

KÜLTÜRE ÖZGÜ ÇOCUK OYUNLARININ İNCELENMESİ ÖRNEKLERİYLE LAZ KÜLTÜRÜ: RİZE ARDEŞEN ÖRNEĞİ

Ebru Hasibe TANJU ASLIŞEN¹

Öz

Kültür, kuşaktan kuşağa aktarılarak yaşatılmakta, kültürel kodlar aracılığıyla nesilden nesile iletilmekte ve bu kodlar arasında çocuk oyunları da önemli bir tutmaktadır. Oyunlarında, içinde yaşadıkları toplumun sosyal-kültürel unsurlarını yansıtan çocuklar, bu sayede hem sosyal ilişkilerinin kuvvetlenmesine hem de kültürel sürekliliğin devamına katkıda bulunurlar. Ancak yaşam koşullarının hızla değiştiği günümüzde, yaşanan şartlara bağlı olarak geleneksel kültürler gibi bu kültürlere özgü oyunlar da yavaş yavaş unutulmaya başlamış, yerlerini bilgisayara ve internete bağlı oyunlara bırakmıştır. Bu durum Laz kültüründe de benzerlik göstermektedir. Horonları, tulumları, fıkraları aklımıza ilk gelen kültürel motifleri olsa da oynanış biçimleriyle, kullanılan malzemeleriyle, sosyal katılımın çeşitliliğiyle, dilsel farklılıklarıyla Laz kültürüne özgü dikkat çeken çocuk oyunları da bulunmaktadır. Konuyla ilgili yazılı kaynakların azlığı da dikkate alınarak planlanan bu çalışmada amaç, etnik kimliğe odaklanmadan Lazlar arasında farklı oynanış şekillerini barındıran oyunlar ile sadece Laz kültürüne özgü çocuk oyunlarından birkaçının içeriklerini, oynanış şekillerini, oyunlarda kullanılan oyuncakları/araç-gereçleri örneklerle detaylandırmaktır. Bu amaçla çalışmada nitel veri toplama yöntemlerinden görüşme tekniği kullanılmış ve sohbet tarzı görüşme yaklaşımıyla kültüre özgü örnek çocuk oyunlarına ulaşılmıştır. Gönüllü beş katılımcı ile gerçekleştirilen görüşmeler esnasında ses kayıtları alınmış ve elde edilen bilgiler daha sonra yazılı metin haline getirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: *Laz Kültürü, Çocuk, Oyun, Oyuncak.*

¹ Doç. Dr., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Polatlı Sosyal Bilimler Meslek Yüksek Okulu, Çocuk Bakımı ve Gençlik Hizmetleri Bölümü, E-posta: ebru.aslisen@hbv.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3306-2438

TANJU ASLIŞEN, E. H. (2021). Kültüre Özgü Çocuk Oyunlarının İncelenmesi Örnekleriyle Laz Kültürü: Rize Ardeşen Örneği. Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi, 21(52), 605-630. DOI: 10.21560/spcd.vi.717319

REVIEW OF CULTURE-SPECIFIC CHILDREN'S GAMES SPECIFIC EXAMPLES FROM LAZ CULTURE: RİZE ARDEŞEN SAMPLE

Ebru Hasibe TANJU ASLIŞEN¹

Abstract

Culture is transmitted through generations via cultural codes. Children's games play an essential role in these cultural codes. Children reflect the social-cultural elements of society and contribute to the social relations and cultural continuity in this way. However, in today's rapidly changing world and culture-specific games have left their places to computer and internet games, which is what has happened in the Laz culture as well. Although the Laz culture reminds us of cultural motifs such as horon (the folk dance of the black sea region), bagpipes and jokes first, it also has children's games with different styles, materials, diversity of social participation, and linguistic differences. The aim of this study, considering the scarcity of written resources on the subject, is to examine the content, gameplay, toys/equipment used in the games, which contain different forms of gameplay among Laz people, without focusing on ethnic identity. For this purpose, the interview technique, a qualitative data collection method, was used in the study. During the interviews with five volunteers, voice recordings were taken, which were later transcribed into written text.

Key Words: *Laz Culture, Children, Play, Toys.*

GİRİŞ

Kültür kavramına ilişkin bilinen en eski, bütüncül ve belki de en iyi tanım Taylor (1871) tarafından yapılmış ve “bir toplumun üyesi olarak insanoglunun öğrendiği (kazandığı) bilgi, sanat, gelenek, görenek vb. yetenek, beceri ve alışkanlıkları içine alan karmaşık bir bütün” şeklinde ifade edilmiştir. Murdock (1950), kültürü öğrenilen, tarihi, toplumsal ve sürekli olan, ihtiyaçları karşılayan ve doyum sağlayan, değişim gösteren, bütünleş-tiren, ideal veya idealleştirilmiş kurallar sistemi olarak tanımlamıştır (Akt. Güvenç, 2018, s. 103). Sosyal antropolojiye ve kültür antropologlarına yön veren bu ifadelerin ışığında gerçekleştirilen güncel bir tanımda ise Tayeb (1992), kültürü, bir topluluk tarafından öğrenilmiş, okul, aile, eğitim ve toplum içerisinde paylaşılmış, onların maddi ve manevi yaşam tarzlarını etkileyen, tarih boyunca gelişmiş değerler, tutumlar ve anlamlar bütünü olarak belirtmektedir (Akt: Yeşil, 2013, s. 54). Kulaktan kulağa veya kuşaktan kuşağa aktarılarak üretilen, yaşatılan ve gelecek kuşaklara devredilen kültürel miras, kültürel kodlar aracılığıyla nesilden nesile iletilmekte (Oğuz, 2016, s. 63), bu kodlar arasında çocuk oyunları da önemli bir yer tutmaktadır (Türkmen, 2012, s. 142).

Çocuğun dünyayı tanıma ve deneyimleme aracı olan oyun, karmaşık doğasına rağmen bilim insanlarının üzerinde fikir yürüterek sınırlarını çizmeye çalıştıkları önemli bir konudur. Piaget, Erickson, Freud, Montessori ve Vygotsky gibi kuramcılarının ileri sürdükleri görüşlerin ortak noktası ise, çocuğun gelişimine, ilgisine, ihtiyacına, yeteneklerine ve yüksek yararına yönelik bir ortam içerisinde büyümesinin ve gelişmesinin sağlanmasıdır ki bu ortam çocuğun en aktif olduğu oyun ortamıdır (Tuğrul, 2018, s. 12). Çocuğun duygularını ve düşüncelerini rahatlıkla dışa yansıtılabildiği, çevresindekilerle kolay iletişim kurabildiği, bir şeyi yapabilme cesareti gösterebildiği, karşılaştığı problemleri çözme becerisini kazanabildiği ve bunları

gerçekleştirirken eğlendiği, öğrendiği, sosyalleştiği oyun ortamları, çocuğun bütüncül olarak gelişimini destekler.

