



Türk Kültüründe Oyunlar: Gaziantep Oğuzeli İlçesinde Oynanan Nesten Oyunu ve Oyuncağı

Başak Nur BULUN¹ & İbrahim KARACA²

Öz: Oyun geçmişten günümüze kadar gelen çok eski bir olgudur. Nesiller boyunca oyunun aktarımı devam etmektedir. Toplum yapısı, ekonomi, teknoloji vs. değiştikçe oyunlarda da birtakım değişiklikler ve yenilikler meydana gelmektedir. Çocuk oyunları toplum ve kültür için vazgeçilmez bir unsur halindedir. Oyunlar sadece boş zaman geçirmek ve eğlenmek amacıyla oynanmaz. Çocuğun fiziksel ve zihinsel olarak da gelişimine birçok katkı sağlamaktadır. Çocuk, oyunla sorumluluk almayı, iletişim kurmayı, empati yeteneği kazanması gibi birçok özelliği de öğrenir. Eğlenebildiği kadar da öğrenmektedir. Oyuncaklar ise oyunun bir aracı olarak görülmektedir. Çocuğun hayal gücü, motor becerilerini ve sembolik düşünme kapasitesini arttırmakta ve geliştirmektedir.

Teknolojinin gelişimiyle birlikte oyun anlayışında değişiklikler de meydana gelmiştir. Oyunun oynandığı mekan, zaman, araç gereçlerde bu durumla birlikte farklılıklar göstermiştir. Geleneksel çocuk oyunları zaman geçtikçe kaybolmaya başlamıştır. Bu sebepten dolayı da geleneksel çocuk oyunlarının korunmaya ihtiyacı vardır. Nesiller boyu aktarımla bunun önüne bir nebze de olsa geçilmeye çalışılmıştır. Bu durum da geleneksel çocuk oyunlarını bir sözlü tarih ürünü haline getirmiştir. Ayrıca geleneksel çocuk oyununun kültürel süreklilik ve toplumsal bellek içerisindeki yerini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Çocuk oyununun zamanla mekan, araç ve içerik bağlamında çeşitli dönüşümlere uğradığını, ancak sözlü kültür yoluyla da yaşatılmaya devam ettiğini göstermektedir.

Bu çalışma Gaziantep'in Oğuzeli ilçesinde gerçekleştirilmiş olup, nitel araştırma yöntemi ile yapılmıştır. Veri toplama sürecinde yarı yapılandırılmış gözlem tekniği ve sözlü tarih yöntemi bir arada kullanılmıştır. Çalışma kapsamında etnografik yöntem temel alınmıştır. Bu doğrultu da araştırma sahasında yer alan topluluğun kültürleri, sosyal ilişkileri ve tarihsel hafızası, doğal ortamlarında ve katılımlı gözlem ile derinlemesine incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Türk Kültür Tarihi, Türk Halkbilimi, Çocuk Oyunları, Çocuk Folkloru.

Games in Turkish Culture: Nesten Game and Toy Played in Gaziantep Oğuzeli District

Abstract: Play is a very old phenomenon that has come down from the past to the present. The transfer of play continues through generations. As the structure of society, economy, technology, etc. changes, some changes and innovations occur in games. Children's games are an indispensable element for society and culture. Games are not played just for the purpose of spending free time and having fun. They also contribute to the physical and mental development of the child. With play, the child learns many characteristics such as taking responsibility,

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi, Erciyes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Avrasya Araştırmaları Ana Bilim Dalı, el-mek: basaknr.b@gmail.com / ORCID: 0009-0006-8903-0100

² Doktora Öğretim Üyesi, Erciyes Üniversitesi, Türk Halk Bilimi, el-mek: ibrahimkaraca@erciyes.edu.tr

communicating, and gaining empathy. They also learn as much as they have fun. Toys are seen as a tool of play. They increase and develop the child's imagination, motor skills, and symbolic thinking capacity.

With the development of technology, there have been changes in the understanding of play. The place, time and equipment where the game is played have also changed. Traditional children's games have begun to disappear over time. For this reason, traditional children's games need to be protected. This has been prevented to some extent by transferring them over generations, and this has turned traditional children's games into a product of oral history. It also aims to reveal the place of traditional children's games in cultural continuity and social memory. It shows that children's games have undergone various transformations in terms of place, tool and content over time, but continue to be kept alive through oral culture.

This study was conducted in the Oğuzeli district of Gaziantep and was conducted using the qualitative research method. In the data collection process, a combination of semi-structured observation technique and oral history method was used. The study was based on the ethnographic method. In this context, the cultures, social relations and historical memories of the community in the research area were examined in depth in their natural environments and through participant observation.

Key Words: Turkish Cultural History, Turkish Folklore, Children's Games, Children's Folklore.

