

BUGÜNÜN YETİŞKİNLERİ DÜNÜN ÇOCUKLARIYDI: YETİŞKİNLERİN ÇOCUKLUKLARINDA OYUNUN ANLAMI

(Araştırma Makalesi)

İdris KARA (*)

Ayperi DİKİCİ SİĞİRTMAÇ (**)

Öz

Bu araştırmanın amacı, yetişkinlerin çocuk oyunlarını kendi çocukluklarından hareketle nasıl algıladıklarını ve oyunu nasıl anlamlandırdıklarını saptamaktır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden fenomenolojik (olgubilimi) yaklaşım kullanılmıştır. Araştırmanın verileri, görüşme tekniği kullanılarak toplanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, Siirt ili kent veya kırsalında doğmuş ve yaşamını yine kent veya kırsalında sürdüren 60 yaş üstü 10'u kadın 10'u erkek olmak üzere 20 gönüllü katılımcı oluşturmaktadır. Araştırmada elde edilen verilerin analizinde nitel analiz yöntemlerinden içerik analizi kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, yetişkinlerin oyunu zaman geçirmek, eğlenmek, öğrenmek ve iş-uğraş olarak tanımladıkları tespit edilmiştir. Ayrıca katılımcılar; cinsiyet temelli oyun arkadaşı seçimleri üzerinde kültürel ve dini inanç faktörünün etkili olduğunu, erkek katılımcıların, kadın katılımcılara nazaran oyun oynamaya daha fazla zaman ayırdıklarını, erkek katılımcılar çocukluklarında dış mekân oyunlarını kadın katılımcılar ise iç mekân oyunlarını tercih ettiklerini belirtmişlerdir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk Oyunları, Oyun, Okul Öncesi, Geleneksel Çocuk Oyunları, Yetişkinlerin Oyun Algısı.

*) Öğr. Gör., Siirt Üniversitesi, Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu, Çocuk Gelişimi Bölümü
(e-posta: idriskara@siirt.edu.tr) ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-6565-1072>

***) Prof. Dr., Çukurova Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Eğitimi ABD
(e-posta: ayperis@cu.edu.tr) ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8167-8467>

**Today's Adults Were Yesterday's Children:
The Meaning of Game in the Childhood of Adults**

Abstract

The aim of this study is to look into the perceptions of adults about child games through the lenses of their childhood times and how they conceptualize or internalize such games. Phenomenological approach of Qualitative Research methods has been adopted for this study. Data was collected via interviews. The participants of the study were 20 volunteers aged over 60 (10 males and 10 females) who has spent their lives or were brought up in Central Siirt or countryside. Content analysis, one of the qualitative analysis method, has been applied to the collected data. It was concluded from the data that the adults perceived games as a means of spending spare time, entertainment, learning and passing time activities. Moreover, participants thought that cultural and religious factors played a role on the selection of game partners , especially gender based choices and male participants allocated more time to games than their female counterparts. The males preferred outdoor child games during their childhood times while the females generally preferred indoor activities.

Keywords: *Child Games, Game, Early Childhood, Traditional Child Games, Adults Perception of Game.*

Giriş

İnsan hayatının önemli bir uğraşı olan oyunun; şekli, özellikleri ve materyalleri farklı çağ ve kültürlerde değişim gösterse de çocuklar için evrensel bir özellik taşıdığı bilinmektedir (Erşan, 2006). İnsanlık tarihi kadar eski olan oyun, çocuğun olduğu her yerde varlığını sürdürmüştür. Çocukluk dönemi neredeyse oyunla geçmektedir. Çünkü çocuğun sağlıklı bir gelişim gösterebilmesi için oyun; beslenme ve nefes almak kadar önemli bir ihtiyaçtır (Dönmez, 1992). Oyun sadece gelişimsel olarak değil eğitsel açıdan da en etkin doyum kaynağıdır (Aral, Gürsoy ve Köksal, 2001; Kandır, 2000; Sel, 2000).

Hayatımızın her alanında yer alan oyun; çocuğun duygu, düşünce ve hayallerini ifade ettiği (Yalçınkaya, 1996), yeteneklerini geliştiren, çocuk için mutluluk kaynağı olan (Kandır, 2000), çocuğu eğlendirerek (Kanad, 1948) hayata hazırlayan (Baykoç Dönmez, 1988), yaratıcılığı uyandıran (Yörükoğlu, 1987) ve sosyal yaşamın bir yansıması olan aktiviteler bütünü (Aral, Gürsoy ve Köksal, 2001; Tezel Şahin, 2003) olarak tanımlanmaktadır.

Oyun çocuğun bir bütün olarak gelişimine katkı sağlayan, çocuğu sadece psiko-motor yönüyle değil sosyal bilişsel ve duygusal yönlerine de katkı sağlayan bir işleve sahiptir. Böylece oyun; çocuğun bedenini kontrol etmeyi öğrenmesine (Jones, 2001), kendini tanımasına ve çevresi hakkında bilgi toplayarak kendini başkalarından ayıran temel özellikleri fark edip kendi öz kimliğini kazanmasına (Çay, 2006), iletişim becerilerini geliştirerek

(Ertuğrul, 2000) kendisini ifade edebilmesine (Kandır ve Şahin, 2011), paylaşmayı, iş birliği yapmayı, yardımlaşmayı ve problem çözme becerisini geliştirmesine olanak sağlayan doğal bir öğrenme ortamıdır (Gazezoğlu, 2007; Şahin, 2006).

Oyunun, kuralları olan bir etkinlik haline gelmesiyle çocuk, toplumsal disiplinin sürdürülebilmesi için gerekli olan kuralları da tanımış olur. Oyun kuralları çiğnendiğinde oyun nasıl bozuluyorsa (And, 2007) toplumsal kurallar çiğnendiğinde bir karmaşa yaşanacağını öğrenir. Çocuk oyun yoluyla içinde yaşadığı sosyal yapının kurallarını fark eder ve çocuk ile yetişkin-toplum-kültür ilişki döngüsü sağlanır. Oyun ve kültür arasındaki bu sıkı ilişkiye dikkat çeken araştırmacılar, oyunun çocuğun içinde yaşadığı toplumsal yapıyı tanımada ve bu toplumsal yapının özelliklerini fark etmesinde önemli bir etken olduğunu (Cengiz, 1998; Demir, 2007) vurgulamaktadır.

