

## NESİLDEN NESİLE KÜLTÜREL AKTARIMDA OYUN VE OYUNCAKLARIN ROLÜ

Arzu ÖZYÜREK<sup>1</sup>  
Fatma TEZEL ŞAHİN<sup>2</sup>  
Zeynep Banu GÜNDÜZ<sup>3</sup>

### ÖZ

Bu çalışmanın amacı, Türk toplumundaki bireylerin nesiller boyunca oyun ve oyuncak tercihlerini incelemektir. Yaklaşık 30-40 yıllık zaman diliminde, çocukların oyun ve oyuncak tercihlerinin incelenmesi ile zaman içerisindeki değişim ortaya konmaya çalışılmıştır. Çalışma grubunu 10 yaşında 175, 40 yaş ve üzeri 175 kişi olmak üzere 350 kişi oluşturmuştur. Verilerin toplanmasında görüşme yöntemi kullanılmıştır. Görüşmede 10 yaşındaki çocuklara en çok oynadıkları oyun ve oyuncakların neler olduğu, 40 yaş üzerindeki bireylere çocukluklarında en çok oynadıkları oyun ve oyuncakların neler olduğu sorulmuştur. Verilerin içerik analiz yapılmış, oyun ve oyuncaklar belirli kategorilere ayrılmış ve bu kategorilere göre yüzde ve frekans dağılımları verilmiştir. Sonuç olarak; yakın geçmiş ile kıyaslandığında içinde bulunduğumuz zaman dilimindeki çocukların daha çok bilgisayar oyunları ve hazır materyalleri kullandığı, yapılandırılmış oyun ve oyuncaklara yöneldikleri görülmüştür. Buna rağmen kovalamaca, yakalamaca, koşmaca türü oyunların benzerlik gösterdiği dikkat çekmiştir. **Anahtar Kelimeler:** Oyun, Oyuncak, Kültürel Aktarım, Çocukluk Dönemi.

### THE ROLE OF PLAYS AND TOYS ON CULTURAL TRANSFORMATION FROM ONE GENERATION TO ANOTHER

#### ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze the play and toy preferences of individuals in Turkish society through generations. In this study, by analyzing children's play and toy preferences for 20-30 years period, the change in time was tried to be displayed. Study group was consisted of 175 participants at the age of 10 and 175 participants over 40. Findings were provided by content analysis and plays and toys were analyzed under certain categories. Frequencies and percentages of these categories were presented. Consequently, when compared to the past children more tend to the structured plays and toys such as computer games and max materials in this time. Despite this, it draws attention that games like playing tag has similarities. The role of games and toys in cultural transformation was discussed in the light of findings and the literature.

**Keywords:** Play, Toy, Cultural Transformation, Childhood.

<sup>1</sup> Assoc. Prof. Dr., Karabük Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi Bölümü.  
[a.ozyurek@karabuk.edu.tr](mailto:a.ozyurek@karabuk.edu.tr)

<sup>2</sup> Prof. Dr., Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Temel Eğitim Bölümü, Okul Öncesi Eğitimi Anabilim Dalı. [ftezel68@gmail.com](mailto:ftezel68@gmail.com)

<sup>3</sup> Öğretmen, Karabük Yahya Kemal Beyatlı Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi. [bgunduz60@gmail.com](mailto:bgunduz60@gmail.com)  
Araştırma, Gönderim Tarihi:20.01.2016 Kabul Tarihi:29.01.2018

## Giriş

Oyun, üzerinde düşünülen ve kuramlar geliştirilen karmaşık bir kavramdır. Oyun temelde, çocukların içinde yaşadığı toplumsal çevreyi yeniden biçimlendirdikleri, yeniden ürettikleri çocuğa özgü bir etkinliktir (Yalçınkaya, 2005, s.483). Piaget'e göre oyun; dış dünyadan alınan uyaranları özümleme ve uyum sistemine yerleştirme yolu, çocuğun deneyim, bilgi ve anlayış kazandığı bir etkinliktir (Çelebi Öncü, 2011, s.4; Durualp ve Aral, 2011, s.35). Oyun, özgürce ve kendiliğinden yapılan, haz veren, mutluluk kaynağı olan, çocuğun gelişimini destekleyen ve eğlendiren, yorgunluk ve sıkıntılardan kurtaran etkinlikler şeklinde de tanımlanabilir (Ellialtıoğlu, 2005, s.23). Oyuncaklar ise, çocuğun doğal yeteneklerini ortaya çıkararak ve bu yolla onun eğitimini de sağlayan oyun için gerekli malzemelerdir (Kandır ve Tezel Şahin, 2011, s.9).

Çocuk oyunlarına ilişkin çağdaş ve klasik kuramlar, genelde çocuğun kendi kendine oynadığı oyunlarla ilgilenmişlerdir. Bu kuramlar, çocuğun bireysel güdülenmesi ve doyumunu açıklamaya çalışmışlardır. Çocuğun oyununu etkileyen faktörleri belirlediklerinde genelde oyuncunun bilişsel ve coşkusal durumu, cinsiyet farkları ya da oyunun hangi ortamda yer aldığı üzerinde odaklanmışlardır (Oksal, 2004, s.102). Piaget çocuğun gelişiminin oyunda görülebileceğini ortaya koymuştur. Ancak Piaget çocuğu kendi gelişiminin mimarı olarak tek başına ele almıştır. Piaget'ten sonra gelen Hutt, Vygotsky, Bruner gibi araştırmacılar ise çocuğu toplumsal çevrenin bir parçası olarak görmüşler ve çocuğun gelişiminde etkileşimin önemini vurgulamışlardır (Akt.Onur ve Güney, 2004, s.8). Montaigne, oyunun çocuğun en ciddi uğraşı olduğunu belirtmiştir (Akt. Öztürk, 2010). Gander ve Gardiner'e göre oyun sırasında çocuklar; duyu-hareket ve biliş becerilerinin birçoğunu vurgulamakta ve denetlemekte, ayrıca kavramları, toplumsal farkındalık ve toplumsal davranışlarını geliştirmektedir (Akt.Başal, 2010, s.245).