Giriş

Oyun kavramını Türk Dil Kurumu sözlüğünde (2025) “yetenek ve zeka geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan” kavram olarak tanımlanmaktadır. Merriam Webster (2023) sözlüğünde ise bu kavram “kurallara göre yapılan fiziksel bir rekabet birbirleriyle doğrudan muhalefet katılımcılar, bir eğlence” olarak tanımlar. Bu iki kaynaktan elde edilen bilgiler doğrultusunda oyun kavramı çocukların küçük yaştan itibaren bir kurala ve disipline bağlı kalmasını öğretmektedir. Çocuğun farkında olmadan isteklerini gerçekleştirdiği bir ortamdır. Çocuk hayatında yaşamış olduğu kötü olayları oyun ile üstesinden gelmektedir. Çocuğun büyüme aşamasında bu durum önem arz etmektedir. Buradan yola çıkarak oyun sayesinde çocuklar sorumluluk sahibi olabilirler. Ayrıca oyunlar sosyalleşmeyi ve paylaşmayı da öğretmektedir. Çocuk oyun yoluyla birlikte birçok duygu paylaşımını da üzerinden atmış bulunur. Üzüntüsünü, sevincini, öfkesini oynadığı oyuna yansıtabilmektedir.

Oyunlarda iki önemli nitelik bulunmaktadır. Oyundaki gerilim ve bunun sonucunun belli olmayışıdır. Bu iki nitelik ile oyun içinde yaratıcı bir şekilde davranmayı ve azmetmeyi öğrenmiş olacaktır (Uysal, 2017, s.677). Buradan yola çıkarak çocuk hem çaba göstermiş olacaktır hem de duygularını kontrol edip yönlendirmeyi öğrenecektir. Boratav’ a göre ise oyun “insanın var olmasıyla başlayıp gelişimini günümüze kadar gösteren” oldukça geniş bir kavramdır (1994, s.232). Oyunlarda bir üretim çabası veya bir hizmeti zorunlu kılmadan günlük yaşamın içinde yetişkinlerin daha az, çocukların ise zamanının büyük bir kısmını eğlenmek amacıyla geçirmiş olduğu bir eylem olarak tanımlamaktadır. Oyunlarda zorlama ya da baskı yoktur onun yerine gönüllülük önemlidir. Oyunlar, çocukları topluma kazandırmak adına bir araç olarak görülebilir. Çocuklar, sosyolojik, fizyolojik ve biyolojik olarak oyun sayesinde

gelişim gösterir. Çocuklar için asıl temel ihtiyaç sevgidir. Oyunlar ise çocuğun gelişim göstermesi ve kişiliğinin oturması adına sevgiden sonra gelen en önemli ikinci şeydir. Çocuklar dünyaya geldikleri andan itibaren öğrenme ve keşfetme eğilimlerine sahiptirler. Sağlıklı bir şekilde büyüyüp gelişmesi için uygun bir alana ihtiyaçları vardır. Çocukların mutluluğunu, kendilerini doğru bir şekilde ifade etmeleri, başarılı olmaya eğilim göstermesini sağlayan, zihinsel ve ahlaki gelişimlerine katkı sağlaması adına oyun ve oyuncakların eğitim açısından önemi büyüktür (Gülbüz, 2016, s.535).

Çocuk oyunla kendini tanımayı, kendisine güven duymayı ve karar verme becerisi kazanır. Bunun yanı sıra oyun içinde iletişim kurmakla birlikte dil becerisi gelişir. Duygu ve düşüncelerini geliştirir. Başkalarını anlamaya başlar ve empati yeteneği kazanır. Problem çözme ve karşılaştığı bir olayda ne şekilde davranması gerektiğini de öğrenmiş olur. Yaşanılan dünyayı daha somut olarak algılamaya başlar. Hoşgörü ve saygı göstermeyi öğrenmiş olur. Bunların yanı sıra en önemlisi kendini tanımaya başlar (Ulutaş, 2011, s.235). Her toplum kendi bünyesinde kültürünü, gelenek ve göreneklerini aktarmak ister. Toplum da bu aktarımı çoğu zaman oyunlarla birlikte yapar. Böylece daha küçük yaştan itibaren çocuklar bunu öğrenir. Büyükler ise nesilden nesile aktarımlarını yapmış bulunurlar.

İlkel toplumların yaşayış biçimlerine bakıldığında da kültürlerinden önce oyun oynama hazzının ortaya çıktığı görülmektedir. Bunun sebebi ise oyun oynamak, kültür biçimlerinin dışı vurumu olarak görülmektedir. Oyunların inanç sistemi ile de bağlantıları bulunmaktadır. Oyunlar çocuk eğitiminde, ruh sağlığı ve psikoloji açısından önemli bir araçtır. Oyunlar pedagojik açıdan çocuğu hayata hazırlayan önemli bir unsurdur. Oyun için dört temel ana unsur bulunmaktadır. Bunlar oynanan oyunun alanı, oynanan oyunun zamanı, oyunun kuralları ve oyunun amacının neler olduğudur (Artun, 2011).

Oyunların Sınıflandırılması

Artun (2011, s. 343) oyunu şu şekilde sınıflandırmıştır.

1. Çocuklara Özgü Oyunlar: Yakından incelendiğinde kendi içinde de üçe ayrılmaktadır. Bunlar büyüklerin çocuklar için çıkarmış olduğu oyunlar, çocukların kendi aralarında oynamış olduğu söz oyunları ve takım halinde oynanan çocuk oyunları olarak. Bunların en önemli özelliği oyunun sadece çocuğa ait olduğudur. Yetişkinlerin çocuklar için çıkarmış olduğu oyunlar da amaç çocuğu eğlendirmek ve çocuğa bu oyun içinde aktif rol verip çocuğu oyuna dahil etmeye çalışılır. Amaç çocuğa öğretmek ve çocuğu eğitmektir. Çocukların sözlerle oynamış oldukları oyunlarda dil becerileri ve iletişimleri de

gelişmektedir. Grup halinde oynanan oyunlar da ise çocuk takım olmayı, sorumluluk almayı ve paylaşmayı öğrenmektedir. Bunun yanı sıra liderlik vasfı da gelişim göstermektedir.

