan bostanlar ve çocuklar için farklı yaşam alanları oluşturma çabaları bunun bir göstergesidir.

Günümüzde hızla dijitalleşen global dünyada, teknoloji reddedilemeyecek kadar önemli ve sürekli bir yere sahiptir. Bu zaman zaman korkutucu bir gerçektir. Ancak günlük yaşamdaki birçok iş bu teknolojik gelişmeler sayesinde yapılmaktadır. Dijital oyunların bağımlılık yaptığı bilgisinin yanı sıra eğitimde dijitalleşmenin bireye katkıları da yadsınamayacak durumdadır. Oyun kavramı ve bu teknolojik gelişmeler arasında oldukça ince bir çizgi ve ayrım bulunmaktadır.

Genç (2014, s. 382), “Sanat Eğitiminde Eğitsel Oyunların Önemi” adlı yazısında oyunun çocuklar için olan önemini şu şekilde vurgulamıştır:

*“Oyunlar, öz benliklerin gelişiminde ve sosyal yapılarının oluşumunda önemli ortamlardır. Çocuklar, kurdukları oyun ortamında kullandıkları ortak dil ve müşterek davranışlar ile birbirlerini yeterince tanımasalar bile sosyalleşme adına ciddi bir ortamın içinde yer almış olurlar. Ortaya çıkan sosyal gelişmeler ile vicdani değerlendirmeler yapabilmeye, arkadaşlık kavramını içselleştirebilme, karar verme, kendine güvenme, hoşgörülü olma, yardımlaşma gibi birçok kazanım elde etmiş olurlar.”*

Yukarıda da bahsedildiği gibi mahalle kültürünün yok olduğu günümüz kentlerinde çocuklar hala sokaklarda oynayabilselerdi, obezite yaş sınırı bu kadar düşük seviyelere inmemiş olabilirdi. Sokakta oynarken “Ya çocuğuma bir şey olursa?” kaygısı ise bu bağlamda farklı bir boyutta oraya çıkmaktadır.

Kültürel mirasın korunması ve gelecek nesillere aktarılması, toplumsal belleğin ve kimliğin devamlılığı açısından büyük önem taşımaktadır. Bu bağlamda, çocuk oyunları, bir toplumun kültürel dokusunu ve geleneklerini yansıtan önemli unsurlardan biridir. Çocuk oyunları, kuşaktan kuşağa aktarılan ve aynı zamanda sanatçılara konu (Görsel 1) olan, bir yandan eğlendirirken diğer yandan eğitim ve sosyalleşme süreçlerini destekleyen evrensel bir olgudur. Özyürek ve arkadaşlarının (2021, s.84) “Altı Kıtada Oynanan Çocuk Oyunları ve Türkiye’de Oynanan Oyunlarla Benzerliği” adlı araştırma makalesinde de bahsedildiği gibi; *“(…) oyun, kültürel anlamda çocukların ortak dili olarak kullanılabilir. Dünya ülkelerindeki tüm çocukların kaynaşması amaçlanıyorsa, en uygun araç olarak oyundan yararlanılabilir”*





**Görsel 1:** Pieter Bruegel, “Children’s Games (Çocuk Oyunları)”, Ahşap Panel Üzerine Yağlı Boya, 1160x180 cm, 1560, Viyana Sanat Tarihi Müzesi.

Afrika kıtası, zengin kültürel çeşitliliği ve derin tarihi ile bu oyunların önemli bir kaynağıdır. Ancak, küreselleşme ve teknolojinin hızla yayılması ile birlikte, kıtanın bazı bölgeleri ve dünya genelinde geleneksel çocuk oyunları giderek kaybolma tehlikesiyle karşı karşıya kalmaktadır. Bu çalışmada, geleneksel çocuk oyunlarının takı tasarımlarına yansıtılması suretiyle, bu oyunların kültürel değerinin korunması ve yaşatılması amaçlanmıştır. Takı tasarımı, tarih boyunca bireylerin kendilerini ifade etme, toplumsal statülerini belirleme ve kültürel kimliklerini yansıtma aracı olarak kullanılmıştır. Bu çalışmada, Afrika kültürüne özgü çocuk oyunları özelinde de, tüm çocuk oyunlarının takı tasarımı aracılığıyla tekrar canlanması amaçlanmıştır.

Araştırmanın ilk aşamasında, Afrika kültürüne özgü çocuk oyunları detaylı bir literatür taraması ile incelenmiş, bu oyunların sembolik ve kültürel anlamları belirlenmiştir. Ardından, bu anlamlar ve semboller, modern takı tasarımlarına entegre edilerek, geçmiş ile günümüz arasında bir köprü kurulması hedeflenmiştir. Bu süreçte, hem oyunların orijinal anlamlarına sadık kalınmış hem de modern estetik ve tasarım anlayışları göz önünde bulundurulmuştur.

Bu çalışmada, yetişkinlerin çocukluklarına dönmelerini sağlamak amacıyla, takı tasarımları aracılığıyla nostaljik bir bağ kurulmuştur. Bu takılar, sadece estetik birer aksesuar olarak değil, aynı zamanda fonksiyonel özellikleriyle çocuk oyunlarını yeniden canlandırma aracı olarak tasarlanmıştır. Bu sayede, sosyal medya bağımlılığından kurtularak, daha anlamlı ve etkileşimli vakit geçirebilmeleri hedeflenmiştir. Yetişkinlerin, bu takılarla çocukluk dönemlerine dair güzel anılarını canlandırarak hem geçmiş ile bağ kurmaları

hem de günümüzde daha aktif ve sağlıklı sosyal etkileşimlerde bulunmaları amaçlanmıştır. Bu yaklaşımın içeriği, bireylerin hem kültürel mirası yaşatmalarına hem de sosyal medya bağımlılığı gibi modern çağın getirdiği sorunlardan uzaklaşarak, daha dengeli ve zengin bir yaşam sürmelerine katkıda bulunmaktadır.

## 2. AFRİKA

Afrika: Kuzey, Güney, Orta, Doğu Batı olmak üzere beş ayrı bölgeye ayrılmıştır. Afrika Kıtasına yayılan geniş çeperli yerleşim alanları ve kolonikabile yaşamı günümüzde varlığını devam ettirmektedir. 54 ülkesi ile Afrika Kıtası dünyadaki en çok ülke sayısına sahip olan kıtadır. Sömürgeci bir kıta olarak Afrika kendi özerkliğini kazanmış olsa da hala az gelişmiş bir ülke statüsündedir.

*“Dünyanın diğer kıtalarında da karşılaştığı üzere Afrika kıtasında yer alan ülkeler sosyo-ekonomik ve kültürel özellikler bakımından belirgin farklılıklara sahiptir. Özellikle kıtanın Akdeniz’e komşu ülkeleri ile kıtanın güney kısmında yer alan ülkeler sosyo-ekonomik gelişmişlik düzeyleri bakımından Orta, Doğu ve Batı Afrika’da yer alan ülkelere göre nispeten avantajlı durumdadır”* (Yüceşahin, 2013 s:57).

Afrika, Avrasya kıtasından sonra dünya yüzeyinin %22’sini kaplayan ve bu bağlamda dünyanın ikinci büyük kıtası olan bir coğrafi alandır. Bu kıta, 54 egemen devlete ev sahipliği yapmaktadır. Afrika, sahip olduğu zengin doğal koşullar, çeşitli flora ve fauna yapısı ile nüfusunun antropolojik, etnik ve dilsel çeşitliliği nedeniyle dünyanın en renkli kıtalarından biri olarak kabul edilmektedir. Bilimsel araştırmalara göre, yeryüzündeki ilk yaşam formlarının bu kıtada ortaya çıktığına inanılmaktadır. Afrika, hem doğal ve kültürel zenginlikleri hem de ekonomik zorluklarıyla “zengin” ve “fakir” nitelendirmelerini aynı anda taşıyan bir kıta olarak değerlendirilir. Yüzyıllar boyunca süregelen insan etkileşimleri, kıtada mimari, sanat ve müzik alanlarında özgün stillerin gelişmesine olanak tanımıştır. Ayrıca, Afrika’da Avrupalı, Zenci ve Moğol ırklarının yanı sıra, bu grupların karışımından oluşan melez ırkların temsilcileri de yaşamaktadır (İmamaliyeva, 2023).

## 2.1. Afrika'da Sosyal Yaşam

Afrika kıtasına genel olarak baktığımızda, sosyal yaşam koşullarının (eğitim, ekonomi, sağlık vb.) orada yaşayan bireyler için son derece zorlayıcı olduğunu görülmektedir. Aydoğan ve Fidan'ın "Sömürgecilik Bağlamında Afrika'da Eğitim" adlı yazısında Afrika'daki eğitim hakkında şu bilgiler yer almaktadır. "*Afrika, dünya genelinde en yüksek okula gitmeme oranlarına sahiptir (Gallagher, 2022). UNESCO'nun verilerine göre, 6 ila 11 yaş arasındaki Afrikalı çocukların beşte birinden fazlası okula gitmemekte, 15 ila 17 yaş arasındaki gençlerin yaklaşık %60'ı ise okula kayıtlı değildir. Kıtada, 6 ila 11 yaşları arasındaki 9 milyon kız çocuğu, 6 milyon erkek çocuğa kıyasla hiçbir zaman okula gitmeyecektir. Ergenliğe ulaştıklarında, erkeklerin %32'si ve kızların %36'sı okul terk oranına sahiptir*" (Deutsche Welle, 2022 aktaran Aydoğan ve Fidan, 2022, s.41).

Afrika'da halkların büyük bir bölümü, açlık ve hastalıklarla mücadele etmektedir. Bu durumu en iyi simgeleyen örneklerden biri, 1993 yılında Kevin Carter'a Pulitzer Ödülü kazandıran "Akbaba ve Afrikalı Çocuk" fotoğrafıdır. 1993 yılından bu yana çok zaman geçmiş ve birçok şey değişmiş olmasına rağmen, bu ve benzeri durumlar halen kıtanın sosyolojik gerçeğini yansıtmaktadır. İnsani yardımlar, bu zorlu koşulları hafifletmek amacıyla bölgeye ulaştırılmaya devam etmektedir.

Afrika'nın etnik ve kültürel yapısı, içinde farklı dinleri barındırmaktadır. Bazı bölgelerde kabile ve koloni yaşamı devam etmekte olup, anaerkil ve ataerkil kabilelerin varlığını sürdürdüğü bilinmektedir. Bu kabilelerin, ilginç ritüel ve geleneklerinin devam ettiği geleneksel bir iç yapıya sahip olması, Afrika'nın kültürel çeşitliliğini ve zenginliğini gözler önüne sermektedir. Aynı zamanda, kıtada modern yaşam tarzlarının benimsendiği bölgeler de bulunmaktadır. Bu bölgelerde, geleneksel ve modern yaşam biçimleri arasındaki etkileşim dikkat çekicidir (Görsel 2-3).



