

Oyun ve Oyuncak Tasarımı

Öğr. Gör. Bülent ÜNAL

Atılım Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi
Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü

Çocuklar, çok erken yaştan itibaren çevre hakkında bir şeyler öğrenmek için oyunu birincil araç olarak kullanırlar. Oyun sadece çocukların dünyayı nasıl anladığını yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda sosyal, duygusal, fiziksel gelişimlerini ve problem çözme becerilerini artırmak için fırsatlar sağlar (Lopez, 2012).

Oyunun avantajları ne olabilir? Pek çok türün gençleri arasında var olan bir davranışın evrimsel bir avantajı olmalıdır, aksi takdirde bu türler 'doğal seleksiyon' yoluyla ortadan kaldırılırdı. Oyun, beyin gelişimini ve büyümesini artırır, yeni sinir bağlantıları kurar ve bir bakıma oyuncuyu daha akıllı yapar. Başkalarının duygusal durumunu algılama ve değişen koşullara uyum yeteneğini geliştirir. Yetişkin beyinleri de yeni sinir devrelerini geliştirme ve öğrenme yeteneğine sahip olduğu için, yetişkinlerin de oynamaya devam etmesi önerilmektedir (Goldstein, 2012).

Oyun oynamak çocuklarda sadece problem çözmeyi, dili ve yaratıcılığı sağlayacak nörolojik temelleri geliştirmekle kalmaz, aynı zamanda oynarken öğrenmeyi sağlar. Başkaları ile ilişki kurmayı, kaslarını ve bedenlerini kalibre etmelerini ve soyut terimlerle nasıl düşünmeleri gerektiğini öğretir. Oyunlar sayesinde çocuklar, öğrenmeyi öğrenir. Oyun yoluyla kazanılmış olan şey spesifik bir bilgi değil, çocukların düşünce veya eylemin yeniden yapılandırılmasını gerektiren sorunlara yeni çözümler üretmek için davranış biçimlerini birbirine bağladıkları soyutlama ve çeşitleme esnekliği içeren sorunları çözmeye yönelik genel bir zihindir. Oyun teorisyeni Brian Sutton-Smith, insanoğlunun büyük bir sinir ağı kapasitesiyle doğduğuna inanmaktadır; ancak bu kapasite kullanılmazsa ölmeye mahkumdur. Uyarılmayan, oynamak ve çevresini keşfetmek için fırsatları az olan bir çocuk sonraki öğrenim için gerekli olan sinirsel bağlantıları ve yolları tam olarak bağlayamaz (Sutton-Smith, 1997).

Oyunun çocukların gelişimindeki faydaları üç ana grupta incelenebilir:

Oyunun Duygusal-Davranışsal Faydaları

- Oyun, korku, endişe, stres, sinirliliği azaltır
- Sevinç, samimiyet, benlik saygısı yaratır
- Duygusal esnekliği ve açıklığı geliştirir
- Sükuneti, direnci ve uyumluluğu artırır ve beklenmeyen durumlara, değişime karşı anlayışlılık becerisini artırır
- Oyun, duygusal acıyı iyileştirebilir.

Oyunun Sosyal Faydaları

- Empati, şefkat ve paylaşımı artırır,
- Seçenekler ve tercihler yaratır,

- Dışlama yerine dahil etme temelli ilişkilere model olur,
- Sözsüz becerilerini geliştirir
- Dikkat ve bağlılığı artırır.

Oyunun Fiziksel Yararları

- Pozitif duygular bağışıklık, endokrin ve kardiyovasküler sistemlerin etkinliğini artırır
- Stres, yorgunluk ve depresyonu azaltır
- Hareket aralığı, çeviklik, koordinasyon, denge, esneklik ve ince ve kaba motor gelişimlerini artırır.

Çeşitlilik anahtardır. Çocuklar çeşitliliği sağlayan oyuncaklar mevcut olduğunda daha uzun oynarlar. Bilinçli oyuncak seçimi, çocukların başkalarıyla oynamasına, işbirliği yapmasına veya belirli becerilerin geliştirilmesini sağlar. Örneğin, giyim eşyası, oyuncak el arabaları, toplar ya da bir kukla sahnesi, öncelikli olarak yalnız oyunlarda kullanılan bulmaca veya tek başına oynanan oyuncaklar yerine kooperatif sosyal oyunlar oynanmasını destekler. (Goldstein, 2012).

Oyuncak Tasarımı Metodolojisi

Tasarımcı, ürünün insanla ilişkisini, ürünün kullanımı sırasında konforlu, sağlıklı, güvenli bir ilişkiyi sağlamayı hedefler. Çocuk ürünleri tasarlamak (örneğin oyuncaklar, oyun ekipmanları, vb.) tipik bir tasarım ve mühendislik ürünü yapılanmasından daha karmaşık adımları içeren bir süreçtir. Leuder ve Rice (2008) çocuklar için tasarımın neden farklı olduğunu dört ilke ile ifade etmektedir. Bu ilkeler, tasarımcıların çocuklara yönelik ürünleri tasarlarırken sahip oldukları sorumlulukları kapsar ve çocukların minyatür yetişkinler olmadıkları fikrini takip eder.