OYUN VE ÇOCUĞUN GELİŞİMİNE KATKILARI

Çocuk oyun oynarken analiz etme, karar verme, problem çözme, öz-kontrol becerilerini kullanma, hayal etme ve hayallerini ifade etme gibi *bilişsel gelişimine* yönelik becerilerini desteklemekte, zekâsını kullanmayı, çevresini keşfetmeyi, merak duygusunu tatmin etmeyi, mantık yürütmeyi ve seçim yapmayı öğrenerek boyut, renk, sayı, şekil, konum, ağırlık, derinlik vb. çok sayıda kavramı tanıma, tanımlama, ayırdetme, eşleştirme, sıralama, serileme ve genelleme bilişsel süreçlerinin takibiyle içselleştirmektedir (Bekmezci ve Özkan, 2015, s. 85; Pehlivan, 2016, s. 3282; Aşık Öztürk, 2018 s. 28-30). *Sosyal-duygusal gelişim* açısından çocuk, oyunlarda toplumsallaşmayı, yardımlaşmayı, paylaşmayı, işbirliği kurmayı, sıra beklemeyi, sorumluluk almayı, başkalarının hak ve özgürlüklerine saygı duymayı, kendi hak ve özgürlüklerini korumayı öğrenmekte (Çelebi Öncü ve Özbay, 2008, s. 12-13; Bekmezci ve Özkan, 2015, s. 83-85), içinde yaşadığı topluma ait kültürel değerler, kurallar ve yerine getirmesi gereken sorumluluklar hakkında fikir sahibi olmaktadır. Oyun sırasında çocuk ait olma, önemsenme, kabul edilme, sevgi ve saygı görme vb. sosyal becerilerini geliştirirken, üzülme, sevinme, mutlu olmak, kızmak, korkmak, kıskanmak, merak etmek gibi birçok duygu ile tanışmaktadır. Bağlanma, güven duyma, riskleri fark etme, çevresindekilere karşı olumlu duygu ve tutum sergileme de oyun sırasında pekiştirilen beceriler arasında yer almaktadır (Tuğrul, 2018, s. 18). Oyunlarda kullanılan tekerlemeler, sayışmalar, ses-sözcük tekrarları çocukta dil bilincinin oluşmasına, sözcük dağarcığının zenginleşmesine, duygu ve düşüncelerini doğru, düzgün ve rahat bir şekilde ifade edebilmesine, dinleme ve anlama becerilerinin gelişmesine olanak sağlamakta, *dil*

gelişiminin hızlanmasıyla birlikte dil üzerindeki hakimiyetin artarak, etkili iletişim becerilerinin desteklenmesine katkıda bulunmaktadır (Bekmezci ve Özkan, 2015, s. 85; Pehlivan, 2016, s. 3283). Bunun yanı sıra oyun yoluyla eşgüdüm ve denge sağlayan, esneklik, kuvvet, dayanıklılık ve çeviklik kazanan çocuk, *psiko-motor gelişim* açısından da desteklenmekte, ince ve kaba motor becerilerde yetkinleştikçe, kendisini daha iyi tanımakta ve kontrolünü fark edebilmektedir. Atlama, zıplama, koşma, bisiklete binme, iple-topla-çemberle oynama, çizme, kesme, boyama, yırtma, yapııştırma etkinlikleri sayesinde tüm vücut ve el koordinasyonuna yönelik becerileri gelişmekte, solunum, dolaşım, sindirim gibi vücut sistemlerinin düzenli çalışması sağlanırken, obezitenin önüne geçilebilmekte ve kas-iskelet sistemi güçlenmektedir (Whitebread vd., 2017, s. 8; Tuğrul, 2018, s. 16).

KÜLTÜR VE OYUN

Kültürün oyun biçimleri altında ve oyun ortamında geliştiğini düşünen Huizinga (2017), toplumun hayatı ve dünyayı yorumlama biçimlerini oyunlarda ifade ettiğini dile getirmektedir. Erken dönemde zamanlarının çoğunu oyun oynayarak geçiren çocuklar, içinde yaşadıkları toplumun sosyo-ekonomik koşullarına ve kültürel değerlerine bağlı olarak, oyunlarını farklılaştırmakta, çeşitlendirmekte ve kültüre özgü bir yapı oluşturarak hem sosyalleşmekte hem de kültürel açıdan sürekliliğin sağlanmasına katkıda bulunmaktadır (Gaskins vd., 2007, s. 179; Göncü vd., 2007, s. 155). Farklı kültürlerle gerçekleştirilen oyun araştırmaları, çocuk oyunlarının sıklığını, süresini ve doğasını etkileyen bağlamsal etmenlerden bazılarının yetişkin rol modelleri, oyuna yönelik tutumlar, oyuncaklar ve oyun arkadaşları ile zaman ve oyun ortamı olduğunu vurgulamaktadır. Oyuna verilen değer ve gösterilen tepkilerin farklı kültürlerde değişiklik sergilediği belirtilen çalışmalarda, çocuğun kültürüne ilişkin özellikleri, oyunlarında yeniden ürettiği ve inşa ettiği ifade edilmektedir (Gaskins vd., 2007, s. 181;

Gosso & Almeida Carvalho, 2013, s. 2-3). Yaşanılan kültüre özgü öğeleri anlamak ve oyunların oluş şekillerini açıklamak için oyunları etkileyen bağlam (çevresel uyarılar ve kısıtlamalar), aile tutumları, anne-babanın değer yargıları, kullanılan teknoloji, sosyo-ekonomik koşullar, yaşanılan toplumun inançları ve gelenekleri gibi kültürü oluşturan değişkenlerin bilinmesi büyük önem taşımaktadır (Kurt, 2015, s. 20).

Günümüzde modern yaşam koşulları, şehirleşme ve teknolojiye bağlı olarak değişen şartlar, geleneksel kültürler gibi bu kültürlere özgü oyunların da unutulmasına yol açmakta, yerlerini özellikle bilgisayar ve internete bağlı oyunlara bırakmaktadır. Sanayileşme ve şehirleşme ile ortaya çıkan oyun ve oyuncak kültüründeki bu köklü değişiklikler, çocukları başkalarıyla oynamak yerine dijital nesnelere oynamaya yönlendirmekte, oyun kültüründeki değişimin yönü, toplumsal oyuncudan, tek başına oyun tüketicisine doğru yönelmektedir (Akt: Artar, 2004, s. 82). Laz kültüründe de çocuk oyunlarının geleneksel yapıları ve özellikleri, teknoloji çağının rüzgarına kapılarak unutulmaya yüz tutmuştur.

LAZ KÜLTÜRÜ VE ÖRNEKLERİYLE ÇOCUK OYUNLARI

Dilleri, kültürleri ve tarihleriyle Kafkasyalılık özelliği taşıyan Lazlar, günümüzde Türkiye ile Gürcistan sınırları içinde kalan Doğu Karadeniz ve Güney Batı Kafkasya coğrafyasının en eski ve yerli halklarından (Avcı, 2002, s. 1; Aksamaz, 2013, s. 20). Meeker (1976), “Gerçek Lazlar, Karadeniz kıyılarının en doğusunda, Pazar (Atina) İlçesi ile Çoruh Nehri arasındaki alanda bulunan mahsusi (özel) bir ırk teşkil eder. Dilleri Gürcistan’daki Megrelya lehçesine çok yakından bağlı olup, esas Gürcüce ve yine bu ülkenin Svan dili ile de ilişkilidir. Lazlar Türkiye’de ve hatta Karadeniz halkı arasında bile küçük bir ekalliyet (azınlık) teşkil eder” ifadesiyle yaygın ve yanlış olarak “Karadenizli” anlamında kullanılan Laz terimini güzel

