

OYUN MASALARI VE OYUNCU OTURMA ELEMANLARININ TARİHSEL GELİŞİM SÜRECİNİN İNCELENMESİ

THE HISTORICAL DEVELOPMENTAL PROCESS OF GAME TABLES AND PLAYER SEATS

Dr. Öğr. Üyesi Çağrı YALÇIN

*Dumlupınar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Kütahya, TÜRKİYE
cagri.yalcin@dpu.edu.tr ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8408-9190>*

Doç. İ. Emre KAVUT

*Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, İstanbul, TÜRKİYE
emre.kavut@msgsu.edu.tr ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2672-4122>*

Dr. Öğr. Üyesi Elif ÖZDOĞLAR

*Dumlupınar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Kütahya, TÜRKİYE
elif.ozdoglar@dpu.edu.tr ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-9997-9487>*

Arş. Gör. Turgut KALAY

*Dumlupınar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Kütahya, TÜRKİYE
turgut.kalay@dpu.edu.tr ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8532-1203>*

ÖZET

Bu araştırmanın amacı, insanoğlunun yüzyıllardır sosyal ihtiyaçları arasında önemli yer tutan çok kişili (multiplayer) masa/masaüstü oyunlarının (board games) ve onlar için tasarlanan oyun masalarının, oyuncu oturma elemanlarının ve mobilya setlerinin tarihsel gelişim sürecini analiz etmek ve kullanım biçimlerini irdelemektir. Çalışmada nitel metotlardan yararlanılarak, doküman analizi kapsamında örnekler üzerinden inceleme ve literatür çalışması yapılmıştır. Seçilen örnekler ise kolaylıkla bulunabileni örnekleme yöntemiyle tercih edilmiştir. Buna ek olarak konuyla ilgili duvar resimleri, çanak ve çömleklere işlenen görseller, tablolar, müzelerde sergilenen oyunlar, oyun masaları, oyuncu oturma elemanları ve mobilya setleri; estetik, esneklik gibi iç mekan tasarımı gereksinimleri ile antropometri, ergonomi gibi yardımcı bilimlerle açısından incelenmiş ve yorumlanmaya çalışılmıştır.

Oyunlar arasında en geniş hedef kitleye hitap edenler masa oyunlarıdır. Antik Çağ'da yerel kültürlerle ait ve bugün popüleritesini yitirmiş senet, mehen, latrunculi, hnefatafl gibi oyunlar, evrensel kültüre uyum sağlamış ve fenomen haline gelmiş satranç, go, domino, mancala gibi oyunlar, teknoloji çağının getirisi olan bilgisayar ve konsol oyunları ve yeni nesil metaverse oyunlarının tamamı tasarımı ve iç mekanla etkileşime girmiştir. Oyun tarihi teknoloji ve sosyal değişimler doğrultusunda devinim halinde olmuştur. Masa oyunları; sosyal statü sembolü niteliği, stratejik becerileri geliştirme vasfı, antik çağda inançla bağ kuran ritüellik tarafı, rekabet arzusunu güdümlen yanısı, sosyalleşme yönü ile yüzyıllarca insanlar tarafından rağbet görmüştür ve halen tercih edilmektedir. Yeni binyılda ise pandeminin etkileri, teknolojinin hızlı ilerleyişi ve firmalar arasındaki rekabet ile ürün ve malzeme çeşitliliği arttırmış, modern oyunlar ve oyun setleri oluşmuş, iç mekan tasarımı literatürüne oyuncu koltuğu, e-spor salonu gibi terimler eklenmiş ve iç mekanla oyunların etkileşimi artmıştır. Kullanıcı-ürün ilişkisinde ergonomi, antropometri, estetik, esneklik, özelleşmiş detay tasarımları aranır hale gelmiştir. Masa oyunlarından bazıları evrensel kültür ve tasarım nesnesine dönüşmüştür. Bilgisayar ve

konsol oyunlarında şiddet temasının güçlenmesi de iç mimara yeni sorumluluklar yüklemektedir. Oyun setleri beş bin yıllık bir geçmişe sahip olduğu ve değerini halen koruduğu için sonuç olarak bu ürünlerin tarihsel süreçlerinin derlenmesi ve iç mekan tasarımı ve kullanıcı-ürün ilişkisi bağlamında incelenmesi önem taşımaktadır.

Anahtar Kelime: İç Mekan, Masa Oyunları, Oyun Masaları, Oyuncu Koltukları, Oyun Mobilyaları

ABSTRACT

The purpose of this research is to analyze the historical development process of game tables, player seating elements and furniture sets designed for multiplayer board games, which have an important place among the social needs of human beings for centuries, and to examine their usage forms. In the study, using qualitative methods, a review and literature study was carried out on examples within the scope of document analysis. The selected samples were preferred by the easily available sampling method. In addition, wall paintings, images on pottery, paintings, games, game tables, player seating elements exhibited in museums; have been examined and tried to be interpreted with interior design requirements such as aesthetics and flexibility, as well as auxiliary sciences such as anthropometry and ergonomics.

Among the games, the ones that appeal to the widest target audience are the board games. Games such as deed, mehen, latrunculi, hnefatafl, which belong to local cultures in ancient times and have lost their popularity today, games such as chess, go, dominoes, mancala, which have adapted to the universal culture and become a phenomenon, computer and console games brought by the technology age, next generation metaverse games, all of them are interacted with the interior and needed furniture design. Throughout the history of the game, the furniture designed and the spaces fictioned have been in motion in line with technology and social changes. Board games: are still in demand because it carries one or more of the qualities such as being a symbol of social status, being used to develop strategic skills, establishing a bond with belief, turning into a ritual element, guiding the desire for competition, and being an object of socialization. In the new millennium, the effects of the pandemic, the rapid progress of technology and the competition between companies have increased the variety of products and materials, new interior space typologies have been formed, and terms such as gaming chair and e-sports hall have been introduced to the interior architecture literature. Ergonomics, anthropometry, aesthetics, flexibility, and specialized detail designs have become sought after in the user-product relationship. Some of the board games have become universal objects of culture and design. The strengthening of the theme of violence in computer and console games also imposes new responsibilities on the interior architect. Since playsets have a history of five thousand years and still maintain their value, it is important to compile the historical processes of these products and examine them in the context of interior design and user-product relationship.

Key Words: Interior Space, Board Games, Gaming Tables, Gaming Chairs, Gaming Furniture

GİRİŞ

Sosyal bir varlık olan insanoğlu; tarih boyunca strateji becerilerini geliştirme, rekabet hissini deneyimleme ve diğer insanlarla paylaşımlı aktivitelerde bulunma ihtiyacını giderebilme doğrultusunda ortaya çıkan çok kişili (multiplayer) oyunlar kurgulamıştır. Bu bakımdan oyunlar insanoğlunun en büyük sosyal ihtiyaçlarından biri olarak görülebilir. Çocuk oyunları, onların zihinsel ve ruhsal gelişimlerinde önemli bir role sahip olmuştur. Yetişkinler için kurgulanan oyunlar ise onların kişisel gelişimlerine katkı sağlamış ve sosyal ihtiyaçlarına yanıt vermiştir.