Bunlardan ilkinde göre çocuklar fiziksel olarak farklıdır. Fiziksel boyutların ve çocuk ürünlerinin boyutlarının uygunluğunu önemseyen tasarımcılar, insan vücudunun boyut ve şeklinin bilimsel ölçümü olan antropometriyi kullanmaktadırlar. Antropometrik veriler, tasarımcıların ürünlerinin kullanılabilir olmasını, kontrollerin erişilebilir ve pratik olmasını, ellerin ve diğer vücut parçalarının ürün parçalarından veya boşluklardan/açıklıklardan zarar görmesine izin vermemesini ve vücut hareketinin geniş erişim alanlarına sahip olmasını sağlar. İkinci ilke, çocukları yetişkinlerden bilişsel olarak farklı olmasıdır. Yetişkinler var oldukları süre boyunca edindikleri birikimsel deneyime sahipken, çocukların henüz böyle bir birikimleri oluşmamıştır. Örneğin, 18 aydan küçük çocuklar yeni bir nesne öğrenmek için daha fazla ağza sokma eğilimi gösterirken, 3 ya da 4 yaşındaki bir anaokulu öğrencisinin betimleme oyununa girme ihtimali daha yüksektir. Üçüncü ilke, çocuklar duygusal olarak farklıdır; Yani, farklı motivasyonları, korkuları ve ilgi alanları vardır. Çocuklara yönelik tasarımda dördüncü ilke, çocukların bakış açılarının hem fiziksel hem de metaforik bağlamlarda farklılık göstermesidir. Daha önce de belirtildiği gibi, çocukların bedenlerinin boyutları geniş bir aralıktadır, çünkü küçük çocuklar erken çocukluğun başlangıcında daha hızlı büyürler. Metaforik anlamda ise , çocuklar hala dünyayı tanımak, görmek için beceri ve yollar öğrenmeye devam ederler. Bu nedenle, tasarımcılar çocukların çevrelerine baktıkları farklı merceklere sahip olduklarını hatırlamak durumundadır.

Endüstriyel tasarım hem kullanıcı hem de üreticinin karşılıklı yararları için ürünlerin ve sistemlerin fonksiyonunu, değerini ve görünüşünü en uygun hale getiren, kavram ve tanımlamaları yaratma ve geliştirme adına yapılan profesyonel hizmettir. Endüstriyel tasarımcılar bu kavram ve tanımlamaları müşteri ya da üreticinin özel gereksinimleri rehberliğinde toplanan, analiz edilen ve sentezlenen veriler kanalıyla geliştirir. Oyuncak tasarımında da tasarımcı , aşağıdaki metodolojiyi takip eder:

1. Çocukların, fiziksel, bilişsel, sensör-motor, sosyal ve duygusal gelişim aşamalarını dikkate almak.
2. Eğlenceli aktiviteler göz önüne alınarak, yeni oyun faaliyetleri araştırmaya devam etmek.
3. Oyuncakların tasarlanması için kavramların temelini oluşturabilecek bir veya daha fazla metafor ya da yeniden tasarlanabilir objeler bulmak.
4. Oyuncak veya nesnelere için genellikle geçerli olan bir takım şartları yerine getirirken önceki safhanın bir sonucu olarak ortaya çıkan oyuncak veya nesne kavramlarını değerlendirmek (örneğin, düşük toksisite, kendinden kaynaklı yaralanma ile ilgili güvenlik) ve genel gereksinimleri karşılayan, orijinal fikirler olarak yapılandırılmış, potansiyel olarak çocukların kullanımını (farklı yaş gruplarını seçerek), psikososyal gelişim, duyu-motor ve fiziksel becerilerinin geliştirilmesini motive etmek.
5. Çocuk gelişimine ve seçilen konseptin bilgisine dayanan, oyuncağın veya eğlenceli nesnenin tasarımını yönlendirmek için bir gereklilikler listesi geliştirmek.
6. Ayrıntılı konseptin geliştirilmesine devam etmek ve prototipler üretmek. Kontrollü güvenlik koşulları altında başlangıçta yetişkinlerle testler yapmak ve hiçbir tehlike arz etmemek koşulu ile çocukları prototip kullanımına dahil etmek.
7. Bu süreçte, kullanılabilirlik testinin sonuçları, proje tanımını ve beklentileri etkileyebilir. Geliştirme ekibi sonuçlardan memnun kalana kadar kullanılabilirlik testlerini yineleyerek tasarımı iyileştirmek ve test yinelemesi yapmak.
8. Üretim süreçlerinin ve yayın, dağıtım ve pazarlama belgelerinin hazırlığı (Coelho, Fernandes, 2013).

Yukarıda paylaşılan tüm bilgilerin yanı sıra, oyuncaklar önemlidir, ancak sıcak, sevecen, güvenilir ilişkilerin yerini tutmazlar. En önemli oyun ekipmanı aslında çocuk ve ebeveynlerdir.

Kaynakça:

Coelho, D.A., Fernandes, S.A. (2013) Toy Design Methods: A Sustainability Perspective <https://www.intechopen.com/books/advances-in-industrial-design-engineering/toy-design-methods-a-sustainability-perspective>

Goldstein, J. (2012) *Play In Children's Development, Health And Well-Being*. Toy Industries of Europe, Brussels.

Lueder, R., & Rice, V. B. (2008). *Ergonomics for children: Designing products and places for toddlers to teens*. New York, NY: Taylor & Francis.

Lopez, A. (2012) *Child Development Knowledge And Human Factors In Toy Design: An Exploratory Study Of Popular Children's Products*. Master of Science Thesis. Faculty of the Department of Child Development and Family Relations, East Carolina University.

Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Cambridge, Harvard University Press.