



ISSN: 2757-6817

Unika Sağlık Bilimleri Dergisi
Unika Journal of Health Sciences



Araştırma Makalesi/Research Article

Altı Kıtada Oynanan Çocuk Oyunları ve Türkiye’de Oynanan Oyunlarla Benzerliği

Children's Games Played in Six Continents, and Their Similarities with Games Played in Turkey

Arzu ÖZYÜREK¹, Songül DAKAK², Neslihan YURT³

Öz: İnsan yaşamında önemli bir yeri bulunan oyun, kültür ve medeniyetleri şekillendiren bir olgudur. Dünyanın her yerinde, çocuğun hayatının büyük bir kısmını oyun oluşturmaktadır. Bu çalışmada, dünya genelinde altı kıtada oynanan çocuk oyunları ve Türk çocuk oyunlarının benzerliği incelenmiştir. Doküman inceleme yoluyla verilerin toplandığı çalışmada altı kıtadan 40 ülkede en fazla oynanan oyunlar incelenmiştir. Toplam 107 oyunun incelendiği çalışmada, oyunların Türkiye’de oynanan oyunlarla benzerliği ortaya konmaya çalışılmıştır. Çalışma sonucunda, birçok ülkede bazı farklılıklara rağmen aynı oyunların oynandığı belirlenmiştir. Asya ve Avrupa ülkelerinde oynanan çocuk oyunlarının Türkiye’de oynanan oyunlarla benzerlik oranının daha fazla olduğu belirlenmiştir. Zaman içerisinde bazı oyunların yerine yeni oyunlar eklenirken, “Aç Kapıyı Bezirgân Başı” gibi bazı geleneksel oyunların ise varlığını sürdürdüğü görülmüştür. Kültürel benzerliklerinden yararlanılarak dünya genelinde çocukların kaynaşmasında etkili bir araç olan oyun aracılığıyla çeşitli projeler geliştirilebilir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Çocuk oyunları, Kültürel aktarım, Türk çocuk oyunları.

Abstract: Play is a phenomenon that have an important place in human life and it shapes games, cultures and civilizations. All over the world, play is a big part of the child's life. In this study, the similarity of children's games and Turkish children's games played on six continents around the world was examined. The study, which collected data through document review, examined the most played games in 40 countries from six continents. In the study, a total of 107 games were examined and the similarity of the games played in Turkey was tried to be revealed. As a result of the study, it was determined that the same games were played despite some differences in many countries. It has been determined that children's games played in Asian and European countries have a higher similarity rate to the games played in Turkey. Over time, some games have been replaced by new games, while some of the traditional games such as “Aç Kapıyı Bezirgan Başı” have been found to exist. By taking advantage of its cultural similarities, play can be used as an effective tool for the integration of children around the world and various projects can be developed in this regard.

Keywords: Games, Children's games, Cultural transfer, Turkish children's games.

¹Sorumlu Yazar: Prof. Dr., Karabük Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, ORCID: 0000-0002-3083-7202, a.ozyurek@karabuk.edu.tr
Prof. Dr., Karabük University, Faculty of Health Sciences

²Yüksek Lisans Öğrencisi, Karabük Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, ORCID: 0000-0002-3560-2357, songuldakak@gmail.com
MSc Student, Karabük University, School of Graduate Studies

³Yüksek Lisans Öğrencisi, Karabük Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, ORCID: 0000-0001-5184-7066, neslihan_78@hotmail.com
MSc Student, Karabük University, School of Graduate Studies

Giriş

Oyun; ilk insanlara kadar uzanan, zaman içerisinde birçok önemli yaşam ritüelinin parçası haline gelen, değişen ve gelişen insanlıktan etkilenen, kültür ve medeniyetleri şekillendiren değerli bir olgudur (Hazar, Tekkurşun Demir ve Dalkıran, 2017). Oyun çocuğun hayatının büyük ve önemli bir kısmını oluşturmaktadır. Oyunlar, çocuğun sağlıklı gelişimi ve öğrenmesi açısından son derece önemli bir role sahiptir (Ginsburg, 2007). Oyun, çocuklar için eğlencenin bir aracıdır. Oyunun tarihteki yeri insanlık tarihi kadar eskidir. Huizinga’ya (2006) göre oyun, kültürlerden önce vardır ve toplumların gelişmesini sağlayan temel noktadır (Huizinga, 2006).

