



YAŞLI SORUNLARI ARAŞTIRMA DERGİSİ (YSAD)
Elderly Issues Research Journal (EIRJ)
13(2), 65-71, (2020)
ISSN 1308-5816
<http://dergipark.gov.tr/yasad>
doi:10.46414/yasad.735773

ARAŞTIRMA MAKALE

Yaşlı bireylerin çocukluk dönemlerindeki oyun pratikleri ile günümüz çocuklarının oyun pratiklerinin karşılaştırılması^{1, 2}

Sergender SEZER³ & Tule GÜLTEKİN

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Sosyoloji Bölümü, Muğla / Türkiye
İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Gerontoloji Bölümü, İstanbul / Türkiye
ORCID ID: [0000-0002-7097-8691](https://orcid.org/0000-0002-7097-8691) - ORCID ID: [0000-0002-9531-7187](https://orcid.org/0000-0002-9531-7187)

ÖZET

Bu çalışmada modernleşmenin ve teknolojik gelişmelerin etkilediği toplumsal değişimin çocuk oyunlarına ve oyun pratiklerindeki değişime nasıl yansıdığı belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırma, çocukluk döneminde toplumsallaşmaya büyük etkisi olduğu kabul edilen çocuk oyunlarının da geçmişten bugüne büyük değişiklikler gösterdiği bilinmektedir. Bu nedenle araştırmanın temel problemini, yaşlı bireylerin çocukluk dönemindeki oyun pratikleri ile günümüz çocuklarının oyun pratiklerinin nasıl ve neden değişiklik gösterdiği oluşturmaktadır. Bu kapsamda araştırma Muğla ilinin Yeniköy Mahallesi'nde gerçekleştirilmiştir. Tek mahallenin seçilmiş olmasının amacı, aynı mekânda büyümüş ve büyümekte olan bireyler arasında karşılaştırma yaparak kültürel aktarımın ve değişimin nasıl ilerlediğini görmektir. Yeniköy'de doğup büyüyen ve yaşayan sekiz yaşlı ve sekiz çocuk olmak üzere toplam da on altı katılımcıyla derinlemesine görüşme yapılmıştır. Araştırma kapsamında elde edilen veriler yorumlayıcı anlayıcı yöntem ve içerik analizi tekniği kullanılarak analiz edilmiştir. Bunun yanında araştırmada kota ve kartopu örneklem kullanılmıştır. Araştırmanın sonucuna bakıldığında; toplumsal değişmeye paralel olarak oyun kültürünün geleneksel oyun kültüründen modern oyun kültürüne doğru evrildiği, fakat bu evrim sürecinin hala devam etmekte olduğu görülmektedir.

MAKALE GEÇMİŞİ

Geliş 11 Mayıs 2020
Kabul 29 Eylül 2020

ANAHTAR KELİMELER

Yaşlı, toplumsal değişme, oyun, oyun kültürü

Comparison of the play practices of children with older adult individuals and the play practices of children

ABSTRACT

In this study, it was tried to determine how social change influenced by modernization and technological developments reflected on children's plays and changes in play practices. In the research, it is known that children's plays, which are considered to have a great impact on socialization in the childhood, also showed great changes from past to present. For this reason, the main problem of the research is the play practices of elderly individuals in childhood, and how and why the play booties of today's children vary. In this context, the research was carried out in Yeniköy District of Muğla province. The purpose of choosing a single neighborhood is to see how cultural transfer and change are progressing by making comparisons between individuals who have grown and grew up in the same space. In-depth interviews were made with a total of sixteen participants, eight elderly and eight children, who were born and grew up in Yeniköy. The data obtained within the scope of the research were analyzed using the interpretative understanding method and content analysis technique. In addition, quota and snowball sampling were used in the research. Looking at the result of the research; In parallel with social change, it is seen that play culture has evolved from traditional play culture to modern play culture, but this evolutionary process is still ongoing.

ARTICLE HISTORY

Received 11 May 2020
Accepted 29 September 2020

KEYWORDS

Older adult, social change, play, play culture

¹Bu makale, 19-21 Eylül 2019 tarihinde Ankara'da düzenlenen IX. Ulusal Sosyoloji Kongresi'nde sözlü bildiri olarak sunulmuş metnin geliştirilmiş ve düzenlenmiş halidir.

