

SEFERİHİSAR GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ YAPISAL ANALİZİ

Pınar FEDAKÂR* Selnur ŞARMAN KORKUTAN**

Özet

Bir toplumun ürettiği oyun ve oyuncaklar, o toplumun kültürel değerlerini yansıtır. Geleneksel çocuk oyunları ise, yapıları itibariyle halk kültürünün muhafaza edilmesinde ve nesilden nesile aktarılmasında önemli bir yere sahip olan halk bilgisi ürünlerindedir. Günümüze kadar Türkiye’de geleneksel çocuk oyunları hakkında pek çok çalışma yapılmıştır. Bu çalışmalarda geleneksel çocuk oyunları; oyunların adı, oyuncular, oynanma zamanı ve mekanı, oyuncularının yaş ve cinsiyeti, oyunlarda kullanılan oyuncaklar gibi özellikleri dikkate alınarak tasnif edilmiştir. Tüm bu çalışmalar konuya farklı bir bakış açısı getirmiş ve aynı zamanda çocuk oyunlarının zengin yapısını ortaya koymuştur. Bu makalede İzmir-Seferihisar’da derlenen geleneksel çocuk oyunlarının yapısal özellikleri analiz edilmiştir. Ayrıca Seferihisar geleneksel çocuk oyunlarından yola çıkılarak geleneksel çocuk oyunlarının yapısal olarak aslı ve değişken unsurları tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: *İzmir, Seferihisar, oyun, çocuk oyunları, çocuk folkloru.*

STRUCTURAL ANALYSIS ON SEFERİHİSAR CHILDREN’S GAMES

Abstract

Games and toys, produced by a society, reflect the cultural values of society. Traditional children’s games, in terms of their structures, are the most important products of folklore to protect folk culture and has an important place in the transfer of culture from generation to generation. There have been lots of studies about traditional children’s games in Turkey. In these studies, traditional children’s games are classified based on their features such as their contents, manipulation of time, the age and gender of the players, game toys and functions. All these studies have brought a different perspective to the topic, and at the same time, have revealed the rich structure of children’s games. In this article, the structural features of traditional children’s games, compiled from İzmir-Seferihisar, are analyzed. Also on the basis of Seferihisar traditional children’s games, basic and variable elements of traditional children’s games are identified structurally.

Key Words: *Izmir, Seferihisar, game, children’s games, children’s folklore.*

* Yrd. Doç. Dr., Ege Üniversitesi, Türk Dünyası Araştırmaları Enstitüsü, Türk Halk Bilimi ABD Bornova-İzmir, pdonmez41@hotmail.com

** Ege Üniversitesi, Türk Dünyası Araştırmaları Enstitüsü, Türk Halk Bilimi ABD Doktora Programı Öğrencisi, selnurnur@gmail.com

1.GİRİŞ

Günümüze kadar Türkiye’de çocuk oyunları hakkında pek çok çalışma yapılmıştır. Bu çalışmalarda çocuk oyunları; içeriği, oynanma zamanı, oyuncularının yaş ve cinsiyeti, oyunlarda kullanılan oyuncaklar ve oyunların işlevleri gibi özellikleri dikkate alınarak tasnif edilmiştir. Türk çocuk oyunlarının yapısal özelliklerinin ve dolayısıyla benzer ve farklı noktalarının ortaya konması, teknolojik gelişmeler ve kültürel değişim ve bozulmalara bağlı olarak yok olmakta olan çocuk oyunlarının ve bunlara bağlı kültürel mirasın tespiti, derlenmesi ve kataloglanması gibi çalışmalara katkı sağlamıştır. Geleneksel Türk çocuk oyunları ile ilgili olarak, hem Türkiye hem de Türk Dünyası boyutuyla yapılacak böylesi çalışmalar için öncelikli olarak sınırlı alanlarda çocuk oyunlarının yapısal özelliklerinin tespit edilmesi önemlidir. Araştırma alanının İzmir ili Seferihisar ilçesiyle sınırlandırıldığı ve söz konusu saha araştırmasının sonuçlarının kullanıldığı bu makalede, Seferihisar ilçesine bağlı 4 köy ve 7 mahallede yapılan derlemeler neticesinde tespit edilen geleneksel çocuk oyunları¹ yapısal özellikleri bakımından incelenmiştir.

