



Hafta Sonu Avm'ye Gidelim Mi; AVM'lerde Yer Alan Oyun Alanları Üzerine Bir İnceleme

Let's Go To Shopping Center At The Weekend; An Analysis On The Playgrounds In the Shopping Centers

Emine Seylan ŞAHİN¹, Beyza SARIASLAN², Saniye BENCİK KANGAL³

Öz

Oyun çocukların motor, dil, bilişsel ve sosyal-duygusal gelişimini destekleyen ve gerekli becerilerin kazanımını sağlayan önemli bir araçtır. Bu nedenle çocuklar onlara farklı oyun alternatiflerinin sunulduğu bir çevreye ihtiyaç duyarlar. Günümüzde kentleşmenin ve iş hayatının getirdiği etkilerle beraber aileler çocuklarını alışveriş merkezlerindeki oyun alanlarına götürmeye başlamışlardır. Bu nedenle yapılan çalışmada alışveriş merkezlerindeki oyun alanlarının çocuğun gelişimsel ihtiyaçlarına cevap verip vermediği ve bu oyun alanlarının özellikleri araştırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: oyun, gelişim, alışveriş merkezi, oyun alanları

Abstract

Play is an important tool for supporting children's motor, language, cognitive and social-emotional development as well as for acquiring necessary skills. For this reason, children need an environment which offers different game alternatives to them. Nowadays, with the effects of urbanization and business life, families have begun to take their children to the playgrounds in the shopping centers. In this study, it was examined that whether the playgrounds in the shopping centers have necessary tools to meet children's developmental needs and also investigated the characteristics of the playgrounds.

Keywords: play, development, shopping mall, play ground

¹ Ahi Evran Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Psikoloji Bölümü, Kırşehir, Türkiye; <https://orcid.org/0000-0002-0887-0233>

² Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Ankara, Türkiye; <https://orcid.org/0000-0003-4719-3738>

³ Hacettepe Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bölümü, Ankara, Türkiye; <https://orcid.org/0000-0002-2585-5078>

Atıf / Citation: Şahin, E. S., Sariaslan, B., & Bencik Kangal, S. (2019).Hafta sonu avm'ye gidelim mi; avm'lerde yer alan oyun alanları üzerine bir inceleme. *Kastamonu Education Journal*, 27(6), 2623-2630. doi:10.24106/kefdergi.3472

Extended Abstract

Purpose and Significance: Playing in the closed areas which do not provide enough stimuli from the outside world to children as playing in the open areas, has a negative effect on children's mental, physical, emotional and social development. Because of this reason, the regulation of the playgrounds by taking into consideration the developmental characteristics and needs of the children has a positive effect on the social, emotional, physical and mental development of children (Yılmaz ve Bulut, 2002).

When the previous studies have been considered, it can be seen that a variety of research have been done since 1968 regarding the playgrounds and children's need in the playgrounds (Özgen ve Aytuğ, 1992). However, most of these researches focus on the children's parks. On the other hand, it can be seen that it none of these studies focus on the playgrounds which located in closed areas of shopping centers. With this study, it was tried to fill the gap in the literature by examining the characteristic of the playgrounds in the shopping centers. This study aims to investigate the characteristics of the playgrounds in the shopping centers, the types of materials and the games that the playgrounds contain as well as investigating whether these games and materials are suitable for children's developmental needs.

Methods: The playgrounds of the 8 shopping centers from the 28 shopping centers in Ankara, Turkey were chosen as the sample of the study. 481 game materials in these 8 shopping malls were examined by the researchers. These playgrounds were chosen according to these following criteria;

- They are the biggest shopping centers in Ankara,
- Being easy of transport by car or public transit,
- Being addressed at every socioeconomic level
- Visiting a large number of people.

Within the scope of the research, the researchers prepared a playground information and observation form and used this form. There are 18 questions in the playground information and observation form. The form consists of two parts; the characteristics of the playing field and the features of the toys. The observation form was filled in for each shopping center separately. The researchers carried out the observations at the shopping centers at different hours on weekdays and weekends. The parents and their children were observed while children were playing on the playground, and the characteristics of their behaviors and the playgrounds were recorded on the playground information and observation form.