Çocukların oynadığı oyunlar yetişkinlerin inanç ve tutumlarından etkilenmektedir (Borstein, 2007). Bundan dolayı yetişkinlerin oyuna yükledikleri anlam çocukların oyunları için önem taşımaktadır (Kurt, 2015). Oyun her ne kadar evrensel bir özelliğe sahip olsa da sosyal kültürel bağlamda şekillenmektedir. Çocuk yetiştirmede inançlar, değerler ve uygulamaların bir sonucu olarak kültürler arasında oyunun nasıl farklılaştığı insanlar tarafından göz ardı edilmiştir. Yetişkinlerin çocukluklarında oynadıkları oyunları, yaşadıkları toplumdaki kültürel değişimlerin oluşturduğu anlam ve değerler sistemiyle bağlantılı incelemek gerekmektedir (Gaskins, Haight ve Lancy, 2007; Göncü ve Gaskins, 2007). Bu sebeple yetişkinin oyunlara bakışını ortaya koyacak bir çalışmanın gerekliliği önem arz etmektedir. Bu çalışma bu çerçeveden yaklaşılarak yetişkinlerin kendi çocukluklarında oyunu nasıl algıladıklarını saptamak için yapılmıştır.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada, yetişkinlerin çocuk oyunlarına, kendi çocukluklarından nasıl baktıkları ve oyunu nasıl anlamlandırdıklarını saptamak amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıda verilen sorulara yanıt aranacaktır;

1. Yetişkinler, kendi çocukluklarında oyunu nasıl tanımlamaktadır?
2. Yetişkinler, kendi çocukluklarında hangi oyunları oynanmaktaydı?
3. Yetişkinler, kendi çocukluklarında oynadıkları oyunlarda oyun arkadaşı seçiminde neye dikkat etmekteydi?
4. Yetişkinlerin çocukluklarında oynadıkları oyunlar günümüzde oynanmakta mıdır?
5. Yetişkinlerin kendi çocukluklarında oynanan oyunların günümüzde oynanmama sebepleri nelerdir?
6. Yetişkinlerin bugün oynanan oyunlar ile ilgili düşünceleri nasıldır?

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Yetişkinlerin oyuna yönelik düşüncelerini saptamak için yapılan bu araştırmada; nitel araştırma yöntemlerinden fenomenolojik yaklaşım (olgubilimi) deseni kullanılmıştır. Bu yöntemin araştırmada tercih edilmesinin nedeni, yetişkinlerin oyuna yönelik bakış açılarını görebilmeye ve bu bakış açısını oluşturan sosyal yapıyı ve süreçleri ortaya koymaya olanak vermesidir (Creswell, 2014; Merriam, 2015; Patton, 2014).

Veri Toplama Aracı

Araştırmanın verileri, görüşme tekniği kullanılarak toplanmıştır. Yetişkinlerin kendi çocukluklarında oyunu nasıl tanımladıkları ve günümüz oyunlarına karşı bakış açılarını incelemek amacıyla yüz yüze bireysel görüşmeler yapılmıştır. Görüşmelerde katılımcılara yapılandırılmış sorular yöneltilmiştir. Görüşme soruları araştırmacı tarafından hazırlanmış olup alanında uzmanlar tarafından görüş alınıp görüşme sorularına son şekli verilmiştir.

Çalışma Grubu

Çalışma grubu seçiminde amaçlı örneklem yöntemi kullanılmıştır. Amaçlı örneklem, bir olgu hakkında derinlemesine araştırma yapabilmek amacıyla çalışmanın amacına veri açısından uygun katılımcıların seçilmesidir (Patton, 2008). Çalışma grubunu, Siirt ili kent ve kırsal bölgede doğmuş ve yine burada yaşamış 60 yaş üstü 10'u kadın 10'u erkek olmak üzere toplam 20 gönüllü oluşturmaktadır.

Tablo 1: Katılımcılarla İlgili Demografik Bilgiler

Katılımcı (E-Erkek/K-Kadın)	Yaşı	Nereli	Mesleği	Torun Sayısı
E1	60	Merkez	Serbest Meslek	1
E2	65	Merkez	Esnaf	17
E3	63	Merkez	Öğretmen	1
E4	67	Merkez	Balıkçı	4
E5	64	Merkez	Öğretmen	11
E6	88	Eruh	Emekli Muhtar	78
E7	68	Eruh	Emekli Memur	12
E8	70	Eruh	Emekli Memur	12
E9	63	Merkez	Serbest Meslek	15
E10	62	Kurtalan	Serbest Meslek	17
K1	74	Merkez	Ev Hanımı	16
K2	63	Merkez	Ev Hanımı	11
K3	68	Merkez	Ev Hanımı	15
K4	64	Merkez	Ev Hanımı	7
K5	68	Merkez	Ev Hanımı	20
K6	68	Eruh	Ev Hanımı	22
K7	65	Baykan	Ev Hanımı	16
K8	78	Pervari	Ev Hanımı	24
K9	68	Kurtalan	Ev Hanımı	8
K10	61	Pervari	Ev Hanımı	3

Veri Toplama Süreci

Görüşmeler, katılımcıların ana dillerinde konuşabilen refakatçi eşliğinde kendilerini rahat hissedebilecekleri bir ortamda gerçekleştirilmiştir. Her görüşme ortalama 30 dakika sürmüştür. Görüşmelerde ses kayıt cihazı kullanılmıştır. Ses kaydı için katılımcılardan izin alınmıştır.

Verilerin Analizi

Görüşmelerden elde edilen ses kayıtları öncelikle yazılı metinlere dönüştürülmüştür. Ardından bu ses kayıtları ile yazılı metinler katılımcıların anadilini bilen kişilere dinletilip çevirilerin doğruluğu teyit edilmiştir. Daha sonra içerik analizi yöntemiyle elde edilen yazılı veriler değerlendirilerek katılımcı görüşlerinin kavramsal olarak ne anlam ifade ettiği belirlenmiş ve kavramlara göre kod listesi oluşturulmuştur. Kod listesine bağlı olarak araştırmacı tarafından kategoriler belirlenerek temalara ulaşılmıştır. İçerik analizi, toplanan nitel verilerin birbirleriyle ilişkilerini ve anlamlarını ortaya koymak amacıyla

yapılan derinlemesine veri analizidir (Patton, 2014). Ayrıca katılımcıların ifadelerinden doğrudan alıntılar yapılarak araştırmanın inandırıcılığı yükseltilmeye çalışılmıştır.

Araştırmanın güvenilirliğini tespit etmek amacıyla Miles ve Huberman'ın (2016) önermiş olduğu güvenilirlik formülü [Güvenirlik = Görüş Birliği / (Görüş Birliği + Görüş Ayrılığı)] kullanılmıştır. Elde edilen değer 0.70'in üzerinde olması kodlayıcılar arasında uyum olduğunu göstermektedir. Araştırmacılar tarafından oluşturulan kategoriler, alanında uzman bir doktor öğretim üyesi ve iki öğretim görevlisi tarafından incelenmiştir. İnceleme sonucunda "görüş birliği" ve "görüş ayrılığı" olan kategoriler belirlenmiştir. Yapılan hesaplamalar sonucu, katılımcıların görüşlerinden yola çıkarak her bir temada oluşturulan kategoriler için ortaya çıkan güvenilirlik katsayıları hesaplanarak aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır:

Oyunun anlamı adlı temadaki kategorilerin genel ortalaması 0.95, Çocukluk dönemi oyunları adlı temadaki kategorilerin genel ortalaması 0.82, Oyun arkadaşı seçim kriterleri adlı temadaki kategorilerin genel ortalaması 0.92, Eski oyunların tercih edilmeme sebebi adlı temadaki kategorilerin genel ortalaması 0.97, Günümüz oyunlarına ilişkin algı adlı temadaki kategorilerin genel ortalaması 0.98 çıkmıştır. Elde edilen değerler 0.70'in üzerinde olduğundan kodlayıcılar arasında uyum olduğunu göstermektedir.