Tarihi süreç, araştırmalar ve gözlemlerden hareketle oyun oynamak, insan doğasının bir parçasıdır. Ancak bu süreçte farklılaşan oyunun nasıl ve ne ile oynandığıdır (Vatandaş, 2020). Tarihsel ve kültürel yorumlamalar yapmada çocuk oyunları bir belge niteliği taşımaktadır. Çocuk oyunları ve oyuncakları çocukluğa ve çocuk kültürüne dair bilgi vermektedir (Akyol ve Kutlu, 2020). Costikyan (2002) oyunun kültürün yansıması olduğunu ve bir sanat olduğunu ifade etmektedir. Geçmişte gününün neredeyse tamamını açık havada geçiren çocukların, materyale bağlı kalmaksızın ya da az sayıda materyalle oynadığı oyunlar, geleneksel oyunlardır. Geleneksel oyunlar içinde bulunan toplumun değerlerini, kültürünü, adetlerini yansıtan tasarlanmış etkinliklerdir (Bozkurt ve Sözer, 2018). Seksek, Beş Taş, Bezirgân Baş, Saklambaç, Körebe, Yağ Satarım, Mendil Kapmaca gibi oyunlar, geçmişte çocukların zevkle oynadığı oyunların başında gelen geleneksel oyunlarımızdandır. Top, ip ve taş çok eski zamanlardan günümüze kadar ulaşmış oyun araçlarıdır. Geleneksel oyunlar daha çok grup oyunlarıdır, genelde açık alanda oynanırlar ve hareket içerirler (Sormaz ve Yüksel, 2012).

Geçmişten günümüze kadar çocuklar, kendi oyunlarını oluşturarak veya yetişkinlerin oyunlarını değiştirerek oynamaya devam etmişlerdir. Günümüzde bilinip oynanmakta olan çoğu oyun eski çağlarda da yer almıştır. Taşlar, toplar ve ipler en eski oyun araçlarındandır. Bilinen en eski taş oyununun “Beş Taş” olduğu söylenebilir. Benzer oyunların kültüre göre farklı materyallerle oynandığı görülmektedir. Örneğin; Beş Taş oyununun aşık kemikleriyle oynandığı da görülmektedir. Türkiye’de taşı uzağa atmayı amaçlayan veya bir taşla başka bir taşı vurma oyunları, bez veya deriden toplarla oynanan koşmaca-kovalamacaya türü oyunlar, cirit gibi değneklerle oynanan oyunlar vb. geçmiş zaman diliminde en fazla oynanan oyunlardandır (Akandere, 2004). Bugün zekâ, şans, top oyunları vb. çeşitli alanlarda çocuk oyunları vardır. Geleneksel çocuk oyunları genel olarak aşık oyunları, atlama-sıçrama-sekme oyunları, değnek oyunları, dilsiz-şaşırtma oyunları, dramatik oyunlar, ezgili oyunlar, koşma-kovalama-kapma

oyunları, saklama-saklanma oyunları olarak sınıflandırılmaktadır (Cengiz, 1998). Çocuğun çevresinde bulduğu her madde hayal gücüyle bir oyuncuğa dönüşebilir. Çocuk oyunları ve oyuncakları zaman içerisinde çevreyle şekillenmeye devam etmektedir. Oyunun üç kuşaktaki değişimini saptamak amacıyla yapılan bir çalışmada, X kuşağının Seksek, Saklambaç, Beştaş vb. oyunları tercih ettiği, Y kuşağının daha çok saklambaç ve top oyunlarını tercih ettiği, Z kuşağının ise elektronik cihaz oyunları ve top oyunlarını tercih ettiği bulunmuştur (Tuğrul, Ertürk, Özen Altınkaynak ve Güneş, 2014). Geleneksel çocuk oyunlarında çocuklar açık havada ya da ev/okul içinde iş birliği içinde oyun oynarlar, coğrafi ve kültürel olarak farklılık gösterebilirler de geleneksel çocuk oyunlarının yapıtaşları aynıdır, toplumun milli ve manevi kültürünü içlerinde barındırırlar. Oyunlarda kullanılan malzemeler çoğunlukla değişmez. Çocuğun birçok gelişim alanı desteklenirken (tekerlemelerle dil gelişiminin desteklenmesi gibi) toplumun değerleri de geleneksel oyunlarla öğrenilir ve kuşaklarca aktarılır (Sümbüllü ve Altınışik, 2016).

Oyunların gelişimi ve değişimi, toplumların kültürel yapısıyla yakından ilişkilidir. Kültür "bir grup insan tarafından paylaşılan, ancak her birey için farklı olan, bir nesilden diğerine aktarılan bir dizi tutum, değer, inanç ve davranış" olarak tanımlanmaktadır. Farklı bir insan grubunu oluşturan ortak anlam, duygu ve davranışların kazanılmış ve aktarılan bir örüntüsü" olarak da tanımlanmaktadır (Shaidi, 2012). İnsan biyolojik olarak sosyokültürel bir varlıktır. Her insan faaliyeti kültüre nüfuz eder ve kültürden etkilenir, bu karşılıklılık kültürün dinamiklerini ve tarihsel dönüşümlerini etkiler. Oyun da bunlardan biridir. Kültür, çocuk oyununa etki ederken aynı zamanda çocuk oyunlarından etkilenir. Bu sosyal çevrenin yaratıcı şekilde özümsemesi, yorumlanması, sosyal çevrenin kuralları veya değerleri gibi makro-kültürel yönleri, akran gruplarının mikro kültürünü oluşturan ortak anlam ve rutinlerin inşasıyla mümkün olur (Gosso ve Carvallo, 2013). Zaman içinde ve kültürler arasında yapılan oyun çalışmaları, insan toplumlarında oyunun iki karakteristik özelliğini ortaya çıkarmıştır. Birincisi, oyun hem çocuk hem de yetişkin olarak insanlar arasında her yerde vardır ve çocuk oyunları tüm toplumlarda ve kültürlerde yetişkinler tarafından desteklenmektedir. İkinci olarak, oyunun tüm toplumlarda çeşitli türleri ile çok yönlü bir olgu olduğu ortaya çıkar. Ancak oyun türlerinin topluma göre yaygınlık ve biçimsel farklılıkları bulunabilir. Bu farklılıklar, çocukluğun doğası ve belirli kültürlerdeki oyunun değeriyle ilgili farklı tutumlardan kaynaklanabilir (Whitebread ve Basilio, 2021). Oyun kültürel olarak nesilden nesile aktarılırken kültürler arasındaki benzerliklerin çocuk oyunlarına yansması da kaçınılmaz görünmektedir. Çünkü oyunların

