



Kırgızistan'da Tokuz Korgol Oyununun Yaş Faktörüne Göre Popülaritesi*

Atilla ÇAKAR¹, Bilal DEMİRHAN², Kanat DZHANUZAKOV¹

¹Kırgızistan-Türkiye Manas Üniversitesi, BESYO, Bişkek, KIRGIZİSTAN

²Bartın Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Bartın, TÜRKİYE

Email: bilaldemirhan55@gmail.com, atilla.cakar@hotmail.com, kanat.canuzakov@mail.ru

Type: Research Article (Received: 03.05. 2020 – Accepted: 25.06.2020)

Öz

Yapılan bu araştırmada geleneksel Türk zeka oyunu olan hafıza, dikkat gibi zihinsel yeteneklerin kullanıldığı Tokuz Korgol (mangala) oyununun küreselleşen günümüz dünyasında Kırgızistan'da bilinirlik ve oynanırılık düzeyleri araştırılmıştır. Araştırmaya 249 kişi (erkek n:134, kadın n:115) dahil edilmiştir. Hazırlanan anket ile katılımcılara tokuz korgol oyunu hakkında duyularının olup olmadığı sorusu yöneltilmiş ve oyun hakkında duyumu olanlara oyunun kurallarını ve oynamasını bilip bilmediğine yönelik ayrıca ikinci bir soru yöneltilerek elde edilen sonuçlar değerlendirilmiştir. Paket programı kullanılarak yapıp sayısal ve yüzde frekanslar hesaplanmıştır. Elde edilen veriler incelendiğinde tokuz korgol oyunu hakkında en fazla bilgi sahibi ve oynama oranına sahip olan yaş aralığının 41 yaş ve üstü yaş gruplarında olduğu görülmüş ve bu yaş grubundaki katılımcıların yaklaşık %65'inin aktif olarak Tokuz korgol oyununu oynadıkları tespit edilmiştir. Bunun yanı sıra araştırmaya katılan 10 yaşa kadar olan çocuklardan %72.2 gibi büyük bir çoğunluğun Tokuz korgol oyunu hakkında hiçbir fikirlerinin olmadığı görülmüş ve daha önce oyunu duyduğunu ifade eden %27.8'lik kısmın ise oyunu daha önce hiç oynamadığı tespit edilmiştir. Sonuç olarak; Tokuz korgol oyununun bilinirlik ve oynanırılık düzeyinin yaşın küçülmesine paralel olarak düşüş gösterdiği tespit edilmiştir. Bir zeka oyunu olduğu gibi aynı zamanda Türk kültüründe önemli bir miras olan Tokuz korgol oyununun bir devlet politikası olarak ilk öğretim müfredatına alınması çocukların akademik zekalarının gelişiminin yanı sıra tokuz korgol oyununun yeni nesillere aktarımında önemli bir etken olabileceği sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kırgızistan, tokuz korgol, mangala, zeka oyunu

* Bu çalışma 2. Avrasya spor bilimleri kongresinde sözel bildiri olarak sunulmuştur (2019)



According to factor of Age Population of Tokuz Korgol in Kyrgyzstan

Abstract

In this study, the level of awareness and playability of the Tokuz Korgol (mangala) game, which is a traditional Turkish intelligence game, is used in the globalizing world in Kyrgyzstan. Research was carried out on 249 people (male n: 134, female n: 115) including (<- 10) age 36 people, (11-20 years) 42 people, (21-30 years) 42 people, (31-40 years) 49 people, (41-50 years) 42 people and (50 years and over) 38 people. The participants was asked the question of whether they had heard about game of tokuz korgol and those who have heard about the game was asked second question whether they knew about play and the rules. Data was evaluated using SPSS 15.00 packet program and numerical and percentage frequencies were calculated. When the data were analyzed, it was seen that the age range which has the most knowledge about tokuz korgol game and the age of playing with age group was 41 years of age and over, and it was determined that approximately 65% of the participants in this age group actively played Tokuz korgol. In addition, 72.2% of children up to 10 years old had no idea about the game Tokuz korgol, however 27.8% of the game previously heard that the game has never been play before. As a resul; the level of awareness and play of the Tokuz korgol decreased as parallel with the decrease in age. It is concluded that the introduction of Tokuz korgol, which is an important heritage of Turkish culture, into the primary education curriculum as a state policy, as well as the development of children's academic intelligence, the transfer of tokuz korgol to new generations.