bir şekilde özetlemektedir (Akt: Aksamaz, 2013, s. 81). Fıkraları, yerel müzikleri, dansları ilk akla gelen kültürel esintileri olsa da atmacılık ve çay tarımı bölgenin vazgeçilmezleri arasında yer almaktadır. Yapılan bir çalışmada, gündelik yaşam zemini üzerine kurulan fıkralarda, yerel şive ve söyleyişlerin etkili olduğu, bölge halkının karakterini yansıttığı ve umulmadık bir sonun ve dinleyicide uyandırdığı etkinin önemli olduğu vurgulanmaktadır (Çoban, 2001, s. 1). Aşk, gurbet, hasret, doğa, çalışma, avcılık konulu yerel müzikleri, destan, horon, ağıt, ninni, imece şarkı ve atışma türleri, tulum, kemençe, kaval ve daha pek çok çalgı çeşidi de Laz kültürünün “ölümsüzlük iksiri” olarak belirtilmektedir (Taşkın, 2016, s. 123-129). Bilinenin aksine atmacayı öldürmek için değil sadece yakalamak ve hatta kış boyunca beslemek ve salıvermek için yapılan atmaca avcılığı ise yerel kültürün vazgeçilmezleri arasında yer almaktadır (Akt: Karahasan, 2013, s. 41-42). Kültüre özgü çocuk oyunları da gerek dilsel özellikleri gerekse oynanış şekilleri açısından farklılıklar içermektedir.

İçinde bulunduğumuz teknolojik çağın getirisi olan ve dijitalleşme sürecinde her yetişkin gibi çocuklar tarafından da aktif olarak kullanılan bilgisayar, tablet, telefon vb. teknoloji ürünleri, geleneksel çocuk oyunlarının eskilerde kalmasına ve bu oyunların içerik, nitelik, materyal ve oynandıkları ortam açısından birçok değişikliğe uğramasına neden olmuştur. Bu durum geçmiş yıllarda genel olarak çocukların keyifle oynadıkları “saklambaç (kukuta/ontobinu), ip atlama (toçimokapinu), beş taş (ukvapi), birdirbir (kapulacexunu), topaç (oktimoni)” vb., Laz kültüründe farklı oynanış şekilleriyle yer edinen “çelik-çomak (biga doukani), tahterevalli (enuna-cenuna), çamur bilye/misket oyunu (lettamili xutula), çağatara (ompurina), yüzük saklama (maindri oşinaxu), kamçı (fotatximoza)” vb. ile sadece bu kültüre özgü olan “tahta araba (piari oktimaşe), ip sapan (şurduli), çamur oyunu (letaşoliobiru), top halka (kirkeli murgvala), korkuluk (didamangisa),

eğrelti otu gelberisi (limxona kukari), yaprak saklambacı (pavri ontk'obinu)" gibi oyunların unutulmasına neden olmuştur (Aksamaz, 2019, s. 2). Bu da çocukların oyunlarında kullandıkları ama yaşları ve fiziksel gelişimleri gereği, aile büyüklerinin yardımı ve kendilerinin aktif katılımıyla üretilen oyun materyallerinin eski sandıklara kaldırılmasına, yaşlısıyla, genciyle, çocuğuyla her bireyin, çocuk oyunlarında az ya da çok katılımcı olarak rol aldığı günlerin özlemle hatırlanmasına yol açmıştır (Aslışen, 2019, s. 1). Konuyla ilgili yazılı kaynakların azlığı da dikkate alınarak planlanan bu çalışmada amaç, etnik kimliğe odaklanmadan Lazlar arasında farklı oynanış şekillerini barındıran oyunlar ile sadece Laz kültürüne özgü çocuk oyunlarından birkaçının içeriklerini, oynanış şekillerini, oyunlarda kullanılan oyuncakları/araç-gereçleri örneklerle detaylandırmaktır. Bu genel amaç doğrultusunda çalışmada şu sorulara cevap aranmıştır:

1. Bilinen çocuk oyunlarından Laz kültürüne özgü farklı oynanış şekilleri ve farklı materyaller içeren oyunlar var mıdır?
2. Sadece Laz kültürüne özgü çocuk oyunları var mıdır? Varsa bu oyunlar nasıl ve hangi materyaller kullanılarak oynanır?

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Örnekleriyle Laz kültürüne özgü çocuk oyunlarının belirlenmesi amacıyla gerçekleştirilen bu çalışmada nitel araştırma modeli kullanılmıştır. Nitel araştırma; gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir şekilde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlanır (Yıldırım ve Şimşek, 2018, s. 39). Araştırmada, nitel araştırma desenlerinden kültür analizi (etnografi) yaklaşımı kullanıl-

mıştır. Kültür analizinde veri kaynaklarının incelenen kültürde doğan, büyüyen ve halihazırda yaşayan bireyler arasından seçilmesine dikkat edilir (Yıldırım ve Şimşek, 2018, s. 70, 121). Yapılan çalışmada görüşme tekniği kullanılarak ve sohbet tarzı görüşme yaklaşımıyla örnek çocuk oyunlarına ulaşılmıştır.

Çalışma Grubu

Çalışma grubu seçiminde amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme, bir olgu hakkında derinlemesine araştırma yapabilmek amacıyla kullanılır ve veri açısından çalışmanın amacına uygun katılımcıların seçilmesi şeklinde açıklanır (Patton, 2012, s. 300). Bu çalışmada katılımcıların seçim kriterleri yaş, çocukluklarının geçtiği bölge ve araştırmaya katılımlarının gönüllülük esasına dayandırılmasıdır. Araştırmacı tarafından Rize ili Ardeşen ilçesi ve en eski Laz köylerinde “Laz Kültürü”yle büyüyen, bu kültürde çocukluğunu yaşayan 55 yaş ve üzeri on iki kişi ile görüşülmüş; eski çocuk oyunlarını ve bu oyunlara ilişkin detayları hatırlamaları, araştırmacıya hatırladıklarını doğru ve eksiksiz bir şekilde Türkçe/Lazca dillerini kullanarak aktarmaları göz önüne alınmış ve bu kriterleri gerçekleştirebilen beş gönüllü katılımcı çalışma grubunu oluşturmuştur. Gönüllülere araştırma hakkında bilgi verilerek, bilgilendirilmiş onam formu alınmış ve etik ilkeler yerine getirilmiştir. Araştırmaya dahil edilen gönüllü katılımcılara ilişkin sosyo-demografik bilgiler Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1. Gönüllü Katılımcılara İlişkin Sosyo-Demografik Bilgiler

	Yaş	Cinsiyet	Meslek	Çocukluğunda Yaşadığı Yer
GK 1	56	Erkek	Gazeteci	Ardeşen ilçesi Seslikaya (Ağvan) Köyü
GK 2	66	Erkek	Emekli Öğretmen	Ardeşen ilçesi Cami Mah. (Siyat Köyü)
GK 3	61	Kadın	Ev Hanımı	Ardeşen ilçesi Merkez Müftü Mah.
GK 4	65	Erkek	Emekli Öğretmen	Ardeşen ilçesi Beyazkaya (Bakoz) Köyü
GK 5	59	Kadın	Ev Hanımı	Ardeşen ilçesi Seslikaya (Ağvan) Köyü

Tablo 1 incelendiğinde gönüllü katılımcıların yaş aralıklarının 56-66 arasında dağılım gösterdiği, 3'ünün (%60) erkek, 2'sinin (%40) kadın olduğu, 2 katılımcının (%40) emekli öğretmen, diğer iki katılımcının (%40) ev hanımı olduğu ve tamamının Ardeşen ilçesine bağlı çevre köylerde çocukluklarını geçirdikleri bulunmuştur.