**Görsel 2:** Masai Kabilesi.



**Görsel 3:** Samburu Kabilesi.

Eğitim olanakları, bölgelere göre büyük farklılıklar göstermekte ve çocuk işçiliği, ne yazık ki halen birçok bölgede yaygın olarak görülmektedir. Bu durum, kıtanın gelişiminde önemli bir engel teşkil etmektedir. Afrika'nın renkli kültürleri ve antik çağlardan günümüze kadar gelen sanatları, kıtayı keşfe açık bir merak unsuru olarak öne çıkarmaktadır. Afrika sanatı, tarih boyunca çeşitli medeniyetlerin etkisiyle şekillenmiş ve özgün bir kimlik kazanmıştır. Masklar, heykeller, dokumalar ve mücevherler gibi çeşitli sanat formları, Afrika'nın zengin kültürel mirasını yansıtmaktadır.

Afrika, kültür turizminin yanı sıra alternatif turizm çeşitleri açısından da büyük bir potansiyele sahiptir. Kıta, doğal güzellikleri, vahşi yaşamı, tarihi yapıları ve yerel kültürleri ile turistlerin ilgisini çekmektedir. Safari turları, kültürel etkinlikler, tarihi keşifler ve doğal parklar, Afrika'nın turizm potansiyelini artıran unsurlar arasında yer almaktadır. Afrika, sahip olduğu zengin biyolojik çeşitlilik ve kültürel miras ile sürdürülebilir turizm uygulamaları için de önemli bir destinasyon olarak öne çıkmaktadır.

Sonuç olarak, Afrika kıtası, sosyal, ekonomik ve kültürel açıdan birçok zorlukla karşı karşıya olmasına rağmen, sahip olduğu zengin kültürel miras ve doğal güzellikler ile büyük bir potansiyele sahiptir. Eğitim, sağlık ve ekonomi alanlarında yapılacak iyileştirmeler, kıtanın gelişimine önemli katkılar sağlayacaktır. Aynı zamanda, Afrika'nın kültürel ve doğal mirasının korunması ve tanıtılması, küresel düzeyde farkındalığın artırılmasına ve sürdürülebilir kalkınmanın desteklenmesine katkıda bulunacaktır.

## 2.2. Afrika'nın Sanata ve Sanatçılara Etkisi

Afrika, tarih boyunca zengin kültürel mirası ve çeşitli sanat formlarıyla dünya sanatına önemli katkılarda bulunmuştur. Kıtanın sanatsal üretimleri hem yerel hem de küresel sanatçıları etkileyerek, sanat dünyasında derin izler bırakmıştır. Afrika'nın sanata ve sanatçılara etkisini anlamak için, kıtanın tarihsel, kültürel ve toplumsal dinamiklerini incelemek gerekmektedir.

Afrika, binlerce yıllık tarihsel geçmişi boyunca çeşitli medeniyetlere ev sahipliği yapmış ve bu medeniyetlerin sanatsal üretimleri, günümüze kadar ulaşan zengin bir miras bırakmıştır. Eski Mısır, Nubiya, Benin Krallığı, Mali İmparatorluğu gibi tarihi medeniyetler, heykel, resim, tekstil ve mücevher gibi çeşitli sanat formlarında önemli eserler yaratmışlardır. Bu eserler, sadece estetik değerleriyle değil, aynı zamanda toplumsal ve kültürel anlamlarıyla da dikkat çekmektedir (Cole, 1989).

Afrika sanatı, genellikle ritüel ve dini amaçlarla üretilmiş olup, toplulukların sosyal yapısının ve inançlarının bir yansımasıdır. Masklar, heykeller ve diğer ritüel objeler, toplulukların ritüelistik pratiklerinde ve sosyal organizasyonlarında merkezi bir rol oynamıştır. Bu eserler, sadece sanatsal becerilerin değil, aynı zamanda zengin kültürel ve dini sembolizmin de bir ifadesidir (Vogel, 1997).

20. yüzyılın başlarında, Afrika sanatı Batılı sanatçılar ve entelektüeller arasında büyük ilgi görmeye başlamıştır. Özellikle, Paris'te faaliyet gösteren sanatçılar ve sanat eleştirmenleri, Afrika sanatının özgün estetiğini ve güçlü ifade biçimlerini keşfetmişlerdir. Bu dönemde, Picasso, Matisse ve Modigliani gibi önde gelen sanatçılar, Afrika sanatından esinlenerek eserlerinde yeni biçimler ve temalar geliştirmişlerdir. Afrika sanatının biçimsel sadeliği, soyutlama eğilimi ve güçlü ifadeciliği, Batılı modern sanat hareketlerinde önemli bir etki yaratmıştır (Goldwater, 1986).

E-skop adlı E-Dergi internet sayfasında Peter Mark makalesinde, bu süreci şu cümlelerle ifade etmiştir: *"Sahra Çölü'nün güneyinde üretilmiş nesnelere Batılılarca takdir görmesi yeni bir olgu, geçmişi 20. yüzyılın ilk yıllarından geriye gitmez. Afrika'yla ilgili şeylere duyulan merak ilk olarak Fransa ve Almanya'da avangard çevrelere mensup birkaç sanatçı ve koleksiyoncu arasında ortaya çıkmıştır. Pablo Picasso'nun Afrika masklarını 'keşfedişi' ve Avignonlu Kadınlar'ı resmettiği sırada (1906-7) bu masklardan ne kadar etkilenmiş olduğu herkesin malumudur. Picasso'nun çağdaşı Fransız modernist şair Guillaume Apollinaire, Sahra-altı ülkelerinin heykellerini toplayan ve onlar*

*hakkında yazan ilk Avrupalılardandır. Ondan birkaç sene sonra Almanya’da ekspresyonist ressamlar Erich Heckel, Emil Nolde ve Karl Schmidt-Rottluff da Afrika heykel ve masklarından esinlenmişlerdir” (Mark, 2021).*

Afrika sanatının küresel sanat piyasasındaki önemi giderek artmaktadır. Afrika kökenli çağdaş sanatçılar, uluslararası sanat sahnesinde önemli başarılar elde etmiş ve eserleri dünya çapında büyük ilgi görmüştür. Bu sanatçılar, geleneksel Afrika sanatının mirasını modern ve çağdaş sanat pratikleriyle birleştirerek, küresel sanat diskuruna katkıda bulunmaktadırlar.



**Görsel 4:** Pablo Picasso, Avignonlu Kadınlar, 1907, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 243.9x233.7 cm, Moma.



**Görsel 5:** Emile Nodde, Dansçı, 1913, Tuval Üzerine Taş Baskı, 60x7 cm, Moma.

El Anatsui (Görsel 6), Yinka Shonibare (Görsel 7), William Kentridge (Görsel 8) gibi sanatçılar, eserlerinde Afrika’nın tarihini, kültürel kimliğini ve toplumsal sorunlarını ele alarak, küresel sanat izleyicisine yeni perspektifler sunmaktadır (Enwezor, 2001).

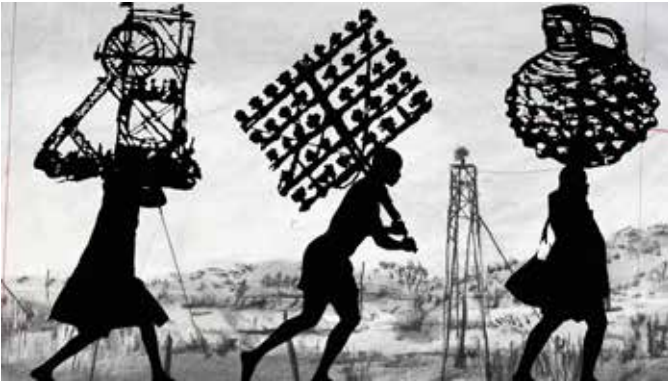




**Görsel 6:** El Anatsui, Adinkra Sasa (Detay), 2003, Kumaş, Alüminyum ve Bakır Tel, 488 x 549 cm.



**Görsel 7:** Yinka Shonibare, Arsız Küçük Astronom Heykel, 2013, Medium Fiber Camdan Gerçek Boyutlu Manken, Hollanda Mumu Baskılı Pamuklu Tekstil, Deri, Reçine, Sandalye, Küre ve Teleskop, 1230 x 470 x 900 mm.



**Görsel 8:** William Kentridge, "Kaboom!", 2017-2018, Üç Kanallı HD Film Yerleştirilmesi: Maket Sahne, Kağıt Dekorlar, Buluntu Nesnelere, Standlı Üç Mini Projektör, Detay Görseli.

Afrika'da sanat eğitimi ve kurumsal yapılar, kıtanın sanatsal üretimlerini desteklemek ve tanıtmak amacıyla önemli rol oynamaktadır. Güney Afrika'daki Michaelis Sanat Okulu, Nijerya'daki Yaba Sanat Okulu gibi kurumlar, genç sanatçıların eğitim almasını ve yeteneklerini geliştirmesini sağlamaktadır. Ayrıca, Dakar Bienali ve Lagos Fotoğraf Festivali gibi etkinlikler, Afrika



sanatının uluslararası düzeyde tanıtılmasına katkıda bulunmaktadır (Okeke-Agulu, 2015).

Afrika, zengin kültürel mirası ve sanatsal üretimleriyle dünya sanatına önemli katkılarda bulunmuştur. Kıtanın sanatı, hem tarihsel hem de modern dönemlerde, yerel ve küresel sanatçılar için ilham kaynağı olmuştur. Afrika'nın sanata ve sanatçılara etkisi, sadece estetik değerlerle sınırlı kalmayıp, toplumsal, kültürel ve politik anlamlarla da derinleşmiştir. Bu etki, Afrika sanatının küresel sanat diskurundaki yerini ve önemini pekiştirmekte ve gelecekte de sanat dünyasında belirleyici bir rol oynamaya devam edeceğini göstermektedir.

### 2.3. Afrika'da Oynanan Çocuk Oyunları

Afrika Kıtasına ait çocuk oyunları araştırması kapsamında 18 adet çocuk oyununa rastlanmıştır. Bu oyunlara oyunun adı ve oynandığı ülke şeklinde tablo 1'de verilmiştir.

