



SOKÜM BAĞLAMINDA SİVİL TOPLUM KURULUŞLARININ ROLÜ: MUĞLA YERKESİK OTANTİK ÇOCUK OYUNLARI ŞENLİĞİ

The Role of Ngos in the Context of ICH: Muğla Yerkesik Authentic Children's Games Festival

Ahmet Emin ŞAHİNER¹

Öz

Oyun bir tür eğlencedir ve oyunun kültürden eski olduğuna dair düşünceler insan hayatının temelinde oyunun varlığı göstermektedir. Buradan hareketle toplumların oluşmasında ve gelişmesinde, toplumsal kimliğin ortaya çıkmasında oyunun rolü büyüktür. Türk kültürünün genetik kodlarından birisi olarak oyun, aynı zamanda Türk insanının eğlence biçimlerinin içinde yer almaktadır. İnsanlık tarihinde teknolojiyle beraber değişen kültürel yaratım ve aktarım ortamlarında kültürün gelecek kuşaklara aktarılması ve kuşaklar arası iletişimin sağlanması için çaba sarfetmek gerekmektedir. Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Teşkilatı'nın (UNESCO) 2003 yılında taraf devletler tarafından kabul edilen Somut Olmayan Kültürel Miras Sözleşmesi'nde geçen kültürün korunması hakkındaki maddeler esas alınarak ve Sözleşme ile birlikte 2006 yılında yürürlüğe giren Uygulama Yönergesi'nde geçen yerel ve ulusal kültürün küreselleşmeye karşı korunması; dernek, vakıf gibi sivil toplum kuruluşlarının desteği ile somut olmayan kültürün korunabileceği konusundaki yol haritası çok önemlidir. Bu makalede; oyun ve eğlence ilgili tanımlardan sonra bazı bilimsel çalışmalardaki geleneksel Türk çocuk oyunlarının sınıflandırılması verilmiştir. Geleneksel çocuk oyunlarının oynandığı çocuk şenlik ve festivallerinden bahsedildikten sonra bir örneklem olarak Muğla ili Yerkesik Mahallesi'nde düzenlenen Yerkesik Otantik Çocuk Oyunları Şenliği, kültürün korunması ve kuşakları arasındaki geleneğin aktarımı bağlamında ele alınmıştır. Bu şenlikte oynanan çocuk oyunlarının birden çok kuşak tarafından oynandığı tespit edilmiştir. Bu bağlamda çocuk oyunlarının kuşaklar arası geleneksel aktarımdaki işlevleri üzerinde durulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Geleneksel Çocuk Oyunları, SOKÜM, Kültür Aktarımı, Sivil Toplum Kuruluşları, Yerkesik Otantik Çocuk Oyunları Şenliği.

Abstract

The game is a kind of entertainment and the thoughts that the game is older than the culture show the existence of the game in the basis of human life. From this point of view, the role of play is great in the formation and development of societies and the construction of social identity. As one of the genetic codes of Turkish culture, the game is also included in the entertainment forms of Turkish people. In the cultural creation and transmission environments that have changed with technology in the history of humanity, it is necessary to make an effort to transfer the culture to the next generations and to ensure intergenerational communication. Based on the articles on the protection of culture in the Intangible Cultural Heritage Convention of the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), which was accepted by the parties in 2003, and in the Implementation Directive, which entered into force in 2006 with the Convention, local and national protection of culture against globalization, the roadmap on preserving intangible culture with the support of non-governmental organizations such as associations and foundations is very important. In this article, after stating definitions of games and entertainment, the classification of traditional Turkish children's games in some scientific studies is given. After mentioning the children's festivals and festivals where traditional children's games are played, the Yerkesik Authentic Children's Games Festival held in the Yerkesik District of Muğla province as an example is discussed in the context of the preservation of culture and the transmission of tradition between generations. It has

¹ Öğretim Görevlisi, Yozgat Bozok Üniversitesi, a.eminsahiner@yobu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2651-4232

been determined that the children's games played in this festival were played by more than one generation. In this context, the functions of children's games in the traditional transmission between generations are emphasized.

Key Words: Traditional Children's Games, ICH, Cultural Transfer, Non-Governmental Organizations, Yerkesik Authentic Children's Games Festival.