İnsan yaşamında önemli bir yere sahip olan oyun; bireyin yaşamla ve yaşamın kurallarıyla karşılaştığı, yaşamı tanıdığı, yaratıcılık ve hayal gücünü geliştirdiği, doğal yeteneklerini ortaya çıkardığı, temel ve sosyal beceriler edindiği, kısaca tüm gelişim alanlarını destekleyen önemli bir olgudur (Durualp ve Aral, 2011, s.i; Durualp ve Aral, 2014, s.232; Göde ve Susar, 1997, s.39; Kandır ve Tezel Şahin, 2011, s.9). Oyun ve oyuncaklar, çocukların gelişimi için besin kadar gerekli olan ve yaşamlarının doğal bir parçası niteliğini taşıyan uğraşılardır (Oğuzkan ve Avcı, 2000, s.9). Oyun denildiğinde, akla mutlaka oyuncaklar gelmektedir. Çocuğun hareketlerine düzen getiren zihinsel, bedensel ve psiko-sosyal gelişimlerini etkileyen, biçimlendiren ve düzenleyen, yaratıcı yönlerini ve hayal güçlerini geliştiren, yeteneklerinin ortaya çıkmasını destekleyen her tür oyun malzemesi "oyuncak" olarak isimlendirilir. Oyuncak, çocuğun çevresini saran dünyayı anlamasına ve yorumlamasına yardımcı eğitim araçları olarak da tanımlanabilir (Özyürek ve Bedge, 2012, s.2472). Çocukları eğlendirmek, oyalamak, eğitmek amacıyla ortaya çıkan oyuncak, yapıldığı döneme ilişkin önemli ipuçları veren bir nesnedir. İster halk sanatı ürünü olsun ister endüstriyel olarak üretilmiş olsun yapıldığı dönemin toplumsal ve kültürel özelliklerini yansıtan oyuncaklar, oluşturuldukları dönemin yaşam biçimlerinin önemli kayıtlarıdır (Onur 2002'den Akt. Akbulut, 2009, s.182).

Çocuk oyunlarının oluşmasında iklim, kültür, cinsiyet ve yaşın etkisi olduğu görülmektedir (Cengiz, 1997, s.472; Yavuzer, 1998, s.191). Toplumsal bir etkinlik olarak oyuncaklar, içinde buldukları toplumun tarihini yansıtır. Kültür ve oyuncaklar arasındaki ilişki, toplumun dokusunu göstermesi anlamında önemlidir. Bir

yandan mevcut sosyokültürel yapıyı korumaya çalışan ve yerel değerlere sahip çıkan, diğer yandan hızla gelişen modern toplumlara uyum sağlama çabası içinde olan geleneksel toplumlarda, bu durumun çocukların oyun ve oyuncaklarına ne gibi etkiler yarattığı önem kazanmaktadır (Onur ve Demir, 2002, s.107). Yeni teknolojik gelişmeler ve sanayileşme, çocukların dünyasına farklı oyuncaklar kazandırması yanında çeşitli oyuncakların da yok olma sürecine girmesine neden olmuştur. Büyüklerin oynadıkları oyun ve oyuncakları şimdiki nesilde görmek mümkün olmamaktadır (Yalçınkaya, 2005, s.488; Özbakır, 2009, s.147). Yanlış televizyon izleme ve bilgisayar kullanma alışkanlıklarının artış göstermesi de çocukların günlük yaşantılarında oyunun yeri üzerinde durulması gereken güncel bir konu haline getirmiştir (Erbay ve Durmuşoğlu Saltalı, 2012, s.251).

Her kültürün temelinde “hatırlama” (ya da geçmiş bağlantısı), “kimlik” (ya da politik imgeleme) ve “kültürel süreklilik” (ya da gelenek oluşturma) faktörlerinden oluşan bir bağlayıcı yapı vardır. Bu yapı, ortak deneyim, beklenti ve eylem mekânlarından bir “sembolik anlam dünyası” yaratarak, birleştirici ve bağlayıcı gücüyle güven ve dayanak imkânı sağlayıp insanları birbirine bağlar. Aynı zamanda önemli deneyim ve anıları biçimlendirip canlı tuttuğu için dünü ve bugünü birleştirir. Bireyleri “biz” kavramında birleştiren, ortak kurallar ve değerlere bağlılık ve ortak yaşanmış geçmişin anılarına dayanan, ortak bilgi ve kendini algılayış biçiminin oluşturduğu bağlayıcı yapıdır. Her bağlayıcı yapının temel ilkesi, ortak kültürün tanınabilir ve hatırlanabilir olmasını sağlayan tekrarlamalardır (Kırcı Uğurlu, 2014, s.46). Çocuk oyunları, Türk insanının ortak kültürel değerlerinden biridir. Türkiye’nin hemen her yerinde küçük farklılıklara rağmen aynı türden oyunların oynandığı tespit edilmiştir. Bu aynılığın oynanma biçimlerinin yanında oyunların sözel unsurları olan oyun terimleri ve oyun formüllerine dek uzanması anlamlıdır. Bu yönüyle oyunlar toplumda birleştirici bir etki yaratmaktadır (Aksoy, 2014, s.268). Çocuk oyuncaklarının ilk örnekleri sayılabilen çingirak, top, topaç, bebek, hayvan heykelcikleri, düdüklü, bilyelere Anadolu’nun çeşitli yörelerinde rastlanmaktadır. Zengin bir oyuncak kültürüne sahip olan Anadolu’nun 10. yüzyılda Türklerin eline geçmesinden sonra da oyuncak geleneği, kültür aktarımı yoluyla günümüze kadar gelmiştir (Akbulut, 2009, s.183). Bu açıdan bakıldığında, oyun ve oyuncakların, kültürel bağlayıcılığı olduğu görülmektedir.