Bulgular

Bu bölümde araştırma soruları kapsamında katılımcılarla yapılan görüşmelerde ulaşılan bulgulara yer verilmiştir.

Katılımcılardan elde edilen veriler analiz edilerek her bir araştırma sorusu için ayrı bir tema oluşturulmuştur. Tablo 2'de ilgili tema, kategori ve kodlar görülmektedir.

Tablo 2: Tema Tablosu

TEMALAR	KATEGORİLER	KODLAR	KATILIMCILAR
1-Oyunun anlamı	Eğlence,	Eğlence aracı,	E1-2-3-5-6-10, K5-6-10
		Heyecan kaynağı, Rahatlama, Kafa dağıtma, Mutlu olmanın yolu	E2 E9, K4 E9 E2, K1-5-9
		Zaman geçirmenin bir yolu,	Boş zamanları doldurma aracı, Kendini ifade ediş biçimi
	Öğrenme aracı,	Eğlenceli öğrenmenin yolu	K7
	Temel ihtiyaç	Ekmek su gibi	E7
	İş-uğraş	Zorunlu iş, iş uğraş	E8, K3

2. Çocukluk dönemi oyunları	Bir araç yardımıyla oynanan oyunlar	İp atlama, Beştaş, Kuçat/Pit, Misket, Yedi Kule, Çelik Çomak, Levliye, Duvar Oyunu, Yakan top, Gubbat, Kevre Kevete, Topaç, Boncuk, Kilovilo, Guke	K1-2-4-5-7-8-9 E3-6-8, K1-2-8-10 E1-3-6-9 E1-3-10 E2-3-10 E4-10, K7 E1-3 E1-3 E3 E1-3 E6 K3 K1 K2 K6
	Araçsız oynanan oyunlar	Saklambaç, Uzun atlama, Körebe, Ebe Oyunu, Evcilik, Hızlı Koşma, Çizgi Oyunu	E1-6-8-10, K4-5-10 E3 E10, K2 K1-9 K3-4-5-8-9 E6-8 E3
	Açık alan oyunları	Kuçat/Pit, Misket, Duvar Oyunu, Çelik Çomak, Levliye, Yedi Kule, Yakan top, Hızlı Koşma, Kevre Kevete, Uzun atlama, Kilovilo, Boncuk, Guke	E1-3-6-9 E1-3-10 E1-3 E4-10, K7 E1-3 E2-3-10 E3 E6-8 E6 E3 K2 K1 K6
	Kapalı alan oyunları	Beştaş, Gubbat, Evcilik,	E3-6-8, K1-2-8-10 E1-3 K3-4-5-8-9
	Hem açık hem de kapalı alanda oynanabilen oyunlar	Saklambaç, İp atlama, Ebe Oyunu, Topaç, Çizgi Oyunu, Körebe,	E1-6-8-10, K4-5-10 K1-2-4-5-7-8-9 K1-9 K3 E3 E10, K2

3-Oyun arkadaşı seçim kriterleri	Seçim yok	Arkadaş ayırmacılığı yapmazdık	E5
		Köyde zaten az çocuk vardı herkesle oynardık	E8
	Yaşa dayalı seçim	Yaşıtlarla oynar	E6, K9
		Büyük ya da küçük çocuklarla oynamazdım	K6
	Rekabete dayalı oyunlarda kazanabilecek eş seçimi	Hızlı olan arkadaşlarla oynar,	E10
		Kazanacak arkadaş seçerdim	E4
Uyumlu arkadaş seçimi	Uyum sağlayan herkesle oynardım, Uyum sağlayan kızlarla oynardım (kadın katılımcı)	E7 K1-2-8-9	
Cinsiyete dayalı seçim	Aile izin vermezdi, Babalar kızlarını dışarı salmazdı,	E1-2-3, K7 E3	
	Karşı cinsle oynamak ayıp sayılırdı, Haram,	E9, K4-5 E3, K7	
4- Eski oyunların tercih edilmeme sebebi	Teknoloji	Sosyal ortam kısıtlandı, Fiziksel anlamda güçsüzleştiler, Tembellik, Köreltiler, Bireyselleştiler	E2, K6 E3 K1 K5 E5
		Oynayacak alan yok, Betonda kaybolduk,	E2-6-8-10, K2-10 E9
	Güvenlik kaygısı	Güvensiz ortam,	E7, K3-4-8-10
	Olumlu değişim	Yeni imkanlar, Yeni oyunlar.	E1-4, K9
5- Günümüz oyunlarına ilişkin algı	Olumsuz algı	Anlamsız, Doğallıktan uzak, Asosyal, Bireyselleştirici, Bencilleştirici, Kıskançlığa iten	K8 E9 E2-5, K4-6 E5-7, K5-7 K7 E10, K9
		Olumlu algı	Her türlü imkana sahip, Başkasıyla oynamak zorunda değil,

Oyunun Anlamı Temasına İlişkin Bulgular

“Yetişkinler, kendi çocukluklarında oyunu nasıl tanımlamaktadır?” araştırma sorusuna yönelik elde edilen bulgular incelendiğinde katılımcıların oyunu; zaman geçirmek, eğlenmek, öğrenmek ve iş-uğraş olarak tanımladıkları görülmektedir.

Oyunu eğlence, mutluluk aracı olarak tanımlayan katılımcıların görüşleri şöyledir. Kadın katılımcılardan ‘(K1-74) Çok mutlu olurdum. Az oyun vardı, imkanlarımız dahilinde oyunlar üretmiş mutlu olurduk. Oyunda kendimi bulur ve oyun oynarken kendimi unutturdum.’ derken, başka bir kadın katılımcı ‘(K4-64) Oyun oynamak ev işlerinden kaçmanın eğlenceli bir yoluydu. Oyunla kendimi dinlendirirdim.’ diye tanımlamıştır. Erkek katılımcılardan ‘(E2-65) Oyun bana mutluluğu, huzuru, eğlenceyi ve heyecanı ifade ederdi. Oyun oynarken zamanın nasıl geçtiğini bilemezdik.’ derken başka bir katılımcı ‘(E9-63) Oyun benim için rahatlatma, kafa dağıtma unsuruydu.’ şeklinde tanımlamıştır.

Oyunu zaman geçirme faaliyeti olarak tanımlayan katılımcıların görüşleri şöyledir. Kadın katılımcılardan ‘(K8-78) Oyun benim için boş zamanlarımı değerlendirmede en önemli uğraşımdı.’ diye tanımlarken diğer kadın katılımcı ‘(K2-63) Oyun boş zamanlarımı dolduracağım eğlenceli bir uğraştı. Kendimi ifade ediş biçimimdi.’ Şeklinde tanımlamıştır. Erkek katılımcılardan ‘(E4-67) Oyun zaman geçirme aracıdır.’ diye tanımlamıştır.