Findings: According to the results obtained, the playgrounds appeal to all ages and the attractiveness of the materials attract the children. The most striking result in terms of developmental areas is that the contribution of the materials to the language development is scarcely any.

When the results are examined, it can be seen that the materials in the play area mainly support the gross motor development and, to a lesser extent, fine motor development.

Materials that support gross and fine motor skills have been found to be playgrounds in the play area. Children can perform activities such as climbing, jumping and rocking in here. Although it is possible to perform such activities on the streets and parks, it can be seen that shopping centers are preferred by families.

The results show that the materials in the playgrounds are mostly composed of computer-based materials. When the computer games are examined closely, it can be seen that the existing games contain violent and they do not have any contribution to the development areas.

Results and Conclusion: Children are supported multi-faceted development while playing. Playing with their peers, especially outdoors, support children's social, motor, cognitive and language development. As a result, the materials in the play areas in the shopping centers do not meet the developmental needs of different development areas. It has also seen that there are no warning signs regarding the content of these materials and appeal to which age groups.

1. Giriş

Oyun çocuğun doğduğu andan itibaren tüm yaşamı boyunca hayatında var olan, bazen amaçlı bazen de amaçsız bir şekilde gerçekleştirildiği bir etkinliktir. Erken çocukluk döneminde çocuğun âdeta bir iş ciddiyetiyle yaklaştığı ve hayal gücünün çoğu zaman başrolde olduğu, ayrıca, çocuğun kendisini, çevresini ve yaşamı tanımasına aracı olduğu bir faaliyettir. Bu nedenle çocukluk ile oyun kavramları birbirini tamamlayan iki unsurdur (Öncü ve Ünlüler, 2014).

Oyun aracılığı ile çocuklar normal gelişimi takip edebilir, öğrenebilir ve kuralların önemi kavrayabilir. Ayrıca oyun, gerçek yaşamı hayal gücüyle daha eğlenceli hâle getiren bir süreçtir ve oyunun süreci sonucundan önemlidir (Hurwitz, 2002).

Yeni yüzyılın insanlara sunduğu olanaklar, çocukların oyun dünyasını da etkilemiştir. Oyun yaşamındaki değişim sadece nicel boyutta değildir, oynanan oyun türleri, içerikleri, oyun mekânları ve oyun araçları da değişmektedir. Özellikle oyun endüstrisindeki buluşlar, gelişmeler ve yenilikler çocukların oyun alanlarını, oyun tercihlerini ve oyun araçlarını da değiştirmiştir. Çocuklar giderek doğal oyun ortamlarından uzaklaşmakta ve daha çok bireysel, kapalı alanlarda ve teknolojik araçlarla oynamaya yönelmektedirler (Tuğrul, 2015).

Çocuk gelişimi açısından, farklı gelişim dönemlerinde farklı araçlar ve farklı oyuncaklar kullanılarak oynanan farklı oyunlar çocuğun gelişimini olumlu yönde destekleyen çok kıymetli aktivitelerdir. Ancak günümüz kentlerinde çocuklar oyun oynayabilecekleri alanları çoğu zaman bulamadıkları için oyun oynamaktan vazgeçip evde televizyon ve bilgisayar önünde vakit geçirmekte ya da tek taraflı tasarlanan standartlara uygun olmayan çocuk oyun alanlarında oynamak zorunda kalmaktadırlar (Turgut ve Yılmaz, 2010).

Çocuk oyun alanları çocuğun pek çok ihtiyacını karşıladığı açık alanlardır. Bu oyun alanlarında çocuklar, oyun ihtiyaçlarını karşılayarak güvenle dış mekânda rahatlayıp fazla enerjilerini boşaltabilir, aynı zamanda sosyal ilişkilerini arttırabilirler. Oyun alanları çocukların, fizyolojik gelişimlerine katkı sağlayacak şekilde inceleme-muhakeme etme yeteneklerini geliştirdikleri, içerisinde çeşitli oyun elemanlarının bulunduğu ve oyun amacına yönelik olarak tasarlanmış açık mekânlardır (Acar, 2003).