Kültürel aktarımdaki rolü dikkate alındığında, oyun ve oyuncakların nesiller boyunca nasıl bir değişim sürecinden geçtiğinin incelenmesi önemli görünmektedir. Literatür incelendiğinde, konuyla ilgili çalışmaların kısıtlı sayıda olduğu ve üç kuşakta kırsal kesimde oyunların değişimi (Cengiz, 1996), köy ve kentte yaşayanların oyuncak sayı ve çeşitlerinin karşılaştırılması (Artar, Onur ve Çelen, 2004a), oyunun üç kuşaktaki değişiminin karşılaştırılması (Artar, Onur ve Çelen, 2004b; Tuğrul vd, 2014) şeklinde yapıldığı görülmektedir. Bu çalışmada ise, toplumdaki bireylerin nesiller boyunca oyun ve oyuncak tercihlerini incelemek amaçlanmıştır. Bu genel amaç çerçevesinde, bireylerin yaş ve cinsiyetlerine göre oyun ve oyuncak türleri araştırılmıştır.

### **Yöntem**

Nitel ve nicel olarak tasarlanmış, betimsel özellikteki bu çalışmada, 30 farklı ilde ikamet eden 10 yaşında 175, 40 yaş ve üzeri 175 kişi olmak üzere 350 kişi çalışma grubunu oluşturmuştur. Çalışma grubunda yer alan yetişkinlerin 106’sı kadın ve 69’u erkek olup 105’inin çocukluğu şehir merkezinde ve 70’inin kırsal kesimde geçmiştir.

Yetişkinlerin 48'i 40-50 yaş, 48'i 51-60 yaş, 53'ü 61-70 yaş ve 26'sı 71 yaş ve üzeri yaş grubundadır. Çalışma grubunda yer alan 10 yaşındaki çocukların 88'i kız ve 87'si erkek olup 159'u şu an şehir merkezinde, 16'sı ise kırsalda ikamet etmektedir.

Verilerin toplanmasında yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmış, görüşmeler araştırmacılar, lise ve üniversite öğrencileri desteği ile yapılmıştır. Yüz yüze yapılan görüşmelerde çalışma grubuna yaş, cinsiyet, ikamet ile ilgili sorular; çocuklara en çok oynadıkları oyun ve oyuncaklar, yetişkinlere ise çocukluklarında en çok oynadıkları oyun ve oyuncakların neler olduğu sorulmuştur. Oyun ve oyuncaklara ilişkin verilen cevaplar, literatür bilgileri doğrultusunda (Kandır ve Tezel Şahin, 2011, s.13) kategorilere ayrılmıştır. Oyun ve oyuncak kategorileri, Tablo 1'de verilmiştir.

**Tablo 1:** Oyun ve oyuncak kategorileri tablosu

<b>Oyunlar</b>	<b>Oyuncaklar</b>
Top oyunları	Bebekler-hayvanlar-yumuşak oyuncaklar
Taş oyunları	Minyatür nesnelere
Koşma-yakalama-saklanma oyunları	Manipülatif oyuncaklar
Atlama-zıplama oyunları	Elektronik oyuncaklar
Sakin oyunlar	Eğitici oyuncaklar
Diğer malzemelerle oynanan oyunlar	Hareketli oyuncaklar
Bilgisayar oyunları	Oyuncak amaçlı çeşitli malzemeler
Eğitsel oyunlar	Güncel kahramanlar
	Maketler

Tablo 1'de listelenen oyunlardan top oyunları 10 yaş çocukları için Yakar Top, Futbol ve İstop gibi oyunları içerirken, 40 yaş ve üzeri bireyler için yaşanılan bölgeye göre Tombik, Dombili, Yedi Kiremit, Dalıe, Mamuç gibi isimler alan oyunlardır. Bu oyunlar yere dizilen kiremit ya da taşları oyuncuların top ya da uzun sopalarla belli bir mesafeden vurmaları ve ebe kendilerini yakalayana kadar dağılan taşları/kiremitleri toplamaları şeklinde oynanmaktadır. Taş oyunları yere çizilen oyun alanı üzerinde oynanan Üçtaş, Beştaş, Altı Taş, Dokuztaş, On İki Taş, Yirmi Taş, Kaydırak, Gölbent isimleri alan oyunlardır. Koşma-yakalama-saklanmaya dayalı oyunlar Saklambaç ya da Ebe Sobe, Esir Almaca, Mendil Kapmaca, Karasakız, Körebe ya da Sinebitlik isimleri ile oynanan oyunlardır. Atlama-zıplama oyunları Birdirbir, Yerden Yüksek, Sek Sek oyununa benzer bir oyun olan Topal Kız, İp Atlama gibi oyunlardır. Sakin oyunlar Yerden Yüksek, Kulaktan Kulağa, oyuncuların sırayla türkü söylemesine dayalı Küpte Düğme Oyunu, evcilik, renk bulmaya dayalı Yağmur Yağdı Oyunu ve yöresel bazı oyunları kapsamaktadır. Diğer malzemelerle oynanan oyunlar çam kozalağı, taş ve sopalar, çomak, yüzük, havlu, minder, bilye-misket, çamur, ceviz, boncuk, kalın saplı otlar, baston, tahta, çivi, aşık kemiği gibi materyallerin kullanıldığı ve yöresel olarak isim değişikliği gösteren Soddik, Çöndür Çüş, Gıncır Göbek, Yüzük, Patlangaç, Aşık, Çelik Çomak ya da Met gibi isimler alan oyunları içermektedir. Bilgisayar oyunları günümüzde bilgisayar ortamında oynanan oyunları, eğitsel oyunlar ise Satranç, Dama, Monopol, Tabu, Bil Bakalım Kim, Jenga gibi daha çok zihin gelişimini desteklemeye yönelik oyunları içermektedir.