İnsanlık tarihinde oyunlar için pek çok farklı iç mekan kullanılmış, kağıt oyunlarından arttırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklikle oynanan çok çeşitli oyunlara kadar pek çok oyun türü için özelleşmiş iç mekan tipleri de geliştirilmiştir. Modern çağda kullanılan malzeme ve üretim teknolojileri oyun kavramını niteliksel açıdan değişime uğratmıştır. Başlangıçta insanlar yaşam alanlarının etrafında buldukları doğal malzemelerle üretilen basit oyun araç gereçleri ve mobilyaları yapmışlardır. Bugün ise oyunlar, mobilyalar ve oyun mekanları; modern çağın teknolojik imkanlarına, sosyal yaşamın gereklilikleriyle şekillenen belirli tasarım prensiplerine, dönüşen ve değişen oyun kültürüne, ergonomik beklentilere ve estetik arayışlarına cevap verecek biçimde tasarlanmaktadır. Oyuncuların oyuna odaklanmasını sağlamak temel gereklilik olarak varlığını sürdürürken, onların zihinsel ve görsel algılarının yanı sıra işitsel ve dokunsal algılarına da hitap eden, onlara çok fonksiyonlu ve esnek alternatifler sunmaya ve tatmin düzeylerini arttırmaya yönelik mekansal detaylar üretmek tasarımcıların arayışları arasına girmiştir.

Vazo, çanak, çömlek gibi dekoratif nesnelere, duvarların yüzeylerinde ve tuval üzerine yapılan resimlerde ve çok çeşitli sanat eserlerinde; betimlenmek istenen oyunların kurallarını anlatan bir yaklaşım görülemez de oyuncuların kullandığı ürünlerin çağdaş tasarım kriterleri açısından anlaşılabilirliğini bu eserler üzerinden incelemek mümkündür. Endüstri ürünleri tasarımı ve iç mimarlık disiplinleri açısından bakıldığında, iç mekânın ve tasarımın algılanmasını belirleyen faktörlerden; renk, malzeme, doku bu örnekler üzerinden kısmi olarak da olsa analiz edilebilmektedir. Dünya üzerinde çeşitli müzelerde çeşitli masaüstü oyunları ve oyun mobilyası setleri yer almaktadır. Ancak hem bu örnekler az sayıdadır hem de iç mekândan bağımsız biçimdedir. Bu örnekler yardımcı bilim dalları olan ergonomi ve antropometriye dayanan yorumlar da yapmaya olanak sağlamaktadır. Bu yardımcı bilim dalları diğer tasarım prensipleri ile bugün oyuncuların konut içerisindeki alanlarını, oyun salonlarını ve oyun evlerini biçimlendirmektedir. Oyunlar oynanış biçimlerine göre sınıflandırıldığında iç mekân ile en yoğun ilişki masa oyunları ile kurulabilmektedir. Antik dönemden itibaren kullanılan masa/ masa üstü oyunları olarak tabir edilen bu oyunların (board game) günümüzde tasarım ürünleri ve biçim-eylem ilişkisi açısından mekân tasarımında devamlılığını sürdürdüğü ve bilgisayar oyunlarının mekansal iletişimiyle benzer tasarım yaklaşımı değerlerine sahip olduğu söylenebilir.

KAPSAM VE YÖNTEM

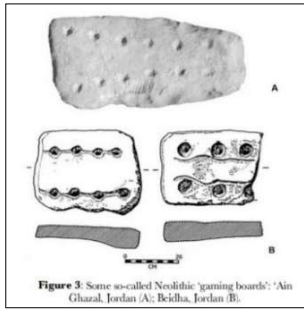
Bu araştırmada nitel yöntemlerden yararlanarak tarama modeli ana yöntem olarak seçilmiştir. Bu araştırma kapsamında antikiteden günümüze iç mekânla bağı en kuvvetli oyun tipi olan masa oyunları ve mobilyalarının tarihsel gelişim süreci taranmış, bu oyunların geçmişteki ve bugünkü durumları analiz edilmiş, bilgisayar ve konsol oyunları ile ortak noktaları ortaya konmaya çalışılmıştır. Ayrıca masa oyunlarının oynanması için kurgulanan iç mekânlara da değinilmiştir. Antik dönemden bugüne ulaşabilen örneklerin sayıca az oluşu araştırmayı sınırlandıran en önemli detaydır. Bu nedenle araştırma kapsamında verilen örnekler kolaylıkla bulunabileni örnekleme (convenience sampling) yöntemiyle seçilmiştir (Creswell, 2012).

BULGULAR

İnsanoğlunun gündelik hayatı farklı kılma arzusunun, rekabet dürtüsünün ve sosyalleşme güdüsünün birleşmesi sonucunda ilk fiziksel oyunların tasarlandığı söylenebilir. Oyun kelimesi TDK'da; “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak açıklanmıştır. Oxford sözlükte ise; eğlenmek için yaptığımız, genellikle kuralları olan ve kazanabileceğiniz veya kaybedebileceğiniz bir aktivite olarak yer almaktadır. Japonya’da ise farklı oyun kategorileri için farklı kelimeler mevcuttur. Masa ve video oyunlarında sadece İngilizcedeki kullanımıyla aynı anlama gelen bir kelime kullanılırken (ゲーム), spor oyunları kategorileri açısından ele alındığında ise ‘shiai’ (試合) kelimesi kullanılmaktadır. İçerik açısından bulunduğu toplumlara göre farklılıklar görülse de kavramsal olarak çoğu zaman anlamsal düzlemde evrensel benzerlikler olduğu aşıkardır. Mimarlık tarihiyle paralel gelişen bu süreç insanoğlunun sosyal mekan tasarımlarının da gelişim süreciyle beraber evrilmiştir. Bu değişim ve gelişim sürecini detaylıca anlamak için oyunların erken evredeki örneklerini incelemek gerekir.

Eski Çağlarda İlk Oyun Örnekleri: Masaüstü Oyunları

İlk oyun oynama alışkanlıklarına ait buluntuların Neolitik Dönem’e ait olduğu söylenebilir. 1989 yılında Amman Ürdün’de, arkeolog Gary O. Rollefson tarafından yapılan arkeolojik kazı çalışmalarında, insanların gündelik hayatta zaman geçirmek için oynadığı zar benzeri objeler ve masa oyunları bulunmuştur (Rollefson, 1992). Bu masa oyunları ‘wari’ ve ‘mancala’ ile benzerlik taşımaktadır. Bilinen en eski ve en yaygın masa oyunlarından biri olarak karşımıza çıkan, Royal Game of Ur’ un (Kraliyet Ur Oyunu) tasarım örnekleri ise günümüzde British Museum da sergilenmektedir (Depaulis, 2020). Bu oyunun ortaya çıkışının yaklaşık milattan önce 4600 yılları olduğu tahmin edilmektedir. Bir yakın doğu Mezopotamya oyunu olan “Yirmi Kare” oyunu/oyun türü “Kraliyet Ur Oyununun” malzemeleri ise ahşap ve deniz kabuğudur (url-1), (Sebbane, 2001). Yapılan arkeolojik çalışmalarda bu oyunun bulunduğu topraklardan çok uzaklarda Yunanlılara ait Crete adalarında ve Sri Lanka’da da oynandığı görülmüştür (Charles, 1979). İki oyuncuyla oynanabilen bu oyun kısaca strateji ve yarış üzerinedir.