Giriş

Oyun kavramı Türkçede takip edildiği kadarıyla anlam daralmasına uğramıştır. “Oyun” sözcüğü için TDK Güncel Sözlük'te on farklı anlam bulunmakta ve bunların en başında “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” anlamı verilmektedir (URL-1). İslam Ansiklopedisi'nde oyun kelimesinin; “vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence; kumar; şaşkınlık uyandırıcı hüner; genellikle müzik eşliğinde yapılan hareketler bütünü; temsil, piyes; fizik gücünü ve zekâyı geliştirmek amacıyla yapılan yarışma; hile, düzen” gibi anlamları mevcuttur (Bozkurt, 2007: 15). “Eğlence”; TDK Güncel Sözlük'te “eğlenme işi sefahat, neşeli ve hoşça vakit geçiren şey veya kimse” (URL-2); “eğlenmek” ise; TDK Yeni Tarama Sözlüğü'nde “vakit geçirmek, beklemek, kalmak, oyalanmak, durup dinlenmek” (Yeni Tarama Sözlüğü, 1983: 78) anlamındadır. Tanımlardan hareketle; eğlence veya eğlenme durumu için insanoğlunun yaşam serüveni boyunca, kendisi veya bir başkası tarafından gerçekleştirilenler sonucunda ona zevk veren, onun zeka ve yeteneklerini geliştiren ve onu rahatlatarak mutlu olmasını sağlayan eylemler olarak düşünülebilir.

Oyunun kültürden daha eski olduğunu belirten Johan Huizinga'nın oyun konusundaki fikirleri, kendisinden sonra gelen ve oyun kavramı üzerine düşünenlere çığır açıcı niteliktedir. Huizinga'ya göre oyun;

Özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış hayattan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir (2017: 53).

Huizinga, insanoğlunun varolmasının oyunun temel yapısına bir şey katmadığını belirtmektedir. Oyun tanımlamasına göre de, insanların ve hayvanların yaptıkları bütün eylemlerin esasında ve arka planında oyunun varlığını göstermektedir (2017: 53). Yetişkin birey veya çocuk oyunla birlikte bazı kazanımlar elde etmektedir. Bu konuda özellikle çocukların belirli bir amaç gütmeyen “iş ciddiyeti” ile oynadıkları oyunların işlevine dikkat çekilmektedir. Nebi Özdemir; oyun aracılığıyla “çocuğun iletişim kurmayı, gözlem yapmayı, işbirliğini, yardımlaşmayı ve arkadaşlarıyla birlikte problem çözmeyi öğrendiğini” ifade etmektedir (2006a: 446).

Oyunlar, gelenek içinde her devirde canlılığını koruyarak nesiller arası aktarılan kültürel değerlerdir ve bu sayede ait oldukları toplumun genetik kodlarından birini oluşturmaktadır. Metin And, geleneksel Türk oyunlarını; “aşık oyunları, yüzük oyunları, top oyunları, değnek oyunları, taş ve gülle oyunları, koşma-kovalama-kurtarma-zor kullanma oyunları, atlama-sıçrama- sekme oyunları, saklama-saklanma-oranlama oyunları, dilsiz-şaşırtma-şaka oyunları, dramatik nitelikte-büyülük-törenselleşmiş oyunlar ve çeşitli oyunlar” olmak üzere tasnif etmiş ve bu oyunların çocuklar, gençler ve yetişkinler tarafından oynandığını belirtmiştir (2016: 241-288). Ancak değişen dünya düzeninde kentleşme ve popüler kültür ile birlikte teknolojik gelişmeler;

genç kuşakların, kendilerinden önceki kültürel birikime yeterince sahip olamamasına sebep olmaktadır. Bir başka deyişle, kuşaklar değiştikçe geleneksel oyunlar ve oyuncaklar konusunda da kültür aktarımı zayıflamaktadır.

“Türk eğlence sisteminde kural denilince belki de akla gelen ilk yapısal unsur, oyundur.” (Özdemir, 2005: 126). Bu görüş doğrultusunda eğlencenin diğer yapı unsurları tartışılmazken oyun kuralları tartışmaya ve eleştiriye açık haldedir. Türk insanının eğlence ve eğlenme biçimleri üzerine kendisinden önce yapılan çalışmalarda (Tan, 1985; Boratav, 2015) daha çok “eğlence ölçütü”nün esas alındığını belirten Özdemir, Türk halk eğlencelerini “Ritüel Kökenli Eğlenceler, Dini Günler ve Bayramlarla İlgili Eğlenceler, Geçiş Dönemleriyle İlgili Eğlenceler, Mevsimlik Toplantı, Gezinti ve Eğlenceler (Alt Başlık Olarak, Kış Toplantı ve Eğlenceleri İle Diğer Mevsimlerdeki Gezinti, Toplantı ve Eğlenceler), Yöresel Şenlik, Festival ve Panayır, Resmi Günler ve Bayramlarla İlgili Eğlenceler, Kent Yaşamı Kökenli Toplantı ve Eğlenceler ile Diğer Eğlenceler” (2005: 43-71) şeklinde tasnif etmiştir.