Tablo 1'de listelenen oyuncaklardan minyatür nesnelere, avuç içine sığacak boyutta ve genellikle plastik materyallerden yapılmış genellikle gerçek dışı figürlerden

oluşmaktadır. Yaklaşık 2-3 cm boyunda çöps diye isimlendirilen hayal ürünü figürler buna örnek verilebilir. Manipülatif oyuncaklar, çeşitli boy ve özellikteki lego veya blok gibi oyuncakları; elektronik oyuncaklar pille ya da elektrikle çalışan tablet bilgisayar, uzaktan kumandalı araba gibi oyuncakları; eğitici oyuncaklar yapboz veya eşleştirme, gruplama, sıralama gibi özelliklere sahip oyuncakları; hareketli oyuncaklar bir güçle hareket özelliğine sahip araba, beşik, kızak, tel araba, tahta araba ve benzeri oyuncakları; oyuncak amaçlı çeşitli malzemeler top, ip, bilye, söğüt ağacından düdük, gazoz kapağı, çivi, sapan, topaç, çubuk, ceviz gibi doğal malzemeleri; güncel kahramanlar televizyonda yer alan özellikle çizgi film karakterlerinden oluşan Barbie bebek, Action Man, Örümcek Adam, Winx gibi oyuncak materyallerini; maketler ise uçak,gemi, ev gibi gerçek nesnelerin küçük boyuttaki maketlerini ifade etmektedir.

Oyun ve oyuncaklara, belirlenen kategorilere göre sayısal kodlar verilmiş ve veriler bilgisayar ortamına girilmiştir. Oyun ve oyuncak kategorileri için yüzde ve frekans dağılımları verilmiş, değişkenler arası karşılaştırmalarda t-testinden yararlanılmıştır.

### Bulgular

Tablo 2’de çocuklar ve yetişkinlerin oynadıkları oyun ve oyuncakların dağılımı, Tablo 3 ve Tablo 4’te ise cinsiyete göre oyun ve oyuncak tercihleri arasındaki ilişkiyi gösterir bulgulara yer verilmiştir.

**Tablo 2:** Çalışma grubunun oynadıkları oyun ve oyuncakların dağılımı

Oyun Kategorileri	Çocuklar		Yetişkinler	
	N	%	N	%
Top oyunları	133	76,00	46	26,28
Taş oyunları	7	4,00	114	65,14
Koşma-yakalama-saklanma oyunları	148	84,57	124	70,86
Atlama-zıplama oyunları	39	22,28	90	51,43
Sakin oyunlar	96	54,86	86	49,14
Diğer malzemelerle oynanan oyunlar	20	11,43	69	39,43
Bilgisayar oyunları	34	19,43	-	-
Eğitsel oyunlar	28	16,00	-	-
<b>Oyuncak Kategorileri</b>				
Bebekler-hayvanlar-yumuşak oyuncaklar	95	54,29	77	44,00
Minyatür nesnelere	33	18,86	19	10,86
Manipülatif oyuncaklar	34	19,43	6	3,43
Elektronik oyuncaklar	97	55,43	-	-
Eğitici oyuncaklar	49	28,00	26	14,86
Hareketli oyuncaklar	13	7,43	65	37,15
Oyuncak amaçlı çeşitli malzemeler	112	64,00	144	82,29
Güncel kahramanlar	21	12,00	-	-
Maketler	33	18,86	-	-

Tablo 2’ye göre, çalışma grubundaki çocukların %76’sı ve yetişkinlerin %26’sının top oyunları, çocukların %4’ü ve yetişkinlerin %65,14’ünün taş oyunları, çocukların %84,57’si ve yetişkinlerin %70,86’sının koşma-yakalama-saklanmaya

dayalı oyunları, çocukların %22,28'i ve yetişkinlerin %51,43'ünün atlama-zıplama oyunları, çocukların %54,86'sı ve yetişkinlerin %49,14'ünün sakin oyunları, çocukların %11,43'ü ile yetişkinlerin %39,43'ünün diğer malzemelerle oynanan oyunları, çocukların %19,43'ünün bilgisayar oyunları ve %16'sının eğitsel oyunları oynadıkları, yetişkinlerin ise çocukluklarında bilgisayar ve eğitsel oyunları oynamadıkları belirlenmiştir. Yine Tablo 2'ye göre, çalışma grubundaki çocukların %54,29'u ve yetişkinlerin %44'ünün bebek-hayvan ve yumuşak oyuncaklarla, çocukların %18,86'sı ve yetişkinlerin %10,86'sının minyatür nesnelere, çocukların %19,43'ü ve yetişkinlerin %3,43'ünün manipülatif oyuncaklarla, çocukların %55,43'ünün elektronik oyuncaklarla, çocukların %28'i ve yetişkinlerin %14,86'sının eğitici oyuncaklarla, çocukların %7,43'ü ile yetişkinlerin % 37,15'inin hareketli oyuncaklarla, çocukların %64'ü ve yetişkinlerin %82,29'unun oyuncak amaçlı çeşitli malzemelerle, çocukların %12'sinin güncel kahramanlar ve %18,86'sının maketlerle oynadıkları, yetişkinlerin ise çocukluklarında elektronik oyuncaklar, güncel kahramanlar ve maket oyuncaklarla oynamadıkları belirlenmiştir.

