

Araştırma Makalesi

Geçmişten Günümüze Uzanan Süreçte Oyun ve Oyuncaklardaki Farklılaşmanın İncelenmesi (Sivas İli Örnekleme)*

Aysel ARSLAN¹ 

Öz

Bu araştırmanın amacı; geçmişte oynanan çocuk oyunlarının tespit edilerek günümüzdeki çocuk oyunları ile karşılaştırılması, benzer ve farklı yönlerinin belirlenmesidir. Çalışmada nitel araştırma türlerinden durum çalışması deseni kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu Sivas il merkezinde yaşayan, random yöntemle belirlenmiş, yaşları 20-82 arasında bulunan 50 kişi oluşturmaktadır. Veriler altı maddeden oluşan açık uçlu görüşme formu kullanılarak elde edilmiştir. 51-82 yaş aralığındaki 26 kişiyle görüşme yapılmış, 20-50 yaş aralığındaki 24 kişiye ise yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulanmıştır. 51-82 yaş aralığında yer alan birinci gruba, kendi çocukluk dönemlerinde oynadıkları oyunlara ilişkin sorular; 20-50 yaş aralığında bulunan ikinci gruba ise günümüzde çocuklarının oynadığı oyunlara ilişkin sorular yöneltilmiştir. Verilerin analizinde frekans analizi, yüzde analizi ve betimsel analiz tekniği kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre; geçmişte oynanan 70 farklı oyun belirlenmiş ve bunların büyük bir kısmının artık oynanmadığı tespit edilmiştir. Günümüzde oynanan oyun sayısı ise 33 olarak belirlenmiştir. Çocukların, geçmişte boş zamanlarının tamamını, günümüzde ise % 66.67'sini oyun oynayarak geçirdikleri; geçmişte oyunların grup olarak oynandığı günümüzde ise daha çok bireysel olduğu; geçmişte oyun malzemelerinin çocuklar tarafından doğal malzemeler kullanılarak temin edilirken günümüzde daha çok hazır oyuncakların kullanıldığı; günümüzde çocukların oyun oynayabilmeleri için yeterince güvenli açık alanın bulunmadığı belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: çocuk oyunları, oyuncak, oyun malzemeleri, oyun alanları

Research Article

Examination of the Game and Toy Characters Played From Past to Present (Sample of Sivas)

Abstract

The purpose of this research is to determine children's games played in the past, compare them with today's children's games and identify their similar and different aspects. In the study, case study from qualitative research types were used. The study group consists of 50 people living in Sivas province centre and randomly determined ages from 20 to 82. The data were obtained by using an open-ended interview form consisting of six items. 26 people were interviewed in the age range of 51-82, and semi-structured interview form was applied to 24 people in the age range of 20-50. The first group in the age range of 51-82 was asked some questions about games they played during their childhood; the second group in the age range of 20-50 was asked some questions about the games that their children play today. In the analysis of data, frequency analysis and content analysis techniques were used. According to the results of the research, 70 different games played in the past have been identified and it has been determined that a large part of them are no longer played. The number of games played today is 33. It has been determined that whereas children spent all their free time by playing games in the past, they spend just % 66.67 of their time by playing games today. It has been found out that in the past the games were played as a group but now they are more individual, in the past when gaming materials were supplied by children using natural materials, most of them are manufactured toys in the present. It has also been identified that there is not enough safe open space for children to play.

Keywords: children's games, toys, gaming materials, playgrounds

* **To cite this article:** Arslan, A. (2017). Geçmişten günümüze uzanan süreçte oyun ve oyuncaklardaki farklılaşmanın incelenmesi (sivas ili örnekleme). *International e-Journal of Educational Studies (IEJES)*. 1 (2), 69-87.

Bu makale, 8. Uluslararası Eğitim Yönetim Forumu (EYFOR)/ 19-21 Ekim 2017, Ankara'da sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

¹ Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri, Türkiye

Corresponding Author e-mail adress: arslanaysel.58@gmail.com

1. GİRİŞ

Oyunun neredeyse insanlığın başlangıcından beri var olan bir kavram olduğu, bireylerin hayatına yön verecek kadar büyük bir önem taşıdığı kabul edilmekle birlikte tam olarak ne olduğu neyi karşıladığı konusunda kesin ve ortak bir tanım bulunmamaktadır (Ergün, 1980: 102). Huizinga (1995: 48) oyunun, insanlığın oluşturduğu kültürden de öncesine dayandığını söylemektedir. Oyun kavramının hemen yanında yer alan oyuncak kavramı için de aynı şeyler söylenmekte; oyun ve oyuncakın geçmişinin insanlık tarihi kadar geriye gittiği yapılan arkeoloji çalışmalarıyla da ortaya konulmaktadır. Bugün varlığını sürdüren pek çok oyunun eski dönemlerde de insanlar tarafından bilindiğini ve oynandığını gösteren, farklı dönemlere ilişkin belge, bulgu ve buluntuların olduğu ifade edilmektedir (Uluğ, 2007: 1). Bu bağlamda oyun; insanoğlunun dünyaya gelişinden itibaren onun hayatında yerini alan, yaşamının her döneminde farklılaşarak ve gelişerek varlığını devam ettiren bir eylem olarak geçmişten günümüze varlığını ve önemini korumaktadır (Huizinga, 1995: 48; Tuğrul, 2010). Oyunun günümüze kadar varlığını neredeyse ilk halini koruyarak sürdürebilmesinde çocuğun tutucu, koruyucu hafızasının önemi büyüktür (Kayar, 2008: 1). Çocuk oyun ve oyuncaklarından söz eden ilk yazılı belgeler, Batı’da on üçüncü yüzyıla Doğu’da ise on birinci yüzyıla tarihlenmektedir (Onur & Güney, 2004: 7).

Oyunun çocukların sağlıklı gelişimi üzerinde olumlu pek çok etkileri olduğu kabul edilmekle birlikte, oldukça soyut bir kavram olduğu ve bu nedenle de çocuklar tarafından tam olarak anlaşılmasının güç olduğu ifade edilmektedir (Schuster & Ashburn, 1992). Bozkaya (1990), oyunun farklı bir tanımını yaparak onun çocuğun içinden gelen bir dürtü ve davranış çokluğu olduğunu söylemektedir. Huizinga (1990: 48), oyunun özgürce rıza gösterilen ancak içinde emredici kurallar bulunan, belirli zaman ve mekân sınırlaması olan, kendine göre belirlenmiş bir amacı olan, “*alışılmış hayat*”tan “*başka türlü bir hayat*” deneyimine ulaşılan bir faaliyet olduğunu söylemektedir. Oyun, çocuklar arasında kurulan bir tür anlaşma yolu olup çocuğun zihinsel ve fiziksel yapısının gelişimini destekleyen, dış dünyada yer alan nesnelere sağlıklı ilişki kurmasına yardımcı olan, birey olduğunun bilincine ulaştırın, toplumsal yapıyı anlamasını ve sosyal ilişkilerini geliştirmesini sağlayan çok değerli bir etkinliktir. Oyun bir anlamda çocuğa sunulan özgürlük alanı olup onun yeteneklerini ortaya çıkartan, geliştiren özellikleri içinde barındırmaktadır. Oyun oynamak, özellikle çocukların gönüllü olarak katıldıkları, zevk aldıkları bir eylem olup (Özdemir, 2006: 21-30); fiziksel, bilişsel, duygusal, sosyal ve dil gelişimlerinin temelini oluşturmaktadır. Çocuk oyun aracılığıyla gerçek yaşama ilişkin bilgileri deneyimleyerek etkin bir öğrenme gerçekleştirilmektedir (Bilir & Dönmez, 1995; Kayar, 2008: 2; Sevinç, 2004). Çocuklar bu bağlamda oynadıkları oyunlarla dünyayı anlamaya ve kavramaya çalışmaktadır (Saracho, 2003; Tuğrul, 2010). Oyun esnasında kızgınlık, mutluluk, üzüntü, endişe, neşe vb. duygularını oyunlaştırarak ifade etme şansı bulmaktadırlar (Kayar, 2008: 3; Landreth, Homeyer & Morrison, 2006; Thompson, 1990). Çocuklar bu şekilde hem duygusal anlamda kendilerini daha iyi hissetmekte hem sosyal ilişkilerde kendilerine düşen rolü daha kolay kavramakta (Thompson, 1990) hem de öğrendikleri her türlü bilgiyi oyun sürecinde bıkıp usanmadan tekrar ederek pekiştirmekte ve geliştirmektedirler (Pehlivan, 2005). Çocuklar aynı zamanda oyun aracılığıyla farklı konulara yönelik ilgi ve gereksinimlerini doyurmaktadır (Tuğrul, 2010). Özellikle iletişim kurmada sorun yaşayan ve tepkileri kapalı olan çocuklara oyun aracılığıyla ulaşılabilir (Bilir & Dönmez, 1995; Kayar, 2008: 3).

Oyun çocuğun en etkili iletişim dili olup kendi dünyasını yansıtmaktadır. Çünkü oyun aslında çocuğa göre gerçek yaşamdır ve oyunda yer alan her şey onun dünyasında gerçekliği olan konulardan oluşmaktadır. Çocuk, oyun için kurduğu dünyanın tek hâkimidir. Bu bağlamda çocuğun oyun aracılığıyla kendi iç dünyası ile gerçek dünya arasında anlamlı bir bağ kurduğu ifade edilmektedir (Bozkaya, 1990). Oyunla ilgili yapılan tanımların, açıklamaların ortak noktası; oyunun çocukların

anlaşma ve öğrenme aracı olması, dünyayı keşfetmesini sağlaması, çocuğun en büyük gücü olması (Kayar, 2008: 11; Spodek & Saracho, 2003; Tuğrul, 2010), hayattaki en önemli işi olması ve farklı gelişim ve öğrenme alanlarında pek çok yararının bulunmasıdır (Adak Özdemir & Ramazan, 2012: 2).