**Tablo 1:** Afrika Kıtasında Oynan Çocuk Oyunları (Yağcı, 2023)

Oyunun Adı	Oynandığı Ülke
AUALE- Mangala	Batı Afrika
BA-AWA- Mangala	Gana
NECA- Seksek	Mozambik
CAT'S CRADLE- İp Oyunu	Dünya Çapındaki Yerli Kültür
DA GA- Şaşırtmacalı Kovalamaca	Gana
CHEİA- Topla Oynanan Oyun	Mozambik
DARA- Cisimlerin Sıraya Sokulduğu Oyun	Gine Körfezi
EDFARİZ- Takım Oyunu	Kuzey Afrika
FLONOGO- Bir şeyler Saklama ve Bulma	Fildişi Kıyısı, Mali, Faso
İSE-OZİN-EGBE- Tek Başına Oynanan Oyunlar	Nijerya
MOLİNO DE DOCE- Cisimlerin Sıraya Sokulduğu	Bir Mısır tapınağında bulunmuş

MOTO KUMAPİRİ- Şaşırtmacalı Kovalamaca	Malavi
SEY- Saklayalım Bulalım	Mali
SİGOGA DE TUSCO – Sıraya Sokalım	Sudan ve Mısır
SİJA- Rakipten Taş Alma	Sudan, Mısır, Somali
TİH- Ebeleme	Fas
HANEQE- Dayanıklılık Oyunu	Kuzey Sudan ve Mısır
Lİ'B EL MERAİB- Başladıkları Noktaya Geri Dönen Oyunlar	Sudan

### **3. TAKI TASARIMI**

Tasarım, bir düşüncenin çizgisel ya da nesne olarak soyuttan somuta hayata geçme halidir. Tasarım süreci, yaratıcı bir fikirden yola çıkarak fiziksel bir forma dönüşümü içerir. Bu dönüşüm, estetik ve işlevsel kaygıların bir araya geldiği karmaşık bir süreçtir. Tasarım, sadece bir ürünün formunu belirlemekle kalmaz, aynı zamanda onun kullanıcısı ile kurduğu ilişkiyi de tanımlar (Cross, 2006).

Takı, günümüzde artık bir sanat biçimi olarak kabul edilmiştir. Takının sanat objesi olarak değerlendirilmesi, tasarımcının bakış açısını genişletmiş ve takıyı sadece bir süs eşyası olmaktan çıkararak, küçük bir sanat eseri olarak tanımlamıştır. Bu dönüşüm, takının estetik değerini artırmakla kalmamış, aynı zamanda onun kültürel ve sosyal bir sembol olarak da önemini pekiştirmiştir (Dormer, 1994). Takı, bu şekilde, bireylerin kimliklerini ve duygularını ifade etmelerine yardımcı olan güçlü bir araç haline gelir

Tasarımın kavramsal boyutu, takının sadece fiziksel bir obje olmanın ötesine geçmesini sağlar. Takı, düşüncenin sergilendiği bir platform olarak, boyut fark etmeksizin her geçen gün değişip gelişen bir sosyal etkinlik alanı haline gelir. Bu durum, takının alımlayıcısıyla etkileşim içinde olmasını sağlar ve onu dinamik bir olguya dönüştürür. Takı, bu bağlamda, bir sanat eseri olarak toplumsal ve kültürel anlamlar taşır ve bu anlamlar üzerinden kullanıcılarıyla sürekli bir etkileşim halindedir (Bury, 1985).

Bu bağlamda, takının sanat eseri olarak evrimi, onun estetik ve kültürel değerini artırmakta ve onu sadece bir süs eşyası olmaktan çıkararak, düşüncenin

ve yaratıcı ifadenin somut bir formu haline getirmektedir. Bu dönüşüm, takının gelecekteki tasarım süreçlerinde ve kültürel anlamında daha da önemli bir rol oynayacağını göstermektedir.

### 3.1. Fonksiyonel Takılar

Takıda fonksiyonellik, süslenme amacının yanı sıra, kişinin üzerinde taşıdığı objeyi başka bir işlevle kullanması olarak nitelendirilebilir. Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle, kalp atışımızı ölçen akıllı saatler ve küpe olarak kullanılabilen iştirme cihazları gibi takılar, ikinci ya da daha fazla işleve sahip olabilmektedir. Bu tür takılar, yalnızca estetik değil, aynı zamanda işlevselliği ile de dikkat çekmekte ve sürdürülebilir tasarımların önemli örneklerini oluşturmaktadır (Frings, 2005; McCann & Bryson, 2015).

Takının bireyin kendini yansıtırma biçimi olduğu gerçeği, hiçbir zaman yadsınamayacak bir niteliklerdir. Ancak, takıya yüklenen işlevsellik, onun fonksiyonel bir yapıya sahip olmasını sağlamakta ve bu, kişiye göre öncelikli bir tercih sebebi olabilmektedir. Örneğin, büyüteciler olan bir yüzük, kalem olarak kullanılabilir bir kolye ya da parfüm şişesi olan bir broş, hem estetik hem de işlevsel nitelikleriyle dikkat çeken takılardır. Bu tür çok amaçlı kullanımlar, sürdürülebilirlik kavramının takı tasarımına entegre edilmesini sağlamaktadır (Dormer, 1994; Metcalf, 1996).

Tasarım kavramı, her geçen gün değişip gelişmekte ve içinde barındırdığı tüm alanları bu yönde olumlu bir şekilde dönüştürmektedir. Bu dönüşüm, ifade biçimlerini değiştirerek hayatı kolaylaştırıcı bir unsur haline gelen fonksiyonellik kavramıyla gerçekleşmektedir. Günümüzde fonksiyonellik kavramı, giderek büyük bir öneme sahip olmakla birlikte tasarım alanında pek çok alana uyum sağlamıştır. Bu adaptasyon, tasarımın sadece estetik bir faaliyet olmaktan çıkıp, aynı zamanda kullanıcının günlük yaşamını kolaylaştıran ve ona çeşitli işlevselliğe sunan bir süreç haline gelmesini sağlamaktadır (Cross, 2006).

### 3.2. Çağdaş ve Kavramsal Takı Kavramı

20. yüzyıl, dünya genelinde yaşanan yıkımlar ve yeniden şekillenme süreçleri ile sanat dünyasında birçok farklı akımın oluşmasına neden olmuştur. Bu akımlar, bir öncekinin ihtiyaçlarına yanıt olarak doğmuş ve kendi içinde de üretkenlik sergileyen yapılar olarak ortaya çıkmıştır. Birey özgürleştiğinde, daha fazla sorgulama yapmış ve bu düşüncelerini aktarabilmek amacıyla,

farklı sanatsal alanlarda yaratılan eserlerde form, malzeme ve üslup açısından yenilikçi birçok deneme gerçekleştirmiştir.

Takı, 20. yüzyıl ve sonrasında zanaat kavramı ile birlikte sanat kavramı olarak nitelenmeye başlamıştır. Bu gelişme, takının sadece bir süs ya da yatırım aracı olma durumundan çıkmasını sağlamış ve onu estetik bir sanat eseri haline getirmiştir. 1950 öncesi ve sonrası olarak ayırım yapılabilecek olan bu dönemde, 1950 öncesinde daha çok malzeme kullanımı ve üretim biçimleri farklılaşmaya başlamıştır. Değerli, yarı değerli ve değersiz olarak atfedilen malzemeler, takı bünyelerinde yerlerini almıştır.

1950 sonrasında ise takının formu değişmeye başlamış ve özgür bir nitelik kazanarak ifade biçimi haline gelmiştir. Bu dönemde takı, tasarımcı ile alıcı arasında karşılıklı sessiz bir anlama ve anlaşma durumunu var eden bir iletişim aracı olmuştur. Çağdaş takı kavramı, kullanılan malzeme ve düşünce biçimi olarak interdisipliner bir hal almış ve tasarımcı ile alıcının karşılaşma anındaki anlamı yansıtan bir kavram olarak gelişimini sürdürmüştür. Böylece “Kavramsal Takı” kavramı da ön plana çıkmıştır. Kavramsal takı, takının sadece fiziksel bir nesne olmasının ötesine geçerek, sanatçının düşüncelerini ve mesajlarını iletebildiği bir platform haline gelmiştir. Bu, takının biçimsel ve anlamsal bir şekilde gelişmesine olanak tanıyan ve çağdaş sanatın önemli bir bileşeni haline getiren bir evrimdir (Lignel, 2013).

#### **4. AFRİKA KITASI ÇOCUK OYUNLARI ESİN KAYNAKLI TAKI KOLEKSİYONU: UBUNTU**

Afrika, çok kültürlü yapısı ve kentsel ile kırsal alanlarda var olan çeşitli yaşam biçimleriyle oldukça parçalı bir yapıya sahiptir. Çeşitli kabileler ve bu kabilelerin yaşam tarzları, Afrika'nın toplumsal yapısını sosyo-kültürel ve sosyo-ekonomik açıdan dinamik kılmaktadır. Afrika'da yaşayan halkın çoğunluğunu genç nüfus oluşturmaktadır ve bu genç nüfusun önemli bir kısmı yoksulluk, açlık ve hastalık gibi birçok zorlayıcı durumla karşı karşıya kalmaktadır.

Bu çalışmanın hazırlanmasında, Afrika'daki çocukların yaşamsal gerçeklerinin olumlu ya da olumsuz ayrıntılarını göz önünde bulundurmak büyük önem taşımaktadır. Oyun ve oyuncak kavramı, çocuklar için büyük bir mutluluk kaynağıdır, çünkü çocuklar oyun oynarken kendi dünyalarında eğlenceli zaman geçirmektedirler. Koleksiyon hazırlığında Afrika'daki çocukların zorlayıcı

yaşam koşullarına rağmen oyun ve oyuncak kavramlarının oynadığı rolden yola çıkarak takılar tasarlanmıştır.

Takı tasarımı, sadece estetik bir uğraş olmanın ötesinde, toplumsal ve kültürel mesajların iletilmesinde de önemli bir araçtır. Afrika'nın zengin kültürel dokusu, çeşitli ritüelleri, sembolleri ve gelenekleri ile takı tasarımlarında kendini göstermektedir.

Takı, kültürel gelişimin ve aktarımın önemli bir göstergesidir. Bu bağlamda, takıyı bir sanat objesi olarak ele almak, sözcüklerin kavramsal formlara dönüşüm sürecini anlamakla eşdeğerdir. Kavramsal sanat içerisinde takı, estetik ve işlevselliğin ötesinde, toplumsal ve kültürel anlamları barındıran bir ifade biçimi olarak önemli bir yer tutmaktadır.

#### 4.1. Yöntem

Bu çalışmada, Afrika kıtasında oynanan çocuk oyunları ele alınarak bu oyunların takı tasarımına entegrasyonu incelenmiştir. Çalışmanın yöntemi iki ana bileşenden oluşmaktadır: Literatür çalışması ve deneysel uygulama çalışması. Araştırma sürecinde, literatür taraması yapılarak Afrika çocuk oyunlarına dair geniş kapsamlı veriler toplanmıştır. Bu veriler doğrultusunda, 18 adet çocuk oyunu belirlenmiştir. Belirlenen bu oyunlar arasından üç tanesi, takı tasarımına uyarlanmak üzere seçilmiştir. Seçilen oyunlar, "UBUNTU" başlığı altında örneklem olarak kullanılmıştır. Araştırma sürecinde, literatür taraması ile Afrika'nın kültürel ve sosyolojik yapısı, çocuk oyunlarının tarihçesi ve anlamları detaylı bir şekilde incelenmiştir. Elde edilen bu bilgiler, oyunların takı tasarımına nasıl entegre edileceğine dair önemli ipuçları sağlamıştır.