oluşmasında cinsiyet ve yaş gibi çocuğa ilişkin faktörler etkili olabildiği gibi, iklim ve kültürün de etkisi görülebilmektedir (Yavuzer, 1998). Oyun ve oyuncaklar, toplumların yapısını, tarihini ve kültürünü yansıtmaktadırlar. Gelişen teknoloji ve değişen yaşam şartları çocuk oyunlarında da anlamlı etkiler oluşturmuş, çocukların dünyasına farklı oyun ve oyuncaklar katılmasına neden olmuştur. Fakat kültürlerin temelinde kültürel kimlik, kültürel hatırlama ve sürekliliği sağlayan bağlayıcı bir yapı bulunmaktadır. Çocuk oyunları da kültürel bir bağlayıcılık rolü üstlenerek toplumda birleştirici bir faktör oluşturmaktadır (Aksoy, 2014; Kırcı Uğurlu, 2014). Bu açıdan bakıldığında ve dünya genelinde farklı toplumların kültürel benzerlikleri dikkate alındığında, oyunun farklı kültürler arasında da bağlayıcı veya birleştirici rolü olduğu düşünülebilir.

Oyunun kültürler arası birleştiriciliğini ortaya koymak amacıyla bu çalışmada, geleneksel oyunlar incelenerek oyunun evrensel bir dil olduğu ortaya konmaya çalışılmıştır. Çocukların oyununda kültür ve gelenekler, ekonomik ve toplumsal koşullar belirleyici rol oynasa da (Onur ve Güney, 2004) dünyanın her yerinde, her farklı kültürde çocuklar oyun oynamaktadır. Oyun çocuğun dış dünyaya uyum sağlamasında geçmişten günümüze kadar etkili bir rol almıştır (Elkind, 2011). Kültürel benzerliklerin toplumları birbirine yakınlaştırdığı düşünüldüğünde, oyunun aynı toplumdaki farklı kültürleri birleştirici rolü gibi dünya genelinde farklı toplumları birleştirici rolünden yararlanılabilir. Bu nedenle, bu çalışmada dünya genelinde farklı ülkelerde en sık oynanan çocuk oyunları belirlenerek Türk kültüründe oynanan oyunlarla benzerliği ortaya konmaya çalışılmıştır. Elde edilen sonuçların çocuk oyunlarının benzerliklerinden yararlanılarak dünya çocuklarının kaynaşmasına yönelik çalışmalara rehberlik edeceği öngörülmüştür.

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Araştırma türüne göre betimsel, amacına göre temel araştırmadır. Araştırmada doküman inceleme yöntemi kullanılmıştır. Doküman incelemesi, basılı veya elektronik materyalleri inceleme ve değerlendirme amaçlı sistematik bir işlemdir. Bir anlam çıkarmak, anlayış kazanmak ve ampirik bilgi geliştirmek için verilerin incelenmesi ve yorumlanmasına dayalıdır (Özkan, 2020).

Örneklem

Araştırmanın örneklemini elektronik kaynaklardan elde edilmiştir. Altı kıtadan 40 ülke incelenmiştir. İncelenen ülkeler ve oyunlara ilişkin veriler Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1. Çalışmaya Dahil Edilen Ülkeler ve Oyun Sayısı

Kıta	Ülke	Oyun Sayısı	Toplam		
Afrika	Benin	1	10		
	Cape Verde	1			
	Fildişi Sahil	1			
	Gana	3			
	Kenya	1			
	Mali	1			
	Nijerya	2			
Asya	Azerbaycan	4	46		
	Endonezya	3			
	Hindistan	4			
	İsrail	1			
	Japonya	4			
	Kazakistan	4			
	Kırgızistan	5			
	Kore Cumhuriyeti	1			
	Malezya	1			
	Özbekistan	6			
	Suriye	7			
	Türkmenistan	6			
	Avrupa	Almanya		5	34
		Fransa		4	
İngiltere		6			
İspanya		3			
İsveç		1			
İtalya		3			
KKTC		4			
Macaristan		1			
Polonya		3			
Romanya		1			
Yunanistan		3			
Güney Amerika	Brezilya	3	6		
	Karayipler	1			
	Kolombiya	1			
	Şili	1			
Kuzey Amerika	ABD	3	5		
	Kanada	1			
	Meksika	1			
Okyanusya	Avustralya	4	6		
	Yeni Zelanda	1			
	Papua Yeni Gine	1			
Toplam	40	107	107		