²**Makalenin Kaynak Olarak Gösterimi:** Sezer, S., & Gültekin, T. (2020). Yaşlı bireylerin çocukluk dönemlerindeki oyun pratikleri ile günümüz çocuklarının oyun pratiklerinin karşılaştırılması. *Yaşlı Sorunları Araştırma Dergisi (YSAD)*, 13(2), 65-71. doi:10.46414/yasad.735773

³Sorumlu Yazar E-mail: sergender@mu.edu.tr

1.GİRİŞ

Oyun doğadaki tüm hayvan türleri için türün genel davranışlarını taklit etme, öğrenme, avlanma, işbirliğinin öğrenildiği amaçlı ve vazgeçilmez bir etkinlik olarak gözlemlenmektedir. İnsan da doğanın bir parçasıdır ve oyun insan yavruları için de önemli bir gelişimsel öğrenme sürecidir. Toplumsal değişme, köklü kültürel değişimler, çocukların oyun kültürünü etkilemekte ve bu da araştırmacıları oyun kültürünün değişimini sosyo-kültürel açıdan ele almaya itmektedir. Çünkü oyun, kültürden kültüre, toplumdan topluma değişiklik gösteren bir pratiktir. Geleneklerden, inançlardan, efsanelerden, iklimden, coğrafi özelliklerden, ekonomiden, teknolojik gelişmelerden, cinsiyet ve sosyal sınıflardan etkilenmektedir. Bu da oyun pratiklerinin ekonomik, sosyal, kültürel ve teknolojik bağlamda ele alınmasını gerektirmektedir.

Oyun, toplumsallaşmanın, toplumsal birey olmanın, öğrenmenin, psikolojik, bedensel-ruhsal gelişmenin ve rahatlamının, başkalarının haklarına saygı duymanın, paylaşmanın, işbirliğinin, uzlaşmanın öğrenildiği önemli aktivitelerden biri olarak kabul edilmektedir. Toplumsal değişmeye paralel olarak çocukların oyunlarında da değişiklikler meydana gelmektedir. Bu araştırmada modernleşme süreçlerinin getirmiş olduğu toplumsal değişimin ve dönüşümün etkisiyle çocukluk döneminde toplumsallaşma üzerinde önemli etkisi olan oyunların değişimi belirlenmeye çalışılmıştır. Bu nedenle araştırmanın temel problemini, yaşlı bireylerin çocukluk dönemindeki oyun pratikleri ile çocukların günümüzdeki oyun pratiklerinin nasıl değişiklik gösterdiği oluşturmaktadır.

1.1.Oyun ve oyunların sınıflandırılması

Oyun yüzyıllardır üzerinde çeşitli bilim alanlarından çalışmalar yapılmakta olan bir olgudur. Bu sebeple oyun tanımlamaları araştırmacıların çalışma alanlarının etkisiyle birlikte farklılaşma göstermektedir. Örneğin; Erikson'a göre oyun, çocuğun yenilgiler, acılar ve yaşamda karşılaşılan hayal kırıklıklarına kendini hazırlamak için kullandığı

bir araçtır (Arslan, 2000: 41). Bunun yanında Freud, oyunu; çocukların sosyal olarak olgunluğa ulaşmalarında ve kendi öz benliklerini bulmalarında yardımcı olan bir etkinlik olarak tanımlamaktadır ve ona göre oyun, çocuğun davranışının ve kişiliğinin bir aynasıdır. Piaget için; oyun ile bilişsel gelişim arasında bir yakınlık vardır ve bu yakınlık daha çok oyunu düşünme evresinin bir ürünü olarak görmektedir (Cinel, 2006: 12).

Oyunlar yukarıda ifade edildiği gibi birçok farklı bakış açısıyla ele alınmıştır. Tıpkı tanımlamalar gibi oyunların sınıflandırılması üzerinde de pek çok ayrı görüş bulunmaktadır. Fakat bu çalışma kapsamında oyunlar takım oyunları, arkadaşla ile oynanan oyunlar, bireysel oyunlar ve dijital oyunlar olarak ele alınmıştır.

Arkadaş ile oynanan oyunlar: Çocukların kalabalık gruplar halinde gruplarla kısa veya uzun sürelerle oynadıkları oyunlardır. Çocuğun diğer çocuklarla bir şeyleri paylaşması ve beraber başarıma duygusu ön plana çıkar (Şahinkaya, 2008: 7-8).

Bireysel oyunlar: Bireysel oyunlar bu çalışma kapsamında çocukların tek başlarına oynadıkları oyunlar olarak tanımlanmıştır.

Dijital oyunlar: İletişim ve eğitim amacıyla kullanılan bilgisayar, teknolojinin gelişmesiyle birlikte yaygın olarak eğlence amaçlı olarak da kullanılmaya başlanmıştır. Özellikle günümüzde çocuklar ve gençler arasında yaygın bir kullanıma sahiptir. Bilgisayar oyunları gençlerin ve çocukların koordinasyon, dikkat toplama ve sorun çözme yeteneklerini geliştirmektedir. Fakat bunun yanında uzun süreli zaman geçirme sebebiyle kas ve iskelet sistemi hastalıkları, oyunların türüne göre saldırgan veya içe kapanma gibi davranış değişikliklerine sebep olabilmektedir (Akçay & Özcebe, 2012: 67). Bilgisayarın yanında telefon ve joy-stick gibi cihazlarda dijital oyunlar kapsamına alınmaktadır.