Deneysel uygulama çalışması ise, literatür taramasından elde edilen veriler ışığında yapılan tasarım ve üretim sürecini içermektedir. Bu aşamada, eskiz çalışmaları yapılmış, seçilen üç oyun için özgün takı tasarımları oluşturulmuş ve bu tasarımlar hayata geçirilmiştir. Deneysel uygulama süreci, tasarımların prototiplerinin üretilmesi, test edilmesi ve nihai formlarına kavuşturulmasını içermektedir.

Takı tasarımı sürecinde, belirlenen oyunlara dair çeşitli eskiz çalışmaları yapılmış ve bu eskizler üzerinden değerlendirmeler gerçekleştirilmiştir. Nihayetinde, her bir oyun için üç adet takı tasarımı belirlenmiş ve üretimi gerçekleştirilmiştir. Bu süreçte, her bir tasarımın hem estetik açıdan çekici olmasına hem de oyunun

kültürel ve sembolik anlamlarını yansıtmasına özen gösterilmiştir.

Bu yöntemin amacı, Afrika'nın zengin kültürel mirasını ve çocuk oyunlarının sembolik değerlerini takı tasarımları üzerinden yansıtarak, kültürel değerlerin korunması ve gelecek nesillere aktarılmasını sağlamaktır. Bu bağlamda, yapılan çalışmalar hem akademik literatüre katkı sağlamakta hem de kültürel farkındalığı artırmayı hedeflemektedir.

#### 4.2. “UBUNTU” Takı Koleksiyonu Kapsamında Seçilen Oyunlar

Hazırlanan koleksiyon kapsamında üç oyun seçilmiştir: “İp Oyunu”, “Seksek Oyunu” ve “Mankala Oyunu”. İp Oyunu ve Seksek Oyunu seçiminde, çocukluk çağına dair kişisel bağlar etkili olmuştur. Bu oyunlar, çocukluk dönemine dair nostaljik ve duygusal bağlantılar kurularak karar verilmiştir.

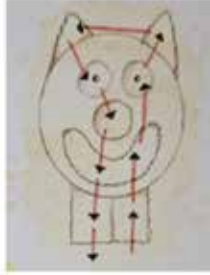
Mankala Oyunu ise daha geniş bir araştırma sonucunda seçilmiştir. Pek çok ülkede oynanmasına rağmen, özellikle Batı Afrika'da tohumlarla oynanan bu oyun, çocukları toprakla etkileşime geçirerek ekme ve biçme süreçlerine dair eğitici ve farkındalık geliştirici özellikler taşımaktadır. Bu nedenle Mankala Oyunu hem eğitici ve öğretici hem de sürdürülebilir yaşam döngüsünü kazandırma açısından önemli bulunmuştur. Tüm oyunlar, çocukların fiziksel, bilişsel, psikolojik ve sosyal gelişimine katkı sağlamaktadır. Mankala Oyunu ise tüm bu katkıların yanı sıra doğa ile de bağlantılıdır. Doğaya katkı sağlayan bir oyun olarak, sürdürülebilirlik kavramını desteklemektedir. Bu açıdan, diğer oyunlar arasında sürdürülebilirlik ve doğaya duyarlılık gibi değerleri ön plana çıkardığı için özel bir öneme sahiptir. Bu nedenle, Mankala Oyununun hem eğitici ve öğretici hem de sürdürülebilir bir yaşam döngüsünü kazandırma konusunda çocukluk çağına tohum ekilen bir düşüncenin başlangıcı olduğu düşünülerek Afrika üzerinde çalışmaya karar verilmiştir. Bu oyun, çocuklara doğa ile etkileşim kurarak sürdürülebilir bir yaşam pratiği kazandırma potansiyeli taşımaktadır.

##### 4.2.1. Hopscotch Game / NECA (Mozambik) / Seksek Oyunu

Ripol'un (2010) “ Birlikte Oynayalım” adlı kitabında “seksek oyununun” oynanışı şu şekilde anlatılmıştır: “*Bu oyunun bütün türlerinde, taş birinci kutunun içine atılarak oyuna başlanır. Oyuncu tek ayağının üzerinde bu kutuya*

*sıçrar ve yerdeki ayağıyla taşa vurarak, sonuncuya ulaşana kadar taşı bir kutudan diğerine ilerletir. Bunu başardığında oyuncu, başa döner ve taşı bu kez ikinciye kutunun içine atarak oyu deva eder. Oyunculardan biri bütün kutuları tamamladığında oyun biter. Taş bir çizginin üzerine gelirse veya oyuncu çizgiye basarsa, yanar.”*

Neca; Mozambik’te oynan seksek oyun türüdür. Seksek oyununda tebeşirle yere farklı geometrik ya da spiral form çizilir. İçeresine sayı ya da haftanın günleri gibi yazılar yazılabilir. Oyunun iki farklı oynanış biçimi vardır ve ÷lkere göre dğışim gösterir (Görsel 9-10-11-12). Bunlardan birincisi taşı atılan kutudan yani yerden alarak oynuna devam edilir. Diğeri ise taşı oyun boyunca olduğı karelerin dışına çıkarmadan ayakla sürükleyerek oyuna devam edilir.



**Görsel 9:**  
Haftanın  
Günleri Oyunu,  
Seksek Oyunu  
Versiyonu,  
Hollanda,  
İspanya ve bazı  
Latin Amerika  
Ülkeleri.

**Görsel 10:** Kedi  
Oyunu, Seksek  
Oyun Versiyonu,  
İspanya.

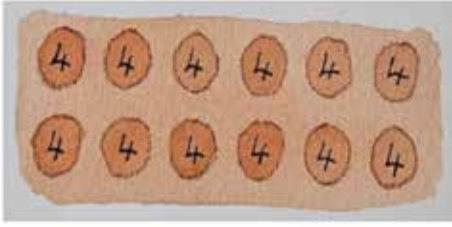
**Görsel 11:**  
Salyangoz Oyunu,  
Seksek Oyun  
Versiyonu, Fransa.

**Görsel 12:** Ay  
Oyunu, Seksek  
Oyun Versiyonu,  
Hollanda.

#### 4.2.2. Auale / Ba-Awa / Mangala Oyunu

Satrancın atası olduğı ileri sür÷len bu oyun dünya genelinde bir çok ÷lkede oynanmaktadır. Her ÷lke ya da milette oyunun ismi, kuralları ve oyuk- taş sayılarının dğışiklik gösterdiği bilinmektedir. Afrika bölgesinde bu oyun toprak üzerinde ve tohumlarla oynanmaktadır (Görsel 13-14).





**Görsel 13:** Mangala Oyunu Başlangıç Adımı.



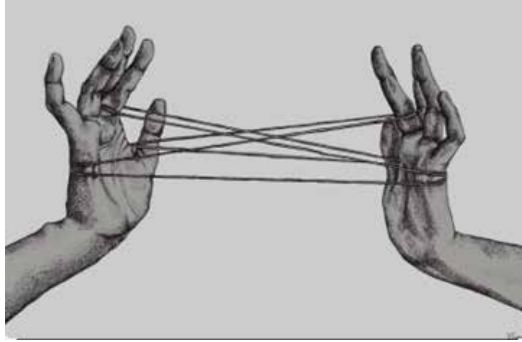
**Görsel 14:** Mangala Oyununda Kullanılan Tohum Örnekleri.

Doğa, dünya genelinde farklı kültürel ve coğrafi bölgelerde büyüyen çocuklara aynı zamanda bir oyun materyali kaynağı sunmaktadır. Zira doğa, sayısız oyuncak alternatifi sağlamaktadır. Bu alternatifler arasında tahta, toprak, su, çamur, meyve, kum ve kozalak gibi doğal unsurlar yer almakta olup, bu unsurlar çocuğun hayal gücünü destekleyerek oyunun kurgulanmasında ve gidişatının belirlenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Doğada gözlemlediklerini oyuncuğa dönüştürme sürecinde, çocuklar ve gençler zihinsel ve fiziksel yetilerini geliştirir, parmaklarını, ayaklarını ve tüm vücutlarını aktif bir şekilde kullanarak hem enerjilerini harcar hem de yaratıcı düşünme becerilerini artırmaya çalışırlar (Doğanay ve Göde, 2023, s.159).

Ripol, “Birlikte Oynayalım” kitabında Mangala oyununun oynanış şeklini şu şekilde anlatmıştır: Oyuncuların önünde iki sıra şeklinde oyuklar açılır. Oyunun başında oyuncular her bir oyuğa dört adet tohum bırakır. Oyuncular oyuklardan birinin içindeki tohumları alarak, boş kalan oyunun sağ tarafındaki oyuktan başlayarak alt sıradan üst sıraya (Saatin tersi yönünde) ilerleyen şekilde elindeki tohumları tek tek oyuklara bırakır. Oyuncunun tohumları dağıttığı sırada; tohumları aldığı oyuğa gelir ve hala elinde tohumu varsa, o oyuğu boş bırakarak bir sonraki oyuktan tohumları dağıtmaya devam eder. Son ve sondan bir önceki tohum rakibe ait bir oyuğa denk gelir ve oyuklar içerisinde iki veya üç tohum varsa, oyuncu bu tohumları alma hakkını kazanır. Rakibin önündeki oyuklar tohumsuz bırakılmamalıdır. Buradaki amaç rakibin bütün tohumları toplayabileceği hamleler yapmasının engellenmesidir. Rakibin oyuklarında tohum kalmamış ise yani oyuklar boş ise oyuncu karşı tarafın oyuklarına tohum bırakmak zorundadır. Eğer bir oyuncunun hiç tohumu kalmaz ya da oyunun aynı hamleleri tekrarlanacağı için karşı tarafın oyuklarına tohum bırakmaz ise her oyuncu için kendi alanında bulunan tohumları toplar. Oyunun kazananı oyunun sonunda en çok tohuma sahip olan oyuncudur (Ripol, 2010).