Tablo 1’de görüldüğü gibi, Afrika kıtasından Benin, Cape Verde, Fildişi Sahil, Gana, Kenya, Mali, Nijerya olmak üzere yedi ülke; Asya kıtasından Azerbaycan, Endonezya, Hindistan, İsrail, Japonya, Kazakistan, Kırgızistan, Kore Cumhuriyeti, Malezya, Özbekistan, Suriye, Türkmenistan olmak üzere on iki ülke; Avrupa kıtasından Almanya, Fransa, İngiltere, İspanya, İsveç, İtalya, KKTC, Macaristan, Polonya, Romanya, Yunanistan olmak üzere on bir

ülke; Güney Amerika kıtasından Brezilya, Karayipler, Kolombiya, Şili olmak üzere dört ülke, Kuzey Amerika kıtasından Amerika Birleşik Devletleri (ABD), Kanada, Meksika olmak üzere üç ülke; Okyanusya kıtasından Avustralya, Yeni Zelanda ve Papua Yeni Gine olmak üzere üç ülke olmak üzere rastgele seçilmiştir. Ülkeler seçilirken her kıtadan en az bir ülke olmasına dikkat edilmiştir. Altı kıtadan en az üç ülke ve toplamda 40 ülkeden 107 adet oyun incelenmiştir. Bu oyunlardan 47’si Asya, 34’ü Avrupa, 10’u Afrika, 6’sı Güney Amerika, 6’sı Okyanusya ve 5’i Kuzey Amerika ülkelerinde oynanan oyunlardır.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Dünya genelinde Afrika, Asya, Avrupa, Okyanusya, Güney Amerika ve Kuzey Amerika’dan rastlantısal olarak belirlenen 40 ülkede en çok oynanan oyunlar, elektronik ortamda bilgisayar arama motorundan taranmıştır. Arama, Türkçe ve İngilizce olarak “en çok oynanan geleneksel çocuk oyunları” ve “the most played traditional children's games” şeklinde yapılmıştır. Oyunların oynanış şekilleri incelenmiş ve Türkiye’de çocuklar tarafından oynanan hangi oyunlara benzediği belirlenmiştir.

Ülkelerin oyunları oyun çeşitlerine göre ele alınarak yorumlanmıştır. Oyunlar “top ve taş oyunları”, “koşma, yakalama, saklanma oyunları”, “atlama, zıplama oyunları” “sakin oyunlar” ve diğer oyunlar olarak sınıflandırılmıştır. Kıtalardaki ülkelere göre oynanan Türkiye’de oynanan oyunlara benzer oyun isimleri ve sayıları verilmiştir.

Bulgular

Bu bölümde, oyun türlerine göre Türkiye ve dünya genelinde oynanan benzer oyunlar tablolar halinde sunulmuştur.

Tablo 2 incelendiğinde, Türkiye’de oynanan top ve taş oyunlarından beş tanesinin dünya genelinde 14 ülkede oynandığı görülmektedir. Asya kıtasında 9 ülkede benzer oyunlar oynandığı görülürken Avrupa kıtasında 3, Kuzey ve Güney Amerika’da ise birer ülkede oynandığı belirlenmiştir. En fazla benzerlik gösteren oyunun ise Beştaş olduğu görülmektedir.

Tablo 2. Türkiye ve Dünya Geneline Oynanan Top ve Taş Oyunları

Türkiye'deki Oyun Adı	Asya	Avrupa	G.Amerika	K.Amerika
Üçtaş (2)	-Düzdüm (Türkmenistan) -Straight Line -Stone (Hindistan)	-	-	-
Beştaş (5)	Bola Bekel (Endonezya) Top Taş (Kırgızistan) Kongki Noli (Kore Cumhuriyeti) Beş Taş (Türkmenistan)	Jackstones (Yunanistan)	-	-
Dokuztaş/Çanak/Yedikule (2)	Lagori (Hindistan) Sab-ü ahcar (Suriye)	-	-	-
İstop (3)	-	Strega Comanda Colore (İtalya) Traile (Romanya)	Stop (Kolombiya)	-
Yakar Top (2)	Bazara Top (Özbekistan)	-	-	Doodge Ball (ABD)
5/14	9	3	1	1

Tablo 3 incelendiğinde, Türkiye'de oynanan koşma-yakalama-saklanma oyunlarının 8 tanesinin dünya genelinde 32 farklı ülkede oynandığı görülmektedir. Asya ülkelerinde 11 ve Avrupa ülkelerinde 14 farklı oyunun benzerlik gösterdiği, en fazla Körebe ve Saklambaç oyunlarının oynandığı görülmektedir.

Tablo 4 incelendiğinde, Türkiye'de oynanan atlama-zıplama oyunları ve sakin oyunlardan on tanesinin 30 farklı ülkede oynandığı görülmektedir. Her kıtada en az bir adet benzer oyun oynanmaktadır. Avrupa kıtasında 14 ve Asya'da 10 ülkede benzer oyun oynanmakta, Kulaktan Kulağa ve ip atlama oyunlarının en fazla oynanan benzer oyunlar olduğu görülmektedir.