Toplumsal hayatta sözlü kültür ortamından yazılı kültüre ortamına, oradan da elektronik kültüre ortamına geçişle birlikte eğlence anlayışları da değişmektedir. Bilgiye ve habere ulaşma noktasında elde edilen kolaylık ve hız, hayatın her alanına yansıdığı gibi eğlenceye de yansımıştır. Eğlence, üretilen ve tüketilen bir ticari ürün olarak algılanmaya başlamıştır. “Kurgu, planlama, içerik ve işlevi” azalan veya kaybolan eğlence yeniden kurgulanmıştır. Bu da eğlence dünyasında tek tipleşmeyi oluşturmuştur. (Özdemir, 2005: 30) Bir eğlence unsuru olarak oyunlar ve bunların özelinde çocuk oyunları elektronik kültür ortamında kendi bağlamından uzak bir şekilde yeniden üretilmektedir. “Özellikle son çeyrek asırlık süreçte Türk halkbilimi alanında geleneğin aktarımı, kültürel aktarım, sözelin somutlaştırılması gibi kavramların tartışılması”nı sağlamıştır (Fidan, 2018: 976).

Geleneksel kültürde çocukların oyun alanı mahalleler veya sokaklardır. Kentleşme ile birlikte oyun alanlarının yerinde çok katlı apartman daireleri (siteler ve rezidanslar) inşa edilmektedir. Böylece çocuklar mahalle kültüründen uzakta bırakılmaktadır. Kendi yaratım ve aktarım bağlamı içinde sokakta oynanan çocuk oyunları da bir sonraki kuşağa aktarılma noktasında zayıflamaktadır. Doğal ortamı tahrip edilen çocuk oyunlarından bazıları bilgisayarlar ve sanal ağ üzerinde yeniden oynanmaya başlamıştır.

Bilgisayar oyunları, kullanıcılar/oyuncular üzerinde görselliğin gücüyle yeni anlatım ortamları oluşturmaktadır. Türkiye’de oynanan bilgisayar oyunlarının pek çoğu yabancı yapımlardır. Dolayısıyla bu oyunlarda kendi içinden çıktıkları kültürün etkisi görülmektedir (Metin Basat, 2011: 144). Bu durum çocukların psikolojik, zihinsel ve kültürel gelişimini hem olumlu hem de olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Ancak hayatın her alanında bilgisayarların kullanıldığı bir dönemde yetişen çocukların teknolojik gelişmelerden uzakta kalmaları düşünülemez. Bilgisayar oyunları bu noktada teknolojinin deneyimlendiği alanlardan biridir. Ayrıca dijital okuryazarlık ve meslek seçme gibi konularda çocuklara yeni ufuklar açabilir. Öte yandan bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerine bakıldığında ise, bilgisayarda oynayan çocukların geleneksel bilgileri kullanmada bir önceki kuşaktan geride kaldıkları söylenebilir. Bununla birlikte oyunların menşei ne olursa olsun, kullanıcılar/oyuncular toplumsal yaşamdan kopuk, iletişim becerisi zayıf, bireysel hareket eden ve paylaşmayı bilmeyen insanlar olarak yetişebilmektedir. Sanal sosyalleşme alanlarında, oynanmaya hazır halde bir ürün olarak onlara

sunulan oyunları oynamaktadırlar. Oysa gelenek dairesinde, oyunlara hazırlık mahiyetindeki oyun araçları çocuklar tarafından yapılmaktadır. Oyun aracı yapımından itibaren, oyun içindeki liderlik, ebelik, oyun kurmaca... gibi davranış kalıpları; tekerleme, bilmece gibi sözlü kültür ürünleri bütünüyle bir kültürlenme ortamını oluşturmaktadır. Doğal ortamında kendisinden önceki kuşaklardan öğrenilen çocuk oyunları, yine aynı şekilde bir sonraki kuşağa aktarılacak zorundadır. Burada dikkat edilmesi gereken nokta geleneğin devamlılığı ve sürekliliğini sağlanırken yaşanan çağa ve teknolojik gelişmelere de ayak uydurulmasıdır. Kültürün şartlara göre güncellenmesi, uygulanması ve aktarılması bu şekilde düşünülebilir.

SOKÜM Bağlamında Çocuk Şenlikleri: Yerkesik Otantik Çocuk Oyunları Şenliği

17 Ekim 2003 tarihinde Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Teşkilatı'nın (UNESCO) 32. Genel Konferansında kabul edilen ve 2006 yılında yürürlüğe giren Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'nin 2.maddesine göre:

“Koruma” terimi, somut olmayan kültürel mirasın yaşayabilirliğini güvence altına alma anlamına gelir; buna kimlik saptaması, belgeleme, araştırma, muhafaza, koruma, geliştirme, güçlendirme ve özellikle okul içi ya da okul dışı eğitim aracılığıyla kuşaktan kuşağa aktarma olduğu kadar, bu kültürel mirasın değişik yanlarının canlandırılması dâhildir (Oğuz, 2013: 234).