Oyun alanları, ayrıca, çocuğa yetişkin yönlendirmesi olmadan pek çok fiziksel aktivite imkânı sunan alanlardır (Jago ve Baranowski, 2004; Ridgers, Stratton ve Fairclough, 2006). Çocukluk çağı obezitesinin çocuk dönemini etkileyen ve gittikçe artış gösteren bir durum olduğu göz önünde bulundurulduğunda, çocukların açık alanda fiziksel aktiviteyi teşvik eden oyun alanlarında oynamaya, kapalı alanlarda bilgisayar başında oynadıkları oyunlardan daha çok ihtiyaçları olduğu aşîkârdır (Ellaway, Kirk, Macintyre ve Mutrie, 2007).

Dış mekândan dolayısıyla da dış dünyaya ait uyaranlardan yoksun olan kapalı alanlarda oyun oynamak, çocukların zihinsel, fiziksel, duygusal ve sosyal gelişimleri üzerinde olumsuz etkiye sahiptir. Bu nedenle, oyun alanlarının çocuğun gelişimsel özelliklerinin ve ihtiyaçlarının dikkate alınarak düzenlenmesi, çocukların sosyal, duygusal, fiziksel ve zihinsel gelişimleri üzerinde olumlu etki yapmaktadır (Yılmaz ve Bulut, 2002). Ayrıca, yapılan araştırma sonuçları da doğal alanların çocukların ilgisini çektiği için oyun alanlarının ve özellikle bu alanlarda kullanılacak materyallerin seçiminde çocuğun gelişimsel özelliklerine dikkat edilmesi gerektiğini, doğal ortamlarda edildiği deneyimlerin çocuklara zihinsel ve psikolojik açıdan fayda sağladığını vurgulamaktadır (Cole, 1983).

Literatür taraması yapıldığında çocuk ve oyun alanlarına ilişkin olarak 1968'den beri çeşitli araştırmalar yapılmakta olduğu görülmektedir (Özgen ve Aytuğ, 1992). Bu araştırmaların çoğunun parklara odaklandığı dikkati çekmekle birlikte, hiçbir çalışmanın alışveriş merkezlerindeki kapalı alanlarda bulunan oyun alanlarını içermediği görülmektedir. Bu çalışma ile alışveriş merkezlerindeki (AVM) oyun alanları incelenerek literatürdeki bu boşluk doldurulmaya çalışılmıştır.

2. Yöntem

Araştırmanın Amacı

Bu çalışma, alışveriş merkezlerinde bulunan oyun alanlarının özelliklerinin, içerdiği materyallerin ve oyunların çeşidini ve bu oyunların ve materyallerin çocukların gelişimsel ihtiyaçlarına uygun olup olmadığı araştırmayı amaçlamaktadır.

Araştırma Modeli

Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden doğrudan gözlem yöntemi kullanılmıştır. Bu yaklaşım, herhangi bir ortam ya da kurumda oluşan davranışı ayrıntılı olarak tanımlamak amacıyla kullanılan bir yöntemdir. Ayrıntılı, kapsamlı,

zamana yayılmış ve resim özelliği taşır. Gözlemlenenler doğal ve açık bir yöntemle izlenir, kaydedilir, tanımlanır, analiz edilir ve yorumlanır. Araştırmalarda başlangıç aşamasında, ilk hipotezi oluşturmada keşif amaçlı kullanılır. Doğrudan gözlemlerde, gözlemci olayı doğrudan gözler ve kayıt altına alır (Kazan, 2016).

Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini Ankara da bulunan alışveriş merkezi içerisindeki oyun alanları oluşturmaktadır.

Araştırmanın örneklemi Ankara’da bulunan 28 alışveriş merkezinden 7 tanesinin oyun alanları oluşturmaktadır. Bu oyun alanları seçilirken,

- Ankara’da bulunan en büyük AVM’ler olması,
- Ulaşım kolaylığı,
- Her sosyoekonomik seviyeye hitap edilebilmesi,
- Çok sayıda insanın ziyaret etmesi,
- kriterleri göz önüne alınmıştır.