2. Talih, kumar, fal, niyet oyunları, büyüklük ve törelilik oyunları.
3. Beceri ve Güç Oyunları: Burada amaç çocuğun el ve parmak gelişiminin güçlenmesi amaçlanır.
4. Zeka Oyunları: Burada amaç vücut gücü yerine zeka ve bellek gücünü çalıştırmak ve geliştirmektir.
5. Katışimli Oyunlar: Karmaşık olan oyun türüdür. Bütün oyun sınıflarını bir arada bulundurur (Artun, 2011, s. 343-344).

Yazılmış olan başka bir makalede ise oyunun (Egemen, Yılmaz, Akil, 2004, s.39) zihinsel gelişimine göre sınıflandırmaktadırlar. Sıfır-iki yaş, iki-on iki yaş, on iki yaş ve üstü çocuklar için sınıflandırmaktadırlar.

Geleneksel çocuk oyunlarında dilimiz ile ilgili birçok unsur bulunur. Dilin telaffuzu, dilin kullanımı gibi. Bunun yanı sıra deyim ve atasözleri de birçok geleneksel çocuk oyununda bulunmaktadır. Bu da daha küçük yaştan itibaren çocuğun kültürüne ait bir şeyleri öğrenmesi demektir. Oyunlar esnasında kullanılan atasözleri ve deyimler çocukta istendik davranışlar kazanmasının yanı sıra, kendi diline ait bu sözler üzerine düşünmeye de başlar. Oyun çocuğun kelime dağarcığı geliştirir (Sallabaş, 2020, s.105). Oyunlar çocuğun hayatında vazgeçilmez bir unsurdur. Zihinsel, duyuşsal, bedensel anlamda kendilerini geliştirmelerini sağlar. Kurum dünyasında birçok kuramcı da oyun ile ilgili görüşler de bulunmuştur. Bunlar arasında Freud oyuna işlevsel açıdan değerlendirmiştir. Freud' a göre çocuk, oyun ile birlikte korkularının üstesinden gelip, sosyal anlaşmazlıkların önüne geçebileceğini vurgulamış ve oyun kavramını bu şekilde yorumlamıştır. Oyunun sosyal gelişime olan katkısına ve öz benliği bulma da yardımcı bir araç olduğu konusuna da değinmektedir. Montaigne 'ye göre ise oyun çocuklar için gerçek bir uğraş olduğundan bahsetmektedir. Kuramcıların yapmış olduğu bu yorumlardan yola çıkarak oyunun çocuk için öneminin çok fazla olduğu çıkarımına varabiliriz. Oyun ve oyuncak kavramı çok eski tarihten itibaren vardır. Bilinen en eski oyun aracı da taştır. Bilinen en eski oyunlardan birisi de taş ile oynanan “beş taş” oyunudur. Çeşitli ülkelerde bulunan oyuncak müzelerinde taştan, tahtadan, bakırdan ve kilden yapılmış oyuncakların sergisi de bulunmaktadır (Toksoy, 2010).

Oyunun çocuk gelişimi açısından rolü büyüktür. Oyunlar psikolojik, sosyal, fiziksel, duyuşsal ve sosyal olarak etki etmektedir. Çocukların seçmiş oldukları oyunlar, yaşlarına, cinsiyetlerine göre değişim ve farklılıklar göstermektedir. Çocuklar sadece bireysel veya toplu oyunlar

oynamazlar yeri geldiğinde hayallerinde de oyunlar kurarlar. Bu oyunların belli bir kuralı olmasına gerek yoktur. Çocuk kendini ne şekilde rahat ve mutlu hissediyor ise oyunu o şekilde devam ettirmektedir. Ayrıca oyunlar da sadece bir nesne olmasına gerek yoktur. Bu nesneler çocuğun seveceği şeye göre de değişmektedir. Bazen bir araba bazen bir bebek bazen de peluş bir hayvanda olabilir. Bunlar dışında oyuncaksız olan oyunlarda bulunmaktadır.

Çocuklar belli bir yaşa geldikten sonra bireysel oyunlar yerine grup oyunlarını tercih etmektedirler. Bu oyunlarda belli başlı kurallar bulunur. Çocuklar arasında gruplaşmalar da yaşanmaktadır. Çocuk bu dönemde sosyal ilişkiler kurmayı, kendi hakkını savunmayı ve liderlik yeteneği kazanmayı, grup ile uyumlu olmalı, birlik olmayı da öğrenir (Toksoy, 2010).

Çocuk oyun ile birlikte dil ve konuşma becerisini de geliştirmektedir. Çocuk, bedenini ve organlarını oyuna uygun şekilde kullanmayı da öğrenir. Ayrıca yeteneklerini ve soyut ilişkilerini de geliştirmiş olur. Böylece oyun oynamak, çocuğu sosyal ve kültürel çevreye de alıştırmış olur (Ersoy, 2010, s.76). Çocukların büyüklerden öğrenmiş olduğu oyunlarla birlikte eski oyunları da günümüz koşullarına uyarlamış olur. Bu da bir nevi aktarım olarak yorumlanabilir.