Çocuk oyunları ile ilgili çalışmalar ele alındığında, “geleneksel oyun” kavramının seyirlik oyunlar, yetişkin oyunları ve çocuk oyunları kapsayıcı nitelikte kullanıldığı görülmektedir. Geleneksel çocuk oyunlarının değerlendirildiği çalışmalarda ise, çocuk oyunlarının içeriği, oynanma zamanı,

oyuncularının yaş ve cinsiyeti, oyunlarda kullanılan oyuncaklar ve oyunların işlevleri gibi pek çok farklı açıdan tasnif edilmiştir. Pertev Naili Boratav ve Metin And’ın aşağıda değinilen çalışmaları ise bu noktada ayrı bir öneme sahiptir. Söz konusu araştırmacıların eserlerinin, konuya getirdikleri teorik bakış açısı nedeniyle daha sonra yapılan saha araştırmaları ve incelemeler üzerinde yönlendirici olduğu görülmektedir.

Pertev Naili Boratav, *100 Soruda Türk Folkloru* adlı eserinde oyunları, beş gruba ayırarak; “çocuklara özgü oyunlar”, “talih- fal- niyet oyunları”, “beceri ve güç oyunları”, “zeka oyunları” ve “katışimli oyunlar” olarak sınıflandırmıştır. Boratav, “çocuklara özgü oyunları” da kendi içinde “büyüklerin küçükler için çıkardığı oyunlar”, “çocukların söz oyunları” ve “takım oyunları” şeklinde tasnif etmiştir (Boratav, 1973: 232-248).

Metin And, *Oyun ve Bügü- Türk Kültüründe Oyun Kavramı* adlı eserinde oyunları “Anadolu dramatik oyunları” ve “çocukların, gençlerin, yetişkinlerin oyunları” şeklinde iki ana grupta toplamıştır (And, 1974: 257-317).

Nebi Özdemir’in, Türk çocuk oyunlarını halk bilimi açısından incelediği doktora tez çalışmasında, çocuk oyunlarının yapısı ayrı bir bölüm olarak ele alınmıştır. Oyunların yapısı; “oyun adı, oyuncu, oyun aracı, oyun sahası, zamanı ve süresi, oyun rolünün dağıtımı ve atış sırasının belirlenmesi, sözlü oyun formülü, oyun kuralı, oyun hareketi, oyun cezası veya ödülü” başlıkları altında incelenmiştir (Özdemir, 1997: 95-284). Bugüne kadar çocuk oyunları ile ilgili yapılan her tasnif çalışması, konuya farklı bir bakış açısı geliştirirken, aynı zamanda çocuk oyunlarının zengin yapısını ortaya koymuştur (Örnek, 1979; Özhan, 1990;

¹ Çocuklar tarafından oynanan oyunların yanında yetişkinlerin katıldığı ya da yetişkinler tarafından oynanan oyunlar da vardır (And, 1974: 257). Bu makalede çocuk oyunları terimi, esasen çocuklar tarafından oynanan ve kısmen de yetişkinlerin de katılabileceği oyunları ifade etmek için kullanılmıştır. Geleneksel çocuk oyunları ise, Boratav’ın ifadesiyle; “gelenekle bağı kopmamış” oyunlardır (Boratav, 1973: 233).

Arsunar, 1995; Özhan, 1997; Özhan ve Muradoğlu, 1997; Onur ve Güney, 2004; Ersoy, 2007; Çınar, 2008; Özbakır, 2009; Yavuzer, 2011). Bu tasnifler değerlendirildiğinde, oyunların yapısı, bağlamı, içeriği ve işlevi bazen ayrı tasniflerin konusu olurken, bazen de belirli bir bakış açısıyla sınırlandırılmada yapı, içerik, işlev ve bağlam özelliklerinden birkaçı bir arada ele alınmıştır. Bu noktada yapısal olarak bütün özellikleri ya da en azından geleneksel çocuk oyunlarının yapısal özelliklerini içeren grupların belirlenmesi ve bunu ortaya koyacak bir tasnifin kullanılması gerekliliği dikkati çekmektedir. Seferihisar geleneksel çocuk oyunlarının yapısal özellikleri analiz edilirken, Nebi Özdemir'in Türk çocuk oyunları ile ilgili çalışmasındaki (2006) yapısal inceleme yöntemi esas alınmış, ancak oyun mekanı, oyun zamanı kısımlarında saha kavramı farklı olarak ele alınmış, oyunun zamanı ve süresi öğeleri birlikte değerlendirilmiş, oyun hareketi, kuralı, rol dağılımı ve atış sırası öğeleri oyunun icrası ve kuralları olarak değerlendirilmiştir.