Çocuğun yaşı, oyun alanı, oyuncakların özellikleri vb. etkenler oyun oynama davranışı üzerinde etkili olmaktadır (Thompson, 1990; Saracho, 2002). Oyunlar, çocuğun içinde bulunduğu sosyo-kültürel ortam, çevresel imkânlar, cinsiyeti ile doğrudan ilişkili olup bu etkenlere göre farklılaşmakta ve çeşitlenmektedir (Özdemir, 2006: 41-42). Ortaya çıkan bu farklılık ve çeşitlilik oyunların tasnifinin yapılmasını gerektirmiştir. Bu konuda yapılan çeşitli yayınlarda yapılan tasniflerde; çocuğun yaşı, oynama yerleri, oyun düzenleri, toplumsal seviye, oyun araç ve gereçleri, oynanma zamanı gibi özellikler dikkate alınmıştır (Kaya, 2009). Çocuklar oyun esnasında, oyundaki rolünün de gereği olan bazı nesnelere ihtiyaç duymaktadır. Çocukların kullandığı bu nesnelere genel olarak oyuncak denilmektedir (Adak Özdemir & Ramazan, 2012: 2). Oyuncak; çocuğun tüm gelişim aşamalarında onun hareketlerine düzen getirmekte, zihinsel, fiziksel, sosyal ve psikolojik alanlardaki gelişimlerini desteklemektedir. Çocuğun oyun esnasında kullandığı her türlü oyun araç-gereci onun hayal gücünü yaratıcı yeteneklerini geliştirmektedir (Oktay, 2002). Çocuk oyun oynarken çevresiyle tam bir uzlaşma içine girerek gördüğü her şeyi oyuncak olarak kullanabilir (Ergün, 1980: 104; Oktay, 2002). Hatta kullandığı oyun malzemelerinin gerçeğine benzemesi de şart değildir. Çünkü çocuk oyun malzemesi olarak kullandığı her çeşit nesneye hayalinde yüklediği anlamlar çerçevesinde yaklaşır ve onunla bu anlam çerçevesinde oynar (Ergün, 1980: 106; Oktay, 2002). Çocukların ilk çağlardan itibaren taş, kemik, kil, tahta vb. malzemeleri oyun malzemesi olarak kullandıkları sonraları bu oyun malzemelerine kumaş, demir vb. de eklenerek sürekli zenginleştiği ifade edilmektedir (Ergün, 1980: 104). Oyuncaklar bu bağlamda yaşanan coğrafyanın ve toplumun kültür yapısını da yansıtarak bir nevi kültür taşıyıcılığı yapmaktadır (Çelebi Bayar, 2007: 234).

Ergün (1980: 106), oyun malzemesiyle oyuncak kavramının farklı olduğunu belirtmektedir. Oyun malzemeleri temelde oyuncak olmayıp, çocuğun hayal gücü ve yaratıcılığıyla oyun içinde oyuncak görevi gören nesnelere. Bir tahta parçasının oyun içinde at olarak kabul edilmesi bu duruma örnek olarak verilebilir. Oyuncak ise daha en başından yapılış belli olan, herkes tarafından oyuncak olduğu kabul edilen nesnelere. Çocuğun bir tahta parçasını yontarak yaptığı topaç ya da evde hazırlanan bez bebek oyuncuğa örnek gösterilebilir. Oyuncak yapımı önce evlerde hazırlanan basit malzemelerle başladığı, sonrasında ise gitgide bir endüstri dalı haline gelerek seri üretim oyuncak döneminin başladığı ifade edilmektedir. Oyuncakların çocuğun farklı alanlardaki becerilerini ve hayal güçlerinin gelişimini desteklediği dikkate alındığında; fabrika yapımı oyuncakların çocukların çok yönlü beceriler kazanmasını desteklemekte ve tüm gelişim alanlarına katkı sağlamakta yetersiz oldukları söylenmektedir (Ergün, 1980: 106; Kim, 2002). Çocukların dünyasına ait olarak kabul edilen oyuncaklar kültürel, eğitsel, ekonomik ve çevresel değerlerin de göstergesi olarak kabul edilmektedir. Çocuklar günümüzde kendi yaptıkları oyuncaklarla oynamamakta; bunun yerine aileler belli bir bütçe ayırarak başkasının hayal gücünün eseri olan fabrikasyon oyuncakları satın almakta ve bu oyuncaklardan da çocukların gelişim özelliklerini olumlu anlamda desteklemesini talep etmektedir (Adak Özdemir & Ramazan, 2012: 3).

Oyun ve oyuncuğun çocukların tüm gelişim alanlarına yaptığı olumlu etkiler bugün pek çok çalışmanın konusunu oluşturmaktadır. Adak Özdemir ve Ramazan'ın (2012) yaptıkları araştırmaya göre oyun ve oyuncakların çocukların gelişim alanlarında önemli etkiye sahip olduğu belirlenmiştir. Egemen, Yılmaz ve Akil'in (2004) oyun, oyuncak ve çocuk üzerine yaptıkları araştırmada oyun ve oyuncuğun çocukların yaşam deneyimi kazanmasında oldukça önemli bir etkiye sahip olduğu, gelişim alanlarını olumlu yönde etkilediği tespit edilmiştir. Gökşen'in (2014) oyunun çocukların gelişim alanlarına etkisini belirlemek amacıyla yaptığı çalışma sonuçlarına göre oyunlar çocukların ruhsal, fiziksel, sosyal ve kültürel alanlarda olumlu olarak gelişmelerini ve sağlıklı bir birey olmalarını

desteklemektedir. Oyun oynayarak büyüyen çocukların mutlu olma, hayatta kendi istedikleri yolda ilerleme, başarılı olma gibi pek çok yönden daha avantajlı oldukları ifade edilmektedir. Ayrıca oyun ve oyuncağın eğitim süreçlerinde de çok önemli olduğu belirtilmektedir. Yapılan bu çalışmalarda oyunun ve oyuncağın çocukların gelişim alanlarına yaptığı olumlu yaptığı katkıların yanı sıra geçmişten günümüze uzanan süreçte bir kültür taşıyıcısı olarak görev yaptıkları gerçeğinin de göz ardı edilmemesi gerektiği ifade edilmektedir. Ancak oyun türleri ve oyuncakların günümüzde farklılaşmaya başlamasıyla geleneksel çocuk oyunlarının bir kısmı unutulmaya yüz tutmuştur. Geçmişte oynanan oyunların tespit edilerek alan yazına kazandırılmasının, günümüz oyunlarıyla benzeşen ve ayrışan yönlerinin tespit edilmesinin önemli olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda bu çalışmanın amacı; geçmişte ve günümüzde çocukların nasıl vakit geçirdiğini, oynanan oyun ve oyuncakları, oyuncak malzemelerini, çocukların oynadıkları oyun alanlarını, oyun arkadaşlarını belirlemek ve karşılaştırmasını yapmaktır. Bu amaç doğrultusunda aşağıda yer alan sorulara yanıt aranmıştır:

1. Çocukluğunuzda boş zamanlarınızda neler yapardınız? / Çocuklarınız boş zamanlarında neler yapıyor? Bu konudaki düşünceleriniz nelerdir?
2. Çocukluğunuzda oynadığınız çocuk oyunları nelerdir? / Günümüzde çocuklarınız hangi çocuk oyunlarını oynuyor? Onların oynadığı çocuk oyunları hakkında ne düşünüyorsunuz?
3. Çocukluğunuzda oyunlarınızı nerelerde oynardınız? / Çocuklarınız oyunlarını nerelerde oynuyor? Siz çocuklarınızın oynadığı oyun alanları hakkında ne düşünüyorsunuz?
4. Çocukluğunuzda oyunlarınızı kimlerle oynardınız? / Çocuklarınız oyunlarını kimlerle oynuyor? Sizin bu konudaki görüşleriniz nelerdir?
5. Çocukluğunuzda oyun oynarken kullandığınız oyuncakları ne şekilde temin ederdiniz? / Çocuklarınız oyuncakları ne şekilde temin ediyorlar? Sizin bu konudaki görüşleriniz nelerdir?
6. Çocukluğunuzda oynadığınız oyuncaklar ne tür malzemelerden oluşuyordu? / Çocuklarınızın oynadığı oyuncaklar ne tür malzemelerden oluşuyor? Sizin bu konudaki düşünceleriniz nelerdir?

2. YÖNTEM

Araştırmanın bu bölümünde; araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve verilerin analizine ilişkin bilgiler yer almaktadır.

2.1. Araştırma Modeli

Bu çalışmada nitel araştırma türlerinden durum çalışması deseni kullanılmıştır. Durum çalışmasında nicel ve nitel yöntemler kullanılabilir. Her iki yöntemin de amacı bir duruma ilişkin sonuçları belirlemektir. Nitel durum çalışmasının en önemli özelliği; bir veya birkaç durumun derinliğine araştırılarak sonuçlara ulaşılmasıdır. Bir duruma ilişkin etkenler bütüncül bir yaklaşımla derinlemesine araştırılır, ilgili durum üzerinde nasıl bir etkiye sahip oldukları ve ilgili durumdan ne düzeyde etkilendikleri belirlenmeye çalışılmaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2005: 77). Creswell (2016: 97) durum çalışmasının araştırmanın hem ürünü hem de nesnesi olabilecek nitel araştırmalar içinde yer alan bir desen olduğunu; gerçek yaşam, güncel sınırlı bir sistem veya belli bir zaman aralığında yer alan çoklu bilgi kaynakları aracılığıyla detaylı ve derinlemesine toplanan bilgilerden elde edilen verilerle bir durum betimlemesi ya da duruma ilişkin temaların belirlenmesini amaçlayan nitel yaklaşım olduğunu söylemektedir.