Oyunlar kültür ile bağlantılıdır. Dünya çapında oynanan çocuk oyunlarının birbirleri ile benzerlikleri olduğu görülmektedir. Özellikle ortak bir kökten gelen oyunların tıpatıp benzerine rastlanması mümkündür (Ersoy, 2010, s.78). Ticaret ile birlikte insanlar sadece dillerini, dinlerini, gelenek ve göreneklerini birbirine aktarırken oyunlarını da birbirlerine aktarmışlardır. Farklı kültürlerden birçok oyun alıp birçok oyunu da birbirimize aktarmışızdır.

Oyuncak

Oyuncak, çocukların oyun süreçlerinde aktif olarak kullandıkları; bilişsel, bedensel, sosyal ve duygusal gelişimlerine katkı sağlayan araçlardır. Çocukların çevrelerini tanımaları, duygularını ifade edebilmeleri ve sosyal ilişkiler geliştirmeleri açısından oyuncaklar önemli bir işlev üstlenmektedir (Yörükoğlu, 1998). Oyuncaklar yalnızca eğlence aracı değil; aynı zamanda çocukların el-göz koordinasyonu, yaratıcı düşünme, problem çözme ve toplumsal rolleri öğrenme gibi birçok gelişim alanını destekleyen önemli nesnelerdir (Özyürek, 2001).

Oyuncak kavramı Türk Dil Kurumunda (2025) “başkaları tarafından bir araç gibi kullanılan, hiçe sayılan güçsüz kimse, oyun aracı” şeklinde tanımlanmaktadır. Oynayan kişinin fiziksel gelişimine katkı sağlamanın yanında toplumun ekonomisinin, siyasi yapısının, kültürünün ve sosyal yaşamının hakkında ipuçları da vermektedir. Boratav (1984, s.246), oyuncağı, tek başına oyunu mümkün kılan bir nesne olarak değerlendirmiş, buna karşılık olarak bazı gereçlerin ise

halkbilimi açısından oyun aracı olarak kabul edildiğini belirtmiştir. Oyuncak genel anlamıyla bireyin oynayarak eğlenmesini sağlayan bir nesne olarak tanımlanabilir. Oyunu, temel amaç olarak düşünürsek, oyuncak ise bu amaca ulaşmada kullanılan bir araç olarak yorumlanabilir. Oyuncaklar, üretildikleri toplumun kültürel değerlerini, geleneksel normlarını ve sosyal yapılarını taşıyan kültürel göstergelerdir. Geçmiş zamanlarda oyuncaklar maddi durumu iyi olan ailelerin çocukları için özel olarak yapıp üretilirken, toplumsal sanayi alanındaki ilerlemelerle birlikte seri üretime geçilerek her kesimden çocuğun erişimine açık bir hale gelmiştir. Modern çağın estetik ve işlevsel beklentileri doğrultusunda yeniden şekillendirilen geleneksel oyuncaklar, kültürel sürekliliğin bir parçası olarak yaşamlarını sürdürmektedir (Polat & Kara, 2023).

Oyuncağın yalnızca bir eğlence aracı olarak düşünmek yerine bireyin bilişsel ve toplumsal olarak gelişimini destekleyen bir nesne olduğunu düşünmek gerekir. Bazı araştırmalar, geçmişte teknolojik araçların ilk örneklerinin oyuncak biçiminde ortaya çıkmış olabileceğini öne sürmektedir; bu da oyuncağın, insanlık tarihindeki teknik gelişim süreçleriyle olan bağlantısını göstermektedir (Ak, 2006). Bu durum, oyuncağın sadece çocuklukla sınırlı bir kavram olmadığını; aynı zamanda insanlık tarihinin teknolojik ve kültürel evrelerinde işlevsel bir role sahip olduğunu ortaya koymaktadır.

Oyuncağın Sınıflandırılması

Oyuncaklar, çocuğun yaş grubuna, gelişim düzeyine ve oyun türüne göre farklı biçim de sınıflandırılabilir. Genel olarak oyuncaklar şu kategorilerde ele alınmaktadır:

1. Yapılandırılabilir Oyuncaklar: Lego, bloklar, küpler gibi çocukların nesneleri bir araya getirerek yeni yapılar oluşturmalarını sağlayan oyuncaklardır. Bu tür oyuncaklar bilişsel ve motor becerilerin gelişimine katkı sağlar (Demir, 2010).
2. Sembolik/Fantastik Oyuncaklar: Bebek, süper kahraman figürleri, mutfak setleri gibi oyuncaklar bu gruba girer. Çocukların hayal gücünü kullanarak çeşitli sosyal rolleri deneyimlemelerine olanak tanır.
3. Eğitsel Oyuncaklar: Alfabe kartları, sayı küpleri, deney setleri gibi doğrudan öğretici amaçla tasarlanan oyuncaklardır. Okul öncesi ve ilkokul çağındaki çocuklarda akademik becerilerin desteklenmesini hedefler (Ayan & Tezel Şahin, 2009).
4. Hareketli/Mekanik Oyuncaklar: Arabalar, tren setleri, uzaktan kumandalı araçlar gibi fiziksel hareket içeren oyuncaklardır. Mekanik işleyişe duyulan ilgiyi artırır ve neden-sonuç ilişkisi kurmayı öğretir.