2.ARAŞTIRMA ALANI

Öncelikle araştırma alanı ve örnek olarak kullanılan geleneksel oyunlar hakkında kısa bilgi verilmesi gerekmektedir. Seferihisar, geleneksel çocuk oyunları bakımından zengin bir mirasın yaşamakta olduğu bir ilçedir. Bu konuda hazırlanan yüksek lisans tez çalışmasında yer alan verilere göre, Seferihisar ve çevresinde 50 farklı geleneksel çocuk oyunu tespit edilmiştir (Şarman, 2015).

Ayrıca Seferihisar, deniz kenarı olmakla birlikte, dağ ve ovaların da yer aldığı bir coğrafi konuma sahiptir. Bu nedenle, ekonomik yapı ve gündelik hayatla şekillenen geleneksel çocuk oyunlarının zenginliğinde coğrafi yapı ve bitki örtüsünün çeşitliliği önemli rol oynamaktadır. Bir diğer yönüyle, büyükşehir ortamının bir parçası olan ilçe,

şehre mesafesi ve halkın yaşam tarzı nedeniyle geleneksel değerlerin korunduğu çocuk oyunlarının bugün de yaşadığı bir alandır.

3.SEFERİHİSAR ÇOCUK OYUNLARININ YAPISAL ÖZELLİKLERİ VE TASNİFİ

İzmir ili Seferihisar ilçesinde 2014 yılının Temmuz ve Ekim ayları arasında toplam dört ay süresince yapmış olduğumuz derleme çalışmaları sonucunda 50 çocuk oyunu tespit edilmiştir. Bu oyunlardan yola çıkarak Seferihisar çocuk oyunları ve oyuncularıyla ilgili temel bilgiler şunlardır.

1. Cinsiyet dağılımında oyunların %66'sı kızlar ve erkeklerin beraber oynadıkları oyunlar, %8'i kız oyunları, %26'sının erkek oyunları olduğu tespit edilmiştir. Cinsiyet farkının gözetilmediği ancak tercih sebebinin bir cinsiyette yoğunlaştığı oyunlardan %7'si kız, %12'si erkek ve %81'i ortak oyunlardır.
2. Yaş grubunun oyunlara göre dağılımında 4,5,6 yaş grubu %12, 7,8,9 yaş %62'i, 10,11,12 yaş %8, 13, 14 yaş %12 sini oluşturmaktadır. Oyunların %6'sı ise yetişkinlerle birlikte oynanmaktadır.
3. Oyuncu sayılarının oyunlara göre dağılımında ise oyunların %12'si 2 kişiyle, %10'u 2 kişiden fazla oyuncu ile, %16'sı 3 ve 4 kişiden fazla oyuncu ile, %4'ü 5 oyuncu ile, %14'ü 5 kişiden fazla oyuncu ile, %10'u 5-10, 10-15 oyuncu ile, %14'ü 6, 8,10 kişiden fazla oyuncu ile oynanırken %10'unda 2 takım/grup halinde oynanmaktadır. Oyunların %10'unda kişi sayısında kısıtlama yoktur.

4. Oynanma zamanı: Oyunların %10'u ilkbahar, yaz ve sonbaharda, %4'ü kış, %86'sı her mevsim oynanabilen oyunlardır. Oyunların %6'sı gece, %94'ü gündüz oynanan oyunlardır.
5. Oyun süresi: Oyunların %16'sı 10-30 dakika arası, %45'i 1 saat, %25'i 1 ve 2 saat aralığında, %10'u 3-6 saat aralığında sürmektedir. Oyunların %4'ünde zaman sınırı yoktur.
6. Oyunların sonucu: Oyunların %86'sında ödül yoktur, %2'sinde bebek ödülü, %2'sinde bilye ödülü, %2'sinde madeni para ödülü, %8'i yiyecek ödülü vardır. Oyunların %70'inde ceza yoktur, %4'ünde karından gıdıklanma ve sırta parmakla hafifçe vurulma cezası, %4'ünde karşı takıma geçme cezası ve sıra kaybetme cezası, %8'inde oyun dışı kalma cezası, %10'unda yiyecek-bilye kaybetme cezası, %4'ünde ebe olma cezası vardır (Şarman, 2015. I-II).

Burada genel olarak bilgi verilen 50 oyun yapısal olarak incelendiğinde, oyunların yapısını oluşturan sekiz öge tespit edilmiştir. Bu ögeler:

1. Oyunun adı,
2. Oyuncu ya da oyuncular,
3. İcra ve kurallar,
4. Oyuncaklar ya da oyun araç ve gereçleri,
5. Oyun mekanı (belirli),
6. Oyun zamanı (belirli),
7. Sözlü ürünler,
8. Ödül ve cezalardır.