Görsel 1. Neolitik Dönem masa oyunu (Tam, 2008), **Görsel 2.** Kraliyet Ur oyun (url-1)

Masa oyunlarının tarih boyunca birbiriyle etkileşim halinde tasarım evrimini sürdürdüğü söylenebilir. Genellikle geçmişte medeniyetin beşiği olarak kabul edilen bölgelerde varlık gösteren toplumlar tarafından tasarlanan oyun türleri kronolojik olarak incelendiğinde; kendinden sonra çıkan oyunları etkilediği, örnek model niteliği taşıdığı ve kurallarının belli özelliklerinin zaman içerisinde değişime uğradığı, hatta diğer toplumlardaki yeni model oyunların hatlarını biçimlendirdiği görülebilir. (Maisels, 2005) Neolitik Dönem’de Mezopotamya’da, Balkanlar’da ve Afrika’da (Binsbergen, 1995), (Bikic-Vukovic, 2010), (Hirschfeld-Cohen-Arazi, 2020) Erken Tarım Toplumu’nda Güney Doğu Avrupa’da (Shatilo, 2014) ve Erken ve Orta Tunç Çağları’nda Mısır’da masa oyunları oynandığı bilinmektedir (Sebbane, 2001).

Eski Çağlarda İlk Oyun Örnekleri: Masaüstü Oyunları

Antik Mısır'da masa üstü oyunlar ve mobilya

Bazı kaynaklarda sanayi toplumu öncesi oyunların, tasarım tarihi açısından önemsiz olduğu vurgulansa da antik toplumların sanat, kültür ve inanç kapsamında da ele aldıkları oyun tasvirlerini incelemek bu görüşleri geçersiz kılacaktır. Mısır'ın kültürel tarihine bakıldığında oyunlar hem duvar resimlerinde hem de yazılı metinler de yer edinmiştir. Mısır'da oynanan senet, iki kişi ile oynanan çok nitelikli bir masa oyunudur. Mısır ölümler kitabında bölüm 17'deki metinde bu oyundan söz edilmektedir.

“Osiris'in peşinde olmak ve Wennefer'in yemeğindeki içerik olmak için, Gündüzleri dışarı çıkan, istenilen şekle girerek, masa oyunu senet oynayan...”

Ölümler Kitabı kısaca; mezarlara yerleştirilen ve ahirette ölenleri koruduğuna ve yardım ettiğine inanılan, büyüler veya sihirli formüllerden, pratik ve majik bilgilerden oluşan, kılavuzsa bir eski Mısır mezar metinleri kitabıdır (Çifçi, 2010). Kısaca oyunlar farklı kültürlerde insanoğlunun kültürel ve dini sembollerinin göstergeleri olarak da kullanılmıştır. Bu gibi metinlere bakıldığında Senet oyununun, dini ve sosyal bir gücü olduğu görülebilir. Mısır'da bilinen diğer popüler masa oyunları ise 'Mehen' ve 'Köpekler ve Çakallar' dır.

Antik Roma'da masa üstü oyunlar ve mobilya

Antik Roma'nın en çok oynanan oyunu ise; Ludus Latrunculorum'dur (Richmond, 1994). Eski yazılı metinlerde ve şiirlerde oyunun önemi vurgulanmıştır. M.S 1. yüzyılda yazılmış anonim Roma şiiri Laus Pisonis (Piso'da Panegyric) satır 190-208 incelendiğinde zaman ve oyun içeriği bakımından, satranç ve dama türevi gibi görülse de strateji ve savaş taktiklerini geliştirici bir yanı olduğu söylenebilir. Diğer adıyla Latrunculi, hepsi arkeolojik olarak bulunan 7x7, 7x8, 8x8, 8x9, 9x9 veya 9x10 ızgaralı tahtalarda oynanmıştır. Oyunun adı 'Paralı Askerlerin Oyunu' anlamına gelmektedir (url-2). Birbirleri ile siyasi ve sosyal ilişkileri olduğu bilinen Mısır ve Roma Uygarlıklarından çok uzak coğrafyalarda da masa oyunlarının oynandığı görülmektedir.

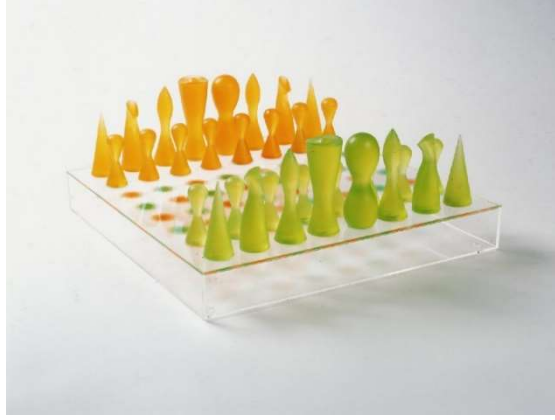
Diğer masa üstü oyunlar ve mobilya

Afrika menşeli mancala tarihin ilk fiziksel oyunlarından biridir. (Glazer-Struklec, 2013), (Binsbergen, 1995) Viking oyunu 'Hnefatafl' (Hingston, 2007), (Ashton, 2010), İskoçya, Norveç ve İzlanda gibi İskandinav ülkeleri ve Kuzey Avrupa'da tercih edilirken, halen oynanmakta olan Çin menşeli 'Go' isimli oyun ise tüm Doğu Asya'da Kabul görmüştür. Sanskrit kültürüne ait Hindistan menşeli 'chaturanga' (Pennick, 1987), (Smith, 2010) satrancın erken dönem temsili olarak betimlenebilecek bir diğer masa oyunudur. (Averbakh, 2012) Yaklaşık M.S. I. Yüzyılda ortaya çıktığı sanılan oyun, Asya ve Avrupa'ya yayılmış ve evrim geçirerek 16. yüzyılda satranç olarak bildiğimiz oyuna dönüşmüştür. Oyunun ilk ustalarından biri, İspanyol asıllı Ruy Lopez'dir (Lopez-Soltis, 2020).

Günümüzde Masa Üstü Oyunlar ve Mobilyaları

Günümüzde hayatta masa oyunları; dış ve iç mekanlarda, zengin ürün çeşitliliği ile oynamaya devam etmektedir. Pandemi döneminde masa oyunları; geniş ürün gamı, ekonomik alternatiflerinin oluşu, tekrar edilebilirliği ve taşınabilirliği ile dijital oyunlar karşısında kaybetmeye başladığı popüleriteyi geri kazanmıştır. Hasbro, Ravensburger gibi markalar çok uluslu pazarda geniş yer tutmakta ve bugün oyunların mobilize olarak enternasyonal bir kimlik kazanmasına katkı sağlamaktadır. Bir oyun masası ve oyuncu koltuğundan oluşan mobilya setleri tasarlama ve satın alma alışkanlığı antik dönemden beri süregelmektedir. Kullanılan ekipman/ürün tasarımlarının gelişim süreçleri düşünüldüğünde masa oyunları evrimine hala devam etmektedir. Karim Rashid tarafından

Bozart Toys için 2001 yılında tasarlanan, şeffaf plastik malzemeden satranç tahtasının ve yarı saydam plastik malzemeden portakal rengi ve yeşil limon rengi piyonları bu evrimsel sürece örnek gösterilebilir (Bartolucci, 2004).