Oyunu temel ihtiyaçlardan biri olarak tanımlayan ‘(E7-68) Oyun çocukluğumda ekmek su kadar önemliydi. Benim için temel ihtiyaçlarımdan biriydi sanki.’ diyerek oyunun kendisi için vazgeçilmez bir yönü olduğunu vurgulamaktadır. Ayrıca oyunun eğitici yönüne dikkat çeken ‘(K7-65) Arkadaşlarımızla hep birlikte zaman geçirdiğimiz, eğlendiğimiz, öğrendiğimiz aktiviteler.’ olarak oyunu tanımlamaktadır.

Oyun, bazı katılımcılar tarafından birkaç farklı yönüne vurgu yapılarak tanımlanmıştır. Bu katılımcılara göre oyun; zaman geçirme, eğlenme, iş-uğraş olarak görülmektedir bu katılımcılardan bazıları oyunla ilgili şunları söylemektedir:

(E6-88) Oyun benim için eğlenceli zaman geçirmek demektir.

(E8-70) Çocukluğumuzda oyun bizim için bir işti. Biz işlerimizi oyuna çevirirdik.

(K3-68) Oyun benim için yapılması gereken bir iş gibiydi.

Çocukluk Döneminde Oynanan Oyunlar Temasına İlişkin Bulgular

“Yetişkinler, kendi çocukluklarında hangi oyunları oynanmaktaydı?” araştırma sorusuna yönelik elde edilen veriler incelendiğinde ulaşılan bulgular Tablo 3’de verilmiştir.

Tablo 3: Cinsiyetlerine Göre Katılımcıların Çocukluklarında Oynadıkları Oyunlar.

Erkek Katılımcılar			Kadın Katılımcılar		
Oyun Adı	Katılımcılar	f	Oyun Adı	Katılımcılar	f
Saklambaç	E1-6-8-10	4	İp atlama	K1-2-4-5-7-8-9	7
Kuçat/Pit	E1-3-6-9	4	Evcilik	K3-4-5-8-9	5
Misket	E1-3-10	3	Beştaş	K1-2-8-10	4
Beştaş	E3-6-8	3	Saklambaç	K4-5-10	3
Yedi Kule	E2-3-10	3	Ebe Oyunu	K1-9	2
Levliye	E1-3	2	Çelik Çomak	K7	1
Duvar Oyunu	E1-3	2	Boncuk	K1	1
Çelik Çomak	E4-10	2	Körebe	K2	1
Hızlı Koşma	E6-8	2	Topaç	K3	1
Gubbat	E1-3	2	Kilovilo	K2	1
Yakan top	E3	1	Guke	K6	1
Uzun Atlama	E3	1			
Körebe	E10	1			
Kevre Kevete	E6	1			
Çizgi Oyunu	E3	1			
Toplam		32	Toplam		26

Tablo 3 incelendiğinde erkek katılımcıların en sık oynadığı oyunlar saklambaç (f:4), kuç/pit (f:4); kadın katılımcıların en sık oynadığı oyunlar ise ip atlama (f:7), beştaş (f:4), evcilik (f:4) şeklinde sıralanmaktadır. Katılımcıların oynadıkları oyunların bazıları cinsiyet rolleri açısından sadece erkek oyunu (Kuçat/Pit, Yedi kule, levliye, duvar oyunu, dokilok, hızlı koşma, yakan top, kubbat, şakol il mizebe, kevre kevette, çizgi oyunu) veya sadece kız oyunu (İp atlama, evcilik, ebe oyunu, boncuk, mızhar, kilovilo, guke) iken bazı oyunların ise hem erkek hem de kızlar tarafından oynanan oyunlar (Saklambaç, beştaş, çelik-çomak) olduğu görülmektedir.

Yukarıdaki tabloda erkek katılımcıların oynadığı oyunların sayısının (f:32) kadın katılımcıların oynadığı oyun sayısından (f:26) daha fazla olduğu görülmektedir.

Katılımcıların oynadıkları oyun türleri incelendiğinde; katılımcılar, “bir araç yardımıyla oynanan oyunlar” (f:14) (İp atlama, Beştaş, Kuçat/Pit, Misket, Yedi Kule, Çelik-Çomak, Levliye, Duvar Oyunu, Yakan top, Gubbat, Kevre Kevete, Topaç, Boncuk, Kilovilo, Guke), “araçsız oynanan oyunlar” (f:8) (Saklambaç, Körebe, Ebe Oyunu, Ev-

cilik, Hızlı Koşma, Çizgi Oyunu), “açık alan oyunları” (f:13) (Kuçat/Pit, Misket, Duvar Oyunu, Çelik Çomak, Levliye, Yedi Kule, Yakan top, Hızlı Koşma, Kevre Kevete, Uzun Atlama, Kilovilo, Boncuk, Guke), “kapalı alan oyunları” (f:2) (Beştaş, Gubbat, Evcilik), “hem kapalı hem de açık alan oyunları” (f:6) (Saklambaç (Veşartok-Ğannoviya), İp atlama, Ebe Oyunu, Mızhar (Topaç), Çizgi Oyunu, Körebe,) ve grup oyunları oynadıkları görülmektedir. Ayrıca bulgulardan katılımcıların bireysel oyun oynamadıkları görülmektedir. Katılımcıların oynadıkları oyunların çoğunlukla açık alan oyunları olması çocukluk döneminde oyunların sosyalleştirici yönünün bir göstergesi gibi durmaktadır.

Bazı kadın katılımcıların oynadığı oyunlara ilişkin ifadeleri aşağıda verilmiştir:

(K2-63) *Kilo velo: 2 grup oluşturulur arka arkaya 5 taş dikilir. Çocuklar belli bir mesafeden taş atarak dikilen taşları devirmeye çalışır.*

(K9-68) *İp atlamayı çok severdim. Çünkü oyunu çok iyi oynardım. Kendi ipim olduğu için diğer çocuklar benimle oynamak zorunda kalırdı. Kendimi çok mutlu hissedirdim*

Erkek katılımcıların oynadığı oyunlarla ilgili verdikleri ifadeler aşağıda verilmiştir:

(E3-63) *Duvara para çarpardık. Diğer çocuk da duvara parasını çarparak ilk atılan madeni paraya bir kartış ya da daha az mesafede parasını durdurabilirse ilk atılan parayı kazanırdı. Mesafe ölçmek için farklılıklara yol açmasın diye herkes tarafından kabul edilen bir çubuk belirlenirdi. Böylece standart bir ölçü birimi oluşturulurdu.*

(E5-64) *En sevdiğim oyun beğlaçoç isimli taş oyunudur. Bu oyunda seçtiğimiz taşları üst üste dizer, dizdikten sonra taşları topla devirmeye çalışırdık. Kim daha fazla taş yıka-bilirse oyunun kazananı olurdu.*

Oyun Arkadaşı Seçim Kriterleri Temasına İlişkin Bulgular

“Yetişkinler, kendi çocukluklarında oynadıkları oyunlarda oyun arkadaşı seçiminde neye dikkat etmekteydi?” araştırma sorusuna yönelik elde edilen bulgular incelendiğinde katılımcıların oyun arkadaşı seçiminde birbirlerinden farklı cevaplar verdiklerini görülmektedir.