Geleneksel çocuk oyunlarının yapısını oluşturan ögeler, oyunlarda yer alma şartına göre “Aslı” ve “Değişken” olmak üzere iki ana gruba ayrılmaktadır. Aslı ögeler; oyunun adı, oyuncu ya da oyuncular ile icra ve kurallardır. Yukarıdaki listede ilk üç sırada yer alan bu ögeler dışında kalan beş öge ise; oyuncak ya da oyun araç ve gereçleri, belirli bir mekan, belirli bir zaman, sözlü ürünler ile ödül ve cezadır. Bu ögeler ise, geleneksel oyunların değişken ögeleridir.

Oyunu tanımlayan bir isim, oyuncu ve oyunun oynanmasını sağlayan kurallar ve icra şekli, geleneksel bir çocuk oyunun temel yapısını oluşturur. Seferihisar çocuk oyunlarının tamamı bu üç ögeyi barındırmaktadır.

Seferihisar geleneksel çocuk oyunları, oyunların “oynanış biçimine”, “kullanılan malzeme ve oyun araçlarına”, “oyunda kullanılan tekerleme isimlerine” ve “sembolik olarak benzetilen şekil, cisim, hayvan, bitkilere” göre adlandırılmıştır. Örneğin; çelik çomak, kazık, vurmali çelik vb. oyunlar oyunda kullanılan değnek ve bu değneğin özelliğine göre adlandırılırken, evcilik ya da bebek oyunları hayıt ya da gelincikten yapılan bebeklere göre adlandırılır (Şarman, 2015: 22). Arapsaçı oyunu, oyunda kullanılan karmaşık ipten adını alır (Şarman, 2015: 137). Heybe oyunu ise oyuncuların birbirini heybe gibi sırtında taşıdığı için bu adı alır (Şarman, 2015: 138). Dilsiz oyunun adı ise, oyuncuların konuşmaması kuralıyla ilgilidir (Şarman, 2015: 90).

Aynı oyuna ait adlandırma değişiklik gösterebilir. Örneğin, araştırma alanında, genel olarak değnek oyunu olarak da bilinen oyun aynı zamanda kazık ya da çelik vb. adlarla da anılır. Ancak buradaki adlandırmaların tamamı, oyuncak ya da oyun araç ve gereci tanımlamaktadır.

Oyun adlarındaki değişme veya farklılığın adlandırmanın temel özelliği dışında olmaması, oyunun tanınmasını kolaylaştırma işlevi bulunmaktadır. Ancak, oyunu niteleyen ya da diğer oyunlardan ayıran bir adı mutlaka vardır.

Oyunun adı gibi, oyuncu ya da oyuncular da aslî öğelerden biridir. Neticede oyuncu olmadan oyun oynanmaz. Ancak oyuncu sayısı değişkendir. Seferihisar geleneksel çocuk oyunlarından altısı iki kişilik oyunlardır. “Komşu komşu huu” ya da “Türkiyem” gibi oyunlar karşılıklı el çırpılarak oynanır. Beş oyunda takım veya grup şartı vardır. Beş ve hatta on kişi ve daha fazlasıyla oynan oyun sayısı ise on ikidir. (Şarman, 2015: 26).

Seferihisar’da tek kişilik geleneksel oyunlar tespit edilmemiştir. En az oyuncu sayısı ikidir. Bu tespit, tek kişilik geleneksel oyunun olup olmadığı sorusunu akla getirir. Bu sorunun cevaplanması için iki ve daha fazla kişiden oluşan çok kişilik oyunlarla tek kişilik oyunlarının en azında teorik olarak karşılaştırılması gerekir. Bir oyunun çeşitli nedenlerle en az iki oyuncuyla oynanması gerekebilir. İp atlama ya da yukarıda örnek verilen el çırpma oyunları ya da oyuncuların birbirini sırtında taşıması esasına dayanan heybe adlı oyun gibi oyunların oynanabilmeleri için iki veya daha fazla kişiye ihtiyaç vardır. Takım oyunları, yarışma, rekabet içeren oyunlar ise oyunun esasını oluşturan yarışma nedeniyle birden fazla oyuncuyu gerektirir. Dolayısıyla bu oyunların tek başına oynanması mümkün değildir. Ancak bazı oyunlar tek kişi ile de oynanır. Örneğin, beş taş, çember çevirme veya evcilik gibi yaygın olarak bilinen oyunlar ile doğal malzemedan yapılmış bebek ve oyuncaklarla oynanan oyunlar ile yörede “cıngırdak” olarak bilinen bir çeşit tahterevallili ile oynanan oyun ya da yine yörede “toka”, “düz toka”, “çivili toka”, “pırnar topaç”, “palamut meşesi”, “orman çalısı oyuncağı”, “pırnar meşesi topacı” gibi isimlerle bilinen topaç oyunların çok