**Tablo 3:** Çocukların cinsiyetine göre oynadıkları oyun ve oyuncaklar arasındaki ilişkiye ait t-testi sonuçları

Oyunlar	Kız		Erkek		t-Testi sonuçları	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S	t	p
Top oyunları	0,77	0,421	0,75	0,437	0,394	0,069
Taş oyunları	0,09	0,289	0,02	0,151	1,945	0,053
Koşma-yakalama-saklanma oyunları	0,81	0,397	0,86	0,347	-0,980	0,328
Atlama-zıplama oyunları	0,39	0,490	0,06	0,234	5,658	0,000**
Sakin oyunlar	0,62	0,487	0,45	0,500	2,368	0,019*
Diğer malz. oynanan oyunlar	0,09	0,289	0,14	0,347	-0,975	0,331
Bilgisayar oyunları	0,11	0,319	0,26	0,444	-2,583	0,011*
Eğitsel oyunlar	0,12	0,333	0,18	0,390	-1,076	0,283
<b>Oyuncaklar</b>						
Bebek-hayvan gibi oyuncaklar	0,83	0,378	0,25	0,437	9,335	0,000**
Minyatür nesnelere	0,28	0,453	0,08	0,273	3,591	0,000**
Manipülatif oyuncaklar	0,20	0,405	0,18	0,389	0,343	0,732
Elektronik oyuncaklar	0,37	0,486	0,72	0,449	-4,927	0,000**
Eğitici oyuncaklar	0,28	0,453	0,27	0,449	0,121	0,904
Hareketli oyuncaklar	0,06	0,232	0,09	0,290	-0,883	0,378
Oyuncak amaçlı malzemeler	0,57	0,498	0,69	0,465	-1,667	0,097
Güncel kahramanlar	0,19	0,397	0,02	0,150	3,740	0,000**
Maketler	0,11	0,319	0,26	0,443	-2,583	0,011*

\*p<0,05, \*\*p<0,001

Tablo 3'e göre, çocukların cinsiyeti ile tercih ettikleri bazı oyun ve oyuncaklar arasında anlamlı bir fark vardır. Kız çocuklar atlama-zıplama (p<0,001) ve sakin oyunları(p<0,05) erkeklere göre anlamlı düzeyde daha fazla tercih ederken erkek çocukların bilgisayar oyunlarını kızlara göre anlamlı düzeyde daha fazla tercih ettikleri (p<0,05) görülmektedir. Genel olarak kız çocuklarının top ve taş oyunlarını, erkek

çocuklarının ise koşma-yakalama-saklanmaya dayalı oyunları, diğer oyun malzemeleriyle oynanan oyunları ve eğitsel oyunları daha fazla tercih ettikleri görülmektedir. Oyuncaklara bakıldığında; kız çocukların bebek, hayvan gibi oyuncaklar, minyatür nesnelere ve güncel kahramanları erkekler göre anlamlı düzeyde daha fazla tercih ettikleri ( $p<0,001$ ), erkek çocukların ise elektronik oyuncaklar ( $p<0,001$ ) ve maketleri ( $p<0,005$ ) kızlara göre anlamlı düzeyde daha fazla tercih ettikleri görülmektedir. Genel olarak kız çocuklarının manipülatif oyuncaklar ve eğitici oyuncakları, erkek çocukların ise hareketli oyuncaklar ve oyuncak amaçlı malzemeleri daha fazla tercih ettikleri görülmektedir.

**Tablo 4:** Yetişkinlerin cinsiyetine göre çocukluklarında oynadıkları oyun ve oyuncaklar arasındaki ilişkiye ait t-testi sonuçları

Oyunlar	Kadın		Erkek		t-Testi sonuçları	
	$\bar{X}$	S	$\bar{X}$	S	t	p
Top oyunları	0,24	0,428	0,30	0,464	-,0966	0,335
Taş oyunları	0,70	0,463	0,62	0,488	0,983	0,327
Koşma-yakalama-saklanma oyunları	0,71	0,454	0,74	0,442	-0,357	0,722
Atlama-zıplama oyunları	0,61	0,490	0,38	0,488	3,068	0,003**
Sakin oyunlar	0,50	0,502	0,52	0,503	-,0340	0,734
Diğer malz. oynanan oyunlar	0,30	0,458	0,48	0,503	-2,478	0,014*
<b>Oyuncaklar</b>						
Bebek-hayvan gibi oyuncaklar	0,69	0,461	0,04	0,205	11,087	0,000***
Minyatür nesnelere	0,17	0,385	0,00	0,000	3,860	0,000***
Manipülatif oyuncaklar	0,04	0,213	0,01	0,120	1,159	0,248
Eğitici oyuncaklar	0,18	0,393	0,08	0,283	1,857	0,065
Hareketli oyuncaklar	0,25	0,437	0,55	0,501	-4,127	0,000***
Oyuncak amaçlı malzemeler	0,72	0,45	0,55	0,501	-4,814	0,000***