5. Dijital ve Etkileşimli Oyuncaklar: Elektronik özellikli, dijital ekranlı veya yapay zekâ destekli oyuncaklar bu gruba girer. Günümüzde bu oyuncakların yaygınlaşması, çocukların teknolojik okuryazarlık düzeyini artırırken aynı zamanda bağımlılık riski ve sosyal izolasyon gibi tartışmalara da yol açmaktadır (Köse & Yılmaz, 2021).

Oyuncakların sınıflandırılması yalnızca fiziksel yapısına göre değil; aynı zamanda oynanış biçimi, kullanım amacı ve sağladığı gelişimsel faydalar açısından da değerlendirilmelidir. Bu çeşitlilik, oyuncağın yalnızca bir nesne değil, aynı zamanda pedagojik ve kültürel bir araç olduğunu göstermektedir.

Yöntem

Bu çalışma Gaziantep'in Oğuzeli ilçesinde yetişkinlerle yapılmış bir alan çalışmasıdır. Bu çalışmada amaç geçmiş yıllarda oynanan ve oyuncak olarak yapılan bu oyuncağın literatüre kazandırılması amaçlanmıştır. Yöre kültürüne ait olan bu oyun ve oyuncak alan araştırması yöntemiyle birlikte yetişkinler ile yapılan görüşmeler sonucu derlenmiştir. Kaynak kişilerin tespiti de birinci kaynak kişi belirlendikten sonra diğer kaynak kişilere, birinci kaynak kişi tarafından ulaşılmıştır. Kaynak kişilerle görüşme formatında çalışma gerçekleştirilmiştir. Oyun ile ilgili ve yapılan oyuncakla ilgili olarak önceden hazırlanmış sorular kaynak kişilere sorulmuştur. Sorulan sorular kaynak kişilerin anlatmış oldukları şeylere göre şekillenmiş bu doğrultu da sorulara eklemeler ve çıkarmalar yapılmıştır. Yapılan çalışmada beş kaynak kişiyle görüşülmüştür. Bunlardan dört tanesi kadın ve bir tanesi erkektir.

Yapılan çalışma nitel araştırma modelinde yarı yapılandırılmış görüşme formatında bir sözlü tarih çalışmasıdır. Çalışma kapsamında etnografik yöntem temel alınmıştır.

Nitel araştırma, insanın yaşam dünyasını içeriden dışarıya doğru katılımcıların gözünden aktaran betimlemelerdir. Toplumsal gerçekliğin anlaşıldığı ve bu sürecin ne şekilde ilerlediğini anlatmaktadır. Nitel araştırma, ölçümler ve rakamlarla gerçekleşmez. Daha çok kavramlarla ve oluşturmalarla yapılmaktadır. Herhangi bir olguyu ele aldığından dolayı sevgiyi, bağlılığı, motivasyonu ve doyumun doğrudan değil de atfedilmiş olan değerlerle ilgili olduğundan dolayı değerler ve semboller üzerinden yürütüldüğünden dolayı rakamlarla bir bağlantısı bulunmamaktadır (Coşkun, 2019, s.2).

Sözlü tarih ise belli bir konu hakkında konuyu yaşamış insanlarla yapılmış bir çalışmadır. İnsanlarla birlikte konu ile ilgili konuşulup, kaydedilen görüşmeler sonucu ortaya çıkan şeyleri tespit etmek, belirlemek, yorumlamak, incelemek ya da rapor etmektir. Belleğin içinde kalmış olan bilgileri toplayıp ortaya çıkarmadır. Yaşanılan yaşantıları, olayları, iyi ve kötü olan her

şeyi tekrardan deriliklerinden çıkarıp değerlendirilmesi sözlü tarih olarak bilinmektedir. Bu gibi sözlü tarih çalışmasında bir kişinin anlatmış olduğu şeyler değil birden fazla kişinin anlattıklarıyla konu aydınlığa çıkmaktadır (Kaya, 2013).

Etnografik çalışma ise bir toplumun kültürel yapılarını, gündelik yaşam pratiklerini, değer ve inançlarını, sosyal ilişkilerini derinlemesine incelen ve anlamayı amaçlayan bir yöntemdir. Etnografik araştırmalar genellikle uzun süreli ve derinlemesine yapılan çalışmalardır. Etnografik gözlemin temel özellikleri katılımcı gözlem, açık uçlu görüşmeler ve doğal ortamda veri toplama şeklindedir (Geertz,1973).

Bulgular

Çalışmanın bu bölümünde Gaziantep'in Oğuzeli ilçesinde çocukların oynadığı oyun ve oyuncağın ne olduğu yer almıştır. Büyüklerinde çocukları oynatmak için oynadıkları oyunun ve bu oyun için kullandıkları oyuncağın künyesi yer almıştır. Geçmiş dönemler de ekonomik sebeplerden dolayı ve oyuncak bolluğu olmadığından bu oyuncak ile oynamaya başlamışlardır.