Veri Toplama Aracı ve İşlem

Çalışmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından yapılandırılmış görüşme formu oluşturulmuş, kapsam geçerliliği için üç uzmanın görüşü alınarak son şekli verilmiştir. Bu formda katılımcıların bazı demografik bilgilerini elde etmeye ilişkin maddeler ile çocukluk döneminde oynadıkları oyunun adı, katılımcıların cinsiyeti, oyunun oynanış şekli, varsa oyun materyallerinin neler olduğunu belirlemeye yönelik maddeler bulunmaktadır. Çalışma verileri 2019 yılı Eylül ayında Rize ili Ardeşen ilçesinde toplanmıştır. Amaçlı örnekleme dahil edilmek üzere oluşturulan ölçütler göz önüne alınarak beş gönüllü katılımcıyla ikişer oturum halinde düzenlenen karşılıklı sohbet tarzı görüşmelerde, anlatımlarının kaydedilmesi amacıyla öncelikle katılımcıların sözlü ve yazılı olarak gönüllü katılım sağlama izinleri alınmıştır. Yaşları, meslekleri, çocukluklarında yaşadıkları yerler hakkında sorulan soruların ardından çocukluklarında oynadıkları oyunlardan hatırladıklarını örneklendirmeleri istenmiştir.

Yapılan görüşmeler esnasında alınan ses kayıtları daha sonra yazılı metin haline getirilmiştir.

BULGULAR

Bu bölümde katılımcılarla gerçekleştirilen görüşmelerden elde edilen veriler sunulmuştur. Araştırmaya dahil edilen gönüllü katılımcıların çocukluk dönemlerinde oynadıkları oyunların adları, katılımcı grup bilgileri ve açıklanan oyunların oynanış şekillerini içeren ses kayıtları, araştırmacı tarafından çözümlenerek yazılı doküman haline dönüştürülmüş ve derlenen oyunlar aşağıda detaylandırılmıştır.

Örnek Oyun: 1

Anlatıcı: GK 5

Oyunun Adı (Türkçe/Lazca): Korkuluk (didamangisa)

Katılımcı Grup: Kız ve Erkek

Oynanış Şekli: Ekinlerin hasat edilmesinden sonra boş bahçelerdeki korkuluklarla oynanan bu mevsimlik oyun, en az beş çocuğun katılımıyla gerçekleştirilir. Korkuluk, kullanılan ana malzemedir. Sayışmaca ile seçilen ebe, diğer katılımcılara arkasını dönerek bir süre beklerken, oyuncular korkuluğun arkasında tek sıra halinde yan yana dizilir. Ebe: “Korkuluk kimin önünde?” diye sorar ve oyuncuların cevaplarını dinler. Doğru ya da yanlış, karışık şekilde verilen cevaplarla tahminini yüksek sesle söyleyen ebe, arkadaşlarına doğru dönerek cevabının doğru olup olmadığına bakar. Cevabı doğru ise korkuluğun önünde duran oyuncu ebe olur. Yanlış cevap veren ebe tekrar ebeliğe devam eder. Dört kez arka arkaya yanlış cevap veren ebinin yerine yeni ebe seçimi yapılır. Oyunda asıl amaç, ekili arazilerdeki

mahsullerin yaban hayvanları tarafından zarar görmemesi için yerleştirilen korkulukların, aile büyükleri tarafından çocuklarla birlikte yapılması, hasat sonrası oynanan bu oyunda kurulan cümle ve kullanılan ses tonuyla oyuncuların ikna kabiliyetlerinin artırılmasıdır.

Örnek Oyun: 2

Anlatıcı: GK 4

Oyunun Adı (Türkçe/Lazca): İp sapan (şurduli)

Katılımcı Grup: Erkek

Oynanış Şekli: Genellikle bayramlarda, köy şenliklerinde ve/veya özel günlerde, aile büyüklerinin kendir ipinden 60-70 cm. uzunluğunda örerek ortaya çıkardığı ve uç kısmı günümüz pazar filesinin minyatür halini andıran malzemeyle oynanan bu oyun, en az 2-3 kişilik iki grup halinde açık alanlarda gerçekleştirilir. Büyüklerin alan seçimi ve güvenliği konularında aktif oldukları ve hatta izleyici olarak da yoğun katılım gösterdikleri bu oyunda, ilk başlayacak grubu belirlemek için düdük seçme yapılır. Oyunu yöneten yetişkin, bir düdüğü arkasında elleri arasında hareket ettirir ve bir avcuna saklayarak grup temsilcilerine doğru uzatır. Düdüğü bulan grup oyna başlama hakkını kazanır. Oyuncular daha önceden çizgilerle belirlenen alan içinde durmak kaydıyla tek tek ip sapanı çevirirler. İp sapan içerisinde kare şeklinde kızıl ağaçtan kesilmiş ve suya batırılarak ıslatılmış, bir avuca sığabilecek büyüklükte odun parçası bulunur. Oyuncu tercih ettiği kolunu kullanarak en az üç kez çevirmek şartıyla ip sapanı hareket ettirir ve file içindeki odun parçasını, önündeki büyük boş alana fırlatır. Oyuncu, alanda iki tarafına kazık çakılarak ipe önceden hazırlanan mesafeyi, fırlattığı odununun aşması için çabalar. İpi geçemeyen oyuncu diskalifiye olur. Geçen oyuncu ise görevlilerin yük ipiyle ölçtüğü mesafe karşılığında (yarım/bir ip

boyu vb.) puan alır. Takımı en yüksek puanı kazanan grup birinci seçilir ve ödüllendirilir. Seyircilerin kendi evlerinden getirdikleri yiyecekler ile okul kütüphanesinden okumaları için seçilen kitaplar ödül olarak oyunculara verilir.

Örnek Oyun: 3

Anlatıcı: GK 1

Oyunun Adı (Türkçe/Lazca): Çamur oyunu (letaşoliobiru)

Katılımcı Grup: Kız ve Erkek

Oynanış Şekli: Yerel mimaride tuğla ve kiremit yapımında kullanılan kırmızı toprak, oyunun ham maddesidir. Pileki taşından yapılan yerel adı gres-ta olan kabın içine doldurulan kırmızı toprak, su ile karıştırılarak hamur haline getirilir. Genellikle 4-5 kişiyle açık alanlarda oynanan bu oyunda, yoğurulacak kıvamdaki çamurdan çeşitli figürler oluşturulur. Araba, ev, at, kuş, tavşan, bilye vb. figürler daha sonra güneşli bir ortamda kurumaya bırakılır. Çatlamamaları için belli zaman aralıklarında bu figürler su dolu kaba batırılıp çıkartılır. Tamamıyla kuruyan figürler kullanılarak oluşturulan hikâyeler, oyuncuları hem keyiflendirir hem de kelime dağarcıklarının zenginleşmesine olanak sağlar. Oyuncular seçtikleri bir figürle tüm grubun oluşturduğu hikâyede yer alır ve sahip olduğu figürle ilgili cümleler kurar. Bu şekilde geliştirilen hikâyede her oyuncu, çamurdan yaptığı figürüyle aktif katılımcı olur.