Ö. Oğuz, sözleşmenin amaçlarını belirtirken şu ifadeleri kullanmaktadır:

Sözleşme, insanlığın yüzlerce hatta binlerce yılda yarattığı ve sözlü kültür ortamlarında kuşaktan kuşağa aktardığı geleneksel bilgilerin ve kültürlerin korunmasını ve gelecek kuşaklara aktarılmasını sağlamak, bu yöndeki çaba ve çalışmaları desteklemek ve daha önemlisi yok olmakta olan bu değerli bilgi, uygulama ve sanat alanlarına toplumların dikkatini çekmek gibi amaçlara sahiptir (2013: 137).

Somit Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi ve Hükümetlerarası Komitenin hazırladığı Uygulama Yönergesi'ne göre SOKÜM'ü korumak için bilimsel çalışmaların yanında toplumsal bilincin oluşturulması da önem arz etmektedir. Bu bağlamda konuyla ilgili çalışan enstitü, araştırma merkezi ve vakıf gibi sivil toplum kuruluşlarına görevler düşmektedir. Toplumsal bilinç sağlanmadan kültürü korumak ve canlı tutmak pek de mümkün değildir. Bu nedenle amaçlanan “Her ülkenin kendi kültürüne sahip çıkması ve bu kültürü küreselleşmenin, popüler kültürün ve tek tipleşmenin olumsuzluklarından koruması ve gelecek kuşaklara aktarmasıdır” (Oğuz, 2013: 119).

Türkiye’de yerel yönetimler tarafından düzenlenen şölen ve şenlikler kültürün korunması ve geleneksel aktarımın canlılığını sürdürmesi açısından önemlidir. Bu bağlamda, Gaziantep Büyükşehir Belediyesi tarafından 2010 yılından itibaren Çocuk Festivali etkinlikleri kapsamında “Çocuk Oyunları Şenliği” düzenlenmektedir. Ortalama 2-3 gün süren şenliğe her yaşta insan grubundan geniş bir katılım olmaktadır. Büyüklerin gözetim ve desteğinde oynanan geleneksel çocuk oyunları ilköğrencileri tarafından ilgiyle karşılanmaktadır (URL-3). İzmir Gaziemir Belediyesi tarafından 2009 yılından itibaren Gaziemir Ulusal ve Uluslararası Çocuk Festivali düzenlenmektedir. Festival; 1999 yılında deprem felaketi ve 2003 yılında da Irak Savaşı nedeniyle yapılan iptaller dışında, her yıl gerçekleştirilmektedir. Festival kapsamında çocuk oyunları, atletizm, mini hentbol, mini futbol şenliği, özel çocuklar şenliği, bilim ve teknoloji şenliği, okul öncesi çocuk şenliği ile sergiler, konserler, atölye çalışmalarının

yanında Keloğlan masalları da sahnelenmektedir (URL-4). İstanbul Eyüp Belediyesi tarafından 2009 yılından itibaren Çocuk Sanat Festivali düzenlenmektedir. Festival çerçevesinde çocuklara yönelik kukla gösterisi, masalcı dede ile masal okumaları, Minikler Mehter 1453, ip ve çuval yarışları gibi etkinlikler düzenlenmektedir. Ayrıca yine festival alanına kurulan Eyüp oyuncakları, boyama, ağaç oyma, minyatür, akıl ve zekâ oyunları atölyesi gibi atölyelerde çocuklara eğitici ve öğretici faaliyetlerde bulunmaktadır (URL-5).

Türkiye’de yerel yönetimlerin, bakanlıkların ve diğer devlet kurumlarının desteği ile dernekler tarafından düzenlenen çocuk şenlikleri de mevcuttur. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Metinbilim Enstitüsü Derneği’nin yaptığı çalışmalar, konuyla ilgili dernek /STK çalışmalarına örnektir. 30 Haziran 2009 tarihinde Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi’nden Ümral Deveci başkanlığında, Ahmet Cüneyt Issı ve Namık Açıkgöz tarafından Metinbilim Enstitüsü Derneği kurulmuştur. Derneğin kuruluş aşamasından önceki ilk faaliyetler; 2009 yılı Mart ayında Ümral Deveci’nin Facebook’ta “Metinbilim Evreni Grubu”nu kurmasıyla başlamıştır. Metinbilim Enstitüsü Derneği, “Dünyada metinbilimi alanında kurulmuş ilk sivil oluşumdur ve metinler üzerinde akademik/bilimsel faaliyetler yapmak amacıyla kurulmuştur.” Adından da anlaşılacağı gibi, dernek aynı zamanda bir enstitü gibi faaliyet göstermeyi planlamıştır. Metinbilim Enstitüsü Derneği’nin çalışmalarını edebiyattan sinemaya, fotoğraftan mimari, resim, heykele kadar bütün sanat dallarında ve sosyoloji, felsefe, tarih, antropoloji, matematik, etnoloji, filoloji gibi bilim dalları içinde gerçekleştireceği belirtilmektedir (URL-6).