“Nesten” Oyunu ve Oyuncağı Hakkında Bilgiler

Bu oyun eski dönemler de çocukları eğlendirmek veya korkutmak amaçlı oynanan bir oyun türüdür. Bu oyun tek materyali ve herkesin evinde bulunan mendil, yazma, kumaş ya da bez parçasıyla yapılabilen bir oyuncaktır. Bu materyali farklı katlama şekilleri ile fare görünümüne getirilerek yapılır. Oyunu oynarken söylenen tekerlemesi de mevcuttur.

Tekerlemesi:

Nestan Nestan

Galeyli tasta

Rafa çıkmış

Sütlacı yemiş

Kedi pisik (KK1, KK2)

Görüşülen kaynak kişilerden bu tekerlemeyi farklı söyleyen de vardır. O da şu şekildedir.

Nesten Nesten

Kuyruğu kesten

Hooooopp atladı (KK3)

Yapılan görüşmeler de oyuncak yapıldıktan sonra hiçbir söz söylemeden oynandığına dair kaynak kişilerden bilgi edinilmiştir. Bu tarz bir tekerleme söylediklerini hatırlamadıklarını sadece oyuncak ile oynadıklarını belirtmişlerdir (KK4, KK5). Bu oyun açık hava da ya da kapalı bir arazi da oynanılan mekan hiç fark etmeksizin her yerde oynanabilen bir oyundur. Oynayan kişi sayısında herhangi bir sınırlama bulunmamaktadır. Bu oyun bireysel bir şekilde oynanabileceği gibi kalabalık gruplar halinde de oynanabileceği elde edilen görüşmeler sonucu bilinmektedir. Oyun için herhangi bir zaman dilimi bulunmamaktadır. Bu oyunda çocuklar kendi aralarında oynarken ödül ve ceza olarak KK1, KK4, KK3 herhangi bir sonucu olmadığını söylerken KK2 ve KK4 oyun sonunda iki kişinin faresinin bozulduğunu söylenmiştir.

KK1, KK2, KK3'e göre bu oyunu büyükler oynattığı zaman fareyi ellerine alıp okşamaya başlarken ardından tekerlemelerini söyledikten sonra fareyi çocuğa doğru veya herhangi bir tarafa doğru atarak onu eğlendirdiklerini veya korkuttuklarını söylemiştir. KK4 ve KK5 ise sadece büyüklerin oyuncağı yapıp çocuklara verdiklerini ve çocukların kendi aralarında oynadığını söylemiştir.

Bu oyun çocuklar arasında ise ellerine almış oldukları oyuncağı fırlatarak oynadıkları bilinmektedir. Kimin faresi en uzağa giderse o kazanmış olduğuna dair kendi aralarında yarışlar yaparlarmış. KK2 ve KK4'e göre faresi uzağa gitmeyen çocuğun oyuncağı bozulmaktadır ve oyundan çıkarılmaktadır. Oyunu bu şekilde oynadıklarını ve oyunda tek kazanan olana kadar devam ettiklerini belirtmişlerdir. Bir başka oynanış tarzı ise farenin baş kısmına ip bağlayarak evcil hayvan gibi evin içerisinde gezdirirlermiş. Bu oyunda herhangi bir cinsiyet bulunmamaktadır.

Oyuncağın Yapılışı



Resim 1



Resim 2



Resim 3



Resim 4



Resim 5



Resim 6



Resim 7



Resim 8



Resim 9

İlk olarak bez parçasını ya da herhangi başka bir materyali yere seriyoruz (resim 1), ardında çapraz olacak şekilde katlayıp bir üçgen elde ediyoruz (resim 2). Ardından elde etmiş olduğumuz bir üçgenin köşesini katlıyoruz (resim 3) sonra diğer köşesini de içe doğru katlıyoruz (resim 4). Üçgenin iki ucu birleştikten sonra üçgenin bir diğer köşesi dışta kalacak şekilde üst taraftan içe doğru kıvrıma başlıyoruz ve uç kısmına kadar geliyoruz (resim 5 ve 6). Ardından kıvrımış olduğumuz uçlarını tekrardan orta kısım da birleştiriyoruz (resim 7 ve 8). Sonra ters çeviriyoruz ve kıvrıma başlıyoruz daha sonra dışta kalan üçgen kısmı içerisine sıkıştırıyoruz. Sonra tekrardan kıvrıma başlıyoruz ardından farenin uç kısımlarından iki üçgen dışarı çıkmış oluyor. Dışarı çıkmış kısımların bir tarafını ikiye ayırarak salladıktan sonra kulaklarını oluşturup bağlıyoruz. Sonuç olarak fareyi yapmış oluyoruz (resim 9).

Sonuç ve Öneriler

Oyunlar çocuk gelişiminin önemli bir parçasıdır. Çocuk oyunla birlikte fiziksel ve zihinsel gelişim göstermektedir. Dil becerisinde gelişmeler, iletişim kurma becerisi, sorumluluk alma, empati yeteneği vb. unsurları gelişmektedir. Oyunlar çocuklar için önemli öğrenme ortamından birisidir. Oyun ve oyuncak aracılığıyla keyifli ve güzel vakit geçirmektedir. Çocuklar oyun oynarken yaş grubundaki çocukların da iyi, kötü, güçlü ve zayıf yönlerini de gözlemlemeye başlar (Gürbüz, 2016). Oyun ve oyuncak insanlık çağının başından beri hep var olup varlığını devam ettirmiştir.