Görsel 3. Karim Rashid tarafından tasarlanan satranç seti (url-3)

Antik çağlardan beri devam eden bu evrim sürecinde oyun ve oyun mobilyaları tasarımlarında buna karşın halen yerel ve evrensel çeşitli anlayışlardan izler görmek mümkündür. Özellikle sanayi devrimi sonra yaşanan gelişmeler tasarımın her alanında köklü değişikliklere neden olmuştur. Sanayi devriminin sosyo-ekonomik koşullara etkisi ve malzeme teknolojisi açısından sunduğu imkanlar nedeniyle köklü değişimler söz konusu olmuş günümüz oyun ekipmanları tasarım yaklaşımlarının temelleri atılmıştır. Yapay aydınlatmanın gelişimi ile sosyalleşme alanları nicelikçe artmış ve nitelikçe çeşitlenmiştir. Ergonomi ve antropometri kavramlarının ilerlemesiyle birlikte kullanıcılar için daha uzun süre oyun eylemini gerçekleştirmeye elverişli mobilya setleri ve mekanlar kurgulanmaya başlamıştır. Oyun salonları, çay evleri, kulüpler gibi çeşitli iç mekan tipleri ortaya çıkmıştır. Bunun en özel örneklerinden biri Charles Rennie Mackintosh'un çay evleri için tasarlamış olduğu ahşap oyun mobilyası setleridir (Blake, 2001). Bugün oyun kafeler, oyun salonları, kahvehaneler, kumarhaneler gibi mekanlarda popüler kültürün tasarım gerekliliklerine uyum sağlamıştır. Çağdaş bir örnek sunan oyuncu koltuğu tasarımı yaklaşımı 2006 yılında karşımıza çıkmıştır. İlk oyuncu koltukları, orijinal olarak spor araba koltukları üreten bir şirket olan DXRacer tarafından 2006 civarında üretilmiştir.

2006'dan önce şirket, lüks otomobiller için üst düzey koltuklar üretmesiyle bilinmektedir. Sandalye formuna ve koltuk rahatlığına sahip bu ürün bel ve boyun yastığı ile sunduğu ergonomi, antropometrik ölçülere uyumluluğu, 150kg taşıma kapasitesi, yüksek yoğunluklu kalıp şekillendirme köpüğü, pu deri, çelik ve güçlendirilmiş alüminyumdan oluşan strüktürü ile oyun mobilyaları alanında bir çığır açmıştır (url-4).

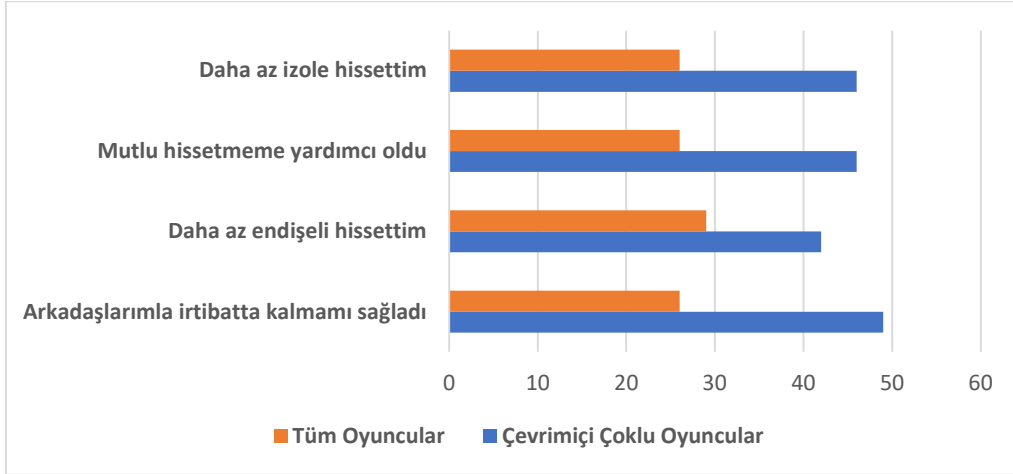
Bu bağlamda modern oyuncu koltukları, tasarım hatlarındaki esin kaynağının Türkçede yarış koltuğu olarak adlandırılan oturma elemanlarından ortaya çıktığı görülmektedir. İlk yarış koltuğunu ise aktör Steve McQueen tasarlamıştır. Amatör olarak endüstriyel tasarım alanında çalışmaları bulunmaktadır. 1971 yılında alınan bu patent 1984 yılında fikri haklar açısından süresini tamamladıktan sonra farklı firmalar tarafından benzer tasarımların sıklıkla ele alındığı görülebilir.



Görsel 4. DXRacer Oyuncu Koltuğu (url-4),

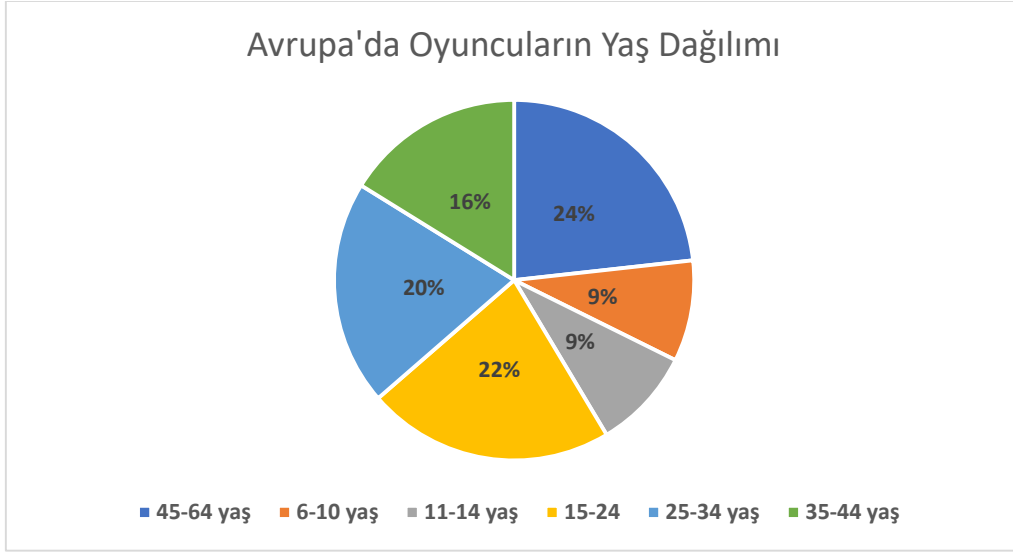
Çizim 1. Steve McQuinn tarafından alınan yarış koltuğu patenti (url-5)

Avrupa oyun geliştirme federasyonu tarafından yapılan ankete göre özellikle internet bağlantısı yoluyla oynanan çevrimiçi çoklu oyunculu oyunların özellikle covid-19 pandemi sürecinde kullanıcıların üzerinde pozitif etkisi olduğu saptanmıştır. Psikolojik olarak daha güvende ve daha az yalnız hissettikleri vurgulanmıştır.