Örnek Oyun: 4

Anlatıcı: GK 1

Oyunun Adı (Türkçe/Lazca): Çamur bilye/misket oyunu (lettamili xutula)

Katılımcı Grup: Erkek

Oynanış Şekli: Kırmızı toprağın su ve yumurta akı katılarak çamur haline getirilmesi ve avuç içinde yuvarlatılarak bilyeler oluşturulması ile başlanan oyun, açık havada, genellikle 4-5 kişiyle oynanır. Bilyeler, güneşte kurutulma aşamasında, belli aralıklarla su dolu bakır kaplar içine sokulup çıkarılarak daha da sağlam hale getirilir. Bilyeler ekip halinde oyuna dahil edilecek bütün çocukların katılımıyla yapılır ve oyunculara dağıtımındaysa evden getirilen meyvelerin adetleri göz önüne alınır. Örneğin bir çocuk 3 mandalina getirdiyse 3 bilyeye sahip olur. Oyun parkuru için eğilimli bir alan tespit edilerek, yaklaşık 10 cm. çapında ve derinliğinde bir çukur kazılır. Etrafı çamurla sıvanan çukura, eğimine göre çamur kullanılarak birkaç farklı yol yapılır. Elindeki misket sayısı fazla olan oyuncu oyuna başlar ve seçtiği yolu kullanarak bilyelerini oyuga sokmaya çalışır. Seçilen yolun güzergahının dikkate alındığı oyunda, aşağıya doğru eğimli yolda yavaşça bırakılan bilyelerin, yukarıya meyilli yollarda baş parmakla itilerek hız kazanması sağlanır. Oyuncu çukura bilyelerini sokamadığında sırasını kaybeder ve en arkaya geçer. Bütün bilyelerini çukura sokmayı başaran oyuncuysa ödül olarak her katılımcıdan birer tane olmak üzere bilye kazanır. Oyun sonunda bilye sayısı en yüksek olanın diğerlerinden biraz daha fazla yemesi şartıyla evden getirilen meyveler hep birlikte tüketilir.

Örnek Oyun: 5

Anlatıcı: GK 2

Oyunun Adı (Türkçe/Lazca): Top halka (kirkeli murgvala)

Katılımcı Grup: Erkek

Oynanış Şekli: Laz kültürüne özgü bir oyun olan top halkada, orta boy

portakal büyüklüğünde bir top ve yaklaşık 20-25 cm. çapında, 2 cm. yüksekliğinde simit şeklini andıran 3-4 halka, materyal olarak kullanılmakta, bunlar su ve yumurta akının kırmızı toprakla karıştırılarak çamur haline getirilmesiyle yapılmaktadır. En az iki kişiyle oynanan oyunda her çocuğun kendi yaptığı toprak topu vardır. Oyuna başlayacak kişinin belirlenmesinde yazı-tura atma, bilmece bildirmece ve hayat bilgisi, matematik, Türkçe vb. derslere ilişkin sorular kullanılır, aile büyükleri hakemlik görevini üstlenerek doğru cevabı veren çocuğun oyuna başlamasını sağlar. Halkalar, birer karış arrayla arka arkaya gelecek şekilde oyun alanına yerleştirilir. Atış noktası ile ilk halka arasındaki mesafe yaklaşık 3 m., son halka arasındaki uzaklık 5m. civarındadır. Atış yapan çocuk elindeki toprak topu yuvarlayarak/sektirerek istediği halkanın içine atış yapabilir. Toprak topun halka içerisine girmesiyle alınan en yüksek puan oyunun galibini belirler. Puanlamanın tersten yapılması önemlidir. Birinci halka 4, ikinci halka 3, üçüncü halka 2 ve dördüncü halka için 1 puan olarak belirlenir. Topun sekebilme ihtimali olduğundan birinci halkanın puan değeri daha yüksek tutulur. Oyunun başında hedeflenen puanı ilk olarak toplayan çocuk kazanır.

Örnek Oyun: 6

Anlatıcı: GK 3

Oyunun Adı (Türkçe/Lazca): Beş taş (ukvapi)

Katılımcı Grup: Kız ve Erkek

Oynanış Şekli: Ülkemizin genelinde oynanan beş taş oyunu Laz kültüründe de yerini almıştır. Ancak diğer bölgelerde kullanılan taş, kemik vb. materyallerden farklı olarak daha çok yerel mimaride tuğla ve kiremit yapımında kullanılan kırmızı toprağın, su ve yumurta akı ile karışımından elde edilen toprak misket (lettamili-letta murgvala), oyunun ana materyalini

oluşturur. Çamur bilye/misket oyuğu (lettamili xutula) oyununda hazırlık detayları anlatılan toprak misketlerle oynanan beş taş oyununda, iki kişi yer alır. Avuç içine alınan beş toprak misket (xuti lettamili) havaya atılır ve elin ters yüzeyinde en fazla toprak misket tutan oyuncu, oyuna başlar. Avuçlarının arasında birkaç kez sallayarak yere bıraktığı toprak misketler arasından birini “ebe” olarak seçen oyuncu, aktif olarak kullandığı eliyle bu misketi havaya atmadan önce diğer elinin baş ve orta parmağını yere sabit olarak koyar. Orta parmağının üzerinden de işaret parmağını kıvrarak kale şeklini verir. Ebe seçilen misket havaya atılır ve yere düşmeden yakalanana kadar yerde dağınık olarak duran toprak misketler, tek tek kaleden içeriye sokulmaya çalışılır. Aktif olarak kullanılan elin hem havaya atılan ve tutulan toprak misketi yakalaması hem de yerdekileri kale içine iteklemesi gerekir. Bunu yaparken dikkat edilmesi gereken husus yerdeki toprak misketlerin birbirine değmeden kaleye sokulmasıdır. Bütün misketleri kaleden içeri yönlendirebilen oyuncunun kazanacağı puan, havaya atılan beş toprak misketten elin üst yüzeyine düşen sayı kadardır. Örneğin tüm misketlerin havaya atılması ve elin üst yüzeyiyle düşen misketlerin tutulması sürecinde elde üç toprak misket kaldıysa oyuncu 3 puan kazanır. Bir sonraki oyunda önce kazandığı puan kadar toprak misketi kaleden sokması gerekir. Yapamadığı taktirde oyun diğer oyuncuya geçer. Oyunun başında hedeflenen puanı toplayan oyuncu, oyunun galibi seçilir.