Tablo 3. Türkiye ve Dünya Geneline Oynanan Koşma-Yakalanma-Saklanma Oyunları

Türkiye’deki Oyun Adı	Afrika	Asya	Avrupa	G. Amerika	K. Amerika	Okyanusya
Körebe (12)	Onye Tara Gi Okpo? (Nijerya)	Sokur Teke (Kazakistan) Köz Baylamay (Kırgızistan) Meni Tanib Ol (Özbekistan) Göz Dangdı (Türkmenistan)	Blindekuh (Almanya) Colin-maillard (Fransa) Blind Man’s Bluff (İngiltere) Gallina Ciega (İspanya) Blindbock (İsveç) Mosca Cieca (İtalya)	-	-	Kamu Namu (Papua Yeni Gine)
Köşe Kapmaca (1)	-	-	-	-	Four Corners (Kanada)	-
Kurt ve Kuzu (1)	-	Pişik Sıçan (Azerbaycan)	-	-	-	-
Mendil Kapmaca (2)	-	-	Bandiera (İspanya) Değneğli Mnedil (KKTC)	-	-	-
Saklambaç (9)	-	Gizlenpaç (Azerbaycan) Gümmeyda (Suriye) Hide-and-Seek (Japonya) Çaşınmak (Kırgızistan) Gizlempeçek (Türkmenistan)	Hide-and-Seek (İngiltere) Nascondinon (İtalya) Grandmother Sleeping (Yunanistan)	-	-	44 Homes (Avustralya)
Sandalye Kapmaca (1)	-	-	Musical Chairs (İngiltere)	-	-	-
Yağ Satarım Bal Satarım (4)	Antoakyire (Gana)	Yaylıg (Azerbaycan)	Jogo do Lencinho (Polonya)	Corre, Corre La Guaraca (Şili)	-	-
Yumurta Yarışı (2)	-	-	Eierlaufen (Almanya)	-	-	Egg and Spoon Races (Avustralya)
8/32	2	11	14	1	1	3

Tablo 4. Türkiye ve Dünya Genelinde Oynanan Atlama-Zıplama Oyunları ve Sakin Oyunlar

Türkiye'deki Oyun Adı	Afrika	Asya	Avrupa	G.Amerika	K.Amerika	Okyanusya
Aç Kapıyı	-	-	Pasimisi (İspanya)	-	-	-
Bezirgan Başı (2)	-	-	Kapucubaşı (KKTC)	-	-	-
Baş Parmak Savaşı (1)	-	-	-	-	-	Pea-knuckle War (Baş Parmak Savaşı)
Çuval Yarışı (4)	-	Holtada Bökmek (Türkmenistan)	Torba Oyunu (KKTC) Ladder Jump (İngiltere)	-	-	Sack Race (Avustralya)
İp Atlama (3)	-	Lompat Tali (Endonezya) Elkafzü Ala Elmattat (Suriye) Skipping Rope (Japonya)	-	-	-	-
Kulaktan Kulağa (10)	-	Kesilen telefon (Suriye) Telefon Shavur (İsrail) Telefon Rosak (Malezya)	Stille Post (Almanya) Téléphone Arabe (Fransa) Chinese Whispers (İngiltere) Głuchy Telefon (Polonya) Spasmeno Telefono (Yunanistan)	-	Telephone (ABD)	Chinese Whispers (Avustralya)
Sıcak-Soğuk Oyunu (2)	-	-	Topfschlagen (Almanya) Ciepło-zimno (Polonya)	-	-	-
Seksek (5)	Matsu (Gana)	Hicle (Suriye)	Escargot (Fransa) Ugroiskola (Macaristan)	Pular Amarelinha (Brezilya)	-	-
Taş-Kâğıt-Makas (1)	-	Rock Paper Scissors (Japonya)	-	-	-	-
Tıp Oyunu (1)	-	-	Jeu de La Barbichette (Fransa)	-	-	-
Uzun Eşek (1)	-	Molla Mindi (Azerbaycan)	-	-	-	-
10/30	1	10	14	1	1	3

Tablo 5 incelendiğinde Türkiye'de oynanan yedi oyunun beş kıtada 31 ülkede benzer şekilde oynandığı görülmektedir. Aşık oyununun Asya kıtası Türk ülkelerde, Mangala oyunun Asya ve Avrupa ülkelerinde yaygın olarak oynandığı görülmektedir.