Tablo 1. Çoklu oyuncular üzerine araştırma verileri (url-6)

Günümüzde 180 milyar dolarlık bir piyasaya sahip oyun endüstrisi için yapılan araştırmalar oyun oynamanın insanlar üzerindeki pozitif etkisini de ortaya koymuştur. Benzer şekilde, aynı kuruluş tarafından gerçekleştirilen bir diğer araştırma, Amerikalı bir oyuncunun ortalama yaş aralığının 35-44 yıl olduğunu, 18 yaşın altındakilerin %70'inin ve ABD'li yetişkinlerin %64'ünün düzenli olarak video oyunları oynadığı sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca, çoğu oyuncu rahatlama amacıyla video oyunları oynamaktadır çünkü bu oyunlar %79-%80 rahatlama ve zihinsel uyarım sağlarlar. Ayrıca, Amerikalı oyuncuların %61'i akıllı telefonlarını kullanarak oynamaktadır ve ABD'deki hanelerin yaklaşık %75'inde en az bir oyuncu bulunmaktadır. Yapılan araştırmalara göre online oyun oynayan hedef kitle 2.5 milyar oyuncuya sahip bir sektördür (Wolf, 2008). Avrupa'daki oyuncuların ise yaş aralığı Tablo-2'de verilmiştir.



Tablo 2. Avrupa'daki oyuncuların yaş aralığı (url-6)

TARTIŞMA

Tarihsel Süreç İçerisinde Oyunlar ve Oyun Mobilyaları ve Set Tasarımları

Eski Mısır'da oynanan senet isimli oyun sürgülü bir çekmeceye sahip mavi renk üzerine siyah çizgilerle sınırları belirlenmiş, sırlı pişmiş toprak malzemeden üretilmiş, dikdörtgen biçimli, 5.5x7.7x21 cm ölçülerinde bir masa oyunudur (Sebbane, 2001). III. Amenhotep'e ait senet oyun tahtası ABD'de bulunan Brooklyn Müzesi'nde sergilenmektedir.



Görsel 5. Senet oyun tahtası (url-7)

Mehen oyunu ise yılan tanrısı Mehen'e atıfta bulunmasından dolayı oyun tahtası diğer masa oyunlarından farklı olarak yılankavi bir forma ve dairesel bir biçime sahiptir. (Tyldesley-Risborough, 2010) Kaymaktaşından yapılmış örnekleri bulunmaktadır. Biçimsel olarak dart orununu andıran Mehen stylize veya realistik hayvan formundaki taşlarıyla satraç oyununu çağrıştırmaktadır. Mehen oyun tahtası ise Berlin Neues, Chicago Doğu Müzesi ve Walters Sanat Müzesi müzesinde görülebilir.



Görsel 6. Mehen Oyun Tahtası, Chicago Doğu Müzesi (url-8),

Görsel 7. Mehen Oyun Taşı, Walters Sanat Müzesi (url-8)

Bir diğer önemli masa oyunu köpekler/tazılar ve çakallar ise 58 delik olarak da adlandırılır (Tyldesley-Risborough, 2010). Bu oyun Birinci Hanedan döneminden (yaklaşık M.Ö. 3500) itibaren oynanmıştır (David, 1955). Kaplumbağa veya soyutlanmış kaplumbağa biçimde bir tahtaya sahiptir. Bu oyun tahtalarından bazılarının kendilerine ait oylumlu ayakları mevcuttur. Bu forma sahip olanların mobilya biçiminde kullanıldığı düşünülebilir. Oyun taşları çubuk şeklindedir. Bu örnekler Met Müzesinde görülebilir.



Görsel 8. Köpekler ve çakallar oyun tablası ve oyun masası (url-9, 10)

Kraliçe Nefertari'nin (M.Ö. 1279-1213) mezarında bulunan duvar resminde sevdiği bir oyun olan seneti oynadığı görülmektedir. Oturma elemanının arkalıklı, ön ve arka bacağının birbirinden farklı biçimde ve ön ayağın iç bükey olmasından yola çıkılarak sahip olduğu sert hatlarla genelinde ergonomik arayışları geri planda bırakıp estetiğe odaklanan Mısır mobilyasında oyunlar için kullanılan oturma elemanlarından ergonomik beklentiler olduğunu söylemek mümkündür. Bu elemanın yan yüzeyinde bulunan gridal desen, oyun tahtası üzerindeki desenle benzerlik göstermektedir. Bu eleman ayrıca oyuncu koltuklarının ilk örneklerinden biri olarak kabul edilebilir. Senet oyun tahtasının yerleştirildiği ince ayaklar oyun masası arayışının göstergesidir. Bu yönleriyle duvar resminde yer alan mobilyalar set olarak da oyun mobilya gruplarının ilk örneklerinden kabul edilebilir. Mezar yapısında duvar düzleminde yer alıyor olması ise oyunların dini ve kültürel değerlere de hitap ettiğinin bir göstergesidir. Senet oyunu aynı zamanda yerde oturarak da oynanabilmektedir. Bu bağlamda sosyal statü ve mobilya setleri arasında bir ilişki olduğunu söylemek mümkündür. Senet oyunu, her biri on kareden oluşan üç paralel sıra halinde düzenlenmiş toplam 30 kareden oluşan bir tahta üzerinde piyonların hareketleriyle oynanmıştır (Piccione, 1980).

Pompeii fresklerinde görüldüğü üzere, oyuncular, dönemin oturma elemanlarında zar tabanlı masa oyunları oynamaktadır. Dönemin oyun için kullanılan sandalyeleri, deri ve ahşap malzemelerde yapılmıştır. Oturma elemanlarının arkalıklarının olmaması ergonominin geri planda bırakıldığının bir

göstergesidir. Oyunun hem ayakta hem de oturularak oynanabiliyor olmasından antropometrik arayışların mevcut olduğu anlaşılabilir.



Görsel 9. Nefertari'nin mezarından bir duvar resmi (url-11),

Görsel 10. Pompei fresklerinde oyun sahnesi (url-12)

Bugün İzmir'de bulunan Efes Müzesi'nde, Roma dönemine ait iç ve dış mekânlarda oynanabilen Latrucili oyun ekipmanlarını görmek mümkündür. Latrucili isimli askeri ve stratejik becerileri geliştirme için oynanan bu oyunun sosyalleşme ihtiyacına da katkı sağladığı söylenebilir. Bu oyunun oturma elemanlarında katlanır ve hafif ürünler tercih edilmesinden pratik çözümlere gidildiği düşünülebilir. Taş malzemeden yapılan oyun tablasının direkt olarak taş oyun masasına entegre edildiği örneklerde mevcuttur.