Örnek Oyun: 7

Anlatıcı: GK 5

Oyunun Adı (Türkçe/Lazca): Yaprak Saklambacı (pavri ontk'obinu)

Katılımcı Grup: Kız ve Erkek

Oynanış Şekli: Oyunun gerçekleştirilmesi için gereken iki malzeme ahşap

tırmık (butsxi) ve yaprak toplama sepeti (patsxa kalati) dir. Hepimiz tarafından bilinen ve keyifle oynanan saklambaç oyunu, Laz kültüründe daha farklı bir oynanış biçimine sahiptir. Aile büyüklerinin kızılağaç veya kavak ağacının kalın dallarından, çivi kullanmadan ürettikleri ve hatta çocuklarına da küçük boyutta yaptıkları ahşap tırmıklarla, ormanlardaki ağaçların ve çevredeki meyve ağaçlarının yaprakları hep birlikte toplanarak sepetlerin içine yığılır. Yabani fındık ağacının filizlerinden örülerek yapılan ve sırtta asılan sepetler de toplanan yaprakları ortak oyun oynanan alana taşımak için kullanılır. Öbekler halinde yığılan yapraklar, çocuklar için saklambaç oyununun başlangıcını temsil eder. Sonbahar aylarında oynanabilen bu oyunda çocuklar öbekler içerisine birer, ikişer girerek saklanır. Ebe sayma işlemini bitirdikten sonra arkasını dönerek öbeklerin içinde hangi arkadaşının/arkadaşlarının olduğunu tahmin etmeye çalışır. Saklanan çocuklar yaprakların arasından ebenin hangi öbeğin önüne geldiğini görebilir ve bu esnada değişik hayvan seslerini taklit ederler. Ebe de bu sesleri çıkaran arkadaşlarının kimler olduğunu tahmin edip isimlerini yüksek sesle söyleyerek eliyle öbekteki yaprakları havalandırır. Tahmini doğru ise öbekte saklanan arkadaşları ebe olur. Yanlış ise ebeliği devam eder.

Örnek Oyun: 8

Anlatıcı: GK 3

Oyunun Adı (Türkçe/Lazca): Tahterevalli (enuna-cenuna)

Katılımcı Grup: Kız ve Erkek

Oynanış Şekli: Ülkemizin her yöresinde mevcut olan ve oyun aracı olarak kullanılan tahterevalli, Laz kültüründe aile büyüklerinin el emeği, çocukların yardımıyla yapılan bir oyuncaktır. Aşağı-yukarı hareketle katılımcıları eğlendiren bu oyun, oynanış şekli açısından bu kültürde biraz değişiklikler

barındırmaktadır. En az iki kişinin katılımıyla gerçekleşen bu oyunun başlangıcında bir konu seçilir. Tahterevallinin yukarı ucunda oturan oyuncu(-lar), en az üç kelimededen oluşmak kaydıyla, seçilen konu hakkında anlamlı ve doğru bir cümle kurmaya çalışır. Bu kural, yukarı uçta oturan her iki grup için de geçerlidir. Örneğin gece-gündüz konusu seçilmişse tahterevallinin yukarı (Y) ucunda oturan, en az üç kelimelik cümleyle oyuna başlar. Aşağı (A) uçta oturan, yukarıya yükseldiğinde bir atışma havasında kurulan cümleye cevap vermek zorundadır.

Y: Ey benim güneşim. Yarın da benden bu sıcaklığını esirgeme.

A: Ey benim parlak ayım. Geceleri karanlıkta bırakma.

Y: Parlak yıldızlarım. Ay ışığı yokken sizler yolumuzu aydınlatın.

A: Pamuğa benzeyen bulutlar, güneşin sıcaklığından beni koruyun.

Bu şekilde ilerleyen oyunda karşılık veremeyen oyuncu(lar) yenilmiş sayılır. Oyun sırasında kurulan cümlelerin kullanılan dilde (Türkçe/Lazca) düzgün bir şekilde ifade edilip edilmediğini tasdiklemek ve oyunun güvenliğini sağlamak ise seyreden yetişkinlerin görevidir.

Örnek Oyun: 9

Anlatıcı: GK 2

Oyunun Adı (Türkçe/Lazca): Çelik Çomak (biga do ukani)

Katılımcı Grup: Kız ve Erkek

Oynanış Şekli: Fiziksel güç ve beceri isteyen oyun, en az iki kişiyle oynanır. İki grup halinde ve kalabalık oyuncu grubuyla oynanması, çeliğin havada kolay tutulmasını sağladığı için daha çok tercih edilmektedir. Oyunda ka-

rayemiş ve yabani fındık ağaçlarının dallarından yapılan çelik (ukani) ve çomak (biga) kullanılmakta, oyuncuların yaşları dikkate alındığında küçük çocukların materyallerini aile büyükleri, daha büyük yaş grubu oyuncularını ise kendileri yapmaktadır. Çelik 15-20 cm. uzunluğunda 1,5-2 cm kalınlığında hazırlanırken, çomağın uzunluğu 50-70 cm. ve kalınlığı 2-3 cm. olacak şekilde ayarlanır. Çomakla vurulduğunda çeliğin yerden daha yükseğe fırlaması için her iki tarafının birbirine paralel ve 45⁰lik açıyla kesilmesi önemli bir detaydır. Başlamadan önce oyun alanının da hazırlanması gerekir. Çomağın merkez oluşturacak şekilde, 10 cm. derinliğinde ve kendi çapı genişliğindeki bir toprağa saplanması, merkezden itibaren yarı çapı çomak boyu olacak şekilde ip kullanılarak bir dairenin çizilmesi, yine merkezden yaklaşık 20 çomak boyu ileride savunma oyuncuları hattı (bere göberi)'nin oluşturulması ve son olarak merkezden yaklaşık 50 çomak boyu ileride sonlandırılacak en dış hattın belirlenmesi, bu hazırlıklar arasında yer alır. Materyallerin ve sahanın hazırlanmasından sonra oyuna geçilir. Oyuna başlayacak grubun seçilmesi, Laz kültürüne özgü bir ritüelle gerçekleştirilir. Grup üyeleri belirlendikten sonra her grup kendi içerisinde daha uzun boylu ve iri yapılı olarak gördüğü bir oyuncuyu, oyunu kendi takımının başlatmasını sağlaması için rakibin karşısına geçirir. İlk oyuncu aktif olarak kullanmadığı eliyle ters yöndeki kulağını tutarken, aktif olarak kullandığı elini kolunun içinden geçirip çeliği yerden alır ve vücuduyla beraber yarım ay çizerek arkaya doğru atar. Örneğin çocuk sağ elini aktif olarak kullanıyorsa sol eliyle çenesinin altından sağ kulağını kavrar. Sağ elini sol kolunun içinden geçirip yerdeki çeliği eline alır ve eğildiği yerden kalkarak arkaya doğru fırlatır. Her iki rakip oyuncu da aynı şekilde çeliklerini fırlattıktan sonra en uzağa atan taraf oyuna başlar. A takımının oyuncusu elindeki çomakla dairenin içinde duran çeliğin ucuna dokunarak onu havalandırır ve yukarıya doğru yükselen çeliğe, çomak yardımıyla kuvvetli bir şekilde vurarak en uzak mesafeye fırlatmaya çalışır. Eğer çelik

savunma oyuncularının hattını aşamazsa rakip B takımı 1 puan kazanır. B takımının kendi içinden seçilen bir oyuncu, çeliği düştüğü yerden alarak dairenin merkezindeki oyukta dik olarak duran çomağa doğru eliyle fırlatır. Çelik çomağa değerse rakip B takımı 2 puan daha kazanır ve oyun B takımına geçer. Çelik çomağa değmezse A takımı oyuna devam eder. Eğer çelik savunma oyuncularının hattını aşarsa zigzag şeklinde arka arkaya boy sırasına uygun olarak duran rakip B takımı oyuncuları çeliği havada yakalamaya çalışır. Çelik havada tutulursa rakip B takımı 2 puan kazanır ve çelik, oyunun başlangıç ritüeli tekrar edilerek çomağın olduğu yöne doğru fırlatılır. Düştüğü yerden alınan çelik, daire merkezindeki oyukta duran çomağa doğru atılır ve çomağa değerse rakip B takımı 2 puan daha kazanır, oyun da B takımına geçer. Eğer çelik savunma oyuncularının hattını aşarak yere düşerse A takımı 2 puan alır. A takımının oyuncusu çeliğin düştüğü yere giderek çomak yardımıyla çeliği havalandırarak oyun hattının dışına atmaya çalışır. Başarılı olursa A takımı 2 puan alır ve B takımının bir oyuncusu diskalifiye edilir. Başaramadığı durumda oyun tekrar baştan başlar. Başlangıçta hedeflenen puana ulaşan takım oyunun galibi olur.