2.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 2015 yılında Sivas il merkezinde yaşayan, random yöntemle belirlenmiş yaşları 20 ila 82 arasında değişen toplam 50 kişi oluşturmaktadır. Katılımcılar geçmiş ve günümüzde oynanan oyun ve oyuncakların ve taşıdıkları özelliklerin neler olduğunun belirlenebilmesi amacıyla hem verdikleri yanıtlar hem de yaş kriterleri dikkate alınarak iki farklı gruba ayrılmıştır. Katılımcılara geçmişe ve günümüze yönelik sorulardan oluşan her iki anket formu da uygulanmış, verdikleri yanıtlar değerlendirmeye alınarak hangi grupta yer alacakları tespit edilmiştir. Çalışma planlanırken 51 yaş ve üzerindeki katılımcıların ilk grupta yer almasına karar verilerek kendi çocukluk dönemlerinde oynadıkları oyun ve oyuncaklara ilişkin sorular yöneltmiştir. 50 yaş ve altındaki katılımcıların ise ikinci grupta yer almasına karar verilmiş ve çocuklarının oynadığı oyun ve oyuncaklara ilişkin sorular yöneltmiştir. Anket uygulamaları bittiğinde 51-82 yaş aralığında yer alan 26 katılımcının birinci grubu oluşturduğu, 20-50 yaş aralığında yer alan 24 katılımcının ise ikinci grubu oluşturduğu belirlenmiştir. Araştırmanın çalışma grubuna ilişkin demografik bilgiler Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1. Çalışma grubuna ilişkin betimsel istatistikler

Katılımcı özellikleri		f	%
Cinsiyet	Kadın	20	.40
	Erkek	30	.60
Yaş	20-30 yaş	5	.10
	30-40 yaş	12	.24
	40-50 yaş	9	.18
	51-60 yaş	8	.16
	61-70 yaş	11	.22
	71-82 yaş	5	.10
Eğitim Durumu	Okuma yazması yok	13	.26
	İlkokul	11	.22
	Ortaokul	2	.04
	Lise	8	.16
	Üniversite	16	.32

2.3. Veri Toplama Araçları

Nitel araştırmalarda kullanılan yöntem ve teknikler arasında araştırmacıların en çok tercih ettiği yöntemler gözlem ve görüşmedir. Glaser ve Straus (1967: 2), nitel araştırmalar için bu yöntem ve tekniklerin tercih edilmesinin nedenlerini araştırılan konu ve olguların ilgili bireylerin bakış açısından belirlenebilmesine ve bireylerin bu bakış açısının oluşmasında etkisi olan toplumsal süreçlerin de ortaya çıkmasına olanak sağlaması şeklinde ifade etmişlerdir. Yapılan bu araştırmada görüşme tekniği kullanılmış, verilerin toplanması için açık uçlu altı maddelik birinci gruba yönelik bir yarı yapılandırılmış görüşme formu taslağı ilgili alan yazın dikkate alınarak hazırlanmıştır. Daha sonra bu veri setindeki sorulara paralel olarak ikinci gruba yönelik ikinci bir veri seti taslağı hazırlanmıştır. Görüşme tekniği; hem nitel hem de nicel araştırmalarda kullanılmakla beraber (Kaptan, 1973: 241; Sönmez & Alacapınar, 2011: 108), nitel araştırma yöntemlerinde daha etkin şekilde kullanıldığı görülmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2005: 119). Görüşme tekniği kullanılarak, belirli bir konu ya da soru hakkında derinlemesine bilgi elde edilmesi (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz & Demirel, 2014: 150); kişilerin bir konu veya duruma ilişkin deneyim, tutum, düşünce, niyet, yorum, zihinsel algı ve tepkilerinin tespit edilmesi amaçlanmaktadır (Patton, 2014: 341; Yıldırım & Şimşek, 2005: 120). Sorular, istenilen veriyi sağlamak amacıyla yeterli olma, birbirini destekleme, alana uygunluk, dil açıklığı açısından iki öğretim üyesi tarafından incelenmiştir. Uzman görüşleri doğrultusunda; sorularda gerekli düzenlemeler yapılmış ve formlara son şekli verilmiştir. Birinci grup için hazırlanan sorular araştırmacı tarafından katılımcılara yöneltmiş ve alınan veriler görüntülü kayıt cihazı ile depolanmıştır. Görüntülü kayıt cihazının kullanılmasının nedeni birinci grupta yer alan

katılımcıların çoğunluğunun okuma-yazmasının olmamasıdır. İkinci grupta yer alan katılımcılara ise hazırlanan yarı yapılandırılmış form sunulmuş ve katılımcılardan yanıtlarını forma yazmalarını istenmiştir.

2.4. Verilerin Analizi

Araştırma bulgularının analiz edilmesinde frekans analizi, yüzde analizi ve betimsel analiz yöntemleri kullanılmıştır. Merriam (2015: 195), tüm nitel araştırmalarda elde edilen belge, not ve her türlü dokümanın öncelikle içeriklerinin incelenmesinin gerekliliği dolayısıyla içerik analiz tekniğinin aslında kullanıldığını belirtmektedir. Nitel araştırmalarda kullanılan içerik analizi yöntemi kullanılarak araştırmalarda elde edilen verilerde tekrar eden kelime ve temalar belirlenerek bir araya getirilmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2005: 227). Miles ve Huberman (2016: 55) araştırmalarda katılımcılardan elde edilen karmaşık bir şekilde bulunan verilerin araştırma amaçları doğrultusunda bir araya getirilmesi gerektiğini belirtmektedir. Tekrar eden kelime, kelime grubu ve kavramlar (Büyüköztürk vd., 2014: 246), tespit edilip düzenlenirken sırasıyla veriler kodlanır, ana tema ve varsa alt temalar olabildiğince net bir şekilde tespit edilir, uygun bir şekilde düzenlenir ve ortaya çıkan bulgular tanımlanarak araştırma amaçları doğrultusunda yorumlanır (Patton, 2014: 453; Yıldırım ve Şimşek, 2005: 227). Yapılan bu araştırmada elde edilen veriler araştırmacı ve bir diğer araştırmacı tarafından ayrı ayrı kodlanmış, bu kodlamalar bir araya getirilerek ortak kodlamalar tespit edilmiştir. Kodlamalar üzerinde yapılan bu çalışmadan sonra birkaç haftalık bir bekleme süresi verilmiş ve kodlamalar tekrar gözden geçirilmiştir. Yapılan kodlamalarda gizlilik ilkesine riayet edilerek araştırmaya katılan katılımcıların bilgileri kullanılmamış ve her bir katılımcı için bir kod numarası ve cinsiyetlerini belirten bir harf kullanılmıştır. Örneğin: “16-K” olarak kodlanan katılımcı 16 kod numarası kullanılan katılımcıyı ve cinsiyetinin kadın olduğunu belirtmektedir. Araştırma bulgularında kullanılan örnek ifadeler yer verilirken bu kodlamalar kullanılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen veriler sonucunda tablolar oluşturulmuş ve iki haftalık bir ara verilerle tekrar tablolar gözden geçirilmiş ve düzeltilmesi gereken noktalar düzeltilmiştir. Bu sayede verilerin daha ayrıntılı ve derinlemesine sunulması amaçlanmaktadır (Creswell, 2016: 184).

3. BULGULAR

Bu bölümde çalışmanın amaçları bağlamında çalışmaya katılan katılımcılardan oyun ve oyuncaklara ilişkin elde edilen verilere yer verilmiştir.

“Çocukluğunuzda boş zamanlarınızda neler yapardınız?” sorusuna ilişkin olarak birinci grupta yer alan katılımcılardan elde edilen bulgular Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2. İlk grupta (51-82 yaş) yer alan katılımcıların geçmişte boş zamanlarını nasıl geçirdiğine ilişkin bulgular

No	Katılımcı Yanıtları	f	%	No	Katılımcı Yanıtları	f	%
1	Oyun oynardık	26	100.00	14	Evde otururduk	1	3.85
2	Hayvanlara bakardık	7	26.92	15	Örgü örerdik	1	3.85
3	Çalışırdık	3	11.54	16	İp eğirirdik	1	3.85
4	Tarlada çalışırdık	3	11.54	17	Yün tarardık	1	3.85
5	Ev işi yapardık	3	11.54	18	Kilim dokurduk.	1	3.85
6	Gezerdik	3	11.54	19	Dışarıda oturup etrafı seyrederdik	1	3.85
7	Madımak toplardık	2	7.69	20	Çiçek toplardık		3.85
8	Su taşırdık	2	7.69	21	Hamur yoğururduk	1	3.85
9	Halay çekerdik	2	7.69	22	Ekme yapardık	1	3.85
10	Karpuz toplardık	1	3.85	23	Kuzu yayardık		3.85
11	Bahçede çalışırdık	1	3.85	24	Köy odasında hizmet ederdik	1	3.85

12	Düven sürerdik	1	3.85	25	Harmanları beklerdik	1	3.85
13	Köy odasında halk hikâyeleri dinlerdik	1	3.85	26	Köy odasında Sîret-Mızraklı İlmihal dinlerdik	1	3.85

Tablo 2’deki çocukların geçmişte ne şekilde vakit geçirdiğine ilişkin birinci grupta yer alan 24 katılımcının verdiği yanıtlara ve kendi içlerindeki yüzdelerine bakıldığında katılımcıların % 100.00 oyun oynardık; % 26.92 hayvanlara bakardık; eşit oranlarda olmak üzere % 11.54 çalışırdık, tarlada çalışırdık, ev işi yapardık, gezerdik; eşit oranlarda olmak üzere % 7.69 madımak toplardık, su taşırdık, halay çekerdik... şeklinde devam eden 26 farklı yanıt verdikleri belirlenmiştir.

“Çocuklarınız boş zamanlarında neler yapıyor? Bu konuda düşünceleriniz nelerdir?” sorularına ilişkin olarak ikinci grupta yer alan katılımcılardan elde edilen bulgular Tablo 3’te sunulmuştur.

Tablo 3. İkinci grupta (20-50 yaş) yer alan katılımcıların çocuklarının günümüzde boş zamanlarını nasıl geçirdiğine ilişkin bulgular

No	Katılımcı Yanıtları	f	%	Katılımcı Yanıtları	f	%	
1	Oyun oynama	16	66.67	10	Top oynama	2	8.33
2	Televizyon izleme	13	54.17	11	Resim yapma	2	8.33
3	Bilgisayar-tablet oynama	11	45.83	12	Bisiklete binme	2	8.33
4	Kitap okuma	6	25.00	13	Ders çalışma	1	4.17
5	Oyuncaklarla oynama	5	20.83	14	Yürüyüş yapma	1	4.17
6	Arkadaşlarıyla vakit geçirme	3	12.50	15	Sohbet etme	1	4.17
7	Çizgi film izleme	3	12.50	16	Dinlenme	1	4.17
8	Zekâ oyunları oynama	3	12.50	17	Uyuma	1	4.17
9	Akıllı telefonla oynama	2	8.33	18	Masa tenisi oynama	1	4.17

Tablo 3’teki çocukların günümüzde ne şekilde vakit geçirdiğine ilişkin ikinci grupta yer alan 26 katılımcının verdiği yanıtlara ve kendi içlerindeki yüzdelerine bakıldığında katılımcıların % 66.67 oyun oynama, % 54.17 televizyon izleme, % 45.83 bilgisayar-tablet oynama, % 25.00 kitap okuma, % 20.83 oyuncaklarla oynama, eşit oranlarda olmak üzere % 12.50 arkadaşlarıyla vakit geçirme, çizgi film izleme, zekâ oyunları oynama... şeklinde devam eden 18 farklı yanıt verdikleri belirlenmiştir.

İkinci grupta yer alan katılımcıların çocukların boş zamanlarını geçirme etkinliklerine yönelik olarak ebeveynler teknolojinin çocukların sosyal hayatını olumsuz etkilediğini ve onları yalnızlaştırdığını ifade etmişlerdir. Çocukların televizyon karşısında çok fazla vakit geçirdiklerini ve bunu doğru bulmadıklarını belirtmişlerdir. Katılımcıların bu soruya ilişkin ifadelerinden örneklere aşağıda verilmiştir.