Tablo 5. Türkiye ve Dünya Geneline Oynanan Diğer Oyunlar

Türkiye’deki Oyun Adı	Afrika	Asya	Avrupa	G.Amerika	K.Amerika
41 çubuk (1)	-	-	-	-	Sticks (ABD)
Aşık Oyunu (6)	-	Aşık Oyunu (Azerbaycan, Kazakistan, Kırgızistan, Özbekistan, Türkmenistan)	Aşık Oyunu (KKTC)	-	-
Bilye Oyunu (5)	-	Dahel (Suriye) Kancha (Hindistan) Marble (Japonya)	-	Jogar Bola De Gude (Brezilya)	Colorinas (Meksika)
Dart Oyunu (1)	-	Muljal (Özbekistan)	-	-	-
Gülle Atma (1)	-	Kalpak Attı (Özbekistan)	-	-	-
Halat Çekme (5)	-	Arkan Tartuu (Kazakistan) Belbog Toşladı (Özbekistan) Şaddü-l Habl (Suriye)	Tauziehen (Almanya) Tug of War (İngiltere)	-	-
Mangala (12)	Oware (Gana) Boa Gamae (Kenya) Ayoayo (Nijerya) Avale (Benin, Fildişi Sahili) Wari (Mali) Ouri (Cape Verde)	Congklak (Endonezya) Pallanguzhi (Hindistan) Bestemşe-Dokuz Kumalak (Kazakistan) Dokuz Kumalak (Kırgızistan)	-	Warri (Karayipler)	-
7/31	7	17	3	2	2

Tartışma ve Sonuç

Dünya genelinde altı farklı kıtadan 40 ülke ve 107 oyunun incelendiği çalışmada, Türkiye’de oynanan çocuk oyunlarının benzeri oyunların diğer ülkelerde de oynandığı görülmüştür. Çalışmada top ve taş oyunları incelendiğinde, Asya kıtasında dokuz ülkede benzer oyunlar oynandığı görülürken Avrupa kıtasında üç, Kuzey ve Güney Amerika’da ise birer ülkede oynandığı belirlenmiştir. Taş oyunlarının yedi farklı ülkede benzer bir şekilde oynanması, taşın ulaşılabilir bir oyun materyali olarak kullanılmasından kaynaklanabilir. Çalışmada Türkiye’de oynanan koşmaca-saklanma türündeki oyunlara benzeyen oyunların, her kıtada oynandığı görülmüştür. Hareketli oyunların çocukların doğasına uygun olduğu düşünüldüğünde, bu oyunların her coğrafyada oyunlara yansıdığı söylenebilir. Özellikle Körebe ve Saklambaç oyunları en fazla oynanan oyunlar arasındadır. Bu oyunlar, daha çok fiziksel aktivite içermesi açısından herhangi bir dil farkı gözetilmeksizin her ırktan çocukla bir arada oynanmaya imkân sağlamaktadır.

Oyunlar oynanış şekli veya isim olarak farklılıklar gösterebilmektedir. Aynı kültürde bile yöresel farklılıklar olabileceği düşünüldüğünde bu beklenen bir sonuçtur. Child (1983), Sih, Müslüman ve Hindu olmak üzere üç farklı etnik gruptan okul öncesi çocukların oyun otobüsündeki oyunlarını gözlemlemiştir. Kültürel sınıf veya bir gruba üye olmanın, okul öncesi dönemde dahi davranış kalıpları, motivasyon ve sosyal yetkinliklerde farklılıklara neden olabileceği ortaya konmuştur. Asya ve Avrupa ülkeleri coğrafi olarak da ülkemize daha yakın olduğundan, kültürel benzerlikler ve dolayısıyla çocuk oyunlarının benzerlik oranının fazla olduğu düşünülmüştür. Benzer oyunların coğrafi yakınlığa göre artması ve azalması göz önünde bulundurulduğunda oyunların coğrafi konumdan etkilendiği düşünülebilir.

Çalışmada Türkiye’de oynanan atlama-zıplama oyunları ve sakın oyunlardan on tanesinin 30 farklı ülkede oynandığı, en fazla Kulaktan Kulağa ve ip atlama oyunları oynandığı belirlenmiştir. Bu oyunların da çoğunlukla Avrupa ve Asya ülkelerinde oynanıyor olması coğrafi yakınlığa işaret etmektedir. Kulaktan Kulağa oyununun dört farklı kıtada oynanıyor olması, oyunların dil faktörüne rağmen kıtalar arası yayıldığı ve benzer bir şekilde oynanmaya devam ettiğini göstermektedir. Birçok ülkede, bazı farklılıklara rağmen aynı oyunlar oynanmaktadır. Bazı oyunların yerine yenileri eklenirken, Aç Kapıyı Bezirgân Baş gibi bazı geleneksel oyunlar hala oynanmaktadır. Günümüzde çocuklar tarafından oynanan körebe, halat çekme gibi oyunların geçmiş yüzyıllarda da oynandığı bilinmektedir. Dünya genelindeki oyunlarda atlama, atma, koşma, sallanma, toplar vb. ortak unsurlar yer almaktadır (Wikipedia, 2021). Ancak her insan aktivitesi gibi, oyun da kültürel bağlamdan etkilenmektedir. Farklı kültürler oyuna farklı değer ve tepkiler verebilirler. Bazı kültürlerde yetişkinler çocuğun oyun arkadaşı olabilirler, bazı kültürlerde oyun, yetişkinlerin katılmadığı ve çocukların kendiliğinden yaptığı bir aktivite olarak görülebilir veya bazı kültürlerde oyun olağan bir etkinlik olarak görülse de diğer etkinlikler daha önemli kabul edilebilir. Çocuklar oyunda kültürel çevrenin özelliklerini oluşturabilir veya yeniden üretebilirler. Zaman ve mekân, nesnelere ve oyun arkadaşları, yetişkin rol modelleri ve oyuna yönelik tutumları da oyunların sıklığını, süresini veya doğasını etkileyebilir. Örneğin; Güney Amerika Hint toplumunda çocuklar genellikle ok ve yayla oynar; bir yetişkin gözetimi olmadan nehirde yüzer, köy çevresinde kovalamaca oynayabilir ama kentteki çocuklar sıklıkla üretilen oyunlarla, evde veya okulda, oyun alanları veya parklarda, genellikle yetişkin gözetiminde oynarlar. Özellikle küçük yaşlarda kovalamaca benzeri oyunları korunaklı alanlarda oynama eğilimi vardır (Cosso ve Carvalho, 2013).