Katılımcıların oyun arkadaşı seçiminde dikkat ettikleri hususlara bakıldığında, bazı katılımcılarda cinsiyet temelli arkadaş seçimlerinin yapıldığı görülmektedir. Cinsiyet temelli arkadaş seçimini etkileyen etkenler arasında kültürel değerler ve inanç faktörü bariz bir şekilde görülmektedir. Buna göre katılımcıların bazıları farklı cinsle oyun oynamayı ayıp veya haram görmektedir. Bu durum dini öğelerin oyun üzerinde bir etkisi olduğunu göstermektedir.

(E1-60) *Biz erkek arkadaşlarımızla oyun oynardık. Ailelerimiz kızlarla oynamamıza izin vermezdi.*

(E9-63) *Oyun arkadaşlarım genelde köydeki erkek arkadaşlarımdı. Kızlarla oyun oynamazdı hatta kızlarla konuşmak bile ayıp sayılırdı.*

(K3-68) Kız kardeşlerim, kız kuzenlerim. Erkeklerle oynamama babam izin vermezdi.

(K10-61) Komşu kızlarıyla oynardık. Erkek çocuklarla oynamamıza izin verilmezdi. Çünkü haram olduğunu söylerlerdi.

Arkadaş seçiminde cinsiyetin yanında başka bir etkenden söz eden katılımcılara göre, aynı cinsiyete mensup olmak oyun arkadaşlığı için yetmemektedir. Bununla beraber oyun arkadaşlarının uyumlu ve sevecen olması gerektiğine vurgu yapıldığı görülmektedir.

(K8-78) Kız arkadaşlarımla oynardım. Önemli olan uyumlu olmalarıydı.

(Muhsine-74) İyi huylu, uyumlu kızlarla oynardım. Erkeklerle oynamazdık. Çünkü günah sayılırdı.

Oyun arkadaşı seçimini etkileyen bir başka etken, özellikle rekabete dayalı grup oyunlarında katılımcıların birkaçı oyunu kazandırabilecek oyun arkadaşı seçimine yönelmişlerdir.

(E4-67) Oyunlarda kazanabilecek eş seçimine dikkat ederdim.

(E10-62) Komşu çocuklarıyla oynardık. Genelde hızlı olan arkadaşları aynı takıma alırdık.

Oyun arkadaşı seçimini etkileyen bir başka unsur da yaş faktörü olarak göze çarpmaktadır. Katılımcılardan birkaçı oyunu oynamayı akran etkinliği olarak tanımlamakta bundan dolayı farklı yaş grubundaki çocuklarla oynamadıklarını belirtmişlerdir.

(E6-88) Aynı yaşlarda kız ve erkeklerle oynardık.

(K6-68) Kendi akranlarımızla oynardık. Bizden büyük ya da küçük çocuklarla asla oynamazdık.

Bazı katılımcılar oyun arkadaşı seçiminde herhangi bir kriter belirmemiş, herkesle oyun oynadıklarını söylemişlerdir.

(E8-70) Oyun arkadaşı seçimini çok yapmazdık. Köyde fazla kişi olmadığı için herkesle oynardık.

(E7-68) Oyun kurallarına uyum sağlayan arkadaşların hepsiyle oynardık.

Günümüzde Oynanan Eski Oyunlar Alt Problemine İlişkin Bulgular

“Yetişkinlerin çocukluklarında oynadıkları oyunlar ile şimdi çocukların oynadığı oyunlarda benzerlik/farklılık var mı?” araştırma sorusuna yönelik elde edilen bulgular incelendiğinde iki farklı sonuç görülmektedir. Buna göre bazı katılımcıların günümüz çocuklarının eski oyunları bildiklerini ve oynadıklarını belirtirken diğer katılımcılar ise kendi çocukluk oyunlarının oynanmadığını ifade etmişlerdir.

(E3-63) Hayır oynanan oyun yok. Daha önce oynadığımız oyunlar değişime uğrayarak oynanıyor.

(K5-68) *Devir değişti artık eski oyunlar oynanmıyor. Artık çocuklar tabletle, bilgisayarla, telefonla oynuyorlar. Bizim zamanımızda bisiklet falan da yoktu. Şimdiki çocuklarda hep bu oyuncaklar var. Ondan dolayı bizim zamanımızda oynadığımız oyunları oynamıyorlar.*

Eski oyunların oynandığını belirten katılımcıların, günümüzde oynandığını ifade ettikleri oyunlar aşağıdaki tabloda görülmektedir.

Tablo 4: Katılımcıların Kendi Çocukluklarından Günümüzde de Oynanan Oyunlar

Oyun Adı	Katılımcılar	f
Saklambaç	E2-8, K1-2-6-8	6
Beştaş	E8, K1-2-5-8	5
Körebe	K2-6-8	3
İp Atlama	K2-7	2
Futbol	E2-10	2
Ebe Oyunu	K1	1
Misket	E6	1
Yedi Kule	E7	1

Tablo 4 incelendiğinde katılımcılar, kendi çocukluklarında oynadıkları oyunlardan saklambaç (f:6), beştaş (f:5), körebe (f:3), ip atlama (f:2), futbol (f:2), ebe oyunu (f:1), misket (f:1) ve yedi kule (f:1) gibi oyunların günümüzde de oynandığını belirttikleri görülmektedir.

Eski Oyunların Tercih Edilmeme Sebebi Temasına İlişkin Bulgular

“Yetişkinlerin kendi çocukluklarında oynanan oyunların günümüzde oynanmama sebepleri nelerdir?” araştırma sorusuna yönelik elde edilen bulgular incelendiğinde üç kategori oluştuğu görülmektedir. Bunlar teknolojik gelişmeler, oyun alanlarının sınırlılıkları ve güvenlik endişesidir. Katılımcılardan elde edilen bulgulara göre eski oyunların oynanmamasına sebep olarak teknolojik gelişmeleri gerekçe göstermektedirler. Buna göre teknoloji adeta eski oyunların yok olmasına sebep olmaktadır. Katılımcıların verdiği cevaplar aşağıda görülmektedir.

(K7-65) *Şimdiki çocuklar; bilgisayar, tablet ve telefonlarla oynamayı tercih ediyor. Bizim zamanımızda oyun demek paylaşmak demek, paylaşmak eğlenmek, öğrenmekti. Şimdiki çocuklar tek başına oyun oynadıklarını sanıyor. Zaman değişti. Devir internet devri.*

(E3-63) Televizyon ve tabletlerin çıkması oyun anlayışını değiştirdi. Torunumla eski Siirt oyunlarını oynamak istedim, oyunların saçma olduğunu söyleyerek oyun oynamadı. Ayrıca çizgi oyunu oynamak istedim o gücünün bu oyunu oynamaya yetmediğini belirterek oyun oynamadı. Tabletle oynamaktan daha fazla zevk alıyor.

Eski oyunların oynanamama sebeplerinden biri de oyun alanı yetersizliğidir. Müstakil yapılardan apartman yaşantısına evrilen çevre bununla beraber oyun alanlarının daralmasına sebep olmaktadır. Bunun sonucunda da açık alan oyunlarının daha az oynandığı görülmektedir.