7 AVM’de bulunan 221 oyun materyali araştırmanın örneklemine alınarak incelenmiştir.

Veri Toplama Araçları

Araştırma kapsamında, araştırmacılar tarafından oyun alanı bilgi formu hazırlanıp bu form kullanılmıştır. Formda 18 soru bulunmaktadır. Oyun alanının özellikleri ve oyuncakların özellikleri olmak üzere iki kısımdan oluşmaktadır. Formda yer alan ilk 3 soru incelenen alışveriş merkezleri ile alakalı künye sorulardır. Bu sorularda alışveriş merkezinin isimleri, fiziki özellikleri ve oyun alanının fiziki özelliklerine yer verilmiştir.

Gözlem formu her AVM için ayrı ayrı doldurulmuştur.

Araştırmacılar, AVM’lerdeki gözlemlerini hafta içi ve hafta sonu değişik saatlerde yürütmüşlerdir.

Aileler ve çocuklar oyun alanında oynarken gözlemlenmiş, davranışların ve oyun alanının özellikleri oyun alanı gözlem formuna kayıt edilmiştir.

3. Bulgular

Bu bölümde araştırmanın amacı doğrultusunda örneklem grubunu oluşturan oyun alanlarından elde edilen verilerin analizi sonucunda ulaşılan bulgulara ve yorumlara yer verilmiştir.

Tablo 1. Oyun Alanındaki Materyallerin Yaş Aralığına Göre Dağılımı

Yaş aralığı	f	%
0-6 yaş	68	30,8
6-12 yaş	62	28,1
12-18 yaş	69	31,2
18 yaş ve üstü	22	10
Toplam	221	100

Tablo 1’de araştırma kapsamında incelenen oyun alanındaki materyallerin hitap ettikleri yaş aralığına göre dağılımı gösterilmiştir. Tabloya göre, oyun alanında bulunan 221 materyalden %30,8’ini 0-6 yaş arasına, %28,1’ini 6-12 yaş arasına, %31,2’sini 12-18 yaş arasına ve %10’unu da 18 yaş ve üstüne hitap eden materyaller oluşturmaktadır.

Tablo 2. Materyallerin Özelliklerine Göre Dağılım

Materyallerin Özellikleri	Evet		Hayır		Toplam	
	f	%	f	%	f	%
Bilgisayar Oyunu İçeriyor Mu	92	41,8	129	58,2	221	100
Oyunların Ücretli Mi	211	95,5	10	4,5	221	100
Dikkat Çekici Mi	197	89,1	24	10,9	221	100
Bozuk mu	6	2,1	215	97,9	221	100
Sonunda ödül var mı	18	8,1	203	91,9	221	100

Tablo 2’de oyun alanında bulunan materyallerin çeşitli özelliklerine göre dağılımı gösterilmiştir. Tabloya göre, oyun alanında bulunan 221 materyalden %41,8’i bilgisayar oyunu içermektedir. Materyallerin %95,5’i ücretli oyunlardan

oluşurken %2,1'i bozuk ve %8,1'inde oyundan sonra verilen bir ödül verilmektedir. Tabloya göre materyallerin %89,1'i dikkat çekicidir.

Tablo 3. Materyallerin Destekledikleri Gelişim Alanına Göre Dağılımı

Destekledikleri Gelişim Alanları	f	%
Bilişsel Gelişim	17	7,8
Büyük Kas Motor Gelişim	60	26,9
Küçük Kas Motor Gelişim	11	4,6
Dil Gelişim	2	0,9
Sosyal Duygusal Gelişim	4	1,8
Desteklemiyor	127	58
Toplam	221	100

Tablo 3'de oyun alanında bulunan materyallerin destekledikleri gelişim alanına göre dağılımı gösterilmiştir. Tabloya göre, materyallerin %7,8'i bilişsel gelişim alanını, %26,9'u büyük kas motor gelişim alanını, %4,6'sı küçük kas motor gelişim alanını, %0,9'u dil gelişim alanını ve %1,8'i sosyal duygusal gelişim alanını desteklemektedir. Materyallerin %58'i ise her hangi bir gelişim alanını desteklememektedir.