Keywords: Kyrgyzstan, Tokuz korgol, mangala, intelligence game



Giriş

“Geçmiş yüzyıllar öncesine dayanan bu geleneksel oyun Türk dünyasında, Tokuz Korgool, Eson Korgol, Dokuz Kumalak, Kale, Altiev, Meneli Taş, Evcik, Mereköçtü *adlarıyla* oynanmıştır. Tüm bu oyunlar genel olarak “hareket ettirmek” kökünden türemiş olan “Mangala” adıyla anıldığı birçok araştırmacı tarafından ifade edilmiştir”(Küçükyıldız, 2015; Gül ve ark., 2018:662; Keskin,19.03.2019). Oyundaki çukur ve kullanılan taş sayısı milletlere göre değişebilmekte olup, mankalanın belirli bir oyunun adı değil oyunların genel adını yansıttığı ifade edilmiştir (https://mancala.fandom.com, 18/03/2019; https://tr.wikipedia.org, 18/03/2019).

Dokuz Korgol oyununun dünyada yaklaşık 400 türü olduğu bilinmektedir. Bunların 90’ dan fazlasının Afrika’ da oynandığı bilinmekle birlikte İslam coğrafyasına VII. VIII. yy da ipek yolundan yayıldığı düşünülmektedir (<http://www.toguzkorgool.com>, 03/04/2019). Oyunun Tunç devrinden beri Türklerde oynandığı ve Saka, Hun, Göktürk, Uygur, Karahanlı, Selçuklu, Osmanlı, İhşit, Tolunoğlu, Memlük kültür çevrelerinde oynanmasının yanı sıra, Manas Destanında da adının geçtiği bazı kaynaklarda geçmektedir (Küçükyıldız, 2011: 4). Şansa yer vermeyen, akıl ve stratejinin ön planda olduğu, eski Türklerde çok iyi bilinen zeka, strateji oyunu ve Türk tarihinin en değerli miraslarından biridir. Orta Asya’da konar-göçerliğini devam ettiren Türk boyları arasında hala oynandığı bilinmektedir. Oyunun başlangıcının ise Sakalar, Hunlar ve Göktürkler dönemine kadar dayandığı belirtilmiştir (Köksal, <https://salihkoksal.wordpress.com>, 18/03/2019).

Dokuz korgol oyununu Kırgızlarda ulusal entelektüel oyun olarak anıldığı, aynı zamanda askeri yönde savaşta stratejik düşünmenin ve ilerlemenin sağlanmasına yönelik, bir zeka oyunu olduğu vurgulanmıştır (<http://worldnomadgames.com/kg/sport/Toguz-korgool/> 27/03/2019). Doğu oyunları üzerinde yapılan bir araştırmada Profesör Thomas Hyde, 1694 tarihli De Ludis Orientalibus adlı eserinin Türk oyunlarını tanıttığı bölümünde Mangala oyununa da yer vermiştir (And, 1963: 166).

“Tokuz Korgol oyununun prensibi, 162 taşın, üzerinde karşılıklı olarak 9 çukur ve “üçö” denilen taş toplama yuvası bulunan oyun tahtasına her çukura 9 taş gelecek şekilde dizilmesi ile başlar. İlk başlayan oyuncu bir çukurdaki taşları alıp her çukura bir taş bırakarak saat yönünün tersi yönünde ilerler. Son bıraktığı taş rakibinin çukurundaki taşları çiftlerse o çukurdaki taşları alıp üçöye koyar. Rakibinin çukurundaki 2 taşı 3’leyen kişi o çukurun sahibi olur ve o çukura “tuz” adı verilir. Rakip oyuncu oradan her geçtiğinde “tuz” a bir taş bırakır ve o taş diğer oyuncunun olur. Bu şekilde oyun sonunda üçösünde en çok taş toplayan oyuncu kazanmış sayılmaktadır” (Taşbaş ve Maratkızı, 2010:242).