(E6-88) Eskilerde çocukluk mahalle ve köy yerlerinde olduğu için tüm çocuklar zamanını sokakta ve oyunla geçirirdi. Şimdilerde bu imkanların kısıtlı olmasından dolayı oynanamamakta.

(E9-63) Geçmişte oynanan oyunlar bağ-bahçe oyunlarıydı. Çocuklar taş, toprak, çömlek, çamurla oynarlardı. İmkanlar kısıtlı olduğu için kendi imkanlarımızı kendimiz yaratırdık. Ama şimdilerde bahçenin yerini betonlar aldığı için çocuklar oynayacak bir şey bulamıyorlar. Teknolojik oyunları daha çok oynuyorlar.

Bazı katılımcılar, eski oyunların günümüzde oynanamama sebebi olarak güvenlik endişesini gerekçe göstermektedirler. Buna göre açık alan oyunlarının oynanamamasının sebebi çocuklar için güvenli bir oyun ortamının olmamasıdır. Bu durum çocukları iç mekân oyunlarına yönlentmektedir. Katılımcıların verdiği cevaplardan bazıları aşağıda görülmektedir.

(K2-63) Bu zamanın çocukları zamanlarının büyük bir çoğunluğu bilgisayar başında geçirdikleri için sosyal alandan uzaklar. Yani demem o ki sokak ve bahçe oyunları şimdilerde evlerde oynanıyor. Bunun en büyük nedeni güvenlik olsa gerek.

(E7-68) Eskiden apartman tipi yaşam tarzı mevcut değildi. Oyun alanlarımız genişti. Şimdi ise kimse çocuğunu bakkala bile yollamaktan çekinir oldu. Bundan ötürü eskiden oynadığımız açık alan oyunları şimdilerde oynanmaz oldu.

Günümüz Oyunlarına İlişkin Algı Temasına İlişkin Bulgular

“Yetişkinlerin bugün oynanan oyunlar ile ilgili algıları nasıldır?” araştırma sorusuna yönelik elde edilen bulgular incelendiğinde katılımcıların, günümüz çocuklarının oyun algıları hakkında birbirlerinden farklı olduğu görülmektedir. Buna göre bazı katılımcıların günümüz çocuklarının oyun algılarıyla ilgili olumlu görüş belirtirken diğer katılımcıların ise bu konuda olumsuz görüş belirttiği görülmektedir. Günümüz çocuklarının oynadığı oyunların anlamsızlığına vurgu yapan katılımcıların görüşleri aşağıda görülmektedir.

(E4-67) Oyun şimdiki çocuklar için çok anlamlı değil diye düşünüyorum.

(E1-60) Şimdiki çocukların oyunları saçma olarak tanımlarım. Bizim dönemimizdeki oyunlar gibi doğal gelişmiş oyunlar değil.

Oyunların sosyalleşme aracı olarak gören bazı katılımcıların, günümüz çocuk oyunlarında bu işlevin yitirildiğine vurgu yaptıkları görülmektedir. Günümüz oyunlarının bireysel olduğuna dikkat çeken katılımcılar, grup oyunlarında bile rekabet ortamının çocukları kıskançlık gibi olumsuz duygulanıma sürüklediğini vurguladıkları görülmektedir. Günümüz oyunlarının özellikle teknolojinin gelişmesiyle çocukları bencilleştirdiğini, kıskançlığa ittiğini, asosyal bir varlığa dönüştürdüğünü vurgulayan katılımcıların bazılarının görüşleri aşağıda görülmektedir.

(K7-65) *Oyun oynadıklarını düşünmüyorum. Onların oyun anlayışları değişti. Oyunları oyun olmaktan çıktı. Oyunları zaman öldürme, iletişimsizlik üzerine kurulu.*

(E5-64) *Bugünkü çocuklarımızın oyun anlayışına baktığım zaman tamamen sosyallikten uzak, tamamen kendi içine kapanık, çevreden uzak kalan bir anlayış görüyorum. Bizim dönemimizde oyun önemli eğlence aracımızdı, çocuklarımızın tüm eğlence araçları, telefonlar, bilgisayarlar tabletler olmuş durumda.*

(K1-74) *Eski oyunlar daha doğal oyunlardı. Şimdiki çocukların kıskançlık ve birbirlerinden üstün olma çabası arttı. Teknolojinin gelişmesiyle arkadaşlık ilişkileri azaldı.*

Günümüz oyunlarına olumlu açıdan yaklaşan bazı katılımcılar, oyunların anlamı ve çocuk üzerindeki etkisi göz ardı ederek, oyunların ulaşılabilirliğine odaklandıkları görülmektedir. Günümüz çocuklarının oyunlarında kendilerine göre daha şanslı olduklarını belirten katılımcıların görüşleri aşağıda görülmektedir.

(K9-68) *Şimdiki çocuklar çok şanslı. İstedikleri her oyunu oynayabiliyorlar. Oyuncakları olduğu için arkadaşlarıyla oynamak zorunda değiller.*

(K3-68) *Şimdiki çocuklar daha şanslılar. Her oyunu oynayabiliyorlar*

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu çalışmada yetişkinlerin kendi çocukluklarında oyun hakkındaki görüşleri incelenmiştir. Bu bölümde çalışmanın alt problemleri olan, yetişkinlerin oyunu nasıl tanımladıkları, hangi oyunları oynadıkları, oyun arkadaşı seçiminde nelere dikkat ettiklerine yönelik görüşleri tartışılacaktır.

Çalışmanın sonucunda, yetişkinlerin oyunu zaman geçirmek, eğlenmek, öğrenmek ve iş-ugraş olarak tanımladıkları görülmektedir. Sze Wong'un (2012) Çin, ABD ve Hong Kong'da ailelerle oyunun anlamı ve oyuna yönelik tutumlarının incelediği araştırmasında ailelerin oyunu isteyerek yapılan eğlenme ve haz sağlayan ayrıca öğrenme ve oyalanma için kullanılan aktiviteler olarak tanımlamaları araştırmamızla paralellik göstermektedir. Ayrıca, Sham'in (2009) Hong Kong'da yine ailelerle yaptığı bir çalışmada anne-babalar, oyunu çocuk için keyif verici bir aktivite olarak tanımladıkları sonucuna varılmıştır (Akt. Kurt, 2015, s.35). Farver, Kim ve Lee'nin (1995) Amerikalı ailelerle yaptığı bir araştırmada da yine aileler oyunu eğlence, can sıkıntısını giderme ve öğrenme aracı olarak tanımlamıştır. Ülkemizde Erbay ve D. Saltalı (2012) tarafından yapılan bir araştırmaya

göre; anneler oyunu eğlence ve mutluluk aracı, boş zamanlarını geçirme ve öğrenme aracı olarak tanımladıkları görülmektedir. Yine ülkemizde Polat (2013) tarafından yapılan başka bir çalışmada yetişkinler oyunu eğlence, zaman geçirme, rahatlama, doğal ihtiyaç ve hayata hazırlık aktiviteleri olarak tanımlamaktadırlar. Tuğrul, Aslan, Ertürk ve Altınkaynak'ın (2014) okulöncesi öğretmenleri ile yaptığı bir çalışmaya göre öğretmenler oyunu tanımlarken; oyunun eğlendirici ve eğitici yönünü vurgulayarak tanımladıkları sonucuna varılmıştır. Bu durumdan yola çıkarak oyunun Dünya'nın her yerinde bir eğlenme, haz alma ve öğrenmenin bir yolu olarak kullanıldığı sonucuna varılabilir. Dünyanın farklı bölgelerinde farklı zamanlarda yaşamış olmalarına rağmen yetişkinlerin oyun hakkındaki görüşlerinin birbirine oldukça yakın olması oyunun içgüdüsel bir yönü olduğunu düşündürmektedir.