### 4.2.3. Cat's Cradle / Ripigliono / Finger Threading Game / İp Oyunu

Bu oyun iki kişi ile oynan ana materyali ip olan çok eski bir oyundur (Görsel 15). Araştırmalar sırasında oyunun farklı versiyonlarında oynayan kişi sayısının iki ile sınırlı kalmadığı ve daha çok kişi ile de oynanabildiği bilgisine rastlanmıştır. İki oyuncu ile oynanan versiyonunda; oyunu başlatan kişinin ip ile elleri aracılığı ile oyunu kurmasından sonra sıra diğer oyuncuya geçer ve bu şekilde eller üzerinde ipin aldığı şekil değişerek gelişmektedir. Çocukların çok severek oynadığı bir oyun olmakla birlikte büyüklerin çocuklara öğrettiği bir oyundur.



**Görsel 15:** Cat's Cradle Oyunun Başlangıç Hamlesi.

İp füzürü (String Figure) olarak da geçen bu ve ip ile oynanan bu gibi oyunların türevlerinin eski çağlardan bu yana oynandığı bilgisine konu ile ilgili literatür taraması yaparken ulaşılmıştır (Görsel 17).



**Görsel 16:** Cat's Cradle Oyun Aşamaları.



**Görsel 17:** Kotatsu'nun Yanında Oturan ve Kedi Beşiği Oynayan İki Genç Kadın, Suzuki Harunobu (Japon, 1725–1770), Tahta Baskı; Mürekkep ve Renk, Kağıt Üzerine, Japonya.

### 4.3. “UBUNTU” Takı Koleksiyonun Hazırlık Süreci

Koleksiyon hazırlığı, belirli aşamaları olan, parçadan bütüne doğru genişleyen ve oldukça kapsamlı bir üretim sürecidir. Bu süreç, belirli bir konuyu, kavramı veya düşüncüyü ele alarak geliştirilen en az üç parça ile başlayıp, konuyla ilgili üretilebilecek kadar sayıda parçadan oluşan bir gelişim sürecidir. Bu sayı tasarımcının isteğine bağlı olarak değişim gösterir. Sürecin içselleştirilmesi çok önemli olup, tasarım aşamasından koleksiyonun bir parçasını üzerinde taşıyacak kişiye ulaşana kadar olan yol haritasının işlem basamaklarını sırasıyla ve eksiksiz bir şekilde geçmek, başarılı bir koleksiyon oluşturmanın temel unsurudur.

Düşüncenin önce kağıt üzerinde aktarılması, ardından üretilerek somut bir varlık haline gelmesi, düşüncenin ontik olarak da nesnelere üzerinde hayat bulması anlamına gelir. Bu süreç, tasarımcı için tek taraflı bir haz anlamını taşırken, düşüncenin yani ifadenin, başka bir deyişle takının, anlamlandırılması ve tercih sebebi olması, alıcı ve tasarımcı arasında karşılıklı bir iletişim kurma durumunu ifade eder. Bu nedenle koleksiyon kavramı ve hazırlık süreci, hafife alınmaması gereken önemli bir süreçtir.

**Koleksiyon Hazırlık Aşamaları:** Konu ve Konsept Belirleme, Hedef Kitle Belirleme, Malzeme Seçimi, Renk ve Doku Seçim, Hikaye Panoları Hazırlama, Tasarım Süreci, Üretim Sürecinin Planlaması, Maliyet Hesaplaması, Sunum ve Tanıtım Stratejileri, Ürün Alıcıya Ulaştırılması şeklinde sıralanabilir. Bu aşamalar, koleksiyonun hem tasarımcı hem de alıcı için anlamlı ve değerli olmasını sağlamak amacıyla dikkatlice izlenmelidir. Koleksiyon hazırlığı, sadece estetik değerler değil, aynı zamanda fonksiyonellik ve alıcı ile kurulan duygusal bağ açısından da büyük bir öneme sahiptir.

#### 4.3.1. “UBUNTU” Takı Koleksiyonu

Afrika kültürünün incelenme aşamasında, ubuntu felsefesi oldukça etkileyici bir farklılık olarak öne çıkmaktadır. Afrika ülkelerine ait çocuk oyunlarından esinlenerek hazırlanan ve kolektif bilinci vurgulayan takılardan oluşan bu koleksiyona “Ubuntu” adı verilmiştir.

Desmond Tutu'nun ifade ettiği gibi: *“Afrikalıların ubuntu denen bir şeyi var. İnsan olmanın özü ile ilgili, Afrika'nın dünyaya vereceği hediyenin bir parçası...”* (Karadağ, 2021). Ubuntu felsefesi, bireyin kendini sadece bir topluluğun parçası olarak tanımladığı bir anlayışı temsil etmektedir. Bu felsefenin temel ilkesi,

“Ben, biz olduğumuz zaman Ben'im” ifadesinde yatmaktadır.

Langa (2007, s. 114) ubuntu felsefesini şu şekilde açıklamıştır: “*Ubuntu, sadece sen insan olduğun için benim insan olduğumu söyler. Eğer ben senin insanlığını zayıflatırsam, kendi kendimi insanlıktan çıkartırım. Sürekli iççerleme, kırgınlık, intikam arzusu tarafından zayıflatılan bu büyük uyumu muhafaza etmek için yapabileceğini yapmalısın*”

Özoran (2014, s. 84-85) ise ubuntu felsefesini şu şekilde tanımlamıştır: “*Ubuntu kolektif kişilik anlamına gelmekte ve bir uyum ruhu yaratacak ilişkiler inşa etmede kullanılmaktadır*”.

Ubuntu, bireysel değil, kolektif bir yaşam felsefesidir; “Ben değil, Biz” anlayışını benimser. (Görsel 18) Afrika’da çalışan bir antropolog, bir kabilenin çocuklarına bir oyun oynamayı önermiştir. Oyun basittir: Çocuklar belirli bir yerde yan yana sıraya dizilir ve karşıdaki ağaca kadar koşmaları istenir. Ağaca ilk ulaşan birinci olacak ve ödül olarak ağacın altındaki güzel meyveleri yiyecektir. Çocuklar oyuna hazır olunca, antropolog oyunu başlatır. İşte o anda bütün çocuklar el ele tutuşur ve birlikte koşarlar. Hedef gösterilen ağacın altına birlikte varır ve hep beraber meyveleri yemeye başlarlar. Antropolog şaşırır ve çocuklara neden böyle yaptıklarını sorar. Aldığı cevap çok anlamlıdır: “*Biz ubuntu yaptık... Yarışaydık, aramızdan sadece bir kişi yarışı kazanacak ve birinci olacaktı. Nasıl olur da diğerleri mutsuzken yarışı kazanan bir kişi ödül meyveyi yiyebilir? Oysa biz ubuntu yaparak hepimiz yedik. Ubuntu bizim dilimizde ‘Ben, biz olduğumuz zaman Ben'im’ demek*” (URL1).



**Görsel 18:** Oyun Oynayan Çocuklar- Ubuntu Simgesel.

**Koleksiyonun adı:** UBUNTU

**Trend Ofisi:** Nelly Rodi Trend Ofisi- **Sezon:** 2023-2024 Sonbahar- Kış

Koleksiyon kapsamında, Fransız kökenli bir trend laboratuvarı olan Nelly Rodi Trend Ofisi'nin seçimleri dikkate alınmıştır. Bu ofis, yılda iki kez kadın/erkek giyimi ve ev dekorasyonu gibi konularda gelecek sezonlar için trend tahminleri yayınlamaktadır. 2023-2024 yılına ait trend görselleri arasında, renk, materyal ve doku örneklerine sezon başlığı altında yer verilmiştir (Görsel 19-20-21-22). Nelly Rodi Trend Ofisinin seçilmesindeki neden, materyal, renk ve dokuların Afrika kültürüne ve yapmak istenilen abanozlu takı tasarımlarına oldukça uygun olmasıdır.



**Görsel 19 :** Nelly Rodi 23-24 Sonbahar - Kış Sezonu / Twist.



**Görsel 20:** Nelly Rodi 23-24 Sonbahar - Kış Sezonu 2 / Özgür Zihin.



**Görsel 21** Nelly Rodi 23-24 Sonbahar - Kış Sezonu 3 / Gezegen.



**Görsel 22:** Nelly Rodi 23-24 Sonbahar - Kış Sezonu 4 / Virtüöz.

**Hedef Kitle:** “Ubuntu” adlı takı koleksiyonu, Afrika kültürünün derin felsefi ve toplumsal değerlerini yansıtan özgün tasarımlarıyla, geniş bir hedef kitleye

hitap etmektedir. Bu koleksiyon, sanat ve tasarımın farklı disiplinler arasındaki etkileşimlerine ilgi duyan, özgün ve estetik açıdan değerli parçalara sahip olmayı seven sanat ve tasarım tutkunlarına; kültürel çeşitliliğe ve sosyal değerlere duyarlı, Afrika kültürü ve ubuntu felsefesi gibi evrensel insanlık değerlerini takdir eden kültürel ve sosyal bilinç sahiplerine; sanatsal değeri yüksek, özgün ve sınırlı sayıda üretilen parçalara yatırım yapmak isteyen koleksiyonculara ve yatırımcılara; moda ve stil konusunda yenilikçi, özgün tasarımları kişisel stiline entegre etmek isteyen moda ve stil ikonlarına; sürdürülebilirlik ve etik üretim süreçlerine önem veren, topluma katkıda bulunan projeleri desteklemek isteyen sosyal sorumluluk bilinci olan bireylere hitap etmektedir. Her bir parçanın ardında yatan anlamı ve felsefeyi derinlemesine kavrayarak, bu takıları hem estetik hem de felsefi bir değer olarak benimseyecek olan kişiler için tasarlanmıştır.

### **Koleksiyon Hazırlama Problem Oluşturma ve Çözümü**

**Problem:** Günümüzde hızla büyüyen kentler ve modernleşen yaşamlar, oyun kavramını yalnızca dijital/sanal bir ortamla sınırlı tutmaktadır. Ancak oyunlarda kullanılan ekran ve klavye araçlarının geçmişte analog süreçlerle, basit araç gereçlerle oynanan sokak ve mekân oyunlarıyla olan bağı unutulmaya yüz tutmuştur. Bu durumun günümüze taşınarak, şimdiki zamanda mekânsal olarak evlere hapsolmuş çocukluk dönemi yaşayan bireyler arasında farkındalık yaratmak ve iki dönem arasındaki bağı güçlendirmek gerekmektedir. Aynı zamanda, bahsi geçen ülkeyi tanıtmaya amacıyla kültürel bir sentez yaratılmalıdır.