Tablo 4. Büyük ve Küçük Kas Motor Gelişimi Destekleyici Oyunların Özelliklerinin Dağılımı

Oyunlar	f	%
Boyama	6	8,45
Tırmanma	22	30,99
Kum	6	8,45
Zıplama	24	33,8
Sallanma	13	18,4
Toplam	71	100

Tablo 4'de araştırmada incelenen materyallerden büyük ve küçük kas motor gelişimi alanlarını destekleyen toplam 71 materyalin ne tür oyunlar içerdiği ve bunların dağılımı gösterilmiştir. Tabloya göre, 71 materyalden %8,45'ini boyama, %30,99'unu tırmanma, %8,45'ini kum oyunu, %33,8'ini zıplama ve %18,4'ünü de sallanma oyunları oluşturmaktadır.

Tablo 5. Bilgisayar Oyunlarının Özelliklerinin Dağılımı

Oyun İçeriği	f	%
Şiddet	40	43,5
Boyama	2	2,17
Puzzle	4	4,35
Yarış	42	45,65
Şarkı	2	2,17
Yakalama	1	1,08
Kumar	1	1,08
Toplam	92	100

Tablo 5'de araştırmada incelenen materyallerden bilgisayar oyunu içeren toplam 92 materyalin ne tür bilgisayar oyunları içerdiği ve bunların dağılımı gösterilmiştir. Tabloya göre, 92 materyalden %43,5'i şiddet, %2,17'si boyama, %4,35'i puzzle, %45,65'i yarış, %1,08'i yakalama ve %1,08'i kumar içerikli bilgisayar oyunları içerirken %2,17'si sadece şarkı içermektedir.

Tablo 6. Oyun Materyallerinde Şiddet İçeren Figürlerin Dağılımı

Oynanma Şekli	f	%
Vurma	23	10,5
Kan Görseli	1	0,5
Silah	29	13,1
Yok	168	76,4
Toplam	221	100

Tablo 6'da incelenen materyallerde bulunan şiddet içerikli figürlerin dağılımı gösterilmiştir. Tabloya göre, oyun alanındaki 221 materyalden %10,5'i vurma, %0,5'i kan görseli, %13,1'i silah ögesi içermektedir. Materyallerin %76,4'ünde şiddet içerikli bir öğe bulunmamaktadır.

Tablo 7. Bireysel veya Grup Oyunlarının Dağılımı

Oynanma Şekli	f	%
Bireysel	149	67,4
Grup	26	11,8
Hem Bireysel Hem Grup	46	20,9
Toplam	221	100

Tablo 7’de incelenen 221 oyun materyalinin bireysel mi yoksa grup halinde mi oynandığını gösterilmiştir. Tabloya göre, materyallerin %67,4’ü bireysel, %11,8’i grup halinde ve %20,9’u da hem bireysel hem grup halinde oynanabilmektedir.

Tablo 8. Materyallerde Oyun Oynama Sürelerinin Dağılımı

Geçirilen Süre	f	%
0-15 dk	162	73,3
0-30 dk	37	16,7
30-60 dk	13	5,9
60 dk ve üstü	9	4,1
Toplam	221	100

Tablo 8’de incelenen 221 oyun materyalinde ne kadar süre ile oyun oynanabildiğini göstermektedir. Tabloya göre, 221 oyun materyalinden %73,3’ünde 0-15 dakika arasında oyun oynanabilmektedir. %16,7’sinde 0-30 dakika arasında, %5,9’unda 30-60 dakika arasında ve %4,1’inde ise 60 dakika ve üstü sürede oyun oynanabilmektedir.

4. Sonuçlar

Günümüz dünyasında özellikle büyük şehirlerde aileler, çocukları ile vakit geçirmek için sıklıkla alışveriş merkezlerini tercih etmektedir. Bu nedenle çalışma alışveriş merkezlerindeki oyun alanlarının çocuğun gelişimsel ihtiyaçlarına ne kadar cevap verdiği ve bu oyun alanlarının özelliklerini incelemek amacı ile planlanmıştır.