Oyun kültürü olarak incelendiğinde literatürde geleneksel, modern ve post-modern kültür olarak üç farklı sınıflandırma olduğu görülmektedir. Bu üç kültürün ayırımına ve özelliklerine bakılarak aşağıdaki tablo oluşturulmuştur (Sormaz, 2010: 110-119).

Tablo 1. Oyun kültürleri ve özellikleri

	Geleneksel	Modern	Post-Modern
Özellikleri	<ul style="list-style-type: none"> - Daha çok grup oyunu - Oyunların daha çok açık alanlarda oynanması - Çoğu oyunun hareket içeren oyun olması - Oyun arkadaşlıklarının yakın olması 	<ul style="list-style-type: none"> - Daha az grup oyunu - Oyunların genellikle iç mekanda olması - Diğer çocuklarla daha az iletişim 	<ul style="list-style-type: none"> - Sosyal oyunların yok oluşu ve bireyselleşme - Oyunun tamamen iç mekânlara taşınması - Bilgisayar ve internet oyunlarının yaygınlaşması

1.2.Oyunun bireylerin gelişimine etkisi

Oyun, "toplumsal gerçekliğin taklidi" niteliği taşır. Çocuk bu taklit etkinliğini, kendi etkinliğiyle dönüştürebilir ve zaten toplumsallaşmayı sağlayan da, bu dönüştürebilme yeteneğidir. Bu nedenle de, bir çocuğun herhangi bir oyuna yaklaşım biçimi, seçtiği ve önem verdiği oyunlar, çocuğun çevresine olan tavrını, çevresiyle olan ilişkilerini ve başkaları ile kendisi arasında nasıl bir bağlantı kurmuş olduğunu göstermektedir (Uluğ, 2007: 149).

Oyunlar çocukların "kendi kurguladıkları bir sosyal hayat" olması bakımından önemlidir. Çünkü toplumsallaşma için dramatize etme, deneyimleme ve içselleştirme gerekir. Oyun toplumsal davranışların ortaya çıkarılması için bir araçtır ve çocuğun toplumsal yönden gelişmesinde oyunun büyük bir rolü vardır. İşte bu noktada oyunlar, ileriye dönük toplumsallaştırma işlevi görmektedirler.

Bireyler oyunla birlikte fiziksel, duygusal ve bilişsel yönden gelişimlerine farkında olarak veya olmayarak katkıda bulunurlar. Fiziksel gelişim; Oyun sırasında bazı hareketlerin tekrarlanması çocuğun kas gelişimini hızlandıracaktır. Duygusal olarak ise; çocuk oyun yoluyla mutluluk, sevinç, acıma, korku, kaygı, güven duyma, bağımlılık, ayrılık gibi birçok duygusal tepkiyi öğrenirken aynı zamanda bazı duygusal tepkilerini kontrol etmeyi öğrenir. Son olarak oyunlar çocukların bilişsel gelişimlerine katkı sağlarlar. Bellekte tutma, hatırlama, isimlendirme, sınıflandırma, analiz, sentez, problem çözme gibi zihinsel süreçlerin işleyişi oyunla hızlanmakta ve gelişmektedir. Mantık yürütmeyi, sebep-sonuç ilişkileri kurmayı, dikkatini toplamayı, kendini bir amaca yöneltmeyi, oyunda ortaya çıkan sorunları görmeyi ve bunlara çözümler bulmayı öğrenmektedir (Akınbay, 2014: 9-12).

2.MATERYAL VE YÖNTEM

Araştırma Muğla İli merkez Menteşe İlçesi Yeniköy Mahallesi'nde gerçekleştirilmiştir. Yeniköy Mahallesi; hem yaşlı bireylerin hem de çocukların kolay ulaşılabilir olması ve ulaşımın kolaylığı sebebiyle örneklem kapsamına alınmıştır. Bunun dışında Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi'nin içinde olduğu Kötekli Mahallesi'sine en yakın, doğayla iç içe ve kısmen de olsa köy özelliğini koruyan bir mahalledir. Kötekli Mahallesi'nde arsa ve konut fiyatlarının, kiralardan aşırı yükselmesinden sonra yatırımcıların ve öğrencilerin yeni gözdesi olmuş bir mahalledir. Bu durum Yeniköy'deki köy görünümünü değiştirip hızla şehir görünümüne geçmesinde en önemli etken olmuştur. Ayrıca tek mahallenin seçilmiş olmasının amacı, tek bir mekanda büyümüş ve büyümekte olan bireyler arasında karşılaştırma yaparak kültürel aktarımın ve değişimin nasıl ilerlediğini görmektir. Bu nedenle dışarıdan göç almış olmasına rağmen örneklem Yeniköy doğumlu ve orada ikamet eden yaşlı ve çocuklardan seçilmiştir.