“Günlük hayatta karşılaşılan sorunlara karşı problem çözme becerilerini iyi kullanmak gerekmektedir. Bu anlamda zekâ oyunları, problem çözme becerilerimizin geliştirilmesinde önemli bir yere sahiptir. Problem çözme becerilerinin gelişmesi ile bireyin günlük hayatta ihtiyaç duyduğu çözüm üretme, kendine güvenme, zaman yönetimi gibi olguları da gelişmiş olacaktır” (TTKB, 2013:118). Teknolojinin gelişimi ile birlikte günümüzde dijital oyunların ve sanal oyun arkadaşlarının çoğaldığı gibi rakibin makineler olduğu birçok oyun türü özellikle çocuklar ve gençler tarafından yoğunlukla tercih edilmektedir. Bu durum geleneksel zeka türü oyunların unutulmasında büyük etken olmasının yanı sıra gençleri anti sosyal bir yaşam tarzına itmektir.



Oyun, özellikle çocuk bakımından onun çeşitli yetilerini ve becerilerini geliştirecek nitelikte bir zekâ savaşı olduğu ve Townshend'dan aktardığı üzere, bir toplumda kişilerde en fazla beğenilen ve örnek alınan niteliklerden yedisinin ‘‘Kurnazlık, Uyanıklık, Önceden görme, Esneklik, Direnme, Sağgörü, Bellek’’ Mangala oyununda mevcut olduğu belirtilmiştir (And, 1963: 166)

Abdülvahap Kara'dan yapılan aktarımda, bu oyunun 4 bin yıllık bir Türk Oyunu olduğu ve 4 bin yıl önce çobanlar tarafından oynanan mangala oyununun günümüzde yeniden canlandırılmaya çalışıldığı ifade edilmiştir (Köksal, <https://wordpress.com>, 18.03.2019).

Bu bilgiler ışığında yapılan çalışmamızda hafıza, dikkat gibi zihinsel yeteneklerin kullanıldığı ve geçmişte her yaşta kişinin oynadığı bilinen Tokuz Korgol oyununun, küreselleşen günümüz dünyasında Kırgızistan da bilinirlik ve oynanılabilirlik düzeyleri araştırılmıştır.

Yöntem

Araştırma Grubu

Araştırma 249 kişi (erkek n:134, kadın n:115) üzerinde gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların yaşa göre dağılımları Tablo 1’de, cinsiyete göre dağılımları ise Tablo 2 de verilmiştir.

Veri Toplama

- Geleneksel zeka oyunu olan Tokuz Korgol oyunu hakkında 7-60 yaş aralığındaki bireylere oyun hakkında; oyunu duyup duymadığı ve oynayıp oynamadığı hakkında sorular yöneltilmiştir ve katılımcılardan fikirlerini beyan etmeleri istenmiştir.
- Şayet oyunu daha önce duymadıysa (HİÇ FİKRİM YOK) kutucuğunu işaretlemeleri istenmiştir.
- Oyunun adını daha önce duyduğunu ifade eden katılımcılardan (DUYDUM) kutucuğunu işaretlemeleri istenmiştir.
- Oyunun adını duyduğunu ifade eden katılımcılara oyunu pratik de oynayıp oynamadığı ayrıca sorulmuş ve şayet oynadıysa (DAHA ÖNCE OYNADIM) kutucuğunu işaretlemeleri istenmiştir.

Verilerin Değerlendirmesi

Araştırmada elde edilen veriler SPSS 15.00 paket programı kullanılarak sayısal ve yüzde frekanslar hesaplanmıştır.

Bulgular

Tablo 1. Katılımcıların Yaş Değişkenine Göre Sayısal ve Yüzdelerik Dağılımları

Yaş	Sayı	Yüzde Dağılım (%)
<-10	36	14.45
11-20	42	16.87
21-30	42	16.87
31-40	49	19.67



41-50	42	16.87
50- <	38	15.27
Toplam	249	100

Tablo 1’de görüldüğü üzere katılımcıların yaş gruplarına göre genel olarak dengeli dağılım gösterdiği görülmektedir. Bu bağlamda 249 kişiye anket yöntemi ile ulaşılmıştır.