Örnek Oyun: 10

Anlatıcı: GK 4

Oyunun Adı (Türkçe/Lazca): Eğrelti otu gelberisi (limxona kukari)

Katılımcı Grup: Kız ve Erkek

Oynanış Şekli: Dağlarda, ormanlık alanlarda, çay ve mısır bahçelerinin kenarlarında doğal olarak büyüyen ve yöre halkı tarafından kesilip kuru-
tulduktan sonra genellikle büyük baş hayvanların altına serilen eğrelti otu
(limxona), oyunun materyalidir. Doğu Karadeniz Bölgesi'nde Mayıs-Eylül
ayları arasında biçildiği için çocuklar tarafından sadece bu aylarda oynana-

bilen mevsimlik oyunlardan biridir. Kalın ve sert olan en dip kısmındaki ilk çatalın yaklaşık 3 cm. aşağısından biçilen eğrelti otunun kısa çatal ayağının tahmini 5 cm., uzun çatal ayağının ise avuç içinde tutulabilecek uzunlukta olacak şekilde kesilmesi, ebeveynler tarafından gerçekleştirilir. Bu şekilde hazırlanan eğrelti otu gelberilerinden her çocuğa 5-10 adet verilir. Oyun en az iki kişiyle oynanır. Çocuklar birbirilerini görecektir şekilde karşı karşıya gelir. Aktif olarak kullandıkları kollar ile vücutlarının dengeli bir biçimde durmasını sağlayacak ayaklar, bir adım önde olacak şekilde pozisyon alınır. Örneğin her iki çocuk da sağ ellerini aktif olarak kullanıyorlarsa sağ kollar ile sağ ayaklar öne getirilerek karşılıklı durulur. Bu duruş sağlandıktan sonra ebeveynlerden biri her iki çocuğun arasına düz bir çizgi çizerek sınırı belirler. Çocuklar ellerine aldıkları eğrelti otu gelberilerinin çatal kısımlarını kanca gibi birbirine geçirerek kenetlerler. Başla komutuyla birlikte her çocuk var gücüyle elindeki kendisine doğru çeker. Amaç aradaki çizgiyi geçmemek ve elindeki eğrelti otu gelberisini tek parça halinde muhafaza etmektir. Bunu başaramayan çocuk o etabı kaybeder. Böylece devam eden tüm oyunda sağlam kalan eğrelti otu gelberileri ebeveynler tarafından sayılır ve en çok hangi çocuğun elinde kaldıysa o ödüllendirilir.

Oyun örnekleri incelendiğinde, genel olarak kız-erkek kalabalık katılımcı grubuyla oynadıkları, kapalı alanlardan ziyade oyunlarda yayla, bahçe, tarla, ormanlık alan, köy merası vb. açık ortamların tercih edildiği, hazır materyal kullanımı yerine özellikle aile büyüklerinin veya ebeveynlerin yardımıyla hazırlanan ve kırmızı topraktan, eğrelti otu sapından, kendir ipinden, karayemiş ve yabancı fındık dallarından vb. elde edilen oyun araç-gereçlerinden faydalandığı görülmektedir. Çoğunlukla fiziksel açıdan çocukların aktif ve hareketli oldukları oyunlarda, kültürel ve akademik açıdan da bilgilerinin pekiştirilmesi ve yeni bilgilerin öğrenilmesi yönünde desteklendiği fark edilmektedir. Başta motor gelişim olmak üzere, sosyal,

dil ve bilişsel gelişimin desteklendiği bu yöresel oyunların, ebeveynlerin katılımlarıyla gerçekleştirilmesi, bu katılımın materyal yapımı, güvenli açık alanların saptanması ve hatta oyuna aktif katılımın sağlanması vb. konularda olması, ebeveyn-çocuk ilişkisini güçlendirmesi yönünde önemli katkıların olduğu düşünülmektedir. Günümüzde şehirlerde yaşayan ve teknoloji ile iç içe olmak durumunda kalan bireylere nazaran, verilen örnek oyunlardan birkaçının bile halen bu yörede oynanıyor olması, çocukların sosyal ve duygusal gelişimleri başta olmak üzere pek çok alanda kendini göstermekte, küçüğünden büyüğüne hepsinin yüz ifadelerindeki mutlulukla resmedilmektedir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Konuyla ilgili yazılı kaynak eksikliği de dikkate alınarak gerçekleştirilen bu çalışmada, etnik kimliğe odaklanmadan Laz kültürüne özgü eski çocuk oyunlarının içerikleri, oynanış şekilleri, oyunlarda kullanılan oyuncaklar/ araç-gereçler örneklerle açıklanmıştır. Buna göre küçük veya büyük gruplar halinde oynanan oyunların evin dışındaki yayla, bahçe ve/veya düzlük alanlarda gerçekleştirildiği görülmektedir. Günümüzde sanayileşmenin ve şehirleşmenin hızlı bir ivme kazanması nedeniyle oyun ve oyuncak kültüründe ortaya çıkan değişiklikler, çocukları akran gruplarından ziyade dijital nesnelere yönlendirmektedir. Bu durum oyun kültürünün değişmesine neden olmakta, çocuğu toplumsal bir oyuncu olmaktan çıkarıp, yalnız oynadığı dijital oyunların tüketicisi olma rolüne yöneltmektedir. Ebeveynler açısından da kabul gören ve hatta tercih edilen bu değişimle çocuklar sıcak ve güvenli ev ortamında kalarak istedikleri her türlü oyunu tek bir tuşla oynayabilmektedirler. Bu da bireylerin birbirlerinden daha fazla uzaklaşmalarına, yabancılaşmalarına ve birbirlerine karşı güven duygularının azalmasına neden olmaktadır (Başal, 2007, s. 262-263; Kurt, 2015, s. 28).