Weber'e göre eyleme bağlanan anlamı, hem pratik bilgiler ile hem de açıklayıcı anlayış ile kavramak gerekir. Yani, toplumsal eylemin açıklaması; bireylerin eylemlerine verdikleri öznel anlamın ve bu eylem ile

anlam arasındaki bağlantının kurulması ile mümkündür (Tolan, 2005: 36). Çünkü, Weber'e göre sosyoloji, eylemin sürecini ve sonuçlarını nedensel olarak açıklayabilmek için eylemi yorumlayıp anlayan bir bilim olarak tanımlanmaktadır (Çelebi, 2007: 170). Bu nedenle eylemler yalnızca sonuçları çerçevesinde ele alınmayıp nedensellik bağlamında analiz edilmelidir. Çalışmada içerik analizinin kullanılmasının amacı ise; konu hakkında betimleyici bulgulara ulaşmak ve bu bulguların anlamlı ve sistematik hale gelmesine yardımcı olacak temaları ortaya çıkarmaktır (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz & Demirel, 2014: 247). Bu doğrultuda araştırmada elde edilen verilerin sosyolojik analizleri yapılırken yorumlayıcı anlayıcı yöntem ve içerik analizi tekniği kullanılmıştır.

3.BULGULAR

Araştırma Muğla'nın Menteşe ilçesine bağlı Yeniköy mahallesinde gerçekleştirilmiştir. 16 katılımcıyla derinlemesine görüşme yapılmıştır. Görüşmeler doğrultusunda aşağıda yer alan tablolar oluşturulmuştur. Bu tablolarda görüşmecilere ait bilgilere ve görüşmenin özetlerine ulaşabilmek mümkündür.

Araştırma örnekleminin verdiği bilgilere genel olarak bakıldığında; yukarıda tablo 1'deki görüme benzer bir durumun ortaya çıktığını söylemek mümkündür. Mahalle köy halinde ve daha geleneksel bir yapısı söz konusuysen son 10-15 yılda üniversite sayesinde bir mahalleye dönüşerek kentsel özellikler göstermeye başlamıştır. Bu değişim süreci, Türkiye'nin genel toplumsal değişim ve teknolojik gelişmelerle birlikte çocukların oyunlarını da değiştirmeye başlamıştır. Bugün postmodern bir görüntü henüz oluşmuş olmasa da modern bir görüntü oluşmuş denilebilir.

Geleneksel yapıda çocukların oyunları daha grup şeklinde ve doğayla iç içe, dış mekanlarda oynanan oyunlar iken bugün daha bireysel, kapalı mekanlarda, hazır oyuncaklara ve bilgisayar oyunlarına doğru evrilmiştir. Bunun önemli sebeplerinden biri, kentleşmeyle birlikte, ebeveynlerin kente özgü mal ve hizmet üretiminde çalışıyor olmaları ve buna bağlı olarak çocuklarla ilgili duyulan güvenlik kaygıdır.

Oysa günümüz toplumunda ebeveynler çocuklarıyla daha fazla zaman geçirmek, oyunlar oynamak eğilimindedirler. Bunun da iki önemli sebebi bulunmaktadır; birincisi, ebeveynlerin çocuklarıyla oyun oynamasının, zaman geçirmesinin çocukların gelişimine olumlu katkı sağlıyor olması konusundaki bilinçlenme, ikincisi ise, kentleşme ile birlikte hem az çocuk yapma eğiliminin artması hem de çocukların dışarıya yeterince çıkmadıkları için oyun arkadaşı bulmakta zorlanmalarıdır. Katılımcılardan Ç1 "*kardeşim, annem babamla saklambaç oynuyorum. En çok ebe annem oluyor*" diyerek oyun arkadaşlarının aynı zamanda ebeveynleri olduğunu belirtmiştir.