Sonuçlar incelendiğinde, oyun alanındaki materyallerin yüksek oranda büyük kas motor gelişim alanına ve daha düşük oranda da olsa küçük kas motor gelişim alanına desteklediği görülmektedir. Büyük kas ve küçük kas motor becerilerine destek sağlayan materyallerin ise oyun alanlarında bulunan oyun parkları olduğu tespit edilmiştir. Çocuklar burada tırmanma, zıplama, sallanma gibi aktiviteleri yerine getirebilmektedir. Bu gibi aktivitelerin sokaklarda, parklarda gerçekleşme imkânı bulunmasına rağmen aileler alışveriş merkezlerinin tercih edildiği görülmektedir.

Sokakta oynamak aileler tarafından tehlikeli bulunabilmektedir. Sakıncaları ne olursa olsun, sokakta oynamak geleneksel oyun kültürünün en temel özelliğidir. Öte taraftan, modernleşme ile birlikte çocuk oyunlarının sokaktan uzaklaşmaya başladığı görülmektedir. Başka bir ifade ile toplumun modernleşmesine paralel olarak oyunlar da çocuğun kendisi gibi kurumsallaşmakta, özel alanlara çekilmekte ve dört duvar arasına kapanmaktadır (Kayabaşı, 2000).

Elde edilen sonuçlardan anlaşılmaktadır ki oyun alanlarındaki materyaller büyük oranda bilgisayar temelli materyallerden oluşmaktadır. Bilgisayar oyunlarına bakıldığında ise var olan oyunların şiddet içerikli olduğu ve ya gelişime her hangi bir katkısı olmayan içeriklere sahip olduğu ve çocuklar tarafından bu oyunların tercih edildiği görülmektedir. Oyun içeriklerinin ileriki dönemlerde çocukların davranış biçimlerini etkileyebileceği ve değiştirebileceği göz önünde tutulduğunda, çalışmanın sonuçları oynanan oyunların içeriklerinin kontrolsüzlüğü konusunu göz önüne sermesi açısından önemlidir. Sık sık vurmak, dövmek, öldürmek, kan dökmek gibi içeriklerle karşı karşıya kalmanın çocukları şiddete yönlendirebileceği düşünülmektedir. Bandura’nın oyun kuramında gelecekteki olası davranışların zihinde sembolik olarak tasarlandığı, merak edildiği ve test edildiği vurgulanmaktadır (Sevinç, 2004). Bu açıdan bakıldığında, erken dönemde çocuğun maruz kaldığı uyaranlar, gelecekteki olası davranışların ön hazırlayıcıları oldukları için önem arz etmektedir.

Mevcut duruma aileler açısından bakıldığında ise, aileler çocuklarını alışveriş merkezlerindeki oyun alanlarına götürerek onların eğlenme, rahatlama, birlikte vakit geçirme gibi ihtiyaçlarını karşıladıklarını düşünmektedirler. Oysaki bu oyun alanlarında yer alan birçok materyal, tablet/bilgisayar oyunlarından farksızdır. Çocuğun temel ihtiyacı olarak bahsedilen gelişimsel gereksinimlerinin açık havada, mümkünse yaşatlarının olduğu ortamlarda, sosyal iletişim ve etkileşim içerisinde karşılandığı durumlar ideal olan deneyimlerdir. Özellikle çocukların, yaşına uygun olmayan şiddet içeren oyuncaklarla vakit geçirmesi, çocuğun oyun ihtiyacını karşılayamayacağı düşünülmektedir.

Ayrıca çocuklar ev içerisinde bilgisayar, televizyon, telefon gibi teknolojik aletlerle fazla vakit geçirmektedirler. Ko-re'de yapılan bir çalışmanın sonuçlarına göre, çocuklu ailelerin %98'i telefon, tablet gibi teknolojik aletlere sahiptir ve çocuklar ilk defa akıllı telefonu 4 yaşında kullanmaya başlamaktadır (Lee, Do ve Oh, 2013; Cho, Kim ve Lee, 2016). Diğer bir araştırma sonucuna göre, pek çok çocuğun geleneksel oyuncaklarla oynamaktansa, akıllı telefon ya da diğer teknolojik aletler vasıtası ile sanal oyunları oynamayı tercih ettikleri görülmektedir (Cho, Kim ve Lee, 2016).