“İnsanlığı oyun ve oyuncaktan, oyunu insan ve oyuncaktan, oyuncacı ise insan ve oyundan ayrı düşünmek mümkün değil. Özellikle oyun ve oyuncak açısından ifade etmek gerekirse, bu üçlü birlikte anlamlı ve işlevsel bir bütün oluşturuyorlar” (Vatandaş, 2020, s.918).

Oyun kendi bünyesinde anlaşmayı, dostluk ve arkadaşlık kurmayı, paylaşmayı, yardımlaşmayı, mücadeleci davranmayı, zaferi ve yenilgiyi, karşılaşmış olduğu bir sorun karşısında akılcı ve problem çözme odaklı olmayı öğretmiştir. Oyuncak, oyun için bazen yardımcı görevini üstlenirken bazen de başrol olmuştur. Oyun oynamanın herhangi bir zamanı, mekanı ve saati çocuk için yoktur. Kendi dilediğinde buna karar vermektedir.

Çalışmada elde edilen bulgular sonucunda Oğuzeli ilçesinde oynanan ‘Nesten’ oyunu günümüze gelindikçe önemini ve yerini kaybetmiştir. Aktarımı azalmıştır. Bunun sebepleri arasında teknolojinin gelişimi ve kolay oyuncak erişimidir. Görüşmüş olduğum kaynak kişiler doğrultusunda oyunu oynarken söylenen tekerlemede ve oynanış biçiminde ufak tefek farklılıklar olduğu gözlemlenmiş ve doğrulanmıştır. Oyuncanın nesiller boyunca aktarımı azalırken literatüre eklenip unutulmaması sağlanabilir. Oyun ve çocuk dergilerinde çocukların el becerisinin gelişmesi açısından bu oyuncanın yapımı ve oynanışı öğretilir. El yapımı olan bu oyuncanın yapımıyla çocuklar eski zamanlardan gelen bu oyuncak ile birlikte geçmiş kültürünü ve geçmişte oynanan oyunları tanıyabilir ve öğrenebilir. Çocukların yanında yetişkinler olmadan ya da herhangi bir maddi oyuncaca gerek duymadan bu oyuncanın yapımının öğretilip yapmaları sağlanabilir. Sosyal medya aracılığıyla da oyuncanın yapımı ve oyunun oynanışı yaygınlaştırılabilir. Okullarda öğretmen ve ebeveynlerle birlikte öğretilmesi desteklenebilir.

Kaynakça

Ak, D. (2006). Oyun ve oyuncak kavramlarının tarihsel ve kültürel değişim süreci içinde

- endüstriyel tasarım açısından incelenmesi (Yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/590265>
- Artun, E. (2011). *Türk Halkbilimi*. Karahan Kitapevi. 1-551.
- Ayan, S., & Tezel Şahin, F. (2009). Oyuncak seçiminde dikkat edilmesi gereken noktalar ve eğitsel oyuncaklar. *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Dergisi*, 1(1), 30–38.
- Boratav, P. N. (1994). *100 Soruda Türk Folkloru*. İstanbul: Gerçek Yayınları. 272.
- Boratav, P.N. (1984). *100 Soruda Türk Folkloru*. İstanbul. Gerçek Yayınevi.
- Coşkun, R. (2019). Türkçe Nitel Araştırmalarda Nitelik Sorunu: Nitel Araştırmalar Ne Kadar Bilimsel?. 6. Uluslararası Multidisipliner Çalışmaları Kongres: Multicongress. 2-12.
- Demir, H. (2010). Oyuncakların çocukların gelişim alanlarına etkisi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 7(2), 945–960.
- Egemen, A., Yılmaz, Ö., Akil, İ. (2004). Oyun, Oyuncak ve Çocuk. *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*. 5(2): 39-42
- Ersoy, H.Y. (2010). Başkurt Çocuk Oyunları. *Milli Folklor Dergisi*. 22(86). 75-86.
- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures*. Basic Books.
- Gülbüz, D.Ö. (2016). Geleneksel Çocuk Oyunları ve Eğitimsel İşlevleri: Emirdağ Örneği. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*. 11(14): 529-564.
- Kaya, M. (2013). Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılabilecek Bir Öğretim Yöntemi Olarak Sözlü Tarih: Amaç, İçerik, Uygulama. Marmara Üniversitesi.
- Köse, G., & Yılmaz, A. (2021). Dijital oyuncaklar ve çocuk gelişimi: Yeni nesil oyun araçlarına eleştirel bir bakış. *Eğitim ve Teknoloji Dergisi*, 12(1), 64–78.
- MERRIAM-WEBSTER, definition of game. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/game>
- Mitchell, E.D., B.S. Mason (1948). *The theory of play*. New York: A.S. Barnes. 14.12.2023 tarihinde alındı.
- Özyürek, M. (2001). *Çocuklarda oyun ve oyuncak*. Ankara: Anı Yayıncılık.

Polat, B., & Kara, M. (2023). Oyuncak ve Oyun Oynamanın Çocuk Gelişimine Etkisi.