\* $p<0,05$ , \*\* $p<0,01$ , \*\*\* $p<0,001$

Tablo 4'e göre, yetişkinlerin çocuklarında tercih ettikleri bazı oyun ve oyuncaklar ile cinsiyetleri arasında anlamlı bir fark vardır. Kadınlar çocukluklarında atlama-zıplama oyunlarını erkekler göre anlamlı düzeyde daha fazla ( $p<0,01$ ) tercih ederken erkeklerin diğer malzemelerle oynanan oyunları kadınlara göre anlamlı düzeyde daha fazla tercih ettikleri ( $p<0,05$ ) belirlenmiştir. Genel olarak kadınların çocukluklarında taş oyunlarını, erkeklerin ise top, koşma-yakalama-saklanmaya dayalı oyunları ve sakın oyunları daha fazla tercih ettikleri görülmektedir. Oyuncaklara bakıldığında, kadınların çocukluklarında bebek, hayvan gibi oyuncakları, minyatür nesnelere ve oyun amaçlı malzemeleri ( $p<0,001$ ) erkeklerden anlamlı düzeyde daha fazla tercih ettikleri, erkeklerin ise hareketli oyuncakları ( $p<0,001$ ) anlamlı düzeyde kadınlardan daha fazla tercih ettikleri görülmektedir.

### Tartışma

Çalışmada, değişen zaman içerisinde çocuk ve yetişkin oyun ve oyuncaklarının çeşitli benzerlikler ve farklılıklar gösterdiği, bu durumun cinsiyet değişkeninden de etkilendiği belirlenmiştir. Konu ile ilgili çalışmalara bakıldığında benzer sonuçların elde

edildiği görülmektedir. Cengiz (1996), altı köy ve üç ilçe merkezindeki dokuz ilkokulda yaptığı çalışmada çocukların bildikleri sayısmaca ve oyunları derlemiştir. Çocukların bildikleri oyunların ve okulda oynadıkları oyunların geleneksel olup olmadığı, bildikleri oyunları kimlerden öğrendikleri araştırılmıştır. Araştırma sonucundan elde edilen veriler, geleneksel çocuk oyunlarının çok hızlı bir biçimde ortadan kalktığını göstermiştir. Artar, Onur ve Çelen'in (2004b) üç kuşakta çocuk oyunlarının değişimini kırsal kesimde inceledikleri çalışmada, çocuk oyunlarında geçmişten günümüze hem değişimin hem de sürekliliğin olduğu saptanmıştır. Oyunlardaki değişim, oyunların sayısının ve türlerinin azalması, bireyselleşmesi, oyunu aktarma yönteminin değişmesi ve sahip olunan oyuncak sayısının artması yönünde olurken oyunun öğrenildiği kaynağın aynı olması, oyun alanlarının değişmemesi, şarkılı-tekerlemeli oyunların aynı kalması, anne ve babaların oyuna katılmaması ve karışmaması, oyunlarda bir sürekliliğin olduğu belirlenmiştir. Artar, Onur ve Çelen'in (2004a) yaptığı çalışmada, köyde ve kentte yaşayan çocukların sahip oldukları oyuncak sayısının ve türünün değişmiş olduğu, ancak kentte yaşayan çocukların köydekilere göre daha fazla oyuncuğa sahip oldukları bulunmuştur.

Aksoy (2014), çalışmasında pasif katılımlı gözlem ve görüşme yöntemleriyle derlenen 17 geleneksel çocuk oyununun, Yörükleri yaşadıkları doğal koşullara hazırlamada ne denli etkili ve önemli olduğunu irdelemiştir. Araştırmada, derlenen oyunların çocuğa kazandırdığı yaşam becerisi, iletişim, dil, liderlik, problem çözme ve öz yönetim becerilerinin, oyunlardaki hareketlerle ilişkili olduğu, çocukların bu oyunlar sayesinde gelecekte karşılaştıkları hayat şartlarına daha kolay hazırlandığı sonucuna varılmıştır. Çalışma grubunda yer alan Sarıkeçili Yörükleri tarafından oynanan bu oyunların her geçen gün azaldığı ve bazı oyunların artık oynanamaz hale geldiği de vurgulanmıştır. Tuğrul ve arkadaşlarının (2014) yaptığı çalışmada ise oyunun üç kuşaktaki değişimi incelenmiştir. Araştırma sonucunda, katılımcıların oyunu bir öğrenme kaynağı olmasından çok eğlenme aracı olarak gördükleri saptanmıştır. Bununla beraber, arkadaşlarla oynanan, fiziksel aktiviteye dayalı dış mekân oyunlarından teknolojik ürünlerle iç mekânlarda oynanan oyunlara doğru değişim yaşandığı tespit edilmiştir. Kuşaklar arasında oyun sürecine ilişkin karşılaştırmalar yapıldığında, son kuşaktaki bireylerin oyun sürecinin önceki iki kuşağa göre oldukça değişim gösterdiği saptanmıştır.