Bu çalışmada ele alınan örneklem, Metinbilim Enstitüsü Derneği’nin faaliyetleri arasından en dikkat çekici olan ve çocuk oyunları üzerine yapılan Yerkesik Otantik Çocuk Oyunları Şenliği’dir. Şenlik, 2011 yılından itibaren mayıs ayının 3.veya 4. haftasında cumartesi ve pazar günleri olmak üzere, Muğla’nın Yerkesik Mahallesi’ndeki Yerkesik İlköğretim Okulu’nun bahçesinde düzenlenmektedir. Burada 7-14 yaş grubu çocuklar, “otantik” çocuk oyunlarını, dernek tarafından belirlenmiş oyun kurucuları önderliğinde oynamaktadırlar. Şenlikte geleneksel Türk çocuk oyunlarından yakar top, beş taş, seksek, ip atlama, çember çevirme, topaç çevirme, çelik-çomak, yağ satarım bal satarım, aç kapıyı bezirgân başı, mendil kapmaca, dokuz taş, bilye... gibi oyunlar² oynanmaktadır (URL-7).

Çocuk oyunlarındaki oyun araçları, oyunun yaratıldığı ve oynandığı bağlamla ilgili olarak değişiklikler göstermektedir. Çünkü içinde bulunulan tarihsel, kültürel ve fiziki ortam, oyunların yaratım ve icra bağlamlarına doğrudan etki etmektedir. Bir çocuk oyununun aynısı, bir başka kültürde bulunabilmektedir. Ancak bu benzerlik sadece oynama biçimiyle ilgilidir. Oyunun oynandığı kültüre göre farklı oyun araçları da kullanılmaktadır (Özdemir, 2005: 131).

Kuşaklar Arası Kültürel Aktarım Bağlamında Çocuk Oyunları

Sosyal bilimler içindeki her disiplin için kültür kavramı oldukça önemlidir. Kültür kavramı tanımlanırken, insanoğlunun doğadaki varoluş sürecinin başından itibaren çevresiyle olan etkileşimi esas alınmaktadır.

Kültür, insanların biyolojik kalıtlarının ötesindeki ihtiyaçlar, doyumlar ve doyumsuzlukların şekillendirdiği ve insanların öğrenme yoluyla kazandığı,

² Bu konuda; Muğla kent monografilerinden Esra Akyol’un “Geçmişten Günümüze Dalaman” adlı çalışmasının (2007: 263-283) “Geleneksel Çocuk Oyunları” başlıklı dördüncü bölümüne ve Bircan Durdu Kalaycı’nın, (2015: 47-53) “Muğla’da Geleneksel Çocuk Oyuncakları” adlı çalışmasına bakılabilir.

edindiği, inşa ettiği maddi ve manevi birikimi, değerleri, yönelimleri, duygu ve düşünce dünyaları, sosyal davranışları, teknolojileri ve sanatlarının tamamını ifade eden ve doğaya (nature) eklenmiş yaratınalar, donatmalar bütünü adıdır (Çobanoğlu, 2004: 155).

“Toplumsal bellek, kimliğin korunma ve taşınma alanları içerisindedir” (Avcı, 2021:504). Çocuk oyunları da, Türk kültürünün toplumsal bellekte yaşayan ve aktarılan önemli bir parçasını oluşturmaktadır. “Bir toplumun anlam ve değerler dünyasının temelleri, söz varlıkları oyunları aracılığıyla aktarılır” (Uygur, 2019:148).

Bir felsefe terimi olan “kuşak” sözcüğü; “yaklaşık olarak aynı yıllarda doğmuş, aynı çağın şartlarını dolayısıyla birbirine benzer sıkıntıları, kaderleri paylaşmış, benzer ödevlerle yükümlü olmuş kişilerin topluluğu” anlamına gelmektedir (URL-8). Dünya genelinde yapılan çalışmalarda ülke ve kültürel farklılıklara göre çeşitli kuşak ayrımları yapılmaktadır. Bu ayrımlar genel olarak; “Gelenekselciler, (Traditionalist), Bebek Patlaması (Baby Boomers), X Kuşağı, Y Kuşağı ve Z kuşağı”dır. Gelenekselciler, (Traditionalist); 1925-1945 yılları arasında doğan kişiler için kullanılmaktadır. Bu kuşak, “sessiz kuşak” olarak da bilinmektedir. Bu konudaki çalışmalarda verilen bilgiye göre, yaşanan çağdaki en yaşlı kimselerdir. Bebek Patlaması (Baby Boomers) Kuşağı; 1946-1964 yılları arasında doğan kişilerdir. 2. Dünya Savaşı’nın sonrasında yaşanan hızlı nüfus artışından ötürü bu isim verilmektedir. X Kuşağı; 1965-1979 yılları arasında doğan kişiler için kullanılmaktadır. Y Kuşağı; 1980-2001 yılları arasında doğan kişiler için kullanılmaktadır. Z kuşağı ise; 2000-2020 yılları arasında doğan ve doğacak kişiler için kullanılmaktadır. Bununla birlikte dijital çağa hızlı uyum sağlama ve dijital kültür içine doğması hasebiyle sosyal bilimciler, 2010-2030 arası dönemde doğan kuşağın alfa kuşağı olduğu tespitini de yapmaktadır (İzmirlioğlu, 2008: 42-50; Altuntuğ, 2012: 203-206; Demirel, 2021: 1808).