Görsel 11. Latrucili oyun masası (url-13), **Görsel 12.** Latrucili oyun tablası (url-14)

M.Ö 530'da Arkaik Yunan'da, Aşil ve Ajax'ın masa oyunu oynarken betimlendiği bir vazo resmi mevcuttur. Amphora adı verilen bu tasarım, Yunan seramiğinin temel tekniği olan sarı tonları üzerine siyah figür boyama tekniğiyle yapılmıştır. Vazo İngiltere'de bulunan British Museum'da görülebilir. Oturma elemanlarının sırtlık kısımları tripod benzeri bir uzantıyla Boetian kalkanına tutturulmuştur (url-15). Kısaca amphora üzerinde Achilles ve Ajax figürleri, eski bir Yunan masa oyunu olan "pessi" oyununda tasvir edilirken, deneysel bir oturma elemanı tasarımı yaklaşımı ile ele alındığı söylenebilir. Detaylıca incelendiğinde; Achille Sağda bir blok üzerine oturmuş, önde uzun bukleler ve kısa bukleleri olan saç sakal yapısıyla resmedilmiştir. Yüksek tepeli miğfer, kısa işlemeli chiton, çizgili himation giydiği görülmektedir. Sağ eliyle oyunu oynadığı görülürken, sol eli iki mızraktır. Volütlü baltalar; arkasında uçayaklı bir Boetian kalkanı bulunurken; yukarıda ise AXIAEYΣ yazılıdır. Solda ise Ajax ona dönük oturmaktadır. Sakallı, kısa kıvrıkcık saçlı, yüksek tepeli

miğferli, göğüs zırhı, sol elinde iki mızrak, sağ elinde yedi tanesi görünen pesslererden birini aralarındaki bir masada hareket ettirmek üzeredir. Yukarıda: AIAΣ. yazılıdır (url-16). Kısacası oyuncuların, dönemin gündelik hayatta kullanılan giysileri, ekipmanları ve mobilya tasarımlarıyla oyuna katılım gerçekleştirdikleri söylenebilir. Oyun sırasında kullanılan mobilyalar dönemin karakteristik tasarım diline sahiptir.



Görsel 13. Aşil ve Ajax'ın masa oyunu oynamıyor (url-16)

Strateji ve taktik oyunu olan Çin menşeli, Go oyunu özelleşmiş bir mobilyaya sahip bilinen ilk masa oyunudur. Go, Goban adı verilen oyun masaları üzerinde oynanmaktadır. Gobanlar yere oturularak, tabure üzerine oturularak ve ayakta oynanabilecek biçimlerde farklı yüksekliklerde alternatiflere sahip olduğu gibi bazalı veya ayaklı şekillerde de tasarlanmıştır. Kullanıcı ihtiyaçlarına farklı çözümler sunan gobanlar bu yönleriyle esnek mobilyalardır. Bunda çok sayıda Asya kültürüne eklenmiş olmasının da katkısı söz konusudur.



Görsel 14. Guan Yu Go oynarken (url-17), Görsel 15. Japon Sanat Eseri (url-17)

Viktorya döneminde orta sınıfın ve kadınlarında çalışma hayatına başlaması ile boş zaman kavramı ortaya çıkmıştır. Bu dönemden itibaren boş zamanları değerlendirme amacıyla sosyalleşme mekanları sayıca artmış ve nitelik olarak çeşitlenmiştir. Çay evleri, kulüpler vb. yeni nesil sosyal mekanlarda domino ve satranç masaları konumlandırılmaya başlanmıştır. Kadınlar ve erkeklerin ortak olarak genellikle öğle yemeği ve çay servisi için kullandıkları bir çay evi için tasarladığı domino masasında ahşap malzeme kullanan tasarımcının ergonomik, antropometrik ve estetik kaygılar taşıdığı, fonksiyon ve işlevi irdelediği görülebilmektedir. Masanın oyun tablasının alt kısmında oyuncunun taşları ve kişisel eşyalarını muhafaza edebilmesi için bir ek parça oluşturulmuştur. Bu set ve özelleşmiş parçası oyun mobilyalarının bugünün tasarım anlayışına uygun biçimde tasarlanmaya

başladığını göstermektedir. Bu masalarda 1897'de üretilen bir örnek MoMA müzesinde yer almaktadır. Yine çay evleri için Mackintosh'un tasarladığı uzun arkalı sandalyelere sahip dekupajlı domino mobilya seti örnekleri ise kadınların yüzlerinin net görülmemesi amacıyla kadınların erkeklerle henüz aynı sosyal ortamı paylaşmalarının hoş karşılanmadığı dönemin özelliklerine uygun kurgulanmıştır (Blake, 2001). Satranç oyunu ortaya çıktıktan sonraki dönemde çok sayıda mobilya ve mobilya seti üretilmiştir. Satranç setlerinin üretimi de Viktorya Dönemi'nden itibaren hız kazanmıştır. 1875'ten kalma Viktorya dönemi oyun masasının cam tablası, altın varak ve inci detayları, oymaları ile zanaat ve sanatı buluşturan bir örnektir. Cilalı ceviz set Amerikan yapımıdır.



Görsel 16. Guan Yu Go oynarken, Görsel 17. Japon Sanat Eseri (url-17)

1883 tarihli Luigi Mussini'nin aşağıda görünen tablosu incelendiğinde İspanyol Sarayının iç mekanında gerçekleşen satranç oyununda; zamanın en iyi satranç oyuncularını söz edilen Leonardo da Cutro ve Ruy Lopez isimli şahıslar üzerinden zamanın moda tekstil tasarım anlayışının yanı sıra, kırlent ve oturma elemanlarının döşeme kaplamalarında ve zemin örtüsü olarak halıda iç mekan tekstillerinin doku ve desenlerini gözlemlemek mümkündür. El işçiliğiyle biçimlendirilmiş fonksiyonel masa ve sandalyeler doğrultusunda, tablonun dönemin sosyo-ekonomik ve kültürel yaklaşımlarını yansıttığı görülmektedir. Bu bağlamda sosyo-kültürel bir aktivite olarak görünen satranç oyunu, iç mekan tasarımlarına entegre olmuştur.



Görsel 18. L. Cutro ve R. Lopez İspanya Sarayı'nda satranç oynarken (url-20)

Kullanıcılar gündelik mekânları kişiselleştirme ve/veya özelleştirme yoluyla oyun alanını ve çevresini belirlemiş, dönemin estetik anlayışı ile biçimlendirerek oluşturan iç mimari yaklaşımları benimsemişlerdir.

Günümüz Oyun, Oyun Mobilyaları ve Set Tasarımları

Eski usul masa/masa üstü oyunları (board games) günümüzde hala rağbet görmektedir. Özellikle pandemi dönemi ve sonrasındaki satışlara bakıldığında, masa oyunlarının geri dönüş yaptığı görülebilir. Pandemi döneminde evde vakit geçirme mecburiyeti bir sonu olmayan, tekrar oynanabilen ve ekonomik bir yükü fazla olmayan masa üstü oyunlarını yeniden gündeme getirmiştir. Pandemi sonrasında da ülkelerin ekonomik durumlarının göreceli olarak kötüleşmesi, bilgisayar/konsol oyunlarının pahalılaşması ve bulunurluğunun azalması sonucunda bu durum devam etmiştir. 2023 yılında beklenen satış rakamları dünya çapında 12 milyardır (Georgiev, 2023). Masa oyunları, oyuncuların diğerleriyle fiziksel olarak rekabet etmesine imkân tanır ve teknolojik ekipmanlara ihtiyaç duymadan herhangi bir zaman ve mekânda pratik bir şekilde oyun eylemini gerçekleştirebilmesini sağlar. Teknoloji tabanlı oyunların oynanabilmesi için ekstra ekipman gerektirmektedir; bir oyun çubuğu/monitör diğer donanımlar vb. Bu nedenle konutlarda ve sosyal mekânlarda özel niteliklerle donatılmış mekânlarda oynanabilmektedirler. Buna rağmen bilgisayar/konsol oyunları yaklaşık 5000 yıllık bir geçmişe sahip masa oyunları ile kısa sürede aynı satış rakamlarına yaklaşarak aynı pastayı paylaşmaya başlamıştır.