Toplumu bütünleştiren ve sürekliliğini sağlayan kültürün, sonraki kuşaklara aktarılmasının önemine dikkat çeken Cengiz (1997), kültürel yapılara ve özelliklere ilişkin bilgilerin elde edilmesi ve hatta kültürel çözümlerinin yapılabilmesinde kullanılan oyunların ve oyuncakların araştırmalara büyük katkı sağladığını belirtmektedir. Nesilden nesile çocuklara aktarılan oyunların, geçmiş ile gelecek arasında kurulan bir kültür köprüsü olduğu düşünüldüğünde, kültürel aktarım sağlayan ve çocuğun en önemli işi olarak kabul edilen oyunların ve oyun malzemelerinin önemi açıkça kendini göstermektedir. İçinde yaşadığımız dijital çağda çocukların öfke, kin, nefret, acımasızlık vb. duygu durumlarını sıklıkla yaşadıkları sanal oyunların ileriki dönemler için büyük bir tehlike oluşturduğunun farkına varılması ve bununla ilgili tedbirlerin alınması gerekmekte (Bay, 2018, s. 85, 95), bu amaçla kültüre özgü oyunların hatırlanması ve yeni nesillere aktarımının sağlanması önem taşımaktadır. Gerçekleştirilen araştırma Rize ili Ardeşen ilçesi ve en eski Laz köylerinde “Laz Kültürü”yle büyüyen, bu kültürde çocukluğunu geçiren, 55 yaş ve üzeri, beş gönüllü katılımcı ile sınırlıdır. Dolayısıyla katılımcıların hatırladıkları ölçüde Laz kültürüne özgü çocuk oyunları ve oyuncaklarının/araç-gereçlerinin küçük bir bölümüne yer verilen bu çalışma, konuyla ilgilenenlere yazılı bir kaynak oluşturacak, ileriki çalışmalarda daha detaylı saha araştırması yapılarak, elde edilecek bilgilerin toparlanmasıyla geçmiş dönem Laz kültüründeki çocuk oyunlarına ilişkin antolojik bir kaynak da oluşturulabilecektir. Ayrıca sadece Laz kültürüne özgü değil, diğer yerel kültürlerdeki çocuk oyunlarının da araştırılması ve buna benzer çalışmaların gerçekleştirilmesi, ülkemiz genelinde “geçmiş zaman kültüre özgü çocuk oyunları”nın oluşturulması ve geliştirilmesi için ışık tutacak verilerin elde edilmesine yol açabilecektir.

Bu noktadan hareketle geçmiş ile gelecek arasında kurulacak kültür köprüsünün sağlam temeller üzerinde inşa edilmesi açısından önem ta-

şıyan kültüre özgü çocuk oyunlarının, genç nesillere aktarılması ve yaşatılması için farklı il ve ilçelerdeki çocuk oyunlarının derlenmesi, mevcut araştırmanın sonuçlarıyla karşılaştırılması, geniş çaplı projelerle değişik kültürlere özgü çocuk oyunlarının derlenerek basılı hale getirilmesi ve hatta günümüz çocuklarının bu oyunları öğrenip oynayabilmeleri için oyun festivallerinin düzenlenmesi önerilebilir.

KAYNAKÇA

- Aksamaz, A. İ. (2013). *Dil, Tarih, Kültür ve Gelenekleriyle Lazlar* (2. Baskı). İstanbul: Belge Uluslararası Yayıncılık.
- Aksamaz, A. İ. (2019, 20 Eylül). Ali İhsan Aksamaz'ın Sabri Aslışen söyleşi. *Ardeşenin Sesi*, Sayı: 5230, s. 2.
- Artar, M. (2004). Okul Öncesi Öğretmenlerinin Çocukların “Oyun Hakkı”na İlişkin Tutumları. Onur, B., Güney, N. (Ed.), *Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar* (ss.78-83). Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları No: 12.
- Aslışen, S. (2019, 09 Ekim). Tek Başına Oyun Tüketicisi Olan Çocuklar. *Ardeşenin Sesi*, Sayı: 5246, s. 1.
- Aşık Öztürk, M. (2018). *Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında Grup Ortamlarındaki Oyunun Değerlendirilmesi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Edirne.
- Avcı, İ. (2002). *Lazlarda Sosyokültürel Değişim* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Başal, H. A (2007). Geçmiş Yıllarda Türkiye’de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 243-266.
- Bay, D. N. (2018). Okul Öncesi Eğitimde Bir Kültür Aktarımı: Milli oyunlar. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 9 (2), 82-104.
- Bekmezci, H. ve Özkan, H. (2015). Oyun ve Oyuncağın Çocuk Sağlığına Etkisi. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hast. Dergisi*, 5(2), 81-87. <https://doi.org/10.5222/buchd.2015.081>
- Cengiz, S. A. (1997). Karadeniz Ereğli Örneğinde Çocuk Oyunlarının Halk Bilim Açısından Değerlendirilmesi. Onur, B. (Ed.), *Çocuk Kültürü, I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri* (ss.441-476). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Çelebi Öncü, E. ve Özbay, E (2008). *Erken Çocukluk Dönemindeki Çocuklar İçin Oyun* (5. Baskı). Ankara: Kök Yayıncılık.
- Çoban, A. (2001, 05 Mayıs). Laz Fıkraları Tez Konusu Oldu. *Hürriyet*. 30 Eylül 2019, <http://www.hurriyet.com.tr/gundem/laz-fikralari-tez-konusu-oldu-39241357>
- Gaskins, S., Haight, W. & Lancy, D. F. (2007). The Cultural Construction of Play. Göncü, A., Gaskins, S. (Eds.), *Play and Development: Evolutionary, Sociocultural, and Functional Perspectives* (pp. 321-365). NY: Taylor & Francis Group.

- Gosso, Y. & Almeida Carvalho, A. M. (June 2013). Play and Cultural Context. *Encyclopedia on Early Childhood Development*. Retrieved September 30, 2019, from <http://www.child-encyclopedia.com/play/according-experts/play-and-cultural-context>
- Göncü, A., Jain, J., & Tuermer, U. (2007). Children's Play as Cultural Interpretation. Göncü, A., Gaskins, S. (Eds.), *Play and Development: Evolutionary, Sociocultural, and Functional Perspectives* (pp. 278-320). NY: Taylor & Francis Group.
- Güvenç, B. (2018). İnsan ve Kültür (6. Baskı). İstanbul: Boyut Yayıncılık.
- Huizinga, J. (2017). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (6. Baskı). (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1955)
- Karahasan, A. (2013). *Laz Kültüründe Oyuna Dair Örüntüler: Fındıklı İlçesinde Yapılan Niteliksel Çalışma, 2012-2013* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kurt, Ş. H. (2015). *Farklı Kültürlerde Ebeveyn ve Çocukların Oyun Algısına Yönelik Bir Araştırma* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Patton, M. Q. (2012). *Essentials of utilization-focused evaluation*. Sage Publications.
- Pehlivan, H. (2016). Oyunun Gelişim ve Öğrenmedeki Rolü. *Journal of Human Sciences*, 13 (2), 3280-3292.
- Oğuz, M. Ö. (2016). *Somut Olmayan Kültürel Miras Nedir?* (2. Baskı), Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Taşkın, N. (2016). *Bu Bir İsyân Şarkısı Değil*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Tuğrul, B. (2018). Oyunun Gücü. Aksoy, A. B. (Ed.), *Çocuk ve Oyun* (ss. 11-32). Ankara: Hedef CS Basın Yayın.
- Türkmen, N. (2012). Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Rolü ve Pepee. *Cumhuriyet Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 36 (2), 139-158.
- Whitebread, D., Neale, D., Jensen, H., Liu, C., Solis, S. L., Hopkins, E., Hirsh-Pasek, K., & Zosh, J. M. (2017). *The Role of Play in Children's Development: A Review of The Evidence (Research Summary)*. The LEGO Foundation, DK.
- Yeşil, S. (2013). Kültür ve Kültürel Farklılıklar: Liderlik Açısından Teorik Bir Değerlendirme. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 12 (44), 52-81.
- Yıldırım, A. ve Şimşek H. (2018). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (11. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.