Kuşaklar, yetişme tarzları ve içerisinde buldukları ortam değişikliklerinden kaynaklanan farklılıklara sahiptirler. İnsanların doğdukları ve yaşadıkları ortamlar onların kültürlenme seviyelerini belirlemektedir. Türk kültürü özelinde bakıldığında ise; gelenekselciler şu an hayatlarına devam eden en yaşlı kişilerdir. Toplumsal hayatta bilgi kaynağı olarak kabul edildiklerinden pek çok kültürel çalışmanın kaynak kişisi olmaktadır. Bunun sebebi de sözlü ve yazılı kültür ortamından daha fazla beslenerek geleneksel uygulamaları hayatlarında tatbik etmeleridir. Bebek Patlaması Kuşağı, savaştan sonraki dönemde artan nüfusla beraber eğlence odaklı yaşamlarıyla bilinmektedirler. Ayrıca lüks harcamaların arttığı dönemde büyüyen bu nesil, ardılarından daha kuralcıdır. Gelenekselcilerden biraz daha yenilikçi ve teknolojik hayata daha yakın durmaktadırlar. X Kuşağı, televizyon ve bilgisayarın hayatlarına girmesiyle iletişim anlamında bir seviye atlamışlardır. Y Kuşağı, hayatının ilk yıllarında bilgisayar ile tanışarak elektronik kültür ortamında büyüyen kuşağı oluşturmaktadır. Bununla birlikte “sokakta oyun oynayan” son kuşak onlardır. Son olarak Z Kuşağı ise; milenyum denilen çağda dünyaya gelen kişilerdir. Sözü veya yazının etkisi onlar için sınırlıdır, fakat görselin etkisi hayatlarında daha büyük iz bırakmaktadır. Dijital dünyada hızlı ve çabuk tüketilen formlar onların davranış kalıpları ve alışkanlıklarıdır (İzmirlioğlu, 2008; Altuntuğ, 2012).

Yerkesik Otantik Çocuk Oyunları Şenliği'nde çocukların kendi varlıklarını göstermeleri ve ispatlamalarına fırsat ve imkân verilmektedir. Şenlik etkinlikleri “sadece otantik kültür değerlerinin canlandırılmasını amaçlamamakta, tüketim toplumu zihniyetinin çocuk sömürüsüne karşı çıkmayı da amaçlamaktadır” (URL-7). Deveci, yapılan bu etkinliklerde “insanlığın en masum ve tabiatla en bütünleşik dönemi olan çocukluk döneminin temiz duygu ve düşüncelerine dikkat çekme gayretinde” olduklarını belirtmektedir (Deveci, 2010: 276).

Şenlikte oynanan çocuk oyunlarında Z kuşağında yer alan 7-14 yaşındaki ilköğretim okulu öğrencilerine X veya Y kuşağından oyun kurucular eşlik etmektedir. Çocukluğunda köyünde, kasabasında oyun oynamış olan X ve Y kuşağından kişiler bu sayede kendi çocukluk veya gençlik anılarını tazelerken oyunlara eşlik etmektedirler. Z kuşağındakiler de bu sayede geleneksel bir oyunu belki ilk defa öğrenip oynamaktadırlar. Burada oyunda -eğlencenin yanında- geleneğin aktarıcıları arasında didaktik (öğretici) bir aktarım yaşanmaktadır. Çünkü “folkloru modern topluluğa geri getirmek için, uygulama biçimleri değiştirilmelidir ve destekleyici faaliyetler okullarda ve ardından toplumda periyodik olarak sağlanmalıdır” (Janthaluck ve Ounjit, 2012: 223). Böylece bir folklor olayı olarak Yerkesik Otantik Çocuk Oyunları Şenliği, kültürel aktarım ve eğitim yönünden önemli işlevleri de yerine getirmektedir. William R. Bascom'un (2010, s. 71-86) “Folklorun Dört İşlevi” başlıklı yazısında ortaya koyduğu halk kültürü ürünlerinin işlev boyutu bu ürünlerin kuşaklar arasında taşınmasında önemli bir etkidir. Bascom'un söz konusu yazısında dikkat çektiği folklorun işlevleri arasında yer alan “eğlenme-hoşca vakit geçirme, eğitim ve geleneksel kurumlara destek” olma hususları bu şenlik faaliyeti için de geçerlidir. Çocuklar bir yandan geleneksel oyunları oynayarak veya örtük öğrenme yoluyla edinmekte, bir yandan da bu oyunlar kuşaklar arasında taşınmaktadır. Böylece geleneksel folklor olayı olarak Yerkesik Otantik Çocuk Oyunları Şenliği, birden fazla işlevi yerine getirmektedir.