**Problem Çözümü:** Farklı kültürlerin çocuk oyunlarını inceleyerek, bu dönemin gençleri olan “Z ve Alpha Kuşağı” bireyelerine kültürel mirası yaşatmak ve paylaşmak hedeflenmelidir. Bu çerçevede, çocukluk döneminde sosyal ortamlarda oynanabilecek alternatif oyunların varlığına dair bilinç oluşturarak, dijital kültürün esiri olan bireyelerin geçmişle arasında bağ kurması amaçlanmaktadır. Çocuk oyunlarının evrensel bir kavram olduğu vurgusuyla, Afrika çocuk oyunlarından esinlenerek üç boyutlu takılar üretilmesi, kültürel belleğe katkı sağlamak adına önemli bir adım olacaktır. Bu takıların Z ve Alpha Kuşağı bireyelerinin sosyal ortamlarda kendi oyunlarını kurabilecekleri bir bilinç oluşturarak, kültürel mirasın sürdürülebilirliğine katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.



### **Koleksiyonun Hikayesi**

Bir çocuk düşünün oyuna düşkün,

Bir ülke düşünün çocukları; acı ve renkleriyle meşhur.

Bir oyun düşünün bütün çocukların mutlu hikâyelerinin olduğu,

Bir bellek düşünün hepsi aslında BİR'İSİ...

**Koleksiyonun Hikaye Panoları** (Görsel 23-24-25-26-27-28).



**Görsel 23:** Ubuntu Koleksiyonu Ön Hikaye Panosu.



**Görsel 24:** Ubuntu Koleksiyonu Genel Hikaye Panosu.



**Görsel 25:** Ubuntu Koleksiyonu Malzeme Panosu.



**Görsel 26:** Ubuntu Koleksiyonu Renk Panosu.



**Görsel 27:** Ubuntu Koleksiyonu Form Hikaye Panosu.



**Görsel 28:** Doku, Malzeme, Renk ve Genel Hikâye Panoları.

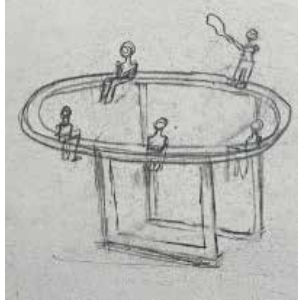
### **4.3.2 Eskiz Çalışmaları / Tasarımların Artistik Çizimleri**

Çocuk oyunları konusu ile ilgili takı eskizleri (Görsel 29-34) çalışılmış daha sonra Afrika Kıtası bağlamında Ubuntu koleksiyonu (Görsel 35-39) ile ilgili düşünceler eskiz ve artistik çizim olarak kağıda aktarılmıştır.





**Görsel 29:** Topaç Oyunu.



**Görsel 30:** Mendil Oyunu.



**Görsel 31:** Topaç Oyunu.



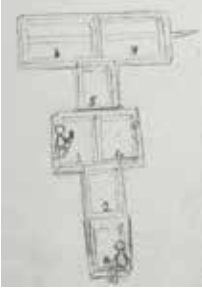
**Görsel 32:** Seksek (Taş Sürmece).



**Görsel 33:** Beş Taş.



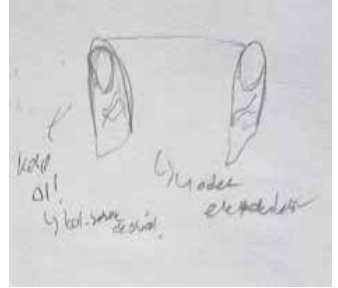
**Görsel 34:** Seksek Oyunu



**Görsel 35:** Seksek Oyunu.



**Görsel 36:** Mangala Oyunu.



**Görsel 37:** İp Oyunu.



**Görsel 38:** “Çizgiye Basma Kolye/Broş”, Artistik Çizim, Kağıt Üzerine Kuru Boya, 2023.



**Görsel 39:** “Yeryüzü Yüzük”, Artistik Çizim, Kağıt Üzerine Kuru Boya, 2023.

### 4.3.3. Seçilen Tasarımlar ve Üretim Aşamaları

Takılar, genel olarak mum modelaj yöntemi kullanılarak üretilmiştir. Üretim sürecinde kırmızı ve yeşil mum kullanımı tercih edilmiştir. Hazırlanan modeller, kayıp mum tekniği kullanılarak şekillendirilmiş ve hassas döküm yöntemi ile metal formuna dönüştürülmüştür. Dökümden elde edilen parçalar, tesviye işlemine tabi tutulmuş ve ardından kaynaklama yöntemi ile birleştirilmiştir. Son aşamada ise parçaların tekrar tesviyesi yapılarak cilalanmıştır.

Bunun yanı sıra, bazı modellerde alternatif malzemeler olarak beton, abanoz ve kum kullanılmıştır. Abanoz, istenilen formda kesilerek şekillendirilmiş ve talaş kaldırma yöntemi ile iç kısmı istenilen seviyeye kadar boşaltılmıştır. Bu süreç, takının estetik ve fonksiyonel özelliklerini artırmak amacıyla titizlikle uygulanmıştır.

#### 4.3.3.1. Çocuk Oyunları Seksek Kolye/Broş Üretimi

Seksek formu mum modelaj yöntemiyle şekillendirilmiştir (Görsel 40). Bazı alanlar, beton dökülmesi amacıyla belirli bir seviyede indirilmiş, (Görsel 41) diğer bazı bölgeler ise figür parçalarının yerleştirilmesi için tamamen boşaltılmıştır (Görsel 42). Parçalar döküm işleminden geçtikten sonra tesviye edilmiştir. Daha sonra broşun iğnesi hazırlanmış ve gerekli kaynak işlemleri uygulanmıştır. Cila işlemi tamamlandıktan sonra beton malzeme dökülmüş (Görsel 43) ve kuruması beklenmiştir. Son olarak, lazerle yazı yazdırılmıştır. Üretim süreci boyunca herhangi bir sorunla karşılaşılmamıştır (Görsel 44). Seksek broşun iğnesi, ürünün aynı zamanda

kolye olarak da kullanılabilmesi için askı sisteminin eklenip çıkarılabildiği üzerine tasarlanmıştır.



**Görsel 40:** Çizgiye Basma Kolye/Broş, Yapım Aşaması-1, 2024.



**Görsel 41:** Çizgiye Basma Kolye/Broş, Yapım Aşaması-2, 2024.



**Görsel 42:** Çizgiye Basma Kolye/Broş, Yapım Aşaması-3, 2024.



**Görsel 43:** Çizgiye Basma Kolye/Broş, Yapım Aşaması-4, 2024.



**Görsel 44:** "Çizgiye Basma" Kolye/Broş, Pirinç, Beton, Aquarell Kalem, 8x4x0,4 cm, 2024.

Çizgiyi çek,  
Taşı at,  
1-2-3-4-5-6.  
Hop, hop, hop.  
Geri dön.  
6-5-4-3-2-1.  
ve YAŞAMak!  
Çocuk olmak güzel.

#### 4.3.3.2. Çocuk Oyunları "Yeryüzü" Yüzük Üretimi

Yüzüğün kolu ve figürler, mum modelaj yöntemi ile hazırlanmış (Görsel 45) ve döküm işlemine tabi tutulmuştur (Görsel46). Dökümden gelen ürünlerin tesviyesi ve cilası titizlikle yapılmıştır. Abanoz parça, istenilen forma uygun olarak kesilmiş ve iç kısmı belirli bir seviyeye kadar dikkatlice indirilmiştir. Yüzüğün kolu ve abanoz parça, uyumlu bir bütün oluşturacak şekilde birleştirilmiştir. Daha sonra, yüzüğün iç kısmı kum malzemesi ile doldurularak

figürler yerleştirilmiştir. (Görsel 48) Üretim sürecinin son aşamasında, yüzüğe lazer yazısı eklenmiştir. Bu aşamalarda, her bir detayın özenle ele alınması, yüzüğün estetik ve fonksiyonel özellikleri ortaya çıkarmıştır (Görsel 49).



**Görsel 45:** Yeryüzü Yüzük Yapım Aşaması, 2024.



**Görsel 46:** Yeryüzü Yüzük Yapım Aşaması-2, 2024.



**Görsel 47:** Yeryüzü Yüzük Yapım Aşaması-3, 2024.



**Görsel 48:** Yeryüzü Yüzük Yapım Aşaması-4, 2024.



**Görsel 49:** "Yeryüzü Yüzük", Pirinç, Abanoz, Toprak. 3 x 4 cm, 2024.

Çocuk oyuna başladı.  
Tohumu attı top-  
rağa.  
Oyunla yeşerdi  
tohum,  
Dönüştü YA-  
ŞAM'a.

#### 4.3.3.3. Çocuk Oyunları / İpli Oyun Parmak Yüzük Üretimi

Parmak kalıbı alınarak mum modelajı gerçekleştirilmiştir (Görsel 50-51-52). Döküm işleminden gelen ürünler, titizlikle tesviye edilip kaynaklanmış ve cila işlemleri tamamlanmıştır. Son aşamada ipler bağlanmış ve lazer yazısı eklenmiştir (Görsel 53). Bu tasarım oluşturulurken, oyunun işlem basamağı ilk iki hamle olarak düşünülerek tasarlanmıştır. Takının sahibinin tek başına

oynayabilmesi için tasarlanmıştır. Ancak iki kişi tarafından oynanabilmesi için sekiz adet yüzüğün, kanca sistemi ile üretilmesi gerekmektedir. Mevcut haliyle takı, tek kişinin; oyunu iki hamle oynamasına uygundur. (Görsel 54).



**Görsel 50:** Oyun Yüzük Yapım Aşaması, 2024.



**Görsel 51:** Oyun Yüzük Yapım Aşaması-2, 2024.



**Görsel 52:** Oyun Yüzük Yapım Aşaması-3, 2024.



**Görsel 53:** "Oyun Yüzükler", Pirinç, Kırmızı İp, 3,5 x 1,5 cm, 2024.



İple başladı oyun.  
Ellere dolandı ip.  
İpler hayati bağladı.  
Oyun YAŞAM'a  
dolandı.

**Görsel 54:** “Oyun Yüzükler” ile Oyun, 2024.

#### 4.3.3.4. Çocuk Oyunları / Yelkovan Kolye

Asit indirme tekniği uygulanan bu kolyede; bakır astar levha üzerine görsel aktarılmıştır (Görsel 55). Bakır levhanın arkasına bant yapıştırılarak levhanın arka yüzeyin asit indirme işleminden korunmuştur. Levhanın ön yüzeyine, aktarılan desenin; pozitif ve negatif şekilde kalacak alanlarını belirledikten sonra lak uygulaması yapılmıştır (Görsel 56). Daha sonra asit indirme işlemine geçilerek hazırlanan levha hazırlanan nitrik asitli suda belli bir süre bekletilmiştir. Yeterli indirgeme sağlandığında levha asitten alınarak temizleme işlemi yapılmış ve takı yapım aşamasına geçilmiştir. Takının delme ve tesviye işlemleri bittikten sonra cila uygulaması yapılmıştır. Son olarak figür oksitlenmiş ve zinciri takılarak lazer yazı işlemi uygulanmıştır (Görsel 57).