Tablo 2. Katılımcıların Cinsiyet Değişkenine Göre Sayısal ve Yüzdelerik Dağılımları

Cinsiyet	Sayı	Yüzde Dağılım (%)
Erkek	134	53.8
Kadın	115	46.2
Toplam	249	100

Tablo 2’de görüldüğü üzere ankete katılan 259 kişi, %53.8 inin erkek, %46.2 sinin kadın katılımcılardan oluşmuştur.

Tablo 3. Katılımcıların Yaş Faktörüne Göre Tokuz Korgol Oyunu Hakkında Bilgi Düzeyleri (n=249)

Yaş Aralığı	Hiç Fikrim Yok		Fikrim Var				
	(%)	(n)		(%)	(n)	(%)	(n)
0 - 10	72.2	(n= 26)	DUYDUM	27.8	(n=10)	Oynadım	0 (n= 0)
						Oynamadım	100 (n= 10)
11 - 20	14.3	(n= 6)	DUYDUM	85.7	(n= 36)	Oynadım	33.3 (n= 12)
						Oynamadım	66.7 (n= 24)
21 - 30	11.9	(n= 5)	DUYDUM	88.1	(n= 37)	Oynadım	48.6 (n= 18)
						Oynamadım	51.4 (n= 19)
31 - 40	2.1	(n= 1)	DUYDUM	97.9	(n= 48)	Oynadım	28.6 (n= 13)
						Oynamadım	71.4 (n= 35)
41 - 50	0	(n= 0)	DUYDUM	100	(n= 42)	Oynadım	64.3 (n= 27)
						Oynamadım	35.7 (n= 15)
50 -	0	(n= 0)	DUYDUM	100	(n= 38)	Oynadım	65.8 (n= 25)
						Oynamadım	34.2 (n= 13)

Tablo 3’de Görüldüğü üzere araştırmaya dahil olan katılımcıların Tokuz korgol hakkında en fazla bilgi sahibi ve oynama oranına sahip olan yaş grubunun 41 yaş ve üstü katılımcılar olduğu görülmüş ve %65 civarında katılımcının aktif olarak Tokuz korgol oyununu oynadıkları tespit edilmiştir. Bunun yanı sıra araştırmaya katılan 10 yaşa kadar olan çocukların %72,2 gibi büyük bir çoğunluğunun Tokuz korgol oyunu hakkında hiçbir fikirlerinin olmadığı, oyunu duyduğunu ifade eden %27.8 lik kısmın ise oyun kurallarını ve oynamasını bilmedikleri görülmüştür.



Tartışma ve Sonuç

Kırgız yazarlar oyunları; asırlık kültür ve medeniyetlerini koruyup gelen milli hazineleri olarak değerlendirirler, aynı zamanda halkın maddi ve manevi değerlerinin bütün sektörü olarak görürler (Toktorbayev, 1991:23). Türklerin söz konusu ortak miras yapısına ait spor ve benzeri bedensel faaliyetler Türk halk ve kültürünün önemli öğeleri arasındadır (Karahüseyinoğlu, 2008:67). Bu bilgiler ışığında Türk kültürünün önemli bir zekâ oyunu olan tokuz korgol'un farklı yaşlardan Kırgızlar tarafından bilinirlik ve oyuna aktif katılım düzeyleri incelenmiştir.

Araştırmada katılımcılar her 10 yaş aralığında kategorize edilerek incelenmiştir. Bu kapsamda araştırmada 50 yaş ve üstü katılımcıları oluşturan 28 kişinin tamamının (%100) oyunu duyduğu ve bunların %65,8 inin aktif olarak oyunu oynadığı tespit edilmiştir. Bu sonuçlara yakın bir bulguda 41-50 yaş aralığından elde edilmiştir. Nitekim bu yaş aralığının %100'ünün tokuz korgol oyununu duyduğu ve bunların % 64,3 ünü oluşturan 27 kişinin oyunu aktif olarak oynadığı görülmüştür. Elde edilen bulgular bu iki yaş aralığındaki sonuçların yaş faktörüyle ilgili olduğu çağrışımını yapmaktadır. Nitekim 41 yaş ve üzeri grubun çocukluk dönemi neredeyse 30 ila 40 yıl öncesine dayanmakta ve dijital akıllı cihaz teknolojisinin henüz hayatımıza tam olarak girmediği döneme denk gelip, çocukluk döneminde zaman geçirme ve eğlence araçlarının geleneksel olarak ifade edilen tokuz korgol ve benzeri oyunların tercih edilme olasılığının yüksek olması, kendilerinden önceki neslinde hesaba dahil edildiğinde, bir önceki nesilden aktarılan oyun ve eğlence anlayışının bu sonuçlarla ilişkisi olduğu düşünülmektedir.