Yetişkinlerin kendi çocukluklarında hangi oyunları oynadıklarına bakıldığında; erkek katılımcıların en sık oynadığı oyunlar saklambaç, kuç/pit; kadın katılımcıların en sık oynadığı oyunlar ise ip atlama, beştaş, evcilik, şeklinde sıralandığı görülmektedir. Polat'ın (2013) yetişkinlerin çocukluk döneminde oynadıkları oyunları saptamak amacıyla Adıyaman, Kahramanmaraş, Şanlıurfa, Malatya ve Gaziantep'te yaptığı çalışmada yetişkinler kendi çocukluklarında en sık oynadığı oyunlar; saklambaç, körebe, yakan top, ip atlama ve evcilik gibi oyunlar olduğu sonucuna varılmıştır. Bu durum geçmişte ülkemizde farklı bölgelerde bile aynı oyunların oynandığını göstermektedir. Ayrıca çalışmamızda; erkek katılımcıların oynadığı oyunların sayısının kadın katılımcıların oynadığı oyun sayısından daha fazla olduğu sonucuna varılmıştır. Bu durum erkek katılımcıların, kadın katılımcılara nazaran oyun oynamaya daha fazla zaman ayırdıkları şeklinde yorumlanabilir.

Oyun arkadaşı seçiminde sıklıkla cinsiyet temelli arkadaş seçiminde bulduklarını diğer kriterlerin ise hemcinslerini sınıflamak için kullandıkları sonucuna varılmıştır. Katılımcıların cinsiyet temelli arkadaş seçimleri üzerinde kültürel ve dini inanç faktörü bariz bir şekilde görülmektedir. Ayrıca diğer kriterler göz önünde bulundurulduğunda katılımcılar oyun arkadaşlarının uyumlu, sevecen olmasıyla beraber kendileriyle yaşıt olması gerektiğini vurgulamıştır. Özellikle rekabete dayalı oyunlarda katılımcıların oyun kazanabilecek eş seçiminde bulunmaları başarı duygusunu tatmak ve özgüven oluşturmak istemelerinden kaynaklandığı söylenebilir. Bilindiği gibi 6-12 yaş çocukluk dönemi Erikson'un psikososyal gelişim kuramına göre başarıya karşı aşağılık duygusunun geliştiği yaş dönemidir. Bu dönem çocukları başarı duygusunu tatmak isterler. Başarma çalışkanlık duygusunu geliştirirken bunun sonucunda da çocuğun kendine ve yeteneklerine karşı olumlu tutum geliştirmesini sağlar (Senemoğlu, 2011). Kurt'un (2015) farklı kültürlerde ebeveyn ve çocukların oyun algısına yönelik yaptığı bir çalışmada; ebeveynlerin bir kısmının çocuklarının oyun arkadaşı seçimine müdahale edip çocuklarının saldırgan davranışta bulunan arkadaşları ya da karşı cinste arkadaşlarıyla oynamalarına izin vermedikleri görülmektedir. Bu durum çalışmamızın bulgusuyla paralellik göstermektedir.

Yetişkinler çocukluklarında oynadıkları bazı oyunların günümüz çocukları tarafından da oynandığını belirtmektedir. Bu oyunlar saklambaç, beştaş, misket, körebe, yedi kule

gibi oyunlardır. Aksoy'un (2014) çocuk oyunları üzerine yaptığı bir araştırmaya göre; çocukların saklambaç, dokuz taş, körebe gibi oyunları oynadığı görülmektedir. Bu durum çalışmamızda elde ettiğimiz sonuçla örtüşmektedir. Onur, Çelen ve Artar (2001) tarafından yapılan bir araştırmada, çocuk oyunlarında kullanılan materyallerin doğal olandan fabrikasyon olanla değiştiğini, çocukların oynadığı oyun sayısının düştüğünü ve oyunların bireyleştiğini; bunun sonucu olarak geleneksel oyunların zamanla ortadan kalktığı sonucuna varılmıştır. Bu durum çalışmamızda elde edilen sonuçları doğrular niteliktedir.

Yetişkinlerin kendi çocukluklarında oynadıkları oyunların günümüzde oynanmamasına sebep olarak gösterdikleri gerekçeler; teknolojik gelişmeler, oyun alanlarının sınırlılıkları ve güvenlik endişesinden oluşmaktadır. Çocuklar için güvenli bir oyun ortamının olmaması çocukları iç mekân oyunlarına yönlendirmektedir. Eski oyunların oynanamama sebeplerinden biri de oyun alanı yetersizliğidir. Müstakil yapılardan apartman yaşantısına evrilen çevre, oyun alanlarının daralmasına sebep olmaktadır. Bunun sonucunda da açık alan oyunlarının daha az oynandığı sonucuna varılabilir. Geçmiş yıllarda Türkiye'nin çeşitli bölgelerinde oynanan çocuk oyunlarının büyük bir kısmının açık alan oyunu olduğu fakat günümüzde hızlı kentleşmenin bir sonucu olarak yerleşim düzeni değişmesi, trafik sorunu ve bahçeli ev sayısının azalması, oyun alanlarının daralmasına sebep olmuştur. Ayrıca sıklaşan yerleşim yerlerine ters orantılı olarak insanların birbirlerine güven duymaması da ailelerin çocuklarını dışarıda oynamalarına izin vermemelerine sebep olmuştur (Başal, 2007). Eski oyunların oynanamama sebeplerinden birini de teknolojik gelişmeler oluşturmaktadır. Teknoloji adeta eski oyunların yok olmasına sebep olmaktadır. Teknolojik değişimler günümüzde oyunların hem niteliğini hem de içeriğinin değişmesine sebep olmaktadır (Yavuzer, 2003).

Oyunların sosyalleşme aracı olarak gören bazı katılımcılar, günümüz çocuk oyunlarında bu işlevin yitirildiğini bunun sonucunda da oyunların çocukları bireyselleştirdiğine vurgu yapmıştır. Oynanan grup oyunlarında bile rekabet ortamının çocukları, kıskançlık gibi olumsuz duygulanıma sürüklediğini vurguladıkları görülmektedir. Günümüz oyunlarının özellikle teknolojinin gelişmesiyle çocukları bencilleştirdiğini, kıskançlığa ittiğini, asosyal bir varlığa dönüştürdüğü sonucuna varılmıştır. Yavuzer (2003) bilgisayar oyunlarının, ekran bağımlılığının çocukların sosyalleşecekleri sokak oyunlarının azalmasına ve sunun sonucunda da oyunların yozlaştığı, grup oyunlarının azaldığını ve bireysel oyunların arttığını belirtmektedir. Bu durum çocukların sosyal gelişimlerini olumsuz etkilemektedir.