Oyunlar özünü, kurallarını ve geleneğini kolay kolay değiştirmediklerinden oynandığı dönemin kültürel özelliklerini gelecek nesillere aktarabilen en önemli araçlardan biridir. Bu yönüyle oyunlar, geçmiş ve gelecek kültürler arasında önemli bir köprü oluşturmaktadır. Kaşgarlı Mahmut, XI. yüzyılda yazmış olduğu Divan-ı Lüğati't Türk adlı eseriyle Türk kültür ve medeniyet tarihine ışık tutmuştur. Oyun sözcüğü Divan'da "yarışma, hoşça vakit geçirme, spor" gibi değişik anlamlarda kullanılmıştır. Türkiye'de oyun ve oynamak sözcüğünün, pek çok anlamı vardır. Çocukların oyunu dans, dramatik gösteri, kâğıt, zar gibi baht oyunları ve sporla ilgili eylemler hep oyun sözcüğüyle belirtilir. Bunların dışında, oyun sözcüğünün mecazi anlamı da oldukça fazladır. Divan'da salıncak oyunu Yalngu olarak "Cariyelerin oynadığı oyundur. İpin ucu bir ağaca veya bir direğe bağlanır. Ortasına cariyeye oturur ve ayağıyla yere teper. Böylelikle kâh yükselir, kâh alçalır" şeklinde geçmektedir. Çelik Çomak oyunu, başka bir oyunun içinde "Tuldı: Er topıknıadhn bile tuldı: Adam topu çatal deynekle vurdu. Bu, bir Türk oyunudur. Şöyle oynanır: Oynayanlardan birisi oyunun kendi tarafından



başlamasını istediği zaman yukarıda anlatıldığı şekilde çatal değnekle topa vurur. Bu işte kuvvetli vuran oyuna başlamış olur. Çelik çomak oyununun vurmasında dahi böyle denir." Şeklinde anlatılmaktadır (Türktaş, 1999, s.62).

Anadolu'da oyuncak, ağırlıklı olarak el yapımıdır. Oyuncakçı anne-baba, çocuğun kendisi, marangoz veya çömlekçi olan yerel ustalar yapmaktadır. Oyuncak, daha çok atık veya doğal malzemenin işlenmesi ile oluşturulmaktadır. Geleneksel oyuncakların günümüzde gerek endüstriyel gerek geleneksel yöntemlerle yeniden üretimleri, farklı tasarım yaklaşımları sergilemektedir. Geleneksel yöntemde kullanılan başlıca ahşap, kil, kumaş, metal gibi malzemeler, endüstriyel üretimde yerini öncelikli olarak plastiğe bırakmıştır. Bunun yanı sıra geleneksel oyuncaklar bugün pazarda anı nesnesi ya da dekoratif nesne gibi farklı kimliklerde de yer almaktadır (Akbulut, 2009, s.182, 189).

Oyunlar, özellikle çocukluk döneminin ilk yıllarında gelişimsel bazı temel becerilerin edinmesini kolaylaştırmaktadır. Koşma, atlama, sıçrama, zıplama, sekme, yakalama, fırlatma, topya ayakla vurma gibi beceriler tüm çocuklar için temel becerilerdir. Özellikle hareketli oyunlar, bu becerilerin gelişimini desteklemektedir (Kayışoğlu, 2017, s.43). Erken çocukluk dönemi, çocukların yaşam becerilerinin temellerinin atıldığı bir dönemdir. Bu nedenle, oyun hem normal gelişen hem de özel gereksinimli çocuklar için yaşamsal önem taşımaktadır (Özkan, 2017, s.100; Yavuz, 2017, s.32). Çocukların yetişkin ve akranlarıyla iletişimlerini, nasıl oynayıp öğrendikleri kültürden kültüre farklılık göstermektedir. Kültür ise çocukların deneyimlerini belirlemede kilit öneme sahiptir (Köksal Akyol ve Bilbay, 2017, s.13). Genel olarak bakıldığında ise oyun, bir kültür dairesi içerisinde hem çocuk hem de yetişkin için önemli bir unsurdur. Doğumundan itibaren hayatı tıpkı bir ayna gibi görüp etrafında olan biten her şeyi ve çevresindeki kişileri taklit etme yoluyla öğrenen çocuk, bu süreçte ilk olarak gerçek hayatı oyuna çevirmek suretiyle dâhil olur. Öyle ki hastaneye gidişi, aşı oluşu, markete gidişi, parka gidişi vb. bütün hadiseler, bulunduğu bu ortamlardaki tavır ve davranışlar onun küçük dünyasında birer oyun olarak tekrar tekrar canlanır. Toplum ve kültürün ayrılmaz birer parçası olan ve sözlü kültürün çok önemli bir bölümünü teşkil eden çocuk oyunları, aynı kültür dairesine mensup halklarda benzer şekillerde tezahür eder. İçinde bulunduğu dünyayı ve kazanımlarını oyunlara aksettiren çocuk, oynadığı bu oyunlarda hem geçmişi hem de içinde bulunduğu çağı ve kültürü yansıtır (Yazıcı Ersoy, 2010, s.75).

### **Sonuç ve Öneriler**

Çalışmada elde edilen bulgular sonucunda, oyunun geçen zaman ve gelişen teknoloji, değişen yaşam şartları ile birlikte kültürel aktarımdaki rolünün giderek azaldığı söylenebilir. Koşma, yakalama, saklanmaya dayalı oyunlar ile araba ve bebek gibi oyuncaklar günümüz çocuklarının oyun ve oyuncakları arasında yer alsın da geçmişte doğal ortamlarda ve daha çok doğal materyaller ile oynanan oyunların, yerini teknolojik materyallere bıraktığı dikkat çekmektedir. Bunun yanında günümüzde, çocukların veya çocuklarına oyuncak temin eden yetişkinlerin daha bireysel, daha az hareket gerektiren ve daha fazla bilişsel gelişimi destekleyen türde oyun ve oyuncakları tercih ettikleri söylenebilir.