Bu nedenle oyun ortamları onlar için fiziksel aktivite içeren, hayal gücünü ve yaratıcı düşünmeyi arttıran sosyal ortamlar olmalıdır. Oyunun amaçlarına bakıldığında, çocuğun oyun yoluyla fazla enerjisini attığı, geleceğe hazırlandığı, kendisini özgürce ifade edebildiği ortamların gelişim açısından eşsiz olduğu ortadadır. Oysaki alışveriş merkezlerinde yer alan oyun alanlarında çocukların bu ihtiyaçlarının karşılanmadığı görülmektedir.

Çocuklar oyun oynarken gelişimleri çok yönlü desteklenmektedir. Özellikle açık havada, akranları ile oynana oyunlar çocukların hem sosyal, hem motor, hem bilişsel, hem de dil gelişimini bütünsel olarak desteklemektedir. Oysaki yapılan bu çalışmanın sonuçları, alışveriş merkezlerindeki oyun alanlarının çocukların dil gelişimini destekleyici nitelikte olmadığını ortaya koymaktadır.

Çocukların erken çocukluk döneminde en önemli ihtiyaçlarından birisi oyundur ve oyun "bedava" dır. Oysaki yapılan araştırma göstermiştir ki oyun alanlarında bulunan materyallerin çok büyük bir kısmı ücretlidir. Oyun ve oyunun sunduğu eğlencenin parayla ilişkilendirilmesinin çocuğun sosyal gelişimi açısından uygun olmadığı düşünülmektedir. Yapılan araştırmanın sonucuna göre, alışveriş merkezlerinde yer alan oyun materyalleri ile bireysel olarak oynanmaktadır. Ev ortamında tek başına oyun oynayan çocuk, ücretli oyun ortamlarında da yalnızlığa itilmektedir. Bu durum çocuğu git-gide bireyselleştirmektedir. Oyunun en önemli amacının sosyalleşmek olduğu düşünülürse bu bireyselleşme oyunun amacına ters düşmektedir.

Başka bir açıdan bakıldığında ise, bu durum toplum bilimcilerin sıklıkla bahsettikleri modern hayatın bir sonucu olan bireylerin toplum içerisinde birbirlerinden kopuk ve gittikçe yalnızlaştıkları bir toplumsal hayatın çocukluk döneminden itibaren inşa edilmesine katkı sağlayan bir süreç olarak da düşünülebilir. Çünkü daha önce de bahsedildiği gibi modern hayat çocukları sokaktan izole ederek ev içerisinde tek başına ekran başında vakit geçirmeye itmektedir. Buna ek olarak, çalışma sonuçlarının da ortaya koyduğu gibi bu tür oyun alanlarında çocukların bireysel olarak ekran başında oyun oynamaları teşvik edilmektedir. Ayrıca, paralı olan bu oyunlar tüketim toplumunun bir sonucu olarak da düşünülebilir. Oysa bahsedildiği gibi gelişimi destekleyen en önemli aktivite olan oyun bedavadır.

Öte taraftan, bireysel olarak ekran başında oynanan bu oyunların, geleneksel oyun anlayışının terkedilmesine yol açma olasılıkları bulunması nedeni ile dikkatle ele alınmaları gerekir.

Bunlara ek olarak, çocukların kapalı alanlarda oynamaları sadece gelişimleri açısından yeterince uyaran almamalarına neden olmamakla birlikte bu tür alanların bulaşıcı hastalıklar açısından riskli yerler olduğu da göz önünde bulundurulmalıdır. Hem oyun alanlarının taşıdığı hijyen hem de kapalı alanların havasız olması çocukların birbirlerinden veya yetişkinlerden bulaşıcı hastalıkları kapmasına neden olabilmektedir.