kişilik oyunlar olduğu belirtilmiştir (Şarman, 2015: 23). Ancak, bu oyunların tek başına da oynanması mümkündür. Bir çocuk tek başına topaç çevirir, beş taş oynar veya bebeğiyle bir oyun kurabilir. Bu tip oyunların oynanması için birden fazla kişi mecburiyeti yoktur. Fakat oyunun daha keyifli olması ya da yarışma, atışma vb. gibi unsurların eklenerek zenginleşmesi için kişi sayısının artması gerekir. Bu durumda geleneksel çocuk oyunlarının yapısal olarak tek veya daha fazla oyuncuyla oynanması mümkündür ama eğlenme ve paylaşma noktasında da eksik kalınacağı açıktır.

Geleneksel çocuk oyunlarının yapısını oluşturan son aslî unsur ise icra ve kurallardır. Oyunun, oynanış biçimini yani icrasını kurallar belirler. Oyun kuralları, oyuncak ya da oyun araç gerecine, oyunun amacının yarışma olup olmamasına ya da oyunun oynandığı mekana göre değişiklik gösterebilir ancak kurallarla belirlenmemiş geleneksel oyunlar yoktur. Oyunun adı dahi ne ile ve nasıl oynanacağına işaret eden bir temel kuraldır.

Seferihisar geleneksel çocuk oyunlarından tekerleme içeren “Cim cim mi dal dal mı?” (Şarman, 2015: 111) ya da “Şiş mi kuş mu?” oyunu (Şarman, 2015: 125) gibi oyunlar o tekerlemenin söylenmesi kuralına bağlıdır. “Atmacı kayrak”, “Sekmeci kayrak” ya da “Ceviz atma” gibi oyunlar adlarıyla da belirlendiği gibi kayrak taşı, ceviz ya da çam kozalağının atılarak oynandığı oyunlardır (Şarman, 2015: 110-111). Bu oyunların tamamı oyunun temel kuralını ve oyundaki sözlü kültür ürünü ya da oyun araç gerecini oyunun adlandırılmasında belirtir. Başka bir ifadeyle, oyunun adı, oyunun temel kurallarına da işaret eder. Bunun yanında, çok daha detaylı kurallara sahip yarışma esasına dayanan takım oyunlarının sayısı ise yukarıda da belirtildiği üzere beştir ve bu oyunların kuralları burada adları anılan diğer oyunlardan oldukça karmaşıktır.

Çünkü kazanan ve kaybeden takımlar ve varsa ödül ve cezalar bu kurallarla belirlenir. Burada ele alınan oyunlarla örnekleme çalışıldığı gibi basit ve temelden karmaşığa uzanan kurallar geleneksel oyunların aslî öğeleri arasında yer alır.

Geleneksel çocuk oyunlarının aslî öğeleri ve değişken öğeleri yapısal iki grubu oluşturmaktadır. Değişken öğeler; oyuncaklar ya da oyun araç ve gereçleri, belirli bir oyun mekânı, belirli bir oyun zamanı, sözlü ürünler ile ödül ve cezalardır. Bunlar, her oyunda bulunması zorunlu olmayan öğelerdir. Yukarıda açıklandığı üzere; adı, oyuncusu ve kuralı olmayan bir oyun olmaz ama belli bir araç ve gerece ihtiyaç duymadan oynanan ya da tekerleme gibi sözlü ürünlerin kullanılmadığı ya da belirli bir mekâna ihtiyaç duymadan oynanan pek çok oyun vardır.

Oyuncaklar ve oyun araç gereçleri oyunla özdeşleşmiş olmakla birlikte oyunların aslî öğeleri değildir yani oyuncak ve araç gereçlere ihtiyaç duyulmadan oynanan oyunlar vardır. Seferihisar geleneksel çocuk oyunlarında kullanılan oyuncaklar; Bebek, Topaç (Toka), Gemi, Deve, Araba, Fırıldak, Taş Ev, Uçurtma, Gergef Çemberi, Avcılık ve Ateş ile ilgili Oyuncaklar, Meydan Oyuncakları başlıkları altında tasnif edilmiştir Bu oyuncaklar, yer aldıkları oyunların esas nesnelere dir. Örneğin “cicoz” oyununda ip ve yüzük kullanılır ancak ip araç ve gereç veya malzeme kabul edilirken oyuncak yüzüktür. Oyuncaklar ve araç-gereçlerde, Seferihisar bitki örtüsü ve yetiştirilen ürünler başta olmak üzere yerel ürünler ya tel, bilye vb. ürünler kullanılmaktadır. Örneğin gemi karpuz kabuğundan gemi veya çalılardan deve oyuncuğu, hayıt veya çamdan bebekler yapılmaktadır (Şarman, 2015: 62-69).