Tarih boyunca oyun masaları özelleşmiş ve çeşitlenmiş olmasına rağmen oturma elemanları için rahatlık ve konfor arayışının ötesinde fazla bir değişikliğe gidilememiştir. Antik çağ oyun mobilyalarının en büyük eksikliği, iç mimarlığın yardımcı bilimleri olan ergonomi ve antropometriden yeterince yararlanmaması olarak belirtilebilir. Günümüzde bu yardımcı bilimlerden faydalanarak kullanıcıya konfor sağlayan ve kullanıcıların farklı ihtiyaçlarını karşılayabilen ürünler geliştirilebilmektedir. Bilgisayar masaları, oyuncu koltukları, Playstation koltukları gibi ürünler ve setleri; hedeflenen oyunların içerikleri, kullanıcıların oyun oynarken geçirdiği zaman gibi detaylar düşünülerek multi-fonksiyonel ve esnek biçimde tasarlanmaktadır. Örneğin tasarımcılar, otomobil ve yarış simülasyon oyunları için kullanıcılara gerçek hayata yakın bir deneyimi yaşayabilecekleri nitelikte ekipmanlar ve mobilyalar sunmaktadır. Tasarım daima teknoloji ile yakın bir ilişki içerisinde olmuştur. Kraliçe Maria Theresa için Kempelen tarafından tasarlanan ilk robot olarak kabul edilebilecek Mechanical Turk (satranç oynayan Türk otomatı) karşısındaki gerçek oyuncu ile satranç oynayan Osmanlı erkeği görünümünde bir mekanik oyun gerecidir.

DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Tarih boyunca sosyalleşme aracı olan oyun kavramı, gelişen teknoloji ve sosyo-kültürel farklılaşmalarla değişime uğramıştır. Bu gelişim ve değişim süreci iç mekân tasarımlarında ve oyun ekipmanlarında görülen niteliksel ve niceliksel artışla gözlemlenebilir. Özellikle yeni bin yılda yaşanan ticari rekabet ve pandemi süreci gelişimine devam eden oyun sektöründeki firmaların, mekânların ve mobilyaların çeşitlenmesini sağlamıştır. Özellikle Çin menşeli oyuncu ekipmanı üretilen (oturma elemanı, klavye, mouse vb.) firmalar, geçmiş dönemlerdeki gibi ürünlerini fason üretim yaklaşımıyla değil, güncel oyun sektörünün ihtiyaçlarını karşılayacak biçimde özgün olarak ele aldığı görülmektedir.

Bazı oyunlar evrensel kültürde sosyal statü göstergesi olarak görülmektedir. Satranç yüzyıllardır toplumun belirli bir kesimine hitap eden statüsel bir oyun olarak benimsenmiştir. Benzer masa üstü oyunları tavla ve damaya göre satranç için tasarlanan oyun mobilyaları ve setleri sayıca daha fazladır. Satranç mobilyalarının tasarımlarında daha maliyetli malzemeler ve daha ince işçiliğe rastlamak mümkündür. Ayrıca bazı ünlü tasarımcıların satranç seti tasarımları mevcuttur.

Geçmişten günümüze masa üstü oyunları ve onlar için tasarlanan mobilya setlerinin üretimine devam edilirken, teknoloji temelli yeni nesil masa oyunları, ekipmanları ve mobilyaları tasarım yaklaşımlarına eklemiştir. Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçekliği destekleyen oyuncu ekipmanlarının maliyetleri ve bu oyunların oynanması sırasında kullanıcının gerçeklik algısını yitirmesi nedeniyle özel oyun salonları geliştirilmiştir. Yine Playstation, Xbox gibi oyun konsollarının

maliyetlerinin yüksekliği ve oyunların kimliği nedeniyle bu oyunların toplu veya bireysel olarak oynanabileceği oyun salonları tasarlanmaya başlamıştır. Bu süreçte yapılan e-spor müsabakalarının da önemi büyüktür. Metaverse gibi sanal tasarım evrenleri, gelişmekte ve büyümekte olan oyun sektörünün ötesinde endüstriyel tasarım, iç mimarlık ve grafik tasarımı gibi mesleklerin evrim süreçlerini hızlandıracaktır. Yakın gelecekte e-spor turnuvalarının, Metaverse gibi sanal platformlar ve sunucular üzerinden bir araya gelinerek düzenlenmesi söz konusu olabilir. Mekânların kullanıcılarla etkileşim halinde olduğu düşünüldüğünde, kullanıcının ihtiyaçlarına göre biçimlenen mekân yeni nesil oyuncuların özellikle konut içi ihtiyaçlarını karşılayacak biçimde donatılmalıdır.

Genellikle yaşam alanlarının sınırlarını savaş yoluyla belirleyen insanoğlunun sosyal eğlencesi çoğu zaman yine savaş ve taktik temalı strateji oyunları olmuştur. Günümüzde ise özellikle Hollywood kültürü tarafından ortaya çıkarılmış şiddet içerikli yeni model eğlence eğilimleri, 70'lerden itibaren oyun dünyasında da yer edinmiştir. 2022 yılına kadar tüm platformlarda satış yapan en popüler oyunların şiddet içerdiği görülebilir. Bu konuda mekân tasarımlarında özellikle çok kullanıcıli mekânlarda, kullanıcıların şiddet eğiliminde bulunmasını önleyecek renk ve malzeme seçimleri yapılmalıdır. Dolayısıyla zaman ve teknolojiyi, tasarımın her alanında hem sınırlayıcı hem de yenilikçi iki önemli etkidir. Şiddet, oyun ve eğlence üçgeni yeni bin yılda yeni tasarım alanları oluşturacaktır. Buna yön vermede iç mimarın da bir sorumluluğu bulunmaktadır.

Oyun, iç mekân kullanıcıların gerçekleştirdiği bir sosyal etkinliktir. Çoğu zaman bulunduğu toplumun sosyo-ekonomik şartlarıyla evrilmiş, yerel ve evrensel kültürle biçimlenmiş bir iletişim ve etkileşim aracıdır. Ayrıca inançlar, stratejik becerilerin geliştirilmesine duyulan arzu, zihin egzersizleri arayışları ve alışkanlıklar da oyunlar ve oyun mobilyalarının zaman içinde değişime uğramasına neden olmuştur. Örneğin yılbaşında bingo/tombala oynama alışkanlık haline gelmiş ritüellik bir eylemdir.

Bu oyunların ortaya çıkmasından itibaren daha önce var olmayan bilgisayar masası, Playstation koltuğu gibi ürünler mobilya tasarım literatürüne eklemlenmiştir. Ayrıca mevcut mobilyalara da bazı özellikler entegre edilmiştir. Örneğin televizyon sehpaları ve üniteleri oyun konsollarının yerleştirilmesine uygun biçimde tasarlanmaktadır. Sanal ve arttırılmış gerçeklik, Metaverse için sanal ve kurgusal iç mekânlar tasarlanmaya başlamış; bilgisayar destekli görselleştirme uzmanı, sanal gerçeklik artisti, kurgusal mekân uzmanı gibi iç mimarlığın teknoloji tabanlı alt dalları oluşmaya başlamıştır.