Tablo 3 de görüldüğü üzere yaşın küçülmesine paralel olarak Tokuz korgol oyununun bilinirlik ve oynanabilirlik yüzdesi de düşmektedir. Nitekim 31-40 yaş aralığı bireylerin sonuçları üst yaş grupları gibi yüksek oranda oyunu duyma sonuçları yansıtırken, oyunu oynama yüzdesi hemen hemen yarı yarıya inmiş ve %28,6'e düşmüştür. Bunu yanı sıra, 11-20 yaş ve 21-30 yaş aralığındaki sonuçlar gittikçe daha olumsuz ve üzücü sonuçlar yansıttığı görülmüştür. Nitekim bu iki yaş aralığı katılımcıların %85 den fazlası oyun hakkında fikirlerinin olduğunu ifade etmiş ancak bir üst yaş grubunda olduğu gibi oyun hakkında duyumu olsa da 11-20 yaşta 24 kişi (%66,7), 21-30 yaşta 19 kişi (%51,4) nin oyun hakkındaki bilgisinin sadece duymaktan ibaret olduğu fakat oyunun kuralları ve oynanması hakkında hiçbir bilgi sahibi olmadıkları tespit edilmiştir.

Araştırmada en üzücü sonuçlar, 8 ve 10 yaş aralığındaki çocuklardan elde edilmiştir. Bu kapsamda toplam 36 kişiden oluşan 8 -10 yaş anket katılımcılarının %72,2 sinin Tokuz korgol oyunu hakkında maalesef hiçbir fikrinin olmadığını görülmüştür. Oyunu duyduğunu ifade eden çocukların %27,8 inin ise, oyun hakkındaki fikrinin sadece duymaktan ibaret olduğu ve tokuz korgol oyununu hiç oynamadığı tespit edilmiştir (tablo 3). Diğer geleneksel oyunlarda olduğu gibi zeka oyunu olan tokuz korgol oyununun bu yaş grubunda araştırmaya dahil edilen 36 çocuk tarafından oyun kurallarının ve oynanmasının bilinmediği ve daha önce hiç görülmüştür. Yapılan bir araştırma sonucunda Orta Asya'da oynanan tokuz korgol zekâ ve strateji oyunları ile destekli öğrenmeye dayalı uygulamaların, matematik dersindeki akademik başarıyı artırdığı (Orak ve ark. 2016: 1) rapor edilmiş olup, küçüklerin zekâ gelişiminde olumlu etkisinin olduğu ifade edilmiştir (Djanuzakov & Türkmen 2018: 47).

Araştırmamızda elde ettiğimiz sonuçlara göre 10 yaşa kadar olan çocuklardan yansıyan üzücü sonuçların geçmiş yüzyıllar öncesine dayanan tokuz korgolun gelecek nesillere aktarımındaki tehlikesinin dikkate alınması açısından önem arz etmektedir. Nitekim değerlerin kuşaktan



kuşaa aktarımında geleneksel çocuk oyunlarının önemli bir araç (Sümbüllü ve Altınışık, 2016: 76) ve oyunların aktarımında çocukların en önemli aktör olduđu bilinen bir gerçektir. Bu kapsamda Dölger ve arkadaşları (2016:5) tarafından mangala oyununu tanıtmaya ve yaygınlaştırmasına yönelik onikibinüçyüzkırkdört (12344) 3.sınıf öğrencisine Mangala Oyunu ve malzemeleri ile ilgili eğitim verilerek oyunun yaygınlaştırılması sağlanmıştır. Ayrıca aynı çalışmada öğrencilerin karar verme becerilerinin ve yaratıcı düşünce güçlerini de içeren oniki önemli konuda kazanımlar sağladığı rapor edilmiştir.