8-E: “Bilgisayar başında geçiriyorlar. Teknoloji birçok imkânı çocukların önüne getiriyor ama onların sosyal hayatını bitiriyor. Gerçek hayattan koparıyor. Sanal âleme gömüyor. Toplum hayatında paylaşım kalkıyor. İnsanlar yalnızlaşıyor. Beşeri ilişkiler zayıflıyor. Sağlıklı bir durum olduğunu düşünmüyorum. Sokak oyunlarını, grup oyunlarını alternatif olarak öneririm ancak konu, komşu, hısım, akraba, çocuklarıyla yapabilecekleri sosyal ilişkilerini geliştiren, paylaşımı geliştiren oyunları öneririm. Günümüzde insanların paylaşım ve birbirine katlanma kültürleri yok olduğu için bu oyunları gerçekleştirmek de zor.”

10-E: “Çocuğumuzu kendi halinde bıraktığımızda genelde televizyonda çocuk programı izlemek, tablette oyun oynamak veya bilgisayarda kayıtlı olan animasyon filmleri izleri izlemek istiyor. Oyuncaklarıyla oynuyor, resim yapıyor.”

16-K: “Yaşadığımız zaman teknoloji çağı olduğu için çocuklarım zamanlarını bilgisayar başında geçirmeyi tercih ediyorlar. Akıllı telefonlarla uğraşıyorlar. Bu durum hiç hoşuma gitmese de müdahale edemiyorum.” şeklinde yanıtlar alınmıştır.

“Çocukluğunuzda oynadığınız oyunlar nelerdir?” sorusuna ilişkin olarak birinci grupta yer alan katılımcılardan elde edilen bulgular Tablo 4’te sunulmuştur.

Tablo 4. İlk grupta (51-82 yaş) yer alan katılımcıların çocukluklarında oynadıkları oyunlara ilişkin bulgular

No	Katılımcı Yanıtları	f	%	No	Katılımcı Yanıtları	f	%
1	Çelik çomak	13	50.00	36	Filakka	1	3.85
2	Gelincilik	10	38.46	37	Tut oyunu	1	3.85
3	Bebek	10	38.46	38	Birdirbir	1	3.85
4	Saklambaç (Saklambicik)	10	38.46	39	Tombul toplamaca	1	3.85
5	Aşık oyunu (kemikle)	9	34.62	40	Sapan	1	3.85
6	Evcilik	8	30.77	41	Gelin-damat oyunu	1	3.85
7	Salıncakta sallanmaca	8	30.77	42	Türkü söylemek	1	3.85
8	Yüzük (fincan, kapak)	7	26.92	43	Dört dombalak	1	3.85
9	Araya gitti	4	15.38	44	Üçtaş	1	3.85
10	Top oyunu	4	15.38	45	Bebek düğünü	1	3.85
11	Beştaş	4	15.38	46	Kale kapmaca	1	3.85
12	Bilye-misket-cıncık (kuyu, üçgen)	3	11.54	47	Taşla oynanan öküz çekmece	1	3.85
13	Yumurta yuvarlamaca	3	11.54	48	Baca oyunu	1	3.85
14	Ceviz	3	11.54	49	Dombi	1	3.85
15	Körebe	3	11.54	50	Düğme Oyunu	1	3.85
16	Tütüncü-kolcu	3	11.54	51	Masal dinlemek	1	3.85
17	Hoplamaç	2	7.69	52	Kızdırma	1	3.85
18	Mani söyleme	2	7.69	53	Keçecoş	1	3.85
19	Ağaç düdüğü, flüt çalma	2	7.69	54	Kağnı oyunu	1	3.85
20	Çizgi	2	7.69	55	Halay	1	3.85
21	Bulgur çekme oyunu	2	7.69	56	Saya gezmece	1	3.85
22	Topaç	2	7.69	57	Kovalamaca	1	3.85
23	Gödelek	2	7.69	58	Kızak	1	3.85
24	İp atlamaca	2	7.69	59	Boca	1	3.85
25	Naldırnaç	1	3.85	60	Yarış oyunu	1	3.85
26	Dombalak,	1	3.85	61	Köşe kapmaca	1	3.85
27	Kayış Kızdı	1	3.85	62	Uzun eşek	1	3.85
28	Teklemtaş	1	3.85	63	Cirit	1	3.85
29	Çömlek yapma oyunu	1	3.85	64	Güreş	1	3.85
30	On bir taş	1	3.85	65	Yumruk	1	3.85
31	Aç kapıyı bezirgân başı	1	3.85	66	Çoban çeliği	1	3.85
32	Sekmebenden	1	3.85	67	Çuval oyunu	1	3.85
33	Kartopu	1	3.85	68	Çüşbindi	1	3.85
34	Patırpat	1	3.85	69	Çiğdem oyunu	1	3.85
35	Metlik-değnek	1	3.85	70	Mendil oyunu (yağ satarım, bal satarım)	1	3.85

Tablo 4 incelendiğinde; ilk grupta yer alan katılımcılardan elde edilen bulgular sonucunda geçmişte oynanan % 50.00 çelik-çomak; eşit oranlarda olmak üzere % 38.46 bebek, gelincilik, saklambaç; % 34.62 aşık oyunu; eşit oranlarda olmak üzere % 30.77 evcilik, salıncak; % 26.92 fincan-yüzük; eşit oranlarda olmak üzere % 15.38 beştaş, araya gitti, top oyunu; eşit oranlarda olmak

üzere % 11.54 bilye-misket, yumurta yuvarlamaca, ceviz, körebe, tütüncü-kolcu... şeklinde devam eden 70 farklı oyun tespit edildiği görülmektedir.

“Günümüzde çocuklarınız hangi oyunları oynuyorlar? Onların oynadığı oyunlar hakkında ne düşünüyorsunuz?” sorularına ilişkin olarak ikinci grupta yer alan katılımcılardan elde edilen bulgular Tablo 5’te sunulmuştur.

Tablo 5. İkinci grupta (20-50 yaş) yer alan katılımcıların çocuklarının günümüzde oynadıkları oyunlara ilişkin bulgular

No	Katılımcı Yanıtları	f	%	No	Katılımcı Yanıtları	f	%
1	Bilgisayar oyunları	12	50.00	18	Körebe	1	4.17
2	Zekâ oyunları	9	37.50	19	Köşe kapmaca	1	4.17
3	Futbol	7	29.17	20	Uçurtma	1	4.17
4	Saklambaç	6	25.00	21	El üstünde kimin eli	1	4.17
5	Monopoli	6	25.00	22	Doktor seti	1	4.17
6	Oyuncak	5	20.83	23	Kâğıttan kuş	1	4.17
7	İp Atlama	4	16.67	24	Serbest zaman oyunları	1	4.17
8	Çizgi	4	16.67	25	Sek sek	1	4.17
9	Evcilik	3	12.50	26	Karate	1	4.17
10	Yakan top	3	12.50	27	Renk-şekil oyunları	1	4.17
11	Lego	3	12.50	28	Badminton	1	4.17
12	Kovalamaca	2	8.33	29	Polis seti	1	4.17
13	Misket	1	4.17	30	Savaş-dövüş	1	4.17
14	El el epenek	1	4.17	31	Güreş	1	4.17
15	Tenis	1	4.17	32	Kelime oyunu	1	4.17
16	Bisiklet	1	4.17	33	Yakalamaca	1	4.17
17	Eşleştirme kartları	1	4.17				

Tablo 5’teki bulgulara göre anne-babaların çocuklarının oynadığı oyunlara ilişkin verdikleri bilgiler sonucunda günümüz çocuklarının % 50.00 bilgisayar oyunları; % 37.50 zekâ oyunları; % 29.17 futbol; eşit oranlarda olmak üzere % 25.00 saklambaç, monopoli; % 20.83 oyuncak; eşit oranlarda olmak üzere % 16.67 ip atlama, çizgi; eşit oranlarda olmak üzere % 12.50 evcilik, yakan top, lego... şeklinde devam eden 33 farklı oyun oynadığı tespit edilmiştir.

İkinci grupta yer alan katılımcılar çocuklarının ağırlıklı olarak teknolojik oyunlar oynadığını, geçmişte kendilerinin oynadıkları oyunların çocukları tarafından bilinmediğini ifade etmişlerdir. Katılımcıların bu soruya ilişkin ifadelerinden örneklere aşağıda verilmiştir.

5-E: “Futbol, oyun oynuyorlar. Bu oyunları bilmiyorum ve onlar da benim çocukken oynadığım oyunların hiçbirini bilmiyor.”

8-E: “Sanal âlemdeki oyunlar (bilgisayar oyunları),maalesef bizim bu imkânları 50 yıl önce bulmamız mümkün değildi. Ama bizim oyunlarımız daha insani, daha doğal, daha paylaşımcı oyunlardı. Birdirbir, arayandı, spor oyunları vs.”

16-K: “Küçük oğlum ara sıra bilgisayar ya da tablet başına geçse de evin içinde kendi kendine oyun kurduğu da oluyor. Oyuncaklarıyla oynuyor. Araba sürme taklidi yapar. Sokakta saklambaç oynar. Bisiklet sürer. Ama benim çocukluğumdaki zengin mahalle ve oyun kültürü şu an yoktur.”

20-E: “Logo, yapboz, araba ve diğer oyuncaklarla oynuyorlar. Benim zamanımdaki hiçbir çocuk oyununu bilmiyorlar.”

Hem birinci grup hem de ikinci grupta yer alan katılımcılardan elde edilen bulgular karşılaştırıldığında ortak oyun sayısının sekiz olduğu belirlenmiştir. Bu oyunlar: saklambaç, evcilik, ip atlamaca, misket, körebe, kovalamaca, çizgi ve köşe kapmaca oyunlarıdır.

“Çocukluğunuzda oyunlarınızı nerelerde oynardınız?” sorusuna ilişkin olarak birinci grupta yer alan katılımcılardan elde edilen bulgular Tablo 6’da sunulmuştur.

Tablo 6. Birinci grupta (51-82 yaş) yer alan katılımcıların oyun oynadıkları alanlara ilişkin bulgular

No	Katılımcı Yanıtları	f	%
1	Sokakta	26	100,00
2	Doğada	26	100,00
3	Evde	15	57.69
4	Bahçede	13	50.00

Tablo 6’dayer alan bulgular incelendiğinde ilk grupta yer alan katılımcıların çocukluklarında oynadıkları oyun alanlarına ilişkin olarak % 100.00 sokakta, % 100.00 doğada, % 57.69 evde, % 50.00 bahçede şeklinde dört farklı yanıt verdikleri belirlenmiştir.