Tablo 2. Görüşmelerin özeti – yaşlı bireyler

Değişken	K1	E1	K2	E2	K3	E3	K4	E4
Cinsiyet	Kadın	Erkek	Kadın	Erkek	Kadın	Erkek	Kadın	Erkek
Yaş	72	82	78	70	84	76	87	68
Eğitim	Okuryazar Değil	İlkokul Terk (Sadece Okuryazar)	İlkokul	İlkokul	İlkokul üçe kadar	İlkokul	Oku-yazar	Ortaokul
Oyun Yeri	Sokak, Tarla, Bahçe	Sokak, Köy Meydanı, Tarla	Sokak, Bahçe, Ev	Sokak, Köy Meydanı	Tarla, Bahçe, Ev	Sokak, Köy Meydanı, Tarla, Ev, Okul	Sokak, Bahçe, Ev	Sokak, Köy Meydanı, Ev, Okul
Oyun Türü	Arkadaş Oyunları	Takım Oyunları, Arkadaş Oyunları	Arkadaş Oyunları	Takım Oyunları, Arkadaş Oyunları	Bireysel, Arkadaş Oyunları	Takım Oyunları, Arkadaş Oyunları	Bireysel, Arkadaş Oyunları	Takım Oyunları, Arkadaş Oyunları
Oyun Arkadaşları	Komşular	Komşu, Kardeş	Komşular	Komşu, Kardeş	Komşular, kardeşler	Komşular, Kardeşler	Komşu, Kardeş	Komşu, Kardeş
Cinsiyet Ayrımı	Kadın Erkek Ayrı	Kadın Erkek Birlikte	Kadın Erkek Birlikte	Kadın Erkek Birlikte	Kadın Erkek, Çoğunlukla Ayrı	Kadın Erkek Birlikte	Kadın Erkek Birlikte, Çoğunlukla kadın	Çoğunlukla Erkeklerle, Kadın Erkek daha az
Oyun Materyali	Taş, Toprak, Tahta	Ağaç Dalı, Sünger, Tahta, Cam, Boncuk, Tel	Taş, Toprak, İp	Ağaç Dalı, Sünger, Tahta, Tel	Taş, Toprak, Tahta, kumaş, kırık veya eski kap kacak	Ağaç Dalı, Tahta, Cam, Boncuk, Tel,	Taş, Toprak, Kumaş, İp, Boncuk, Kap-Kacak	Ne Bulursak
Oyun Tanımı	Eğlence, Çocukluğu nu Yaşamak	Vakit Geçirmek İçin Eğlence	Güç kazanmak, Enerji atmak	Eğlence	Eğlence,	Eğlence, Keyif	Eğlenmek, Zamanı geçirmek	Eğlence

Tablo 3. Görüşmelerin özeti – çocuklar

Değişken	Ç1	Ç2	Ç3	Ç4	Ç5	Ç6	Ç7	Ç8
Cinsiyet	Kadın	Kadın	Kadın	Erkek	Erkek	Erkek	Erkek	Kadın
Yaş	9	11	14	9	12	15	16	11
Eğitim	3.Sınıf Öğrencisi	6. Sınıf Öğrencisi	Lise1. Sınıf Öğrencisi	3. Sınıf Öğrencisi	5. Sınıf	9. Sınıf	10. Sınıf	4. Sınıf
Oyun Yeri	Sokak, Okul, Park, Bahçe, Ev	Sokak, Okul, Park,	Sokak, Okul, Park, Bahçe, Ev	Sokak, Okul,	Sokak, Okul, Park, Bahçe, Ev	Sokak, Okul, Park, Oyun Salonları	Sokak, Okul, Oyun Salonu	Sokak, Okul, Park, Bahçe, Ev
Oyun Türü	Dijital Oyunlar, Arkadaş Oyunları, Takım Oyunları, Bireysel Oyunlar	Dijital Oyunlar, Arkadaş Oyunları, Takım Oyunları, Bireysel Oyunlar	Dijital Oyunlar, Arkadaş Oyunları, Takım Oyunları, Bireysel Oyunlar	Dijital Oyunlar, Arkadaş Oyunları, Takım Oyunları, Bireysel Oyunlar	Dijital Oyunlar, Arkadaş Oyunları, Takım Oyunları, Bireysel Oyunlar	Dijital Oyunlar, Arkadaş Oyunları, Takım Oyunları, Bireysel Oyunlar	Dijital Oyunlar, Arkadaş Oyunları, Takım Oyunları, Bireysel Oyunlar,	Dijital Oyunlar, Arkadaş Oyunları, Takım Oyunları, Bireysel Oyunlar
Oyun Arkadaşları	Komşu, Arkadaş, Okul Arkadaşları, Kardeş, Anne-Baba	Komşu, Arkadaş, Okul Arkadaşları	Komşu, Arkadaş, Okul Arkadaşları, Kardeş	Komşu, Arkadaş, Okul Arkadaşları	Komşu, Arkadaş, Okul Arkadaşları, Kardeş, Anne-Baba, Sanal	Komşu, Arkadaş, Okul Arkadaşları, Kardeş, Sanal	Komşu, Arkadaş, Okul Arkadaşları, Sanal	Komşu, Arkadaş, Okul Arkadaşları, Kardeş
Cinsiyet Ayrımı	Kadın Erkek Birlikte	Kadın Erkek Birlikte	Kadın Erkek Birlikte	Kadın Erkek Birlikte	Kadın Erkek Birlikte	Çoğunlukla erkeklerle	Kadın Erkek Birlikte, Çoğunlukla Erkekler	Kadın Erkek Birlikte ama Çoğunlukla Kadınlar
Oyun Materyali	Toprak, Yaprak, Kağıt, Hazır Oyuncaklar, Bilgisayar	Toprak, Taş, Yaprak, Hazır Oyuncaklar, Telefon	Toprak, Yaprak, Kağıt, Hazır Oyuncaklar, Bilgisayar	Toprak, Taş, Yaprak, Hazır Oyuncaklar, Telefon	Toprak, Yaprak, Kağıt, Hazır Oyuncaklar, Bilgisayar	Bilgisayar, Top, Okey, Telefon	Telefon, Tablet, Oyun Aletleri, Okey, İskambil	Toprak, Yaprak, Kağıt, Hazır Oyuncaklar, Telefon-Tablet
Oyun Tanımı	Hayalgücü	Eğlence	Hayalgücü, Eğlence	Eğlence	Eğlence	Eğlence	Eğlence, Boş Zaman	Eğlence, Arkadaş Edinme