Kastamonu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi, 2(1), 1-10.

Sallabaş, M. E. (2020). Halk Bilimin İşlevleri Bağlamında Geleneksel Çocuk Oyunları:

RTÜK Çocuk Oyunları. *Milli Folklor Dergisi*. 32(16). 99-109.

TDK. (2023). Oyun. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid

=TDK.GTS.5895d8e2ecda00.75458726 adresinden “5.12.2023 tarihinde alındı.

Toksoy, A, C. (2010). Yarışma Niteliği Taşıyan Geleneksel Çocuk Oyunları. *Çevrimiçi*

Tematik Türkoloji. 2(1). 205-2020

Ulutaş, A. (2011). Okul Öncesi Dönemde Drama ve Oyunun Önemi. *Adıyaman Üniversitesi*

Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. 4(6). 233-242.

Uysal, B. (2017). Oyun Kavramı ve Sınıflandırılmasına Yönelik Bir Değerlendirme. Manisa

Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. 15(1): 675-690.

Vatandaş, S. (2020). Oyun ve Oyuncak: Teknolojik ve Toplumsal Dönüşüm Sürecinde Oyun

ve Oyuncanın Anlamsal ve İşlevsel Değişimi. *Vizyoner Dergisi*. 11(28): 913-930.

Yörükoğlu, A. (1998). *Çocuk ruh sağlığı* (13. baskı). İstanbul: Özgür Yayınları.

Kaynak Kişiler

Adı-Soyadı	Doğum Yılı	Doğum Yeri	Eğitim Seviyesi	Mesleği	Kaynak Kişi
Neslihan Olgunus	1975	Gaziantep	Lise	Ev Hanımı	KK1
Türkan Olgunus	1955	Gaziantep	-----	Ev Hanımı	KK2
Saliha Gümüştekin	1972	Şanlıurfa	İlkokul	Ev Hanımı	KK3
Halime Gürsoy	1950	Gaziantep	-----	Ev Hanımı	KK4
Mehmet Topçu	1967	Gaziantep	İlkokul	Emekli	KK5

Extended Abstract

The concept of play is defined in the Turkish Language Association Dictionary as “a concept that develops talent and intelligence, has certain rules, and is useful for having a good time”. In the Merriam Webster dictionary, this concept is defined as “a physical competition conducted according to rules, direct opposition between participants, entertainment”. In line with the information obtained from these two sources, the concept of play teaches children to adhere to a rule and discipline from an early age. It is an environment where the child realizes his wishes without realizing it. The child overcomes the bad events he has experienced in his life with play. This situation is important during the growth phase. Based on this, children can become responsible through play. In addition, games teach socialization and sharing. The child also gets rid of many emotional sharing through play. He can reflect his sadness, joy, and anger on the game he plays.

When we look at primitive societies, when we look at their lifestyles, we see that the pleasure of playing games emerged before their culture. The reason for this is that playing games is seen as an expression of cultural forms. Games also have connections with belief systems. Games are an important tool in child education, mental health and psychology. Games are an important element that prepares children for life from a pedagogical perspective. There are four basic elements for games. These are the area of the game, the time of the game, the rules and the purpose of the game.

There are many elements related to our language in traditional children's games. In addition to the pronunciation and use of the language, idioms and proverbs are also found in many traditional children's games. This means that the child learns something about his culture from a young age. The proverbs and idioms used during the games not only help the child gain the desired behaviors, but also start to think about these words belonging to his own language. Play develops the child's vocabulary. Games are an indispensable element in the child's life. They enable them to develop themselves mentally, emotionally and physically. Many theorists in the institutional world have also found views on play. Among these, Freud evaluated play from a functional perspective. According to Freud, the child interpreted the concept of play as being able to overcome his odors and prevent social disagreements through play. He also touches on the contribution of play to social development and the fact that it is a helpful tool in finding the true self. According to Montaigne, he mentions that play is a real endeavor for children. Based on these comments made by theorists, we can conclude that play is very important for children. The concept of play and toy has existed since ancient times. The oldest known play tool is stone.

One of the oldest known games is the "five stones" game played with stones. There are also exhibitions of toys made of stone, wood, copper and clay in toy museums in various countries.

The game has taught us to get along, to establish friendship and companionship, to share, to help each other, to be combative, to win and lose, to be rational and focused on problem solving in the face of a problem. Sometimes toys take on the role of assistants for the game and sometimes they play the leading role. There is no specific time, place or hour for playing the game for the child. They decide when they want.

As a result of the findings obtained in the study, the 'Nesten' game played in Oğuzeli has lost its importance and place as we come to the present day. Its transmission has decreased. The reasons for this are the development of technology and easy access to toys. According to the source people I interviewed, it has been observed and confirmed that there are minor differences in the rhymes said while playing the game and the way it is played. While the transmission of the toy decreases across generations, it can be added to the literature and ensured that it is not forgotten. The production and playing of this toy can be taught in game and children's magazines in order to develop children's manual skills. With the production of this handmade toy, children can get to know and learn about this toy from ancient times, as well as its past culture and the games played in the past. Children can be taught how to make this toy without the need for adults or any material toys. The making of the toy and playing of the game can also be popularized through social media. Teaching it together with teachers and parents in schools can be supported.