“Çocuklarınız oyunlarını nerelerde oynuyor? Siz çocuklarınızın oynadığı oyun alanları hakkında ne düşünüyorsunuz?” sorularına ilişkin olarak ikinci grupta yer alan katılımcılardan elde edilen bulgular Tablo 7’de sunulmuştur.

Tablo 7. İkinci grupta (20-50 yaş) yer alan katılımcıların çocuklarının oyun oynadıkları alanlara ilişkin bulgular

No	Katılımcı Yanıtları	f	%
1	Evde	16	66.67
2	Bahçede	8	33.33
3	Parkta	5	20.83
4	Sokakta	4	16.67
5	Okulda	3	12.50
6	Misafirlikte	2	8.33
7	Doğada	1	4.17
8	Markette	1	4.17
9	Yolun ortasında	1	4.17

Tablo 7’de yer alan bulgular incelendiğinde ikinci grupta yer alan katılımcıların çocukluklarının oyun alanlarına ilişkin olarak % 66.67 evde, % 33.33 bahçede, % 20.83 parkta, % 16.67 sokakta, % 12.50 okulda, % 8.33 misafirlikte... şeklinde devam eden 9 farklı yanıt verdikleri tespit edilmiştir.

Katılımcılardan elde edilen bulgulara göre çocuklar oyunlarını daha çok kapalı mekânlarda oynuyorlar. Bunun nedeninin ise oyun alanlarının yetersizliği, güvenlik sorunları ve günümüzdeki oyunların daha çok bilgisayar üzerinden oynanması olduğunu belirtmişlerdir. Katılımcıların bu soruya ilişkin ifadelerinden örneklere aşağıda verilmiştir.

11-E: “Günümüzde oyun alanı olarak en fazla ev kullanılıyor. Dışarıdaki oyun alanları yeterince güvenilir değil. Çok fazla oyun alanı yok bu yüzden de kapalı mekânlar oyun alanı olarak kullanılıyor.”

13-E: “Genelde evde. Misafirliğe gidildiğinde yaşlılarıyla. Kışın ise tamamen evdeler. Ara sıra parka gidiyorlar...”

23-K: “Ne yazık ki evde. Bahçeli bir ortam olmadığı için, kapının önünde oynamaları da tehlikeli olduğu için dört duvar arasında oynuyorlar.”

24-K: “Sokakta, yolun ortasında. Araçların arasında oynuyorlar. Oyun alanları yo ve bunlar da güvenli değil.”

Birinci grupta ve ikinci grupta yer alan katılımcıların verdikleri yanıtlar karşılaştırıldığında birinci grupta yer alan katılımcıların tamamının oyunlarını sokak ve doğada oynadıklarını ifade ettikleri; ikinci grupta yer alan katılımcıların ise çocuklarının daha çok evde ve bahçede oynadıklarını ifade ettikleri belirlenmiştir.

“Çocukluğunuzda oyunlarınızı kimlerle oynardınız? / Çocuklarınız kimlerle oyun oynuyor? Sizin bu konudaki görüşleriniz nelerdir?” sorularına ilişkin olarak birinci grupta yer alan katılımcılardan elde edilen bulgular Tablo 8’de sunulmuştur.

Tablo 8. Birinci grupta (51-82 yaş) yer alan katılımcıların ve ikinci grupta (20-50) yer alan katılımcıların çocuklarının kimlerle oyun oynadıklarına ilişkin bulgular

	No	Katılımcı Yanıtları	f	%
Grup 1	1	Arkadaşlarımızla	26	100.00
	1	Bireysel	17	70.83
Grup 2	2	Arkadaşlarıyla	13	54.17
	3	Kardeşiyle	4	16.67
	4	Ebeveynleriyle	3	12.50

Tablo 8’de sunulan birinci grupta yer alan katılımcılardan elde edilen bulgulara göre katılımcıların tamamının oyunlarını % 100.00 arkadaşlarıyla oynadıkları belirlenmiştir. İkinci grupta yer alan katılımcılardan elde edilen bulgulara göre çocuklarının % 70.83 bireysel, % 54.17 arkadaşlarıyla, % 16.67 kardeşiyle, % 12.50 ebeveynleriyle oyun oynadıkları tespit edilmiştir.

79

İkinci grupta yer alan katılımcılar bunun nedeninin aile yapısının değişmesi, çocuk sayısının az olması, zamanın değişmesi, güvenlik sorunları vb. olduğunu ifade etmişlerdir. Katılımcıların bu soruya ilişkin ifadelerinden örneklere aşağıda verilmiştir.

2-E: “Bireysel oynuyorlar. Doğru değil ama sistem buna doğru gidiyor.”

10-E: “Daha çok bireysel oynuyorlar. Ancak anlayabildikleri, beraber oyun oynayabildikleri arkadaşları olunca daha mutlu oluyorlar. Aile yapısının değişmesi, çekirdek yapı denilen yapıya dönüşümden dolayı çocuklar yalnız büyüyorlar. Çocuk sayısının 1-2 olması eski ailelerdeki 4-5 çocuğun birlikte büyümesine göre oldukça farklı.”

12-E: “Bireysel oyunlar. Ona oyunlarında ben eşlik ediyorum. Aslında çoklu ortamlarda büyümesinin daha verimli olacağını düşünüyorum.”

Birinci ve ikinci grupta yer alan katılımcıların yanıtları karşılaştırıldığında birinci gruptaki katılımcıların tamamının oyunlarını arkadaşlarıyla oynadıkları ikinci gruptaki katılımcıların çocuklarının ise daha çok bireysel olarak oyun oynadıkları tespit edilmiştir.

“Çocukluğunuzda oyun oynarken kullandığınız oyuncakları nasıl temin ederdiniz?/ Çocuklarınız oynadıkları oyuncakları nereden temin ediyorlar? Sizin bu konudaki görüşleriniz nelerdir?” sorularına ilişkin olarak katılımcılardan elde edilen bulgular Tablo 9’da sunulmuştur.

Tablo 9. Birinci grupta (51-82 yaş) yer alan katılımcıların ve ikinci grupta (20-50) yer alan katılımcıların çocuklarının oyuncakları temin etmelerine ilişkin bulgular

	No	Katılımcı Yanıtları	f	%
Grup 1	1	Kendimiz yapardık	26	100.00
	2	Çevremizdeki doğal malzemeleri oyun aracı olarak kullanırdık	26	100.00
	3	Evden oyun için eşya getirirdik	2	7.69
Grup 2	1	Oyuncakçıya gidip birlikte alıyoruz.	21	87.50
	2	Arkadaşları ve aile tarafından temin edilen oyuncakları karşılıklı değişerek.	2	8.33

Tablo 9'a göre birinci grupta yer alan katılımcılardan elde eden bulgular neticesinde çocukluklarında oynadıkları oyuncaklar hakkında % 100.00 kendimiz yapardık, % 100.00 çevremizdeki malzemeleri kullanırdık, % 7.69 evden oyun için eşya getirirdik şeklinde üç farklı yanıt verdikleri tespit edilmiştir.

İkinci grupta yer alan katılımcıların çocuklarının oyuncaklarını ne şekilde temin ettiklerine ilişkin olarak sorulan soruya verdikleri yanıtlar doğrultusunda çocuklarının oyuncaklarını % 87.50 oyuncakçıya gidip birlikte alıyoruz ve % 8.33 arkadaşları ve aileden değişerek temin edilen oyuncakları karşılıklı değişerek şeklinde iki farklı yanıt verdikleri belirlenmiştir. Katılımcıların çocuklarının oyuncaklarını nasıl temin ettiklerine ilişkin olarak belirttikleri görüşlerden örnek ifadeler aşağıda yer verilmiştir.

1-K: “Oyuncakçıya gidip birlikte alıyoruz. Farklı alternatifler bulmak zor. Eskiden el yapımı oyuncaklar yaparlarmış. Bu da çocuklar için çok kıymetli ve değerli olurdu. Ama günümüzde çocuklar her istediklerine ulaştıkları için çok önemi ve kıymeti de olmuyor.”

4-E: “Genellikle satın alıyoruz. Eskisi gibi hiçbir şey doğal değil ve bu bize maddi sıkıntı yaşıyor. Almasak çocuklarımız dinlemiyor.”

24-K: “Oyuncakçıdan benim belirlediği ve onu ihtiyacı olan iki oyuncak arasında seçim yaptırarak alıyorum. Bu şekilde karar veriyor. Ben aldığım da internette alıyorum bazen. Alternatif olarak bence her şehre çocuk kütüphanesinin, oyuncaklarının, kıyafetlerinin satıldığı bir alışveriş merkezi yapılmalı. Sadece çocuklar üzerine çalışmalı. Bu şekilde aynı yaş grubunda çocukları olan ailelerin de kaynaşması sağlanmış olur.”

Birinci ve ikinci grupta yer alan katılımcıların araştırma sorusuna ilişkin verdikleri yanıtlar karşılaştırıldığında; ilk gruptaki katılımcıların oynadıkları oyuncakları daha çok kendilerinin yaptığı ve çevrelerindeki nesnelere oyuncak olarak kullandıkları görülmektedir. İkinci gruptaki katılımcılar ise çocuklarının oynadıkları oyuncakları genel olarak hazır olarak oyuncakçıdan aldıklarını belirtmişlerdir.

“Çocukluğunuzda oynadığınız oyuncaklar ne tür malzemelerden oluşuyordu?” sorusuna ilişkin olarak birinci grupta yer alan katılımcılardan elde edilen bulgular Tablo 10’da sunulmuştur.

Tablo 10. Birinci grupta (51-82 yaş) yer alan katılımcıların oynadıkları oyuncakların ne tür malzemeden oluştuğuna ilişkin bulgular

No	Katılımcı Yanıtları	f	%	No	Katılımcı Yanıtları	f	%
1	Ağaç	26	100.00	12	Ceviz	3	11.54
2	Taş	11	42.31	13	Yumurta	3	11.54
3	Bez	10	38.46	14	Kemik	3	11.54
4	Fincan	7	26.92	15	Kar	2	7.69
5	Mendil	5	19.23	16	Teneke kutu	2	7.69
6	İp	5	19.23	17	Çuval	1	3.85
7	Şeker pancarı	4	15.38	18	Minder	1	3.85
8	Küp, kiremit kırıkları	4	15.38	19	Tombul bitkisi	1	3.85

9	Toprak	4	15.38	20	Çiğdem bitkisi	1	3.85
10	Top	4	15.38	21	Düğme	1	3.85
11	Bilye-misket	3	11.54	22	Kemer	1	3.85

Tablo 10’da sunulan ilk grupta yer alan katılımcıların verdikleri yanıtlar incelendiğinde % 100.00 ağaç, % 42.31 taş, % 38.46 bez, % 26.92 fincan, % 19.23 ip, mendil, % 15.38 şeker pancarı, top, toprak, küp-kiremit kırıkları... şeklinde devam eden 22 farklı yanıt verdikleri görülmektedir.