Ç5 de benzer şekilde, "... annem ve babamla da oyunlar oynuyoruz. İşten geldiklerinde ve yorgun olmadıklarında oynuyoruz. Hafta sonları daha çok oynuyoruz. Ben daha çok oynamak isterim ama zamanları olmuyor. Ben de bilgisayarda oyun oynuyorum..." demiştir. Burada şunu vurgulamak da fayda var, çocuklar büyüdükçe anne-babalarıyla oyun oynama ihtimalleri de düşmektedir. Ebeveynlerle oyunlar özellikle ilkokuldan sonra çok gözlemlenen durumlar değildir.

İki farklı kuşağın karşı cins ile birlikte oynama durumuna bakıldığı zaman sadece K1'de farklılaşma görülmektedir. Katılımcının biyografisi incelendiği zaman aile ilişkileri burada önemli bir etken olarak görülmektedir. Katılımcı yetim kalmış ve akrabalarının yanında büyümüştür. Erkeklerin oyun arkadaşı olarak tanımlanmamasında toplumsal normların etkili olduğu yorumuna buradan ulaşılabilmektedir. Yaşlı bireylerin çocukluklarında kadın-erkek birlikte oyun oynayabildiklerine dair söylemlerinde, onların çocukluk algısının da önemli olduğunu belirtmek gerekir. Özellikle ergenliğe girme yaşı olarak 12-13 yaşları görülmektedir ve bu yaşlardan itibaren kesinlikle kız ve erkek çocukları birlikte oyun oynayamamaktadır. Çünkü bu yaşlar yetişkinliğe geçiş olarak görülmekte bir nevi evlenme çağı olarak algılandığından kadın ve erkeklerin evli olmadan bir arada bulunmaları hoş karşılanmayan bir durum olarak kabul edilmektedir. Dolayısıyla görüşmeciyi yaşlı bireylerin çocukluktan anladıkları yaşların 12 yaştan öncesi olduğu bilinmelidir.

Bireylerin oyun materyalleri incelendiği zaman doğal materyaller ve hazır oyuncaklar olarak iki ayrı kategori öne çıkmaktadır. Doğal materyallerle bireyler kendileri oyuncak yaratmaktadırlar. K1 görüşme sırasında "*Çapıtları topladık renkli renkli çapıtları. Çöpü de böyle yaptık kol yaptık bacak yaptık. Onu bir süsledik allı yeşilli. Bir de hastalandım. Orda yaşlı bir adam vardı o bize türkü söyledi. Neydi türkü de aklımdaydı ama gelmiyor... Ben hastalandım ya gönlümü şen ediyor. Türküyü pek iyi biliyordum ya unuttum şuanda. Öyle bebekler yapardık hevesli hevesli. Onları kucağımıza alırdık çöpü donatırdık giydirirdik*" diyerek buna örnek vermiştir. Ayrıca günümüz çocukları da toprak, yaprak ve kağıt gibi materyallerle kendilerine oyuncaklar yapmakta olduklarını belirtmişlerdir. Bu durum Yeniköy'ün hala tam anlamıyla kentleşmemiş olmasından ve doğa ile iç içeliğini tamamen kaybetmemiş olmasından ileri gelmektedir. Fakat bunların yanında bilgisayar, telefon ve hazır oyuncaklar günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte çocukların oyun dünyasında daha fazla yer edinmiştir.