Geleneksel oyunlarda kullanılan araç ve gereçler, yerel özellikler göstermekte ve bölgeden tedarik edilen ürünlerden yapılmaktadır. Tel, vida, bilye vb. malzemeler de oyuncaklarda kullanılmakla birlikte bu malzemeler de çevreden elde edilerek oyuncaklar imal edilmektedir. Oyuncakları ya çocuklar kendileri yapar ya da büyüklerden yardım alırlar (Şarman, 2015: 62-69). Oyuncuğun imal edilmesi ve malzemeleri de oyuncuğun geleneksel olup olmamasın da belirleyicidir. Ancak oyuncaklar, geleneksel bir oyunun temel değil değişken özelliğidir.

Oyunun belirli bir zamanı olması, oyunun oynanmasının uygun kabul edildiği bir zamana işaret ettiği gibi oyunun süresine de işaret eder. Örneğin geceleyin ya da kışın oynanan oyunlar vardır. Söz gelimi, “Kazık oyunu ıslak ya da nemli toprakta oynanır. Bu durumda bahar aylarında yağmur sonrası oynanması gerekir” (Şarman, 2015: 29). Elbette ıslak ve nemli toprak bahar yağmurları sonrası kolayca bulunur ama bu durum oyunun, ıslatılmış bir toprakta oynanamayacağı anlamına gelmez. Yani, toprağın uygun oranda ıslatılması mümkün olduğunda oyun yazın da kışın da oynanabilir. Bir diğer örnek ise, “Cicoz” ve köz üfürme oyunlarıdır ve bu oyunlar “kış gecesi oynanan oyunlardır” (Şarman, 2015: 29). Köz veya kor ateşiyle oynanan bu oyunların için kış gecesi yanan soba, közü veya korun elde edilmesini kolaylaştırır ve daha çok kışın oynanmasına neden olur. Tekrar belirtmek gerekir ki bu değişmez bir öge değildir ve kor veya közün elde edildiği uygun şartlarda yazın da oynanması mümkündür. Bu durumda, oyun için gerekli şartlar sağlandığında oyunların oynanma zamanları değişebilir. Geleneksel olarak kısıtlayıcı bir durum bulunmamaktadır.

Seferihisar Geleneksel Çocuk Oyunlarının Yapısal Analizi

Oyunun belirli bir zamanla ilişkilendirilmesi, ritüel ve törenle ilişkisini de akla getirmektedir. Huizinga'nın oyunla ilgili eserinde belirttiği gibi oyun ve ritüel ilişkisi oldukça kadim bir ilişkidir (Huizinga, 2013). Ancak Seferihisar geleneksel çocuk oyunlarında bu ilişkiden

çok oyunun şartlarının sağlanmasıyla ilişkilidir. Aynı tespitin, oyunların süreleri için de yapılması mümkündür. Dakika veya saat hesabıyla Seferihisar geleneksel çocuk oyunlarının ortalama süreleri tespit edilmiştir (Şarman, 2015: 30):

Oyun Süresi	Oyun Sayısı	Oran
10-30 dk	8	% 16
1 saat	22	% 45
1-2 saat	12	% 25
3-6 saat	5	% 10
Süresiz	2	% 4

Seferihisar geleneksel çocuk oyunlarının oynanma sürelerinin tespit edildiği çalışmada, sürelerin esnek olduğu ve değişebileceği de belirtilmiştir (Şarman, 2015: 30). Bu durum da oyunların oynanma zamanlarının değişebilmesine benzer şekilde, oyuncuların isteği veya katılımına bağlı olarak değişiklik gösterir. Bir oyunu oyuncuların kararına bağlı olarak bitirmek veya uzatmak mümkündür ve bu durum da, sürenin değişken olmasına yani oyunun yapısı üzerinde birincil ve belirleyici bir etkisi olmamasına neden olur.

Bu noktada belirtmek gerekir ki; her oyun belirli bir mekanda oynanır. Seferihisar geleneksel çocuk oyunları incelendiğinde hem iç mekan yani kapalı mekan ya da dış mekan yani açık alan oyunlarının bulunduğu ve mekan farkı gözetilmeyen oyunların da olduğu tespit edilmiştir (Şarman, 2015: 26-29).