“Çocuklarınızın oynadığı oyuncaklar ne tür malzemelerden oluşuyor? Sizin bu konudaki düşünceleriniz nelerdir?” sorularına ilişkin olarak ikinci grupta yer alan katılımcılardan elde edilen bulgular Tablo 11’de sunulmuştur.

Tablo 11. İkinci grupta (20-50 yaş) yer alan katılımcıların çocuklarının oynadıkları oyuncakların ne tür malzemeden oluştuğuna ilişkin bulgular

No	Katılımcı Yanıtları	f	%
1	Hazır plastik oyuncaklar	21	87.50
2	Bilgisayar	12	50.00
3	Top	9	37.50
4	Oyun setleri	9	37.50
5	İp	4	16,67
6	Bisiklet	3	12.50
7	Bilye-misket	1	4.17

Tablo 11’de sunulan ikinci grupta yer alan katılımcıların verdikleri yanıtlar incelendiğinde % 87.50 hazır oyuncaklar, % 50.00 bilgisayar, eşit oranlarda olmak üzere % 37.50 oyun setleri, top, % 16.67 ip... şeklinde devam eden 7 farklı yanıt verdikleri tespit edilmiştir. Katılımcıların çocuklarının oynadıkları oyuncakları genel olarak hazır olarak aldıkları için kullanılan malzemenin de plastik olduğunu ifade ettikleri belirlenmiştir. Katılımcıların bu konudaki düşüncelerini belirten örnek ifadeler aşağıda sunulmuştur:

12-E: “Ben oyuncakçıdan alıyorum. Farklı olarak ise ahşap malzemeden yapılan oyuncakların daha sağlıklı olduğu için tercih edilebileceğini veya doğadaki toprak, taş, ağaç parçaları kullanılarak oyun oynanabileceğini düşünüyorum. Toprak ve çamurdan yapılan şekiller çocuğun hem sağlığı açısından hem de el becerisini geliştirme açısından bence daha faydalı. Ancak günümüzde bu biraz zor.”

16-K: “Biz alıyoruz. Önceden büyüklerimiz kızlara evde bez bekler, erkeklere topaçlar, uçurtmalar, kâğıt oyuncaklar yapardı. O devir şimdi kapanmış gibi görünüyor. Biz ebeveynler olarak bu tarz alternatifleri çocuklarımıza sunabiliriz. Hazır oyuncaklar bizleri tembelleştirdi.”

Birinci ve ikinci gruptaki katılımcıların yanıtları karşılaştırıldığında; top, ip ve bilye/misketin ortak verilen cevaplar olduğu görülmektedir.

4. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırma bulgularına göre çocukların geçmişte ne şekilde vakit geçirdiğine ilişkin birinci grupta yer alan katılımcıların verdiği yanıtlar incelendiğinde; oyun oynardık,, hayvanlara bakardık, çalışırdık, tarlada çalışırdık, ev işi yapardık, gezerdik, madımak toplardık, su taşırdık, halay çekerdik... şeklinde devam eden 26 farklı şekilde yanıt verdikleri belirlenmiştir. Çocukların günümüzde ne şekilde vakit geçirdiğine ilişkin olarak ikinci grupta yer alan katılımcıların verdikleri yanıtlar değerlendirildiğinde; oyun oynama, televizyon izleme, bilgisayar-tablet oynama, kitap okuma... şeklinde devam eden 18 farklı yanıt verdikleri belirlenmiştir. İki grupta yer alan

katılımcıların verdikleri tek ortak yanıtın “*oyun oynama*” olduğu belirlenmiştir. İkinci grupta yer alan katılımcılar çocuklarının boş zamanlarını genel olarak teknolojik araçlarla geçirdiklerini belirterek bu durumun onları bireyselleştirerek yalnızlığa ittiğini, onların sosyalleşmelerini olumsuz etkilediğini belirtmişlerdir. Bedirhanoglu'nun (2011: 127) yaptığı tez çalışması da bu araştırma sonuçlarını desteklemektedir. Yavuzer (2000) çocukların oyun oynarken kendilerini daha kolay ifade ettiklerini, düşüncelerini paylaştıklarını belirterek oyunun bu anlamda çocukluk dönemi için vazgeçilmez bir eylem olduğunu söylemektedir. Hüttenmoser ve Degen-Zimmerman (1995) ise oyunun bireyin hayatında ne kadar önemli olduğunu altını net bir şekilde çizerek oyun oynama ve serbest hareket olanağı sunulmayan çocuklarda kişisel ve sosyal gerilik görüldüğünü söylemektedir. Koptagel (1978) oyun oynama olanağından yoksun bırakılan çocukların bedensel ve bilişsel enerjilerini boşaltamamalarının sonucunda saldırganlık duygusuna yöneldikleri belirtilmiştir. Bu durumun ise ileride nevroitik kişiliğe zemin hazırladığını savunmaktadır. Geçmişteki çocukların boş vakitlerinde oyun oynadıklarını ancak günümüzdeki çocukların ise daha çok televizyon ve bilgisayar oyunları oynadıklarını tespit edilmiştir. Egemen vd. (2004), günümüzde televizyon vb. teknolojik araçların çocukların hayatlarında önemli bir rolü olduğunu belirterek bu durumun onların obezite başta olmak üzere farklı sağlık sorunları yaşamalarına neden olduğunu, sosyalleşmelerini olumsuz etkilediğini, gerçek kavramını algılamakta zorlanmalarını ve şiddet eğilimlerinin artmasına neden olabildiğini; ebeveynlerin olumsuz durumlarla karşılaşmamak için çocukların vakit geçirdikleri teknolojik araçları kontrollü olarak kullanmalarına izin vermeleri gerektiğini söylemektedir.

Birinci grupta yer alan katılımcıların çocukken oynadıkları oyunların, çelik-çomak, bebek, gelincilik, saklambaç, aşık oyunu, evcilik, salıncak, fincan-yüzük... şeklinde devam ettiği ve sayılarının 70'e ulaştığı tespit edilmiştir. İkinci grupta yer alan katılımcıların çocuklarının oynadığı oyunların ise bilgisayar oyunları, zekâ oyunları, futbol, saklambaç... şeklinde devam ettiği ve sayısının 33 olduğu belirlenmiştir. Birinci ve ikinci grupta yer alan katılımcıların yanıtları karşılaştırıldığında sadece sekiz oyunun “*saklambaç, evcilik, ip atlamaca, misket, körebe, kovalamaca, çizgi ve köşe kapmaca*” ortak yanıtlar arasında yer aldığı belirlenmiştir. İlk grupta yer alan katılımcıların bahsettikleri oyunların çok büyük bir kısmının bugün artık oynanmıyor olması düşündürücüdür. Geçmişte oynanan oyunların çoğunluğunun dışarıda ve geniş alanlarda oynandığı bugün ise çocukların bu imkânı bulamamaları sonucunda daha çok evlerde bilgisayar başında ya da futbol sahası gibi amacı belli spor alanlarında oynamayı tercih ettikleri söylenebilir. Ortak yanıtlar dışında kalan 62 oyunun bugün nasıl oynanacağını bilen kişilerin sayısının azaldığı dikkate alınca bu oyunların nasıl oynandığı, kuralları vb. özelliklerinin belirlenmesi kültürel devamlılık için önemli görülmektedir. İkinci grupta yer alan katılımcıların çocuklarının oynadıkları oyunlarla ilgili düşüncelerine baktığımızda çocuklarının ağırlıklı olarak teknolojik oyunlar oynadığını belirterek geçmişte oynanan oyunların şimdiki çocuklar tarafından bilinmediği ve geçmişteki mahalle kültürünün şu an yaşamadığını düşündükleri görülmektedir. Artar, Onur ve Çelen'in (2004: 127) yaptıkları araştırma sonuçlarına göre de geçmişte oynanan oyunların günümüzde artık oynanmadığı; oyun sayıları, oyun türleri ve grup oyunlarının geçmişten günümüze doğru azaldığı belirlenmiştir. Yani geçmişte oynanan oyunlar günümüze doğru süreklilik göstermemektedir. Bu sonuçlar; kültür taşıyıcı öğeler arasında yer alan çocuk oyunlarının kayıt altına alınmadığı zaman bir süre sonra yok olacağını ortaya koymaktadır. Oksal'ın (2004: 106) çalışmasında oyunun kuşaklararası iletişimi sağlayan bir köprü vazifesi gördüğü ve bu bağlamda geçmişteki oyunların günümüzdeki çocuklara öğretilmesi gerektiği ifade edilmektedir. Yine benzer şekilde Tören'in (2011: 162) yaptığı tez çalışmasında geçmişteki oyunlarla günümüzdeki oyunların farklılaştığı ve günümüzde oyunların bilgisayar odaklı olduğu belirlenmiştir. Zamanın her alanda çok hızlı değiştiği ifade edilmekle beraber bu oyunların artık oynanmamasının nedenleri üzerinde düşünülmesi gerekmektedir. Çünkü geçmişimizden bugüne miras kalan her türlü bilgi bizim kimliğimiz olarak tanımlanmaktadır.