Bireylerin oyun tanımlarına bakıldığı zaman iki farklı tanımlama ön plana çıkmaktadır. Bunlardan ilki K1'in "*... Oyun demek çocuk için ne demek çok zevkli bir şey demek. Gençliğini çocukluğunu yaşıyorsun demek. Küçükken evlendim kızım. Ben yetim idim çocukluğumu yaşayamadım. Baba yok ana yok, dayı arasında büyüdüm...*" ifadesidir. Burada yetim olmanın ve erken yaşta evlenmiş olmanın verdiği yarım kalma duygusu katılımcının oyun tanımlamasında önemli bir temeli oluşturmaktadır. Ayrıca Ç1'in tanımlamasında "*Böyle... Hayal gücü demek... Hayallerimizi düşlerimizi gerçekleştirmeye yarıyor. ...*" ifadesi

çocukların oyunda kendi dünyalarını yarattığının bir göstergesi olarak kabul edilebilir niteliktedir. Yaşlı bireylerle çocuklar arasında bu açıdan pek fark bulunmamakla birlikte, çocuklar boş zaman etkinliği, hayal gücünü geliştirici etkinlik ve arkadaş bulma tanımlaması ile yaşlılardan ayrılmaktadır. Yaşlılarda bir kişi ise bugünden baktığında çocukluğunu yaşamak olarak tanımlayarak hem diğerlerinden hem de çocuklardan ayrılmaktadır.

4.SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmada çıkan sonuçlar karşılaştırıldığında; oyun pratiklerinin temelde oyun oynanan yer, oyun türleri, oyun arkadaşları, oyun materyalleri ve oyun tanımlamaları olarak farklılık gösterdiği görülmektedir. Bu farklılaşmanın temelinde katılımcıların aile yapıları, yaşanılan dönemin toplumsal normları, teknolojik gelişmelerin olduğu söylenebilir. Ayrıca Yeniköy özelinde bakıldığında oyun kültürünün geleneksel oyun kültüründen modern oyun kültürüne doğru evrilme sürecinde olduğu görülmektedir. Bunun sebepleri olarak da Yeniköy Mahallesi'nin kent merkezinin dışında kalmış olması, birincil ilişkilerin az da olsa devam ediyor olması, doğa ile iç içeliğinin hala devam ediyor olması ve bu nedenlerle çocukların hem teknolojiye hem de kırsal alanların verdiği doğal imkanlara ulaşmasının kolay olmasının etkili olduğu söylenebilir. Öte yandan eskiden oynanan bir çok oyunun bugün oynanmadığı ve hem kentleşme ve toplumsal değişim, hem de teknolojik gelişmeler karşısında yok olma gittiği veya yok olma riskiyle karşı karşıya olduğunu söylemek mümkündür.

Yeniköy özelinde yapılmış olan bu çalışmanın da göstermiş olduğu gibi, üniversitenin getirmiş olduğu kentleşme olgusu ve buna bağlı olarak ortaya çıkan toplumsal değişim, çocukların oyunları üzerinden bakıldığında da kendisini gösterebilmektedir. Her ne kadar teknoloji gelişmiş olsa da bugün kırsal yerleşim yerlerinde ve geleneksel mahalle havasını koruyan mekanlarda oyun alanı olarak sokaklar, parklar, bahçeler ve buralarda olan ağaçlar dahil her şey oyun alanı ve oyuncuğun kendisi olabilmekte ve kimi zaman da oyuncaklar bu materyallerden üretilmektedir. Ancak Yeniköy bu özelliğinden hızla uzaklaşmaktadır.

Kentleşme, ortaya çıktığı her alanda olduğu gibi Yeniköy'de de göç alımına ve göçle birlikte de toplumsal ilişkilerin, yerleşik köy kültürünün ve bunlara bağlı olarak da güvenlik algısının değişmesine neden olmaktadır. Bunun sonucu olarak (şimdilik - ki, bunun ileride değişim ihtimali de bulunmaktadır) yerlilerle dışarıdan gelenler arasında bir mesafe bulunmaktadır. Özellikle dışardan gelenler ya siteler şeklinde (özellikle bir pazarlama unsuru ve tercih olarak) güvenli alanlarda ya da kendi evlerini (kameralar, çitler vs. ile) güvenli hale getirerek sınırlar koymaktadır. Bu durum yerli halkın güvenlik anlayışına da ister istemez yansımakta, kaynaşmayı, ortak bir oyun kültürü geliştirmeyi önlemekte ve var olan kültürün de yavaş yavaş kaybolmasına sebep olmaktadır. Yine buna bağlı olarak çocuklar ev-okul merkezli oyunlara dönmekte, teknolojinin sunduğu imkanları da sonuna kadar kullanarak bireysel ve teknolojik sanal oyunlara yönelmektedir. Bu durumun

sonucu olarak oyunlar da bireyselleşmekte, grup oyunlarından, doğadan, geleneksel olandan uzaklaşıp standart yapay, bireysel veya daha az grupsal ve teknolojik oyunlara dönüşmektedir. Çocuklar için bu durumun yarattığı en önemli sıkıntılardan birisi ise geçmişle bağlantılarının kopması ve sadece bugünün koşullarının ürettiği ve dayattığı oyunlara mahkum kalmalarıdır.