Sonuç olarak alışveriş merkezlerinde bulunan oyun alanlarındaki materyaller, farklı gelişim alanlarına hitap etmemekte yani gelişimsel ihtiyaçları karşılamamaktadır. Ayrıca görülmüştür ki bu materyallerin, oyunların içeriklerine ve kaç yaş grubuna hitap ettiğine ilişkin hiçbir uyarı işareti bulunmamaktadır.

5. Öneriler

Bu oyun materyalleri üzerinde-tıpkı televizyon kanallarındaki programlarda RTÜK tarafından belirlenmiş olan akıllı işaretlerin kullanılması gibi- hangi materyalin kaç yaşa hitap ettiğini, hangi yaş grupları için uygun olmadığını ve oyunun içeriğini gösteren işaretlerin geliştirildiği bir uygulamanın bulunması gereklidir. Özellikle yaş sınırı vurgulanarak şiddet içerikli oyunların belirtilmesi gerekmektedir. Bu işaretler ailelerin önlem almasını sağlayarak, daha bilinçli tercihlerde bulunmalarına yardımcı olabilir.

Günümüz çocuklarının karşı karşıya oldukları en büyük tehditlerden birisi teknoloji bağımlılığıdır. Bu çalışma alışveriş merkezlerindeki oyun materyallerinin büyük bir kısmının bilgisayar temelli olduğunu ortaya koymuştur. Bu nedenle ailelerin, çocuklarının keyifli ve verimli vakit geçirmeleri için alışveriş merkezlerindeki kapalı alanları değil açık hava oyun alanlarını tercih etmeleri önerilmektedir.

6. Kaynakça

Acar, H. (2003). Çocuk oyun alanlarında kullanıcıların bitki tercihlerinin belirlenmesi üzerine bir araştırma: Trabzon kenti örneği. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon.

- Cho, J. Y., Kim, T. and Lee, B. G. (2016). Effective parental mediation for the right use of smartphones in early childhood. *international information institute (Tokyo). Information*, 19(2), 365.
- Cole, L. (1983). Design for environmental education, *Landscape Design*, October, 28-31.
- Ellaway, A., Kirk, A., Macintyre, S. and Mutrie, N. (2007). Nowhere to play? The relationship between the location of outdoor play areas and deprivation in Glasgow. *Health & Place*, 13(2), 557-561.
- Jago, R. ve Baranowski, T. (2004). Non-curricular approaches for increasing physical activity in youth: a review. *Preventive medicine*, 39(1), 157-163.
- Hurwitz, S. (2002). To be Successful- Let Them Play. *Childhood Education*, 79(2), 101-103.
- Kayabaşı, N. (2000). Cemil Kavukçu'nun İnegöl yılları. *Bursa'da Yaşam*, 146-161.
- Lee, J. R., Do, N. and Oh, Y. (2013). Current status and protective measures of young children's exposure to media device. Seoul: Korea Institute of Child Care and Education.
- Öncü Çelebi, E. ve Ünlüler Özbay E. (2014). *Erken çocukluk dönemindeki çocuklar için oyun*. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Özgen, Y. ve Aytuğ, A. (1992). Kullanıcı eğilimleri açısından çocuk oyun alanları ve araçları üzerine bir inceleme. *Journal of the Faculty of Forestry Istanbul University, İstanbul Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi*, 42(2), 99-114.
- Ridgers, N. D., Stratton, G. and Fairclough, S. J. (2006). Physical activity levels of children during school playtime. *Sports medicine*, 36(4), 359-371.
- Sevinç, M. (2004). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa Kültür.
- Tuğrul, B. (2015). Okul Öncesi Eğitimde Oyun. Ayşe Belgin Aksoy (Ed.), *Oyunun gücü*, s. 211-212. Ankara: Hedef.
- Turgut, H. Ve Yılmaz, S. (2010, Mayıs) *Ekolojik temelli çocuk oyun alanlarının oluşturulması*. III. Ulusal Karadeniz Ormanlık Kongresi Kitapçığı, 1618-1630.
- Yılmaz, S. Ve Bulut, Z. (2003). Kentsel mekânlarda çocuk oyun alanlarının yeri ve önemi: Erzurum örneği. *Millî Eğitim Dergisi*, 158, 43-59.