İlk grupta yer alan katılımcılardan elde edilen bulgular sonucunda çocukluklarında oyun oynadıkları alanların sokakta, doğada, evde, bahçede şeklinde sıralandığı belirlenmiştir. İkinci grupta yer alan katılımcıların çocuklarının oyun oynadığı alanların ise evde, bahçede, parkta, sokakta, okulda, misafirlükte... şeklinde sıralandığı görülmektedir. Birinci gruptaki katılımcıların yanıtlarına bakıldığında ilk sırada verilen yanıtların sokak ve doğa olduğu ikinci grupta yer alan katılımcıların yanıtlarında ise ev ve bahçe olduğu görülmektedir. Bu durum çocukların artık açık havada değil daha çok kapalı ortamlarda oyun oynadığını göstermektedir. Belirtilen bu durumun nedenlerine ilişkin olarak ikinci grupta yer alan katılımcıların görüşleri incelendiğinde; oyun alanlarının yetersizliği, güvenlik sorunları ve günümüzdeki oyunların daha çok bilgisayar üzerinden oynanması vb. sebeplerin öne çıktığı tespit edilmiştir. Çok, Artar, Şener ve Bağlı'nın (2004: 26) yaptıkları çalışmada çocukların gelişimlerinde açık havada oynanan oyunların olumlu etkilerinin olduğunu belirlemişlerdir. Ayrıca günümüzdeki çocukların sokak oyunlarını daha az oynadıkları da tespit ettikleri bulgular arasında bulunmaktadır. Çocukların açık havada oynamalarının onların tüm gelişim alanlarına ilişkin olarak yaptığı olumlu katkılar pek çok araştırmayla desteklenmektedir. Kuşluoğlu (2013: 15-16) yaptığı tez çalışmasında oyunun çocukların fiziksel, zihinsel ve sosyal anlamda olumlu etkilerinin olduğunu belirtmiştir. Oyunların oynandığı mekânların onların oyun esnasında gelişimlerini destekleyecek imkânlarla sahip olması gerektiğini belirtmektedir. Titman (1994) doğal oyun ortamlarının çocukların gelişimlerini daha olumlu desteklediğini ve onlar için daha cazip olduğunu söylemektedir. Bu konuda Frost ve Campell (1985) de oyun alanlarının doğal olmasının ve çeşitlilik içermesinin çocukların gelişimi için önemli olan yaratıcı oyunu desteklediğini belirtmektedir. Çocukların oyun oynarken kendilerini özgür ve güvende hissetmeleri, rahat hareket edebilmeleri için uygun olan oyun alanları çevreleriyle olan etkileşimlerini, farkındalıklarını geliştirmektedir (Pate, Baranowski, Dowda & Trost, 1996). Bağlı (2004: 40) çocukların oyun oynadıkları alanların fiziksel olarak çocuklara uygun hale getirilmesinin önemli olduğunu ifade etmiştir. Artar vd.'nin (2004: 126) yaptıkları çalışmada da geçmişte oynanan oyunların açık alanlarda olduğu ancak günümüzdeki çocukların oyunlarını daha çok kapalı alanlarda oynadıkları tespit edilmiştir. Erbay ve Durmuşoğlu Saltalı'nın (2012: 254) yaptıkları çalışmada günümüzdeki çocukların oyun alanı olarak daha çok evi kullandıkları belirlenmiştir.

Birinci grupta yer alan katılımcılardan elde edilen bulgulara göre katılımcıların tamamının oyunlarını arkadaşlarıyla oynadıkları belirlenmiştir. İkinci grupta yer alan katılımcılardan elde edilen veriler incelendiğinde; çocuklarının bireysel, arkadaşlarıyla, kardeşiyle, ebeveynleriyle oyun oynadıkları tespit edilmiştir. İkinci grupta yer alan katılımcılar çocuklarının ağırlıklı olarak bireysel oyun oynamalarının nedenlerin; aile yapısının değişmesi, çocuk sayısının günümüzde az olması, güvenlik sorunları vb. olarak ifade etmişlerdir. Kayar (2008: 9) oyunun çocukların gelişim alanlarını olumlu desteklediğini belirterek grup içinde oynanan oyunlar sayesinde çocukların toplumsal rollerini daha iyi kavradığını, benimseyerek pekiştirdiğini, kişilik çizgilerinin daha net ortaya çıktığını söylemektedir. Tören (2011: 28) de çocukların arkadaşlarıyla oynadıkları oyunlar aracılığıyla farklı istek ve beklentilerini onlara iletebildiğini, çıkan anlaşmazlıklar üzerinde çözüm stratejileri geliştirmek zorunda kaldığını, sağlıklı iletişim kurma zorunluluğunu öğrenebildiğini belirtmiştir. Çocukların grup içinde arkadaşlarıyla oynamasının onların her türlü gelişim alanına yönelik olumlu etkisini ortaya koyan bu çalışmalar dikkate alındığında günümüz çocuklarının oyunlarını genellikle bireysel olarak oynamalarının onların gelişimlerini olumsuz etkileyebileceği söylenebilir. Ergün (1980) diğer çocuklarla iletişim kurmayan ve bireysel olarak büyüyen çocukların daha sonra karşılaşacakları her türlü sosyal ortamda iletişim, uyum sorunu yaşayacağını ifade ederek, onların diğer çocuklarla birlikte oynamaları için büyüklerin gerekli ortamları sağlamasının önemli olduğunu ifade etmektedir.

Birinci grupta yer alan katılımcılardan elde eden bulgular neticesinde çocukluklarında oynadıkları oyuncaklara ilişkin yanıtların kendimiz yapardık, çevremizdeki malzemeleri kullanırdık, evden alırdık şeklinde sıralandığı tespit edilmiştir. İkinci grupta yer alan katılımcıların verdikleri

yanıtlar doğrultusunda çocuklarının oyuncaklarını oyuncakçıdan, arkadaşları ve aileden değişerek şeklinde sıralandığı belirlenmiştir. Birinci grupta yer alan katılımcıların verdikleri yanıtlar incelendiğinde oynadıkları oyuncakları kendilerinin yaptığı, çevrelerindeki her türlü nesneyi oyuncak olarak kullandıkları belirlenmiştir. İkinci grupta yer alan katılımcıların çocuklarının oyuncaklarını genel olarak hazır olarak oyuncakçıdan aldıkları tespit edilmiştir. Onur, Çelen, Çok, Artar ve Şener'in (2004: 57) çalışmalarında da günümüzde oyuncakların daha çok hazır olarak alındığı söylenmektedir. Artar vd.'nin (2004: 126) yaptıkları çalışma sonucunda da geçmişteki çocukların oyuncaklarını daha çok çevrelerinde bulunan farklı nesnelere kullanarak yaptıkları; günümüzdeki çocukların ise satın alınan hazır plastik oyuncaklarla oynadıkları tespit edilmiştir. Onur, Çelen ve Artar'ın (2004: 135) yaptıkları çalışmada da benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Çelebi Bayar (2007: 237) çocukların oyuncaklarını kendileri yaptığı süreçte etraftaki diğer çocuklarla işbirliği içine girdiklerini ve bunun sonucunda da toplumsallaşma, paylaşma, sorun çözme vb. konularda olumlu gelişme gösterdiklerini söylemektedir. Oyuncakların kültürün taşıyıcısı nesnelere arasında olduğunu belirten Akbulut (2009) geleneksel anlamdaki oyuncakların artık endüstriyel oyuncaklarla yer değiştirmesinin oyuncaklardaki kültürel özelliklerin kaybolmasına neden olduğunu; çocukların artık hazır oyuncaklar ile oynaması sonucunda hayal güçlerini ve yaratıcılıklarını daha az kullandıklarını söylemektedir. Çocukların kendi el emeği ile çaba göstererek, gerektiğinde çevrelerindeki her türlü nesneyi değiştirerek hazırladıkları oyuncakların onların el becerisi, hayal gücü, sosyal iletişim, farkındalık gibi pek çok alanda gelişmelerini olumlu etkilediği söylenebilir. Günümüzde ebeveynlerin çocuklarına aldıkları hazır oyuncakların bir kısmının geçmişteki oyuncakların çocukların gelişim alanlarına yaptığı olumlu katkılara yakın katkılar sağladığı belirtilmekle birlikte çoğunluğunun bu katkıları sağlamaktan oldukça uzak olduğu ifade edilmektedir. Ergün (1980) anne-babaların çocuklarının gelişimini destekleyeceğini umarak aldıkları oyuncakları doğru dürüst incelemeyen, düşünmeden satın aldıkları için bekledikleri sonucu elde edemediklerini belirtmektedir.

Katılımcıların çocukken oynadıkları oyuncakların malzemelerinin neler olduğuna ilişkin verdikleri yanıtlar incelendiğinde ağaç, taş, bez, fincan, ip, mendil, şeker pancarı... şeklinde devam eden 22 farklı yanıt verdikleri tespit edilmiştir. İkinci grupta yer alan katılımcıların çocuklarının oynadıkları oyuncak malzemelerinin neler olduğuna ilişkin verdikleri yanıtlar incelendiğinde hazır oyuncaklar, bilgisayar, oyun setleri, top, ip... şeklinde devam eden 7 farklı yanıt verdikleri tespit edilmiştir. Katılımcıların çocuklarının oynadıkları oyuncakları genel olarak hazır olarak aldıkları için kullanılan malzemenin de plastik olduğunu ifade ettikleri belirlenmiştir. Birinci ve ikinci gruptaki katılımcıların yanıtları karşılaştırıldığında; top, ip ve bilye/misketin ortak verilen cevaplar olduğu görülmektedir. Bu aynı zamanda geçmişte çocukların çevrelerindeki nesnelere oyuncak olarak kullanabildiklerini göstermektedir. Çocukların kendi oyuncaklarını kendilerinin hazırlamasının onların yaratıcılıklarını ve el becerilerinin gelişmesini destekleyeceği ifade edilmektedir. Adak ve Özdemir (2012: 11) de bu konuda çocukların sadece hazır olarak üretilen oyuncaklarla oynamaması gerektiğini, çevrelerindeki nesnelere oyuncak olarak kullanabilmeleri için onlara rehberlik yapılması gerektiğini belirtmişlerdir. Canlı'nın (2014) yaptığı tez çalışmasında geçmişte çocukların çevrelerindeki her türlü nesneyi oyuncak haline getirebildikleri ancak günümüzde oyuncakların fabrikasyon ürünü olarak çocuklara hazır bir şekilde sunulduğu ifade edilmektedir. Akbulut'un (2009) geçmişteki oyuncakların günümüze uyarlanmasına ilişkin yaptığı çalışma sonuçları incelendiğinde geçmişte oynanan oyuncakların yapıldıkları malzemelerin daha çok doğal unsurlardan oluştuğu, günümüzde bunun yerini ağırlıklı olarak plastik malzemenin aldığı ve fabrikasyon ağırlıklı olduğu tespit edilmiştir. Ergün (1980) geçmişte oyuncakların doğal malzemelerden yapıldığını, günümüzde ise oyuncakların daha çok plastik vb. doğal olmayan malzemelerden üretildiğini belirterek anne babaların çocukları için oyuncak alırken hangi maddeden üretildiğine ve maddenin kalitesine dikkat etmelerinin bir zorunluluk olduğunu söylemektedir.