Sonuç

İnsan ve sosyal-fiziki çevre etkileşiminin bir sonucu olarak ortaya çıkan kültürün sürekliliğinde temel şart, kuşaklar arası aktarılabilir niteliğini korumasıdır. Önce hızlı ve çarpık kentleşme daha sonra da dijital kültürün hegemonyasına bağlı olarak geleneksel kültür unsurları doğal sürdürülebilirliğini kaybetmektedir. Bu süreçte geleneksel kültür unsurlarının yaşatılıp-aktarılabileceği doğal alanların, dijital kültür ortamlarının ve paylaşım biçimlerinin ortaya çıkarılması gerekmektedir. Aksi takdirde söz konusu sebeplerle birlikte özellikle Batı kaynaklı kültür endüstrisi karşısında geleneksel kültür unsurlarının sürdürülebilir boyut kazanması zordur. Bu bağlamda makalede ele alınan “Yerkesik Otantik Çocuk Oyunları Şenliği” geleneksel oyunlara karşı farkındalığın artması ve kuşaklar arası taşınmasında önemli bir örnek teşkil etmektedir. Muğla ili Yerkesik Mahallesi'nde düzenlenen Yerkesik Otantik Çocuk Oyunları Şenliğinin örneklem olarak belirlendiği bu çalışmada kültürü korunma, kuşaklar arasındaki geleneğin aktarımı ve işlevselliği ele alınmıştır.

Yerkesik Otantik Çocuk Oyunları Şenliği ile; Somut Olmayan Kültürel Miras Sözleşmesi'nde geçen kültürün korunması hakkındaki maddeler ve Sözleşme ile birlikte 2006 yılında yürürlüğe giren Uygulama Yönergesi'nde geçen yerel ve ulusal kültürün küreselleşmeye karşı korunması; dernek, vakıf gibi sivil toplum kuruluşlarının desteği ile somut olmayan kültürün korunabileceği görüşü desteklenmektedir. Bu bağlamda geleneksel çocuk

oyunları, geleneksel formunda ya da uygulanabilirliği yüksek yeni formlarla artık sokakta oyun oyna(ya)mayan günümüz çocuklarına düzenlenecek şenliklerle aktarılabilir. Bu sayede X ve Y kuşakları, Z kuşakları için oyun kurucu görevlerini üstlenerek onlara oyunları öğretip aynı ortamda hem eğlenebilirler hem de oyunlar üzerinden kültürel etkileşimi sağlayabilirler. Böylece kuşaklar arasındaki iletişim de sosyal ve kültürel rollerin yeniden gözden geçirilmesiyle artabilecektir.