Bu çalışmada, herhangi bir gruba dahil edilmeyen oyunlardan Aşık oyununun Asya kıtası Türk ülkelerinde aynı isimle oynandığı, Mangala oyunun da Asya ve Avrupa ülkelerinde yaygın olarak oynandığı belirlenmiştir. Tarihi ve kültürel birlik ve benzerliğin bu durumun nedeni olduğu düşünülmektedir. Aşık oyununa benzer bir şekilde günümüzde bilye oyunları türetilmiş, Asya ve Amerika kıtalarında da oynandığı görülmektedir. Mangala oyunu en fazla benzerlik gösteren oyunlardandır. Bir Türk strateji oyunu olan Mangala materyal kolaylığı ile Afrika ve Asya kıtalarında yoğun olarak oynanmaktadır. Toprağa/kuma kuyular kazılarak oynanan Mangala oyununun oynandığı ülkeler, oyun malzemesi açısından elverişli bölgelerdir. Bu bağlamda oyunun oynanmasında ve gelenekselleşmesinde coğrafi faktörlerin etkisi açık olarak görülmektedir.

Dünya genelinde, her bölge kendine özgü kültürel unsurları içermektedir. Kültür, karşılıklı etkileşime dayalı olarak dünya üzerinde yayılır. Kültürel yayılmayla toplumlar arasındaki benzer yönler artarak gelişimin hızlanmasını sağlamıştır. Dil, dini inanış, giyim ve beslenme gibi pek çok kültürel unsur ebeveynler aracılığıyla çocuğa aktarılırken TV, film, internet vb. yoluyla da nesillerden nesillere aktarılmaktadır (Özey, 2014). Geçmişteki oyunlar, informal olarak çocukların gelişimini desteklerken bugün formal ve bilinçli şekilde kullanılmaktadır (Arslan ve Dilici, 2018). Oyun etkinlikleri temelde kültürel kurallara ve davranışlara dayanmaktadır. Oyunun belirli özellikleri, kültürel öğrenme işlevi görebilir. Oyun yoluyla öğrenme, tipik olarak kültürel birleştirme sağlayabilir (Samuelsson, 2019). Oyun, kültür yapısı ve özelliklerini ortaya çıkarmada veya yorumlamada bir pencere gibidir (Başal, 2007). Artar, Onur ve Çelen’in (2004) yaptıkları çalışmada, çocuk oyunlarının geçmişten bu yana değiştiği ve süreklilik gösterdiği saptanmıştır. Bu değişim oyun sayısı ve türü, oyunun bireyselleşmesi, aktarma yöntemi, oyuncak sayısında gözlenmiştir. Fakat oyun öğrenme kaynakları, oyun alanları, bazı oyunlar aynı kalmıştır. Oyunlar, kültürel yapı ve özelliklerin yorumlanmasını sağladığından kültürel çözümleme materyallerindedir (Cengiz, 1997). Bu çalışmada, coğrafi olarak yakın olan ülkelerin kültürel benzerliklerine de bağlı olarak çocuk oyunları benzerlik göstermektedir. Buna rağmen Türkiye’de oynanan pek çok oyunun dünyanın farklı ülkelerinde oynandığı görülmektedir. Bulgulardan yola çıkarak çocuk oyunlarının dünya genelinde bazı farklılıklar gösterse de benzer öğeler içerdiği söylenebilir.

Oyun, insan gelişiminin ilk aşamasında önemli bir faaliyet olarak görülmektedir. İnsan büyürken bu faaliyet yavaş yavaş azalır. Bir başka bakış açısından oyun ya kültürel olarak inşa edilmiştir ya da en azından sosyal ve kültürel konuların oyunun şekillendirilmesi ve

geliştirilmesi üzerinde etkileri vardır. Bu görüşe göre oyun, sosyalleşme için önemli bir yoldur (Shaidi, 2012). Yapılan bu çalışma bulguları ve alan yazındaki bilgilerden hareketle oyun, kültürel anlamda çocukların ortak dili olarak kullanılabilir. Dünya ülkelerindeki tüm çocukların kaynaşması amaçlanıyorsa, en uygun araç olarak oyundan yararlanılabilir. Gelecek araştırmalarda farklı coğrafyalardan çocuklara ait geleneksel oyunlar incelenebilir. Çocukların dili ne olursa olsun anlaşmak için oyuna dahil olmaları yeterli olacaktır. Oyunun dili çocukları bir araya getirme ve bir arada tutmada etkili bir dildir.