**Görsel 55:** Yelkovan Kolye Görseli, 2024.

**Görsel 56:** Yelkovan Kolye Yapım Aşaması, 2024.



Çevirdi çocuk lastiği,  
Oyun döndü durdu.  
Dönen yelkovandı  
aslında.  
Zaman çocuğu,  
Oyun YAŞAMI  
büyüttü.

**Görsel 57:** “Yelkovan Kolye”, Bakır, 4x4x0,2 cm, 2024..

#### 4.4. Bulgular

Çalışmada, başlangıçta çocuk oyunları konusuyla yola çıkılmış, ardından ülkeler bazında genişletilmiştir. Afrika'nın seçilmesindeki en büyük sebep, çocukların hala evrensel olarak nitelendirilen sokak oyunlarını bölgeler halinde yaygın bir şekilde oynamaları ve Mangala adlı oyunu oynamalarıdır. Mangala, Afrika'da çocukların tarımsal faaliyetler konusunda alışkanlık kazanmaları amacıyla toprağa oyuklar açılarak ve tohumlar kullanılarak oynanan bir oyundur. Bu oyun, toprağı ekip biçme alışkanlığını teşvik eden ve çocukların



doğal çevreleriyle etkileşimini artıran bir etkinlik olarak önemli bir kültürel değere sahiptir.

Ancak, bu oyun temelinde Afrika'yı seçmek, bazı zorlukları da beraberinde getirmiştir. Oyun kavramı çocuklar için mutlulukla eş değer bir kavramdır. Çocuk oyun oynarken kendi dünyası içinde oldukça mutlu bir duygu durumuna sahiptir. Fakat Afrika'nın sosyoekonomik zorlukları ve oradaki çocukların yaşam koşulları, koleksiyon bağlamında oyunların eğlenceli yönü ile ülke arasındaki bağı kurmayı zorlaştırmıştır. Bu nedenle, koleksiyon kapsamında seçilen oyunların formlarına yer verilmiş ve oyunların anlatımına daha fazla odaklanılmıştır. Koleksiyon hazırlığının en zorlu kısmı, yukarıda bahsedilen nedenlerden dolayı, ülke ile oyun arasındaki bağın kurulmasının güçlüğü olmuştur. Bu bağlamda, koleksiyonun amacı, çocuk oyunlarının evrensel niteliğini vurgulamak ve bu oyunlar aracılığıyla kültürel belleğe katkıda bulunmaktır.



**Görsel 58:** Ubuntu Koleksiyon Birim Parçalarının Mum Hali.



**Görsel 59:** Ubuntu Koleksiyon Birim Parçalarının Döküm Hali.



**Sanat ve Kültür Meraklıları:** Kültürel mirasa ve sanata ilgi duyan bireyler de bu çalışmanın hedef kitlesindedir. Bu grup, geleneksel Afrika oyunlarının takıya dönüştürülmüş halini estetik ve kültürel bir obje olarak değerlendirebilir.

**Takı Tasarımcıları ve Sanatçılar:** Takı tasarımı ve sanatla ilgilenen profesyoneller, koleksiyondan ilham alabilir ve kendi çalışmalarında benzer yaklaşımları kullanabilirler. Bu grup, koleksiyon kapsamında geliştirilen kavramsal ve fonksiyonel takıları inceleyerek, kendi sanatsal ifadelerini geliştirebilirler.

**Kültür ve Eğitim Kurumları:** Müzeler, sanat galerileri, kültür merkezleri ve eğitim kurumları gibi kuruluşlar, koleksiyonu sergileyerek veya eğitim programlarına dahil ederek geniş bir kitleye ulaşabilirler.

**Araştırmacılar ve Akademisyenler:** Sosyoloji, antropoloji, sanat tarihi ve kültürel çalışmalar gibi disiplinlerde çalışan araştırmacılar ve akademisyenler, koleksiyonu bilimsel bir bakış açısıyla inceleyerek, kültürel mirasın korunması ve aktarılması konularında yeni bilgiler elde edebilirler.

Bu hedef kitleler, koleksiyonun kültürel ve eğitsel değerini daha geniş bir kesime ulaştırmak ve farklı alanlarda etkili olmasını sağlamak amacıyla belirlenmiştir. Koleksiyon, çocuk oyunlarının evrensel niteliğini ve kültürel mirasın önemini vurgulayarak, çeşitli disiplinlerden bireylerin bu oyunları ve onların temsillerini takı formunda yeniden keşfetmelerine olanak tanımaktadır. Bu sayede, takılar sadece estetik bir değer taşımakla kalmayıp, aynı zamanda kültürel mirası yaşatan ve aktaran nesnelere önemli bir rol üstlenmektedir.

## KAYNAKÇA

- Aydoğan, İ., Fidan, M. S. (2022). Sömürgecilik Bağlamında Afrika'da Eğitim, *Africana-İnönü Üniversitesi Uluslararası Afrika Araştırmaları Dergisi*, 2 (2), 128-149.
- Bury, S. (1985). *Jewellery in the Age of Queen Victoria: A Mirror to the World*. British Museum Press.
- Cole, H. M. (1989). *Icons: Ideals and Power in the Art of Africa*, Smithsonian Institution Press.
- Cross, N. (2006). *Designerly Ways of Knowing*, Springer.
- Doğanay, E., & Göde, H. (2023). Sokaktan Ekranı Çocuk Oyunları. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* (47), 157-182. <https://doi.org/10.21831/sbd.1234567>

org/10.61904/sbe.1365458

- Deutsche Welle, (2022). Why the right to education remains a challenge in Africa. <https://www.dw.com/en/africa-right-to-education-remains-a-challenge/a-60518000>. Erişim Tarihi: 15.06.2022.
- Dorner, P. (1994). *The Art of the Maker: Skill and its Meaning in Art, Craft and Design*. Thames & Hudson.
- Enwezor, O. (2001). *The Short Century: Independence and Liberation Movements in Africa, 1945-1994*. Prestel.
- Frings, G. S. (2005). *Fashion: From Concept to Consumer*, Pearson Prentice Hall.
- Genç S, (2014). Sanat eğitiminde eğitsel oyunların önemi. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3 (1), 380-392.
- Goldwater, R. (1986). *Primitivism in Modern Art*, Belknap Press.
- İmamaliyeva, Ü. (2023). Kültürel Çeşitlilikte Afrika Kültürü, *Balkan ve Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı-9.
- Karadağ, E. (2021). Küreselleşme Çağında Güney Afrika'nın Ubuntu Ruhunu, *Uluslararası Afrika Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 67-69.
- Lignel, B. (2013). *Contemporary Jewelry in Perspective*, Sterling Publishing.
- Mark, P. (2021). Sanat, Hayat, Ölüm: Sömürgeciliğin Afrika Mitleri, (Çev: Derya Yılmaz), e- Scop sanat Tarihi ve Eleştirisi. <https://www.e-skop.com/skopbulten/sanat-hayat-olum-somurgeciligin-afrika-mitleri/6294> Erişim Tarihi: 10.08.2024.
- McCann, J., & Bryson, D. (2015). *Textiles for Protection*, Woodhead Publishing.
- Metcalf, B. (1996). *Contemporary Jewelry in Perspective*, Sterling Publishing.
- Okeke-Agulu, C. (2015). *Postcolonial Modernism: Art and Decolonization in Twentieth-Century Nigeria*, Duke University Press.
- Özoran, A. B. (2014). Güney Amerika' da Halkla İlişkiler: Farklı Bir Yol Arayışına Vaka Analizi Yoluyla Bakma, *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*. Sayı-38.
- Özyürek, A., Dakak, S., Yurt, N. (2021). Altı Kıtada Oynanan Çocuk Oyunları ve Türkiye'de Oynanan Oyunlarla Benzerliği, *Unika Sağlık Bilimleri Dergisi*, 1(2), 72-85.
- Ripol, O. (2010). Birlikte Oynayalım-Dünyanın Dört Bir Yanından Oyun, *Tübitak Bilim Kitapları*, İstanbul.
- Vogel, S. M. (1997). *Africa Explores: 20th Century African Art*. The Center for African

Art.

Yüceşahin, M. M. (2013). Afrika: Demografik Yapı, Mekan, Sorunlar v Gelecek, *Nüfus Bilim Dergisi*, Sayı-35/ 31-36.

### İnternet Kaynakları

**URL 1:** Çakırtaş, 2019. UBUNTU: Ben, biz olduğumuz zaman ben'im, 3. Göz, <https://seyhmuscakirtas.com/2019/11/17/ubuntu-ben-biz-oldugumuz-zaman-benim/> Erişim Tarihi: 26 Ekim 2023.

### GÖRSEL KAYNAKÇA

**Görsel 1:** Pieter Bruegel, “Children’s Games (Çocuk Oyunları)”, Ahşap Panel Üzerine Yağlı Boya, 1160x180 cm, 1560, Viyana Sanat Tarihi Müzesi. <https://artsandculture.google.com/asset/children%E2%80%99s-games-pieter-bruegel-the-elder/CQEeZWQPOI2Yjg?hl=en> Erişim Tarihi: 22 Şubat 2024.

**Görsel 2:** Masai Kabilesi Örneği. <https://www.gzt.com/foto-galeri/skyroad/tanistiralim-masailer--2024312> Erişim Tarihi: 22 Şubat 2024.

**Görsel 3:** Samburu Kabilesi. <https://www.ntv.com.tr/galeri/n-life/gezi/kenyanin-samburu-bolgesinde-kabile-hayati,IQBzSukAdkm mfZ4mAviow> Erişim Tarihi: 22 Şubat 2024.

**Görsel 4:** Pablo Picasso, Avignonlu Kadınlar, 1907, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 243.9x233.7 cm, Moma. <https://www.moma.org/collection/works/79766> Erişim Tarihi: 22 Şubat 2024.

**Görsel 5:** Emile Nodde, Dansçı, 1913, Tuval Üzerine Taş Baskı, 60x7cm, Moma. <https://www.moma.org/collection/works/92794> Erişim Tarihi: 22 Şubat 2024.

**Görsel 6:** El Anatsui, Adinkra Sasa (Detay), 2003. Kumaş, Alüminyum ve Bakır Tel, 488 X 549 cm. <https://clearthroat.medium.com/critical-theory-on-the-works-of-el-anatsui-b9984b4b464d> Erişim Tarihi: 01. 08.2023.

**Görsel 7:** Yinka Shonibare, Arsız Küçük Astronom Heykel, 2013, Medium Fiber Camdan Gerçek Boyutlu Manken, Hollanda Mumu Baskılı Pamuklu Tekstil, Deri, Reçine, Sandalye, Küre ve Teleskop, 1230 x 470 x 900 mm. <https://>

www.royalacademy.org.uk/art-artists/name/yinka-shonibare-raErişim Tarihi: 01. 08.2023.