Elde edilen sonuçlar genel olarak değerlendirildiğinde zaman içinde farklılaşmalar görülse bile oyunun her dönemde çocuklar için çok önemli bir ihtiyaç olduğu görülmektedir. Geçmişte çocukların bu ihtiyaçlarını daha çok doğal ortamlarda arkadaşlarıyla birlikte; günümüzde ise çocukların daha çok evlerde teknolojik araçlarla bireysel oynayarak giderdiği belirlenmiştir. Geçmişte oynanan oyun sayısının bugüne oranla daha fazla, daha çok açık havada oynanan nitelikte olduğu tespit edilmiştir. Geçmişte oynanan oyuncakları daha çok çocukların çevrelerindeki malzemeleri kullanarak kendilerinin yaptıkları günümüzdeki çocukların oyuncaklarının ise çoğunlukla plastik malzemeden yapıldığı ve hazır olarak alındığı belirlenmiştir.

Geçmişte oynanan oyunların çoğunluğunun bugün artık oynanmamasından hareketle araştırmacılar bu oyunları tespit ederek nasıl oynandığı, kuralları vb. yönlerini tespit ederek kayıt altına almalıdır. Geçmişte oynanan oyunları çocukları öğrenebilmesi için küçük el kitapları hazırlanarak okullarda veya uygun olan ortamlarda çocukların oynamalarına imkân sunulmalıdır. Çocukların evde değil de daha çok dışarıda oyun oynayabilmeleri için daha güvenli oyun alanları, oyun evleri çocukların istekleri doğrultusunda planlanmalıdır. Günümüzdeki oyunların teknoloji ağırlıklı olduğu gerçeğinden hareketle çocukların bilgisayar ortamında oynadıkları oyunlar hakkında detaylı araştırmalar yapılarak bunların hem kendi toplum yapımıza hem de eğitsel amaçlara uygun versiyonlarının üretilmesi konusunda çaba gösterilmelidir. Çocukların oynadıkları oyun malzemelerindeki azalma dikkate alınarak çocukların yaratıcılığını destekleyen oyuncakların tasarlanması için çalışmalar yapılabilir. Çocukların oynadıkları oyunların onların gelişim alanlarına yaptığı olumlu katkılar dikkate alınmalı, bu oyunların eğitim ortamlarına en uygun şekilde yansıtılmasına ilişkin çalışmalar yapılmalıdır.

5. KAYNAKÇA

- Adak Özdemir, A. & Ramazan, O. (2012). Oyunağa çocuk, anne ve öğretmen bakış açısı. *Eğitim Bilimleri Araştırma Dergisi*, 2(1), 2-16.
- Akbulut, D. (2009). Günümüzde geleneksel oyuncaklar. *Millî Folklor*, 84, 182-191.
- Artar, O. & Çelen, N. (2004). Çocuk oyunlarında üç kuşakta görülen değişimler: Kırsal kesimde bir araştırma. B. Onur ve N. Güney (Ed.). *Türkiye’de çocuk oyunları: araştırmalar* içinde. (s. 124-130). Ankara: Kök Yayıncılık.
- Bağlı, M. T. (2004). Çocuk bahçelerindeki oyun araçlarında sosyal etkileşim. B. Onur ve N. Güney (Ed.). *Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar* içinde. (s. 29-42). Ankara: Kök Yayıncılık.
- Bedirhanoglu, I. (2011). *İlköğretim I. kademe öğrencilerinin serbest zamanlarında oynadıkları yöresel çocuk oyunları (Erzurum ili örneği)*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Bilir, Ş. & Dönmez, B. (1995) *Hastanede oyun-yaş gruplarına göre hastanede yatan çocuklar, çocuk ve hastane*. (2. Baskı). Ankara: Sim Matbaacılık.
- Bozkaya, J. (1992). *Çocuğun oyun mekânları için olanakların araştırılması*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). KTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Trabzon.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. A., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2014). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. (17. Baskı). Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Canlı, G. A. (2014). *Gelişen dünyada çağdaş çocuk oyun alanları*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Creswell, J. W. (2016). *Nitel araştırma yöntemleri. Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni*. M. Bütün ve S. B. Demir (Çev.). (3. Baskı). Ankara: Siyasal Kitabevi.

- Çelebi Bayar, D. (2007). *Türkiye ve Azerbaycan'daki çocuk oyunları ve oyuncaklarının karşılaştırmalı incelemesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Muğla Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çağdaş Türk Lehçeleri ve Edebiyatları Anabilim Dalı, Muğla.
- Çok, F., Artar, M., Şener, T. & Bağlı, M. (2004). Kentlerdeki açık alanlarda çocuk oyunları: Ankara örneği. B. Onur ve N. Güney (Ed.). *Türkiye'de çocuk oyunları: Araştırmalar içinde*. (s. 16-28). Ankara: Kök Yayıncılık.
- Egemen, A., Yılmaz, Ö. & Akil, İ. (2004). Oyun, oyuncak ve çocuk. *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2), 39-42.
- Erbay, F. & Saltalı, N. D. (2012). Altı yaş çocuklarının günlük yaşantılarında oyunun yeri ve annelerin oyun algısı. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*, 13(2), 249-264.
- Ergün, M. (1980). Oyun ve oyuncak üzerine. *Milli Eğitim*, 1(1), 102-119.
- Frost, J.L. & Campbell, S.D. (1985). Equipment choices of primary age children on conventional and creative playgrounds. Frost, J.L. & Sunderlin, S. (Eds.). *In when children play. proceedings of the international conference on play and play environments*. Association for Childhood Education International.
- Glaser, B. & Strauss, A. L. (1967) *Discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. Chicago: Aldine.
- Gökşen, C. (2014). Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve Gaziantep çocuk oyunları. *A. Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 52, 229-259.
- Huizinga, J. (1995). *Homo ludens*. M. A. Kılıçbay. (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hüttenmoser, M. & Degen-Zimmerman, D. (1995). *Room for children: Empirical studies on the importance of living environment for everyday life and development of children*. National Transport and Urban Research Program No. 70 (NRP 25), Zurich.
- Kaptan, S. (1973). *Bilimsel araştırma teknikleri*. Ankara: Rehber Yayınevi.
- Kaya, D. (2009). *Sivas'ta çocuk oyunları*. 19 Aralık 2017 tarihinde http://dogankaya.com/fotograf/Sivasta_cocuk_Oyunlari.pdf adresinden alınmıştır.
- Kayar, P. (2008). *Van'ın geleneksel çocuk oyunları ve bu oyunların eğitsel yönden incelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı, Van.
- Kim, M. (2002). Parents' perceptions and behaviors regarding toys for young children's play in Korea. *Education*, 122(4), 793-807.
- Koptagel, G. (1978). *Yeşil alan gereksinimi ve düzensiz kentleşmenin yarattığı ruhsal sorunlar*. Büyük İstanbul Yeşil Alan Sorunları Sempozyumu, İstanbul, 117-123.
- Kuşluoğlu, D. D. (2013). *İstanbul Kadıköy ilçesindeki çocuk oyun alanlarının nitel ve nicel açıdan değerlendirilmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Landreth, G., Homeyer, L. & Morrison, M. (2006). *Play as the language of children's feelings. Play from birth to twelve. Contexts, perspectives and meanings*. D. P. Fromberg ve D. Bergen (Ed.). New York, NY: Routledge. 47-52.
- Merriam, S. B. (2015). *Nitel araştırma. Desen ve uygulama için bir rehber*. S. Turan (Çev. Ed.). (3. Basımdan çeviri). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Miles, M. B. & Huberman, A. M. (2016). *Nitel veri analizi*. S. Akbaba Altun ve A. Ersoy (Çev.). (2. Baskı). Ankara: PegemA Yayıncılık.

- Oksal, A. (2004). Kuşaklararası oyun: yetişkin ve çocuk kültürü arasında bir köprü. B. Onur ve N. Güney (Ed.). *Türkiye’de çocuk oyunları: Araştırmalar* içinde. (s. 102-106). Ankara: Kök Yayıncılık.
- Onur, B., Çelen, N. & Artar, M. (2004). Türkiye’de geleneksel oyuncaklar: köy-kent karşılaştırması. B. Onur ve N. Güney (Ed.). *Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar* içinde. (s. 131-137). Ankara: Kök Yayıncılık.
- Onur, B., Çelen, N., Çok, F., Artar M. & Şener Demir, T.. (2004). Türkiye’de iki kentte annelerin bakış açısıyla çocukların oyuncak gereksinmesi. B. Onur ve N. Güney (Ed.). *Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar* içinde. (s. 43-60). Ankara: Kök Yayıncılık.
- Onur, B. & Güney, N. (2004). Giriş. B. Onur ve N. Güney (Ed.). *Türkiye’de çocuk oyunları: araştırmalar* içinde. (s. 7-15). Ankara: Kök Yayıncılık.
- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları I*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Pate, R.R., Baranowski, T., Dowda, M. & Trost, S.G. (1996). Tracking of physical activity in young children. *Med. Sci. Sports Exerc.*, 28, 92-96.
- Patton, M. Q. (2014). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. M. Bütün ve S. B. Demir (Çev.). (1. Baskı). Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Saracho, O. N. (2002). *Developmental play theories and children’s pretend play. Contemporary perspectives in early childhood curriculum*. O. N. Saracho ve B. Saracho (Ed.). pp.41-62. Greenwich: Information Age Publishing.
- Saracho, O. N. (2003). *Young children play and cognitive style. Contemporary perspectives on play in early childhood education*. O. N. Saracho and B. Spodek (Ed.). pp.75-96. United States of America: Age Publishing Inc.
- Schuster, C. S. & Ashburn S. S. (1992). *Play during childhood. The process of human development*. New York: Lippincott.
- Sevinç, M. (2004). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. Ankara: Morpa Kültür Yayınları.
- Sönmez, V. & Alacapınar, F. G. (2011). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. (1. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Spodek, B. & Saracho, O. N. (2003). *Early childhood educational play. Contemporary perspectives on play in early childhood education*. O. N. Saracho ve B. Spodek (Ed.). pp. 171-179. United States of America: Age Publishing Inc.
- Thompson, J. (1990). Playing at work. *Community Outlook*, April:15-17.
- Titman, W. (1994). *Special places, special people. The hidden curriculum of school grounds*. WWF UK (World Wide Fund for Nature)/Learning Through Landscapes.
- Tören, A. (2011). *Erzincan’dan derlenen çocuk oyunlarının çocuk eğitimindeki yeri*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı, Erzincan.
- Tuğrul, B. (2010). *Oyun temelli öğrenme. Okul öncesinde özel öğretim yöntemler*. (Ed. R. Zembat). Ankara: Anı Yayıncılık. ss. 187-220.
- Uluğ, H. (2007). *Kuzey Adana’daki çocuk oyun alanlarının bitki seçimi yönünden irdelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çukurova Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Peyzaj Mimarlığı Ana Bilim Dalı, Adana.
- Yavuzer, H., (2000). *Çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2005). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.