Öneriler

- Aile eğitimi kapsamında anne-babalara eski oyunlar ile ilgili seminerler düzenlenebilir.
- Belediyelerce eski oyunların oynanabileceği özel oyun alanları oluşturulabilir.

Araştırma Önerileri

- Ülkemizin farklı bölgelerinden değişik yaş aralıklarındaki kişilerin oynadıkları oyunlar karşılaştırılabilir.
- Eski ve yeni oyunların sosyal ve eğitici yönleri araştırılabilir.

Kaynakça

Aksoy, H. (2014). Çocuk oyunlarının işlevleri: Sarıkeçili yörük çocuk oyunları. *Milli Folklor Dergisi*, 26(101), 265-276.

And, M. (2007). *Oyun ve Bugü-Türk kültüründe oyun kavramı*, (2.Baskı), İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.

Aral, N., Gürsoy, F. ve Köksal, A. (2001). *Okul öncesi eğitimde oyun*. İstanbul: Ya-Pa Yayınları.

Başal, H.A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye’de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları, *Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 243-266.

Baykoç Dönmez, N. (1988). Okul öncesi dönemde oyun ve önemi. *Okul Öncesi Eğitim Dergisi*, (35), 4-6.

Bornstein, M. H. (2007). *On the significance of social relationships in the development of children’s earliest symbolic play: An ecological perspective*. In A. Göncü and S. Gaskins (Eds.), *Play and development: Evolutionary, sociocultural, and functional perspectives*, (188-234). New York: Great Britain.

Cengiz, S. (1998). Çocuk oyunlarının sınıflandırılması. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 38(1-2), 287-300.

Çay, D, R. (2006). *Çocuk oyun alanlarının iç mekân ve yakın çevrede oluşumu*, Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal B ilimler Enstitüsü.

Demir, N. (2007). Sözlü Türk kültürünün boyutları ve işlevleri, *I. Uluslararası Türk Dili ve Edebiyatı Sempozyumu Bildirileri*, Isparta, October 23-26 2007.

Dönmez, N.B. (1992). *Oyun kitabı*, İstanbul: Esin Yayıncılık.

Erbay, F., Saltalı, N. (2012). Altı yaş çocuklarının günlük yaşantılarında oyunun yeri ve annelerin oyun algısı, *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (Ke-fad)*, 13(2), 249-264.

Erşan, Ş. (2006). *Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden altı yaş grubundaki çocukların oyun ve çalışma (iş) ile ilgili algılarının incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Ertuğrul H. (2000). *Ailede ve okulda çocuk eğitimi*. İstanbul: Nesil Yayınları.

Farver, J. A., Kim, Y. K., & Lee, Y. (1995). Cultural differences in korean- and anglo american preschoolers' social interaction and play behaviors, *Child Development*, 66(4), 1088-1099.

Gaskins, S. Haight, W. & Lancy, D.F. (2007). *The cultural construction of play*. In A. Göncü and S. Gaskins (Eds.), *Play and Development: Evolutionary, Sociocultural, and Functional Perspectives* (321-365). New Jersey: Erlbaum.

Gazezoğlu, Ö. (2007). *Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 6 yaş çocuklarına öz bakım becerilerinin kazandırılmasında oyun yolu ile öğretimin etkisi*, Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Göncü, A., Jain, J., & Tuernmer, U. (2007). *Children's play as cultural interpretation*. In A. Göncü and S. Gaskins (Eds.), *Play and Development: Evolutionary Sociocultural, and Functional Perspectives*, (278-320). New York: Great Britain.

Jones, M. (2001). *Oyun ve çocuk*. (Çev. A. Çayır). İstanbul: Kaknüs Yayıncılık.

Kanad, H. F. (1948). *Pedagoji tarihi. I. cilt*, (3.Baskı), İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

Kandır, A., Şahin, F.T., (2011). *Eğitici oyuncaklar*, İstanbul: Morpa Yayınları.

Kandır, A. (2000). Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncaklar, *Gazi Üniversitesi Mesleki Eğitim Dergisi*, (4),77-80.

Kurt, Ş.H., (2015). *Farklı kültürlerde ebeveyn ve çocukların oyun algısına yönelik bir araştırma*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Adana: Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Miles, M. B. & Huberman, A. M. (2016). *Nitel veri analizi*. (S. Akbaba Altun ve A. Ersoy). Ankara: Pegem Akademi.

Onur, B., ve Çelen N. ve Artar M. (2001). Changes in children's games through three generations: a study in a rural setting in turkey. *Dimensions of Play Conference*. Sheffield/UK, July 24-27.

Önder A. (2000). *Yaşayarak öğrenme için eğitici drama (kuramsal temellerle uygulama teknik ve örnekleri)*. İstanbul: Epilson Yayıncılık.

Polat, H. (2013). Anadolu'da bir çocuk geleneği: Sözde oyuncu, *EKEV Akademi Dergisi*, 17(57), 329-346.

Sel, R. (2000). *Okul öncesi çocuklarına oyunlar-rondlar* (1. Baskı). İstanbul: Yapa Yayıncılık.

Senemoğlu, N. (2011). *Gelişim öğrenme ve öğretim, kuramdan uygulamaya*. (20. Baskı). Ankara: Pegem Akademi

Sze Wong, W.W. (2012). *A study of cultural orientation and attitudes and meaning toward play: a cross cultural investigation among emerging adulthood in the people Republic of China, Hong Kong and United States*. PhD. Thesis, Available from ProQuest Dissertations and Theses database. (UMI No. 3528371).

Şahin, F. T.(2006). "Oyun ve drama", *Okul öncesi eğitimde drama teoriden uygulamaya*. Ankara: Kök Yayınları.

Şahin, F. T. (2003). Okul öncesi dönemde oyuncaklar ve oyun materyalleri. *Gazi Üniversitesi Mesleki Eğitim Dergisi*, (9),78-82.

Tuğrul, B., Aslan, Ö.M., Ertürk, G., Altınkaynak, Ş.Ö. (2014). Anaokuluna devam eden altı yaşındaki çocuklar ile okul öncesi öğretmenlerinin oyun hakkındaki görüşlerinin incelenmesi, *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*.15(1), 97-116.

Tunç, A. (2001). *Bir maniniz yoksa annemler size gelecek 70'li yıllarda hayatımız*. (27. Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Yalçınkaya, T. (1996). *Eğitici oyun ve oyuncak yapımı*. İstanbul: Esin Yayınevi.

Yavuzer, H. (2003). *“Doğal harika bir tedavi: oyun”*. *Evde ve okulda mutlu çocuk yetiştirmenin temelleri*. (4. Baskı). İstanbul: Çocuk ve Aile Kitapları.