Kültürel ve sosyolojik açıdan toplumlarda farklılık gösteren oyun biçimleri zaman içinde modern çağlara uyum sağlayarak evrilmiştir. Farklı zaman dilimlerinde karşımıza çıkan oyunlar, teknolojik ve sosyo-kültürel değişimler doğrultusunda evrim süreçlerini devam ettirmektedirler.

KAYNAKÇA

- Ashton, J. C. (2010). Linnaeus's Game of Tablut and Its Relationship to the Ancient Viking Game Hnefatafl. *The Heroic Age: A Journal of Early Medieval Northwestern Europe*, 13, 1526-1867.
- Averbakh, Y. (2012). *A History of Chess: From Chaturanga to the Present Day*. USA: Russell Enterprises, Inc.
- Bartolucci, M. (2004) Karim Rashid. USA: Chronicle Books.
- Bikić, V. & Vuković, J. (2010). Board Games Reconsidered: Mancala in the Balkans. *Etnoantropološki Problemi/Issues In Ethnology And Anthropology*, 5(1): 183-209.
- Blake, F. (2001). *Essential Charles Rennie Mackintosh*. UK: Parragon Publications.
- Charles, J. M. (1979). Technocentric Ideology in Physical Education. *Quest*, 31(2): 277-284.
- Çifçi, M. K. (2010). *Eski Mısır Dininde Tanrı ve Öte Dünya İnancı*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (4th ed.). MA Pearson, Boston.
- David, F. N. (1955). Studies in The History of Probability and Statistics I. Dicing and Gaming (A Note On The History Of Probability). *Biometrika*, 42(1/2): 1-15.
- Depaulis, T. (2020). Board Games Before Ur?. *Board Game Studies Journal*, 14(1): 127-144.
- Georgiev, D. (2023). 13 Board Game Statistics-All You Need to Know in 2023. <https://techjury.net/blog/board-game-statistics/#gref> (Erişim tarihi: 03.02.2023)
- Glazer, E. K. & Štruklec, D. (2013). Board Games As A Reflection of Ancient Near Eastern Society. *Histria Antiqua*, 22: 53-61.
- Hingston, P. (2007). Evolving Players for An Ancient Game: Hnefatafl. *Proceedings of the 2007 IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games*. (pp. 168-174). IEEE.
- Hirschfeld, Y. & Cohen-Arazi, E. (2000). *Ramat Hanadiv Excavations*. Jerusalem: Israel Exploration Society.
- López, R. & Soltis, A. (2020). *The Art of the Game of Chess*. Washington, DC: Catholic University of America Press.
- Maisels, C. K. (2005). *The Near East: Archaeology in the 'Cradle of Civilization'*. London: Routledge.
- Pennick, N. (1987). *Indian Board Games, Pavements & Labyrinths*. Labyrinthos Archive.
- Piccione, P. A. (1980). *In Search of the Meaning of Senet*. New York: Archaeological Institute of America.
- Richmond, J. (1994). The "Ludus Latrunculorum" and "Laus Pisonis" 190-208. *Museum Helveticum*, 51(3): 164-179.
- Rollefson, G. O. (1992). A Neolithic Game Board from 'Ain Ghazal, Jordan. *Bulletin of the American Schools of Oriental Research*, 286(1): 1-5.
- Sebbane, M. (2001). Board Games From Canaan in the Early and Intermediate Bronze Ages and The Origin of The Egyptian Senet Game. *Tel Aviv*, 28(2): 213-230.
- Shatilo, L. O. (2014). "Board Games" Assemblages from Early Agricultural Settlements in South-Eastern Europe. *Праці Центру пам'яткознавства*, 24: 92-107.
- Smith, R. (2010). The Long History of Gaming in Military Training. *Simulation & Gaming*, 41(1): 6-19.
- Tyldesley, J. A. & Risborough, P. (2010). *Egyptian Games and Sports*. England: ShirePublications 2007.
- Van Binsbergen, W. (1996). Time, Space and History in African Divination and Board-Games. Ed. H.A.F. Oosterling, and D. Tiemersma, pp. 105-125. Amsterdam: Rodopi.
- Van Binsbergen, W. (1997). Rethinking Africa's Contribution to Global Cultural History: Lessons From A Comparative Historical Analysis of Mankala Board-Games and Geomantic Divination. Ed. Wim van Binsbergen *Black Athena: Ten Years After*, 219-251.
- Wolf, M. J. (2008). *The Video Game Explosion: A History From PONG to Playstation and Beyond*. USA: Greenwood Publishing Group, Inc.

İnternet Kaynakları

- url-1: https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1928-1009-378 (Erişim tarihi: 18.10.2022)
- url-2: <https://www.ancientgames.org/ludus-latrunculorum-latrunculi/> (Erişim tarihi: 20.10.2022)
- url-3: <https://philamuseum.org/collection/object/126672> (Erişim tarihi: 24.10.2022)
- url-4: <https://www.evetech.co.za/dxracers-formula-series-f08-n-gaming-chair-black-red/best-deal/9478.aspx> (Erişim tarihi: 24.10.2022)
- url-5: <https://fineartamerica.com/featured/steve-mcqueen-bucket-seat-patent-art-1971-ian-monk.html> (Erişim tarihi: 10.11.2022)
- url-6: <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2021/10/2021-ISFE-EGDF-Key-Facts-European-video-games-sector-FINAL.pdf> (Erişim tarihi: 25.11.2022)
- url-7: <https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/3536> (Erişim tarihi: 15.12.2022)
- url-8: <https://otagomuseum.nz/athome/how-to-play-mehen> (Erişim tarihi: 05.01.2023)
- url-9: https://en.wikipedia.org/wiki/Hounds_and_jackals (Erişim tarihi: 10.01.2023)

- url-10: <https://www.metmuseum.org/blogs/metkids/2016/ancient-egypt-game> (Eriřim tarihi: 16.01.2022)
- url-11: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/548355> (Eriřim tarihi: 24.01.2023)
- url-12: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/16/Pompeii_-_Osteria_della_Via_di_Mercurio_-_Dice_Players.jpg/1134px-Pompeii (Eriřim tarihi: 02.02.2023)
- url-13: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fc/Xii_scripta_ephesus.jpg (Eriřim tarihi: 04.02.2023)
- url-14: <https://www.ancientgames.org/ludus-latruncolorum-latrunculi/> (Eriřim tarihi: 05.02.2023)
- url-15: <https://gamecows.com/wp-content/uploads/2018/10/achilles-and-ajax-playing-ludus> (Eriřim tarihi: 09.02.2023)
- url-16: https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1851-0806-15 (Eriřim tarihi: 18.02.2023)
- url-17: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Go> (Eriřim tarihi: 20.02.2023)
- url-18: <https://collections.vam.ac.uk/item/O78018/domino-table-domino-table-mackintosh-charles-rennie/> (Eriřim tarihi: 20.02.2023)
- url-19: <https://i.pining.com/564x/60/a4/e0/60a4e01b9d7ac9b5fb09bc8dfcb007cb.jpg> (Eriřim tarihi: 24.02.2023)
- url-20: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a2/Luigi_Mussini_-_Leonardo_da_Cutro_e_Ruy_Lopez_giocano_a_scacchi_alla_corte_di_Spagna.jpg (Eriřim tarihi: 27.02.2023)