Bu noktada iç mekan oyunlarının; koşma, atlama, zıplama, atma vb. gibi hareketleri ve dış mekana ait ağaç, toprak, su vb. ya da geniş alan gerektirmeyen oyunlar olması nedeniyle iç mekanda oynanabileceği yani bu oyunlarda kapalı mekanın bir şart olmadığını belirtmek gerekir. Bu durumda Seferihisar geleneksel çocuk oyunları söz konusu olduğunda iç

mekanda oynanan oyunlar sadece isteğe bağlı olarak bu mekânlarda oynanır. Ancak koşturmalı ya da toprak, su vb. şartları gerektiren bazı oyunların ise dış mekanda oynanması şarttır. Bu durumda oyunların mekânını belirleyen ilk öge, oyuncak ya da araç-gereçtir. Yani, çelik çomakla oynanan bir oyun ya da taş kaydırma esasına dayanan oyunlar sadece dış mekanda oynanır. Bunun yanında oyuncu sayısı fazlalığı ya da icrasında; koşma, atlama, zıplama gibi hareketleri içeren oyunlar da tercihen dış mekânda oynanır. Ancak geleneksel oyunların bu şartları sağlayan oyunlar dışında belirli bir mekana kural olarak bağlanması söz konusu değildir ve bu nedenle de mekan, yapının aslı değil, değişken bir ögesidir.

Seferihisar geleneksel çocuk oyunlarının bazılarında yer alan sözlü ürünler, tekerleme, sayıma ve yanılmacalardır. “Ebe Sayıma Tekerlemeleri”, “Tekerlemeli Oyunlar”, “Günlük Doğa Olaylarını İçeren Tekerleme ve Sözcük Öbekleri”nin tespit edildiği çalışmada; Hindi gören çocukların “Kabaramazsın Kel Fatma” tekerlemesinin sırayla söylediği ve hindi kabardığında tekerlemeyi söylemekte olan kişinin oyunun galibi olduğu belirtilmiştir (Şarman, 2015: 31-36).

Sözlü kültür ürünleri yani şarkılar, türküler, tekerlemeler, bilmeceler, yanıltmaçlar ve sayışmacalar geleneksel çocuk oyunlarının sözlü kısmını oluşturur ancak yapısal olarak değişmezlik arz etmezler ve bu sözlü türlerden müteşekkil olmayan oyunların aslı yapısal unsurları değildirler. Yukarıda örneği verilen oyun gibi sözlü ürüne dayalı oyunlar için tekerleme vazgeçilmezdir ancak oyun başında oyuncuları, ebeysi ya da oyuna ilk başlayacak kişi ya da grubu belirlemek işlevindeki sayışmalar oyuncuların isteğine göre oyunda yer alır veya almaz. Tıpkı, oyuncak, zaman ve mekan gibi sözlü kültür ürünleri de geleneksel çocuk oyunlarının değişken öğelerindedir.

Ödül ve cezalar özellikle rekabet içeren oyunlarda yer alır ayrıca ödül ve ceza kendisi başlı başına bir yarışmaya işaret eder. Seferihisar geleneksel çocuk oyunlarında ödüllü ve/veya cezalı oyunlar elli oyundan neredeyse yarısında bulunmaktadır ama beş oyunda sadece hem ödül hem de ceza yer alır. Diğer oyunlarda ya ödül ya ceza olduğu ve aynı oyunun ödülsüz veya cezasız yani sadece kaybeden ve kazanan esasına dayalı olarak oynanmasının mümkün olduğu tespit edilmiştir (Şarman, 2015: 30-31). Ödül ya da ceza olmayan oyunlar dışındakilerde ise kazanmak ve kaybetmek amaç değildir. Katılıma dayalı bu oyunların amaç ve işlevi eğlencedir.

Ödül ve ceza ancak bazı oyunların bir parçası yani yapısı gereği oyunda yer almaktadır. Bu durumun, geleneksel çocuk oyunlarının rekabet ve yarışmadan daha çok ortak bir paylaşım oluşturma ve eğlence işlevine dayanmasıyla açıklanamaması mümkündür. Ödül ve cezanın aksine çoğunlukla, oyunların kazanan ve kaybedeni vardır. Ancak kaybetmenin dışında bir ceza veya kazanmanın yanında bir ödül bulunması oyunların temel şartı değildir. Ayrıca kazanma ve kaybetmenin yanında ceza ve

ödülün olması oyuncuların isteği veya kararına bağlı olarak da şekillenir. Başka bir ifadeyle geleneksel çocuk oyunlarında kazanma kaybetme esas ödül ve cezadan daha fazla yer alır. Bu noktada kazanma ve kaybetmenin değil de bunun yanına eklenen ödül ve cezanın, geleneksel çocuk oyunlarının aslı unsuru olmadığını belirtmek mümkündür.