Kaynaklar

- Akandere, M. (2004). *Eğitici Okul Oyunları*. Ankara: Nobel.
- Aksoy, H. (2014). Çocuk oyunlarının işlevleri: Sarıkeçili yörük çocuk oyunları, *Milli Folklor*, 13(101), 265-276.
- Akyol, P. K., & Kutlu, M. M. (2020). Kör Keçi'den Körebe'ye oyun içinde oyun. *Antropoloji*, (39), 103-109. doi: 10.33613/antropolojidergisi.675915.
- Arslan, A., & Dilici, T. (2018). Çocuk oyunlarının çocukların gelişim alanlarına yönelik etkilerinin geçmiş ve günümüz bağlamında incelenmesi (Sivas ili örnekleme). *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 28(1), 47-59. doi: 10.18069/firatsbed.388064.
- Artar, M., Onur, B. & Çelen, N. (2004). *Çocuk oyunlarında üç kuşakta görülen değişimler: kırsal kesimde bir araştırma, Türkiye'de çocuk oyunları: araştırmalar* (Yay.haz.: B. Onur ve N. Güney). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Başal, H. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20, 243-266.
- Başal, H. A. (2010). *Geçmişten Günümüze Türkiye'de Geleneksel Çocuk Oyunları*, İstanbul: Morpa.
- Bozkurt, E. & Sözer, M. A. (2018). Mendil kapmaca oyunu ile sorumluluk değerinin öğretiminin vignette tekniği ile incelenmesi. *Electronic Turkish Studies*, 13(27), 299- 325. doi: 10.7827/TurkishStudies.14368
- Cengiz, S. A. (1997). *Karadeniz Ereğli örneğinde çocuk oyunlarının halk bilim açısından değerlendirilmesi*, çocuk kültürü, I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, ss. 441-476.
- Cengiz, S. (1998). Çocuk oyunlarının sınıflandırılması, *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 38(1-2), 287-300.
- Child, E. (1983). Play and culture: a study of English and Asian children, *Leisure Studies*, 2(2), 169-186. doi: 10.1080/02614368300390131.
- Costikyan, G. (2002). I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games. In F. Mäyrä (Ed.), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings* (pp. 9–33). Tampere: Tampere University Press.
- Elkind, D. (2011). *Oyunun gücü*. (Çev. Ed.: Demet Erol Öngen). İstanbul: İmge Kitabevi.
- Ginsburg, K. R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191. doi: 10.1542/peds.2006-2697
- Gosso, Y. & Carvallo, A. M. A. (2013). Play and culturel context. *Encyclopedia on Early Childhood Development*, 2013-2018, 1-5.
- Gros, B. (2007). Digital Games in Education: The Design of Games-based Learning Environments. *Journal of Research on Technology in Education*, 40(1), 23-38. doi: 10.1080/15391523.2007.10782494
- Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G. & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: karşılaştırmalı metafor çalışması. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15 (4), 179-190. doi: 10.1501/Sporm_0000000334
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı.
- Kırcı Uğurlu, E. (2014). Kültürel bellek aktarıcısı olarak ninni. *Milli Folklor*, 13 (102), 43-52.
- Onur, B. & Güney, N. (2004). *Türkiye'de Çocuk Oyunları: Araştırmalar*, Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları No:12.
- Özey, R. (2014). *Kültürel Coğrafya*, İstanbul: Aktif.
- Özkan, U. B. (2020). *Eğitim Bilimleri Araştırmaları İçin Doküman İnceleme Yöntemi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Samuelsson, R. (2019). *Play, culture and learning. Studies of Second-Language and Conceptual Development in Swedish Preschools*. Södertörn Doctoral Dissertations. Södertörn University, Sweden.

- Shaidi, M. (2012). Culture within play and within culture. *International Journal of Current Research*, 4(10), 282-286.
- Sormaz, F. & Yüksel, H. (2012). Değişen çocukluk, oyun ve oyuncağın endüstrileşmesi ve tüketim kültürü. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(3), 985-1008.
- Sümbüllü, Y. Z. & Altınışık, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(2), 73-85.
- Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen Altınkaynak, Ş. & Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 1-16. doi: 10.9761/JASSS2388.
- Vatandaş, S. (2020). Oyun ve oyuncak: teknolojik ve toplumsal dönüşüm sürecinde oyun ve oyuncağın anlamsal ve işlevsel değişimi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 11 (28), 913-930. doi: 10.21076/vizyoner.674699.
- Whitebread, D. & Basilio, M. (2013). *Play, culture and creativity. Cultures of Creativity*. Billund, Denmark: The LEGO Foundation. 76-82. <https://www.educ.cam.ac.uk/images/pedal/play-culture-article.pdf> (Erişim Tarihi: 03.02.2021).
- Wikipedia. (2021). https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%87ocuk_oyunlar%C4%B1 (Erişim tarihi: 05.01.2021).
- Yavuzer, H. (1998). *Çocuk Psikolojisi*. İstanbul: Remzi.