Genel olarak, on yaşındaki çocuklar ve yetişkinlerin çocukluklarında oynadıkları oyun ve oyuncakların cinsiyete göre farklılık gösterdiği; erkeklerin top,

bilye, ok, yay, topaç, tahtadan araba vb., kızların ise bebek, evcilik malzemeleri gibi oyuncaklarla oynadıkları belirlenmiştir. Geçmişte çocukların oyunlarında doğal materyallerin kullanıldığı, oyuncakların doğal materyallerden elde edilmiş olduğu özellikle dikkat çekmektedir. Bu materyaller ağaç dalları, tahta, bez/kumaş parçaları, çamur, taş, ip, topaç, yüzük, kiremit, sopa, çam kozalağı gibi doğada kolay bulunan materyallerden oluşmaktadır. Bu çalışmada salıncağın oyun ve oyun materyali olarak kullanıldığı, çok az da olsa oynanan çelik çomak oyununun çelik çomak veya farklı adlarla oynanmaya devam ettiği belirlenmiştir. Bulgular ve literatür bilgileri incelendiğinde, oyunun kültürel mirasın sürdürülebilirliğinde etkisi olduğu sonucuna varılmıştır.

Bu çalışmada, yaklaşık 40 yıllık bir zaman diliminde toplumu oluşturan bireylerin bir kültürel aktarım aracı olan oyun ve oyuncak tercihlerini belirlemek amaçlanmıştır. Hızlı bir teknolojik gelişme yaşanan günümüzde, oyun alanları ve materyallerindeki değişikliklerle birlikte bireylerin yaşam tarzlarında ve toplumsal rollerinde de değişikliklerin olması kaçınılmazdır. Fakat kültürel aktarımın sağlanmasında oyun ve oyuncakların rolü yadsınmaz. Bu nedenle gerek aile gerekse okul ortamında, yetişkinlerin kendi oynadıkları oyunları gelecek nesli oluşturacak çocuklara öğretmeleri sorumluluğunu üstlenmeleri gerekmektedir. Teknoloji ürünü oyuncaklar yanında el yapımı geleneksel oyuncaklar temin edilerek çocukların toplumun kültürel özelliklerini tanımaları sağlanabilir. Aynı zamanda çocukların kendi kendilerine veya yetişkinlerin desteği ile kendi oyuncaklarını yapabilecekleri ortamlar sağlanabilir. Yapılacak benzer bir çalışmada, nesilden nesile oyun aktarımının nasıl ve kimler tarafından sağlandığı, çevrenin bu durumu nasıl etkilediği, bireylerin bu konu ile ilgili farkındalığını artırmaya yönelik neler yapılabileceği konuları ele alınabilir.

#### **Kaynaklar**

- Akbulut, D. (2009). Günümüzde geleneksel oyuncaklar. *Milli Folklor*, 21 (84): 182-191.
- Aksoy, H. (2014). Çocuk oyunlarının işlevleri: Sarıkeçili yörük çocuk oyunları, *Milli Folklor*, 13(101): 265-276.
- Artar, M., Onur, B. ve Çelen, N. (2004a). Türkiye’de geleneksel oyuncaklar: köy-kent karşılaştırması, Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar (Yay.haz. B. Onur ve N. Güney). Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları. Kök Yayıncılık, Ankara.
- Artar, M., Onur, B. ve Çelen, N. (2004b). Çocuk oyunlarında üç kuşakta görülen değişimler: kırsal kesimde bir araştırma, Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar (Yay.haz. B. Onur ve N. Güney). Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, Kök Yayıncılık, Ankara.
- Başal, H. A. (2010). Geçmişten Günümüze Türkiye’de Çocuk Oyunları, Morpa Yayıncılık, İstanbul.
- Cengiz, S. A. (1997). Karadeniz Ereğli örneğinde çocuk oyunlarının halk bilim açısından değerlendirilmesi. Çocuk Kültürü, I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, Ankara.

- Durualp, E. ve Aral, N. (2014). Oyunun gelişimi ve türleri (s. 232-253), içinde: Okul Öncesi Eğitimde Oyun (Ed.:A.B.Aksoy), Her Yönüyle Okul Öncesi Eğitim. Hedef Yayıncılık, Ankara.
- Durualp, E. ve Aral, N. (2011). Oyun Temelli Sosyal Beceri Eğitimi. Vize Yayıncılık, Ankara.
- Elliialtıoğlu Maden, F. (2005). Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyun Örnekleri. Yapa Yayıncılık, İstanbul.
- Erbay, F. ve Durmuşoğlu Saltalı, N. (2012). Altı yaş çocuklarının günlük yaşantılarında oyunun yeri ve annelerin oyun algısı. Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi, 13 (2): 249-264.
- Göde, O. ve Susar, F. (1997). Okul öncesi eğitimin önemi ile bu eğitimde oyunun ve bedensel etkinliklerin rolü. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 2: 39-48.
- Kandır, A. ve Tezel Şahin, F. (2011). Okul Öncesi Dönemde Oyuncak ve Oyun Materyalleri Eğitici Oyuncaklar. Morpa Yayınevi, Ankara.
- Kayıoğlu, B. (2017). Çocukluk döneminde beden eğitimi ve spor (ss.40-96) içinde: Erken Çocuklukta Beden Eğitimi ve Spor (Ed.: A. Özyürek). Vize Yayıncılık, Ankara.
- Kırcı Uğurlu, E. (2014). Kültürel bellek aktarıcısı olarak ninni. Milli Folklor, 13 (102): 43-52.
- Köksal Akyol, A. ve Bilbay, A. (2017). Tarihsel süreçte ve farklı kültürlerde çocuk (ss.5-19) içinde: Erken Çocuk Döneminde Gelişim I (0-36 ay) (Ed.: A. Köksal Akyol). Anı Yayıncılık, Ankara.
- Oksal, A. (1999). Kuşaklararası oyun: yetişkin ve çocuk kültürü