Sonuç olarak, İzmir ili Seferihisar ilçesinde gerçekleştirilen derleme çalışmalarında 50 geleneksel çocuk oyunu tespit edilmiştir (Şarman, 2015). Seferihisar geleneksel çocuk oyunları örneğinden hareketle geleneksel çocuk oyunlarının yapısal olarak “aslı” ve “değişken” öğeler olarak tasnif edilmesinden oluştuğunu söylemek mümkündür. Bu tasnifi oluşturan öğeler ise şunlardır:

1. Oyunun yapısındaki aslı öğeleri
 - 1.1. Oyunun adı,
 - 1.2. Oyuncu ya da oyuncular,
 - 1.3. İcra ve kurallar,
2. Oyunun yapısındaki değişken öğeler
 - 2.1. Oyuncaklar ya da oyun araç ve gereçleri,
 - 2.2. Oyun mekanı (belirli),
 - 2.3. Oyun zamanı (belirli),
 - 2.4. Sözlü ürünler,
 - 2.5. Ödül ve cezadır.

Bir çocuk oyununun değerlendirilmesinde bu öğelere bağlı tasnif oyunun yapısının sağlıklı bir şekilde ortaya konmasına ve farklı oyunlar ya da farklı bölgelerden derlenen benzer oyunların karşılaştırmalı olarak incelenmesine olanak sağlayacaktır. Oyunların ait olduğu yöre, bölge ya da kültürün oyunun yapısına etkisi de yine bu yapısal tasnif esas alınarak değerlendirilebilir ve özellikle kültürel farklılık ve gelişme ve bozulma gibi değişimlerin, oyunun yapısına hangi noktada etkisi olduğunun tespit edilmesine olanak sağlar.

KAYNAKÇA

- And, M. (1974). **Oyun ve Bügü- Türk Kültüründe Oyun Kavramı**, Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, İstanbul.
- And, M. (1979). “Çocuk Oyunlarının Kültürümüzdeki Yeri ve Önemi”, **Ulusal Kültür Dergisi**, 4, 42-67
- Arsunar, F. (1955). **Türk Çocuk Oyunlarından Örnekler**, Maarif Basımevi, İstanbul.
- Artun, E. (1992). **Tekirdağ Çocuk Oyunları**, Trakya Doğu Tesisleri, Tekirdağ.
- Boratav, P. N. (1973). **100 Soruda Türk Folkloru**, Gerçek Yayınevi, İstanbul.
- Çınar, A. A. (2008). **Muğla Çocuk Folkloru**, Karaca Ofset, Muğla.
- Ersoy, P. (2007). **Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları**, Gazi Üniversitesi THBMER, Ankara.
- Huizinga, J. (2013). **Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**, Ayrıntı, İstanbul.
- Onur, B. ve Güney, N. (2004). **Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar**, ÇOKAUM, Ankara.
- Örnek, S. V. (1979). **Geleneksel Kültürümüzde Çocuk**, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Özbakır, İ. (Şubat 2009). “Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarında Fonksiyonel Oyuncu, Ebe”, **Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi**, 2/6, 481-492.
- Özdemir, N. (1997). **Türkiye Cumhuriyeti Dönemi Çocuk Oyunlarının Halkbilimi Açısından İncelenmesi**, Hacettepe Üniversitesi, Doktora Tezi, Ankara.
- Özdemir, N. (2006). **Türk Çocuk Oyunları I-II**, I. Baskı, Akçağ Yayınları, Ankara.
- Özhan, M. (1990). **Çocuk Oyunlarımız**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.
- Özhan, M. (1997). **Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü**, Feryal Matbaası, Ankara.
- Özhan, M. ve Muradoğlu, M. (1997). **Türk Cumhuriyetlerinde Çocuk Oyunları**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.
- Şarman, S. (2015). **Seferihisar Geleneksel Çocuk Oyunları ve Oyuncakları Üzerine Bir İnceleme**, Ege Üniversitesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir.
- Yavuzer, H. (2011). “Çocuk Oyun ve Oyuncaklarındaki Değişimlerin Psiko-Pedagojik ve Sosyal Açısından Değerlendirilmesi”, **Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu**, Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları:3281, Kongre Bildiriler Dizisi:74.