- Görsel 8:** William Kentridge, “Kaboom!”, 2017-2018, Üç Kanallı HD Film  
Yerleştirmesi: Maket Sahne, Kağıt Dekorlar, Buluntu Nesnelere, Standlı Üç  
Mini Projektör, Detay Görsel. [https://www.francetvinfo.fr/monde/afrique/afrique-du-sud/retrospective-de-lartiste-sud-africain-william-kentridge-virtuose-de-limage-a-villeneuve-d-ascq\\_4006097.html](https://www.francetvinfo.fr/monde/afrique/afrique-du-sud/retrospective-de-lartiste-sud-africain-william-kentridge-virtuose-de-limage-a-villeneuve-d-ascq_4006097.html) Erişim Tarihi: 01. 08.2023.
- Görsel 9:** Haftanın Günleri Oyunu, Seksek Oyunu Versiyonu, Hollanda, İspanya ve Bazı Latin Amerika Ülkeleri. Ripol, O. (2010). Birlikte Oynayalım- Dünyanın Dört Bir Yanından Oyun, *Tübitak Bilim Kitapları*, İstanbul.
- Görsel 10:** Kedi Oyunu, Seksek Oyun Versiyonu, İspanya. Ripol, O. (2010). Birlikte Oynayalım- Dünyanın Dört Bir Yanından Oyun, *Tübitak Bilim Kitapları*, İstanbul.
- Görsel 11:** Salyangoz Oyunu, Seksek Oyun Versiyonu, Fransa. Ripol, O. (2010). Birlikte Oynayalım- Dünyanın Dört Bir Yanından Oyun, *Tübitak Bilim Kitapları*, İstanbul.
- Görsel 12:** Ay Oyunu, Seksek Oyun Versiyonu, Hollanda. Ripol, O. (2010). Birlikte Oynayalım-Dünyanın Dört Bir Yanından Oyun, *Tübitak Bilim Kitapları*, İstanbul.
- Görsel 13:** Mangala Oyunu Başlangıç Adımı. Ripol, O. (2010). Birlikte Oynayalım-Dünyanın Dört Bir Yanından Oyun, *Tübitak Bilim Kitapları*, İstanbul.
- Görsel 14:** Mangala Oyununda Kullanılan Tohum Örnekleri. Ripol, O. (2010). Birlikte Oynayalım-Dünyanın Dört Bir Yanından Oyun, *Tübitak Bilim Kitapları*, İstanbul.
- Görsel 15:** Cat’s Cradle Oyunun Başlangıç Hamlesi. www.nasser-real.com Erişim Tarihi: 9 Ekim 2023.
- Görsel 16:** Cat’s Cradle Oyun Aşamaları. <https://tr.pinterest.com/pin/336714509647380049/> Erişim Tarihi: 21 Ekim 2023.
- Görsel 17:** Kotatsu’nun Yanında Oturan Ve Kedi Beşiği Oynayan İki Genç Kadın, Suzuki Harunobu (Japon, 1725–1770), Tahta Baskı; Mürekkep ve Renk, Kağıt Üzerine, Japonya. <https://www.meisterdrucke.com.tr/fine-art-baski/Suzuki-Harunobu/677741/Bir-Kotatsu'nun-Yan%C4%B1nda-Oturan-Kedi-Be%C5%9Fi%C4%9Fi-Oynayan-%C4%B0ki-Gen%C3%A7->

[Kad%C4%B1n.html](#) Erişim Tarihi: 22 Şubat 2024

**Görsel 18:** Oyun Oynayan Çocuklar- Ubuntu Simgesel. <https://www.matematiksel.org/bantunun-ubuntu-felsefesi-topluluklarin-gucunu-bize-animsatir/> Erişim Tarihi: 22 Şubat 2024.

**Görsel 19 :** Nelly Rodi 23-24 Sonbahar - Kış Sezonu / Twist. <https://nellyrodi.com/en/product/living-expressions-fall-winter-2023-24> Erişim Tarihi: 22 Şubat 2024

**Görsel 20:** Nelly Rodi 23-24 Sonbahar - Kış Sezonu 2 / Özgür Zihin. <https://nellyrodi.com/en/product/living-expressions-fall-winter-2023-24> Erişim Tarihi: 22 Şubat 2024.

**Görsel 21** Nelly Rodi 23-24 Sonbahar - Kış Sezonu 3 / Gezegen. <https://nellyrodi.com/en/product/living-expressions-fall-winter-2023-24> Erişim Tarihi: 22 Şubat 2024.

**Görsel 22:** Nelly Rodi 23-24 Sonbahar - Kış Sezonu 4 / Virtüöz. <https://nellyrodi.com/en/product/living-expressions-fall-winter-2023-24> Erişim Tarihi: 22 Şubat 2024.

**Görsel 23:** Ubuntu Koleksiyonu Ön Hikaye Panosu. Yağcı, G. 2023.

**Görsel 24:** Ubuntu Koleksiyonu Genel Hikaye Panosu. Yağcı, G. 2023.

**Görsel 25:** Ubuntu Koleksiyonu Malzeme Panosu. Yağcı, G. 2023.

**Görsel 26:** Ubuntu Koleksiyonu Renk Panosu. Yağcı, G. 2023.

**Görsel 27:** Ubuntu Koleksiyonu Form Panosu. Yağcı, G. 2023.

**Görsel 28:** Ubuntu Koleksiyonu Doku, Malzeme, Renk ve Genel Hikaye Panosu. Yağcı, G. 2023.

**Görsel 29:** Topaç Oyunu. Yağcı. G. 2023.

**Görsel 30:** Mendil Oyunu. Yağcı. G. 2023.

**Görsel 31:** Topaç Oyunu. Yağcı. G. 2023.

**Görsel 32:** Seksek (Taş Sürmece). Yağcı. G. 2023.

**Görsel 33:** Beş Taş. Yağcı. G. 2023.

**Görsel 34:** Seksek Oyunu. Yağcı. G. 2023.

**Görsel 35:** Seksek Oyunu. Yağcı. G. 2023.

**Görsel 36:** Mangala Oyunu. Yağcı. G. 2023.

**Görsel 37:** İp Oyunu. Yağcı. G. 2023.



- Görsel 38:** “Çizgiye Basma Kolye/Broş”, Artistik Çizim, Kağıt Üzerine Kuru Boya, 2023. Yağcı. G. 2023.
- Görsel 39:** “Yeryüzü Yüzük”, Artistik Çizim, Kağıt Üzerine Kuru Boya, 2023. Yağcı. G. 2023.2023.
- Görsel 40:** Çizgiye Basma Kolye/Broş, Yapım Aşaması. Yağcı. G, 2024.
- Görsel 41:** Çizgiye Basma Kolye/Broş, Yapım Aşaması-2. Yağcı. G, 2024.
- Görsel 42:** Çizgiye Basma Kolye/Broş, Yapım Aşaması-3. Yağcı. G, 2024.
- Görsel 43:** Çizgiye Basma Kolye/Broş, Yapım Aşaması-4. Yağcı. G, 2024.
- Görsel 44:** “Çizgiye Basma” Kolye/Broş, Pirinç, Beton, Aquarell Kalem, 8x4x0,4 cm. Yağcı. G, 2024.
- Görsel 45:** Yeryüzü Yüzük Yapım Aşaması. Yağcı. G, 2024.
- Görsel 46:** Yeryüzü Yüzük Yapım Aşaması-2. Yağcı. G, 2024.
- Görsel 47:** Yeryüzü Yüzük Yapım Aşaması-3. Yağcı. G, 2024.
- Görsel 48:** Yeryüzü Yüzük Yapım Aşaması-4. Yağcı. G, 2024.
- Görsel 49:** “Yeryüzü Yüzük”, Pirinç, Abanoz, Toprak. 3 x 4 cm. Yağcı. G, 2024.
- Görsel 50:** Oyun Yüzük Yapım Aşaması. Yağcı. G, 2024.
- Görsel 51:** Oyun Yüzük Yapım Aşaması-2. Yağcı. G, 2024.
- Görsel 52:** Oyun Yüzük Yapım Aşaması-3. Yağcı. G, 2024.
- Görsel 53:** Oyun Yüzükler, Pirinç, Kırmızı İp, 3,5 x 1,5. Yağcı, G 2024.
- Görsel 55:** Yelkovan Kolye Görseli. <https://toffu.co/collections/flat-vector/people?page=21> 2024. Erişim Tarihi: 13.08.2024.
- Görsel 56:** Yelkovan Kolye Yapım Aşaması. Yağcı. G, 2024.
- Görsel 57:** “Yelkovan Kolye”, Bakır, 4x4x0,2 cm. Yağcı. G, 2024.
- Görsel 58:** Ubuntu Koleksiyon Birim Parçalarının Mum Hali. Yağcı. G, 2024.
- Görsel 59:** Ubuntu Koleksiyon Birim Parçalarının Döküm Hali. Yağcı. G, 2024.
- Görsel 60:** Koleksiyonun Son Hikaye Panosu. Yağcı. G, 2024.

Altınbaş Üniversitesi'nin Cumhuriyetin 100. yılı etkinlikleri kapsamında, LEE Plastik Sanatlar Anabilim Dalı tarafından düzenlenen "İçimizdeki Çocuğun Melodisi" adlı sergiden kareler:



**ALTINBAŞ**  
UNİVERSİTESİ

CUMHURİYETİMİZİN  
100. YILI

CUMHURİYETİMİZİN  
100. YILINDA

**İÇİMİZDEKİ ÇOCUĞUN MELODİSİ**

**TAKI TASARIM SERGİSİ**

LEE Plastik Sanatlar Anabilim Dalı tarafından düzenlenen  
"İçimizdeki Çocuğun Melodisi" sergisine davetlisiniz...

**Açılış Konuşmacısı:** Prof. Dr. Çağrı ERHAN  
**Küratör:** Doç. Dr. Çimen BAYBURLU

**Açılış ve Kokteyl:** 06.06.2024, 14.00  
Gayrettepe Yerleşkesi B2 Sergi Salonu



## TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın, dünya genelinde çocuk oyunlarının zengin kültürel mirasını bir araya getirerek sadece bir kitap olmanın ötesinde, kültürel bir köprü oluşturduğunu düşünüyoruz.

Çalışmamızın her aşamasında, yolumuzu aydınlatan fikirleriyle ve proje sürecindeki özverili katkılarıyla bizlere ilham kaynağı olan, sayın editörümüz ve değerli hocamız Doç. Dr. Çimen Bayburtlu'ya rehberliği, bilgi ve birikimini bizlerle paylaştığı için en derin teşekkürlerimizi sunarız.

Bu değerli çalışmanın uzun yıllar boyunca hatırlanmasını temenni ediyoruz.