Köye özgü üretim biçimleri de kentleşmeyle birlikte hızla değiştiğinden, özellikle kadınlar da yeni işlerde çalışmaya yönelmektedirler. Bu durum çocukların sokakta oyun oynayabilme ihtimallerini azaltmakta, aileler yaşadıkları güvenlik kaygısı nedeniyle ev-bahçe-okul alanı dışında kalan alanlarda çocuklarının oyun oynamasını daha az güvenli bulabilmektedirler. Böylelikle geçmişten gelen oyun kültürü de hızla değişmektedir. Özellikle Yeniköy geçmişte yoğun olarak tütün tarımı ve hayvancılıkla (Yörük köyü olduğundan ağırlık olarak keçi) uğraşan köylüler, bu işlerle uğraşırken çocuklarını da yanlarına alıp yazları yaylalara göç etmekteydiler. Bu etkinlikler sürecinde çocukların oyun alanları tümüyle doğa, araçları doğal olan her şey ve hayvanlar olabiliyordu. Ancak bugün kentleşme bu durumu tamamen ortadan kaldırmış, tütün ekilen tarım alanları yapılaşmaya açılmış, hayvancılık ise üç-beş ailenin yerleşim alanları dışında yaptığı sınırlı bir ekonomik faaliyete dönüşmüştür.

Geleneksel üretim biçimi ve toplumsal ilişkilerin olduğu dönemlerde yaşlı bireylerin bir işlevi de çocuklarla oyunlar oynamak, onlara bakmak ve onların korunması-kollanması ile yakından ilgilenmektir. Araştırma sahasındaki durum gözlemlendiğinde bu işlevin de artık yitirmeye yüz tuttuğu görülmüştür. Bunun en önemli sebebi toplumsal değişimin bir sonucu olarak çekirdek aileye dönülmüş olmasıdır. Diğer sebep ise, çocukların mutlaka iyi bir okula gidebilmek içinde ders dışı zamanlarda kurslara veya etütlere gitmelerinin zorunluluk haline getirilmiş olmasıdır.

Yeniköy Mahallesi'nde yaşanan ve Türkiye'deki göç, kentleşme, sosyal değişim ve teknoloji bağlantılı bu sorunun çözümünde en etkili önlem tarımsal alanların, hayvansal üretim yapılan meraların yapılaşmaya açılmasının engellenmesidir. Yoğun şekilde gelen göçle oluşan nüfus baskısı, yerel halkın hemen yakındaki Kötekli Mahallesi'nde olduğu gibi yüksek binalar, apartlar yaparak üretimden uzak bir rant geliri ile yaşamlarını sürdürme arzusu desteklenmemelidir. Çünkü, sorun sadece geleneksel kültürün ve buna bağlı oyun kültürünün yok olması

değil, aynı zamanda verimli tarım alanlarının yok edilerek tarımsal ve hayvansal üretimin büyük oranda düşüş sağlamasıdır. Betonla mühürlenmiş tarım alanlarının bir daha geri dönüşü mümkün olamamakta, artan nüfusun alt yapı ve özellikle su ihtiyaçları mevcut koşullarda karşılanamamaktadır.

ÇIKAR ÇATIŞMASI

Yazarlar tarafından herhangi bir çıkar çatışması beyan edilmemiştir.

KAYNAKÇA

- Akçay, D., & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Akınbay, H. (2014). *Okul Öncesi Dönemde Oyunun Önemi ve Çocukların Motor Gelişimi Üzerine Etkileri*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Arslan, F. (2000). *1-3 Yaş Dönemindeki Çocuğun Oyun ve Oyuncak Özelliklerinin Gelişim Kuramları ile Açıklanması*. C.Ü. Hemşirelik Yüksek Okulu Dergisi, 4(2), 40-43.
- Büyükköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2014). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Yayınevi.
- Cinel, N. Ö. (2006). *Farklı Sosyo-Ekonomik Düzeydeki 3-6 Yaş Grubu Çocuğu Olan Anne Babaların Oyuncak ve Oyun Materyalleri Hakkındaki Görüşlerinin ve Bu Yaş Grubu Çocukların Sahip Oldukları Oyuncak ve Oyun Materyallerinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Çelebi, N. (2007). *Sosyoloji Notları*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Sormaz, F. (2010). *Çocukluk İmgesi, Oyun ve Oyuncak: Sosyo-kültürel Bir Analiz*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya, Türkiye.
- Şahinkaya, R. (2008). *Çocuk Psikolojisi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Tolan, B. (2005). *Sosyoloji*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Uluğ, M. (2007). *Niçin Oyun?* İstanbul: Anfora Yayıncılık.