Sonuç olarak; bir zeka oyunu olduđu gibi aynı zamanda Türk kültüründe önemli bir mirası olan Tokuz korgol oyununun günümüzde Kırgız çocuklar tarafından bir oyun ve eğlence aracı olarak tercih edilmediğı tespit edilmiştir. Bu nedenle Kırgızistan'da bir devlet politikası olarak ilk öğretim müfredatına tokuz korgol oyununun alınması çocukların akademik zekalarının gelişiminin yanı sıra oyunun yeni nesillere aktarımında önemli bir etken olacağı önerilir.

Sorumlu Yazar

Bilal DEMİRHAN

Bartın Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Bartın, TÜRKİYE

Email : bilaldemirhan55@gmail.com



KAYNAKÇA

- And M. (1963). “Türk oyunları üzerine Latince bir kitap”, Türk Folklor Araştırmaları, Mayıs, Sayı: 166.
- Dcanuzakov K. – Türkmen M. (2018) “Increasing the popularity of traditional ancient history sports: Kyrgyzstan- Turkey Example”, Scientific-practical journal, ISSN 1694-6707, 4 (23), 46-49
- Dülger S, Ayyıldız A, Koca Ö. (2016). T.C. Bursa Valiliği İl Millî Eğitim Müdürlüğü. Mangala oyunu tanıtma ve yaygınlaştırma projesi, 5
- Gül M., Uzun R. N., & Çebi, M. (2018). Türk Kültürlerindeki Geleneksel Oyunlar Ve Sporlara Yüzeysel Bir Bakış. *Electronic Turkish Studies*, 13(26). 656-671
- Karahüseyinoğlu, M. F. (2008). Geleneksel Türk Spor Kamuoynunun Profilinin Belirlenmesi. *Sport Sciences*, 3(2), :66-74.
- Keskin Y. (2016) Bozkırın İzlemi, Ötüken dergisi. <http://otukendergi.com/bozkirin-izlemi-yasarkeskin/>, Ana Hatlarıyla Geleneksel Türk Oyunları İçerisinde Dokuz Kumalak ve Mangala. Sayı 7 ET: 19/03/2019
- Köksal S. <https://salihkoksal.wordpress.com/2011/04/23/4-bin-yillik-unutulmus-miras-mangala/> ET: 18.03.2019
- Küçük yıldız, A. (2015). Türk Zekâ Oyunları 1: Köçürme (Mangala), Delta Kültür Yayınevi: Ankara.
- Küçük yıldız, A. (2011). Satranç’ın Atası Olan Türk Zekâ Oyunu; Mangala. <https://arslanevi.blogspot.com/2011/01/satrancin-atasi-olan-turk-zeka-oyunu.html>. (ET:15.03.2019) 1-28
- Orak S., Karademir E. & Artvinli E. (2016) Estüdam Eğitim Dergisi. Temmuz (1. Cilt, 1. Sayı) 1-18
- Ötüken Dergisi. [https://mancala.fandom.com/wiki/Mankala_\(T%C3%BCrk%C3%A7e\)](https://mancala.fandom.com/wiki/Mankala_(T%C3%BCrk%C3%A7e)) ET: 18/03/2019
- Sümbüllü Y.Z., Altınışık M. E., (2016) Geleneksel Çocuk Oyunlarının Değerler Eğitimi Açısından Önemi. ETÜ, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, I/2, Temmuz, Sayfa: 73-85.
- Taşbaş E., Marat Kızı A. (2010) Kırgız Ulusal Oyunları, Acta Turcica Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi, 242
- Toguz Korgool. <http://www.toguzkorgool.com/kg/kyzyktuu-faktylar> ET:03/04/2019)
- Toktorbayev S. Öspürümdör Oyundarı, Cobet Baskısı, Bişkek 1991.
- TTKB, (2013). Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı, MEB, sayı 118.
- Wikipedia. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Mankala> ET: 18/03/2019
- World Nomad Games. <http://worldnomadgames.com/kg/sport/Toguz-korgool/> ET: 27/03/2019