Kaynakça

- AKYOL, Esra (2007). *Geçmişten Günümüze Dalaman*. Ankara: Kalemdar Matbaacılık.
- ALTUNTUĞ, Nevriye (2012). “Kuşaktan Kuşağa Tüketim Olgusu ve Geleceğin Tüketici Profili”. *Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, C. 4, S. 1, s. 203-212.
- AND, Metin (2016). *Oyun ve Bügü - Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. (4. Baskı), Ankara: Yapı Kredi Yayınları.
- AVCI, Cevdet (2021). “Marteniçka: Bulgaristan’dan Türkiye’ye Bir Nevruz Geleneğinin Göçü”. *Rumeli DE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, S.22, s. 495-509.
- BASCOM, William R. (2010). “Folklorun Dört işlevi”. (çev. F. Çalış). *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2*. (Ed. M. Ö. Oğuz, S. Gürçayır). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- BORATAV, Pertev Naili (2015). *100 Soruda Türk Folkloru*. Ankara: Bilgesu Yayıncılık.
- BOZKURT, Nebi (2007). “Oyun”, *TDV İslam Ansiklopedisi*, Cilt 34: 15-16, Ankara: Diyanet Vakfı Yayınları.
- ÇOBANOĞLU, Özkul (2004). “Kültürlerin Diyalogu veya Diyalogsuzluğu Bağlamında Halkbilimi Çalışmalarının Yeri ve Önemi”. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (HÜTAD)*, S.1, s. 149-164.
- DEMİREL, Zümrüt Hatun (2021). “Çalışma Hayatında Geleceğin İnsan Kaynağı: Alfa Kuşağı”. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*. C. 18, Y. 11, s. 1796-1827.
- DEVECİ, Ümral (2011). “Metinbilim Enstitüsü Derneği ve ‘Otantik Çocuk Oyunları ve Oyuncakları’ Etkinliği”. *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu 09-10 Aralık 2010 Bildiriler Kitabı*. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, s. 269-277.
- FİDAN, Süleyman (2018). “Çizgi Dizilerde Geleneksel Müzik Kullanımına Uygulamalı Halkbilimi Penceresinden Bir Bakış”. *Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, C.6, S.15, 974-984.
- HUIZINGA, Johan (2006). *Homo Ludens*. (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İZMİRLİOĞLU, Kerim (2008). “Konumlandırmada kuşak analizi yardımıyla tüketici algılarının tespiti: Türk otomotiv sektöründe bir uygulama”, *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Muğla: Muğla Üniversitesi.
- JANTHALUCK Maneerat ve Wilailak Ounjit (2012). “Folklore, Restoration of Social Capital and Community Culture”. *International Congress on Interdisciplinary Business and Social Science, Social and Behavioral Sciences* S. 65, s. 218 – 224.
- KALAYCI DURDU, Bircan (2015). “Muğla’da Geleneksel Çocuk Oyuncakları”. *Folklor-Edebiyat Dergisi*. S. 81, s. 47-53.
- METİN BASAT, Ezgi (2011). “Modern Dünyanın Sanal Mitleri: Bilgisayar Oyunları” *Milli Folklor*, S. 92, s. 143-151.
- OĞUZ, M. Öcal (2013). *Somut Olmayan Kültürel Miras Nedir?*, Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- ÖZDEMİR, Nebi (2005). *Türk Eğlence Kültürü*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- _____ (2006a). *Türk Çocuk Oyunları I*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- _____ (2006b). *Türk Çocuk Oyunları II*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- UYGUR, Hatice Kübra (2019). “Hayvan Benzetmecelerine Dayalı Deve Oyunlarına Dair Bir Değerlendirme” *Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, S. 47, s. 145-161.
- TAN, Nail (1985). *Folklor (Halkbilimi) Genel Bilgiler*. İstanbul: Halk Kültürü Yayınları.
- Yeni Tarama Sözlüğü*. (1983). (Haz. Cem Dilçin), Ankara: TDK Yayınları.

Elektronik Kaynaklar:

URL-1: “Oyun”. <https://sozluk.gov.tr/> (E.T.: 17.05.2020)

URL-2: “Eğlence”. <https://sozluk.gov.tr/> (E.T.: 17.05.2020)

URL-3: <https://www.gaziantep.bel.tr/tr/haberler/cocuklar-senlikte-doyasiya-eglendiler> (E.T.:17.05.2020)

URL-4: <http://www.gaziemir.bel.tr/haber/1239/gaziemir-cocuk-senligi-basladi-dunya-cocuklari-gaziemirde-bulusuyor.html> (E.T.: 17.05.2020)

URL-5: <https://www.eyupsultan.bel.tr/tr/eyupkultursanat> (E. T.:17.05.2020)

URL-6: <https://www.metinbilim.org.tr/hak.html> (E. T.:17.05.2020)

URL-7: [metinbilim.org.tr/images/Basin2015.pdf](https://www.metinbilim.org.tr/images/Basin2015.pdf) (E. T.:17.05.2020)

URL-8: “Kuşak”. <https://sozluk.gov.tr/> (E.T.: 17.05.2020)

Çalışmanın yazarı/yazarları “COPE-Dergi Editörleri İçin Davranış Kuralları ve En İyi Uygulama İlkeleri” çerçevesinde aşağıdaki hususları beyan etmiş(ler)dir:

Etik Kurul Belgesi: Bu çalışma için etik kurul belgesi gerekmemektedir.

Finansman: Bu çalışma için herhangi bir kurum ve kuruluştan destek alınmamıştır.

Destek ve Teşekkür: Çalışmanın araştırılması ve yazımı esnasında destek veya fikirlerine başvurulmuş herhangi bir kişi bulunmamaktadır.

Çıkar Çatışması Beyanı: Bu makalenin araştırması, yazarlığı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazarın potansiyel bir çıkar çatışması yoktur.

Yazarın Notu: -

Katkı Oranı Beyanı: Bu makalenin tüm bölümleri tek bir yazar tarafından hazırlanmıştır.

The author / authors of the study declared the following points within the framework of the “COPE-Code of Conduct and Best Practices Guidelines for Journal Editors”:

Ethics Committee Approval: Ethics committee approval is not required for this study.

Funding: No support was received from any institution or organization for this study.

Support and Acknowledgments: There is no person whose support or ideas are consulted during the research and writing of the study.

Declaration of Conflicting Interests: The author has no potential conflict of interest regarding research, authorship or publication of this article.

Author’s Note: -

Author Contributions: All sections of this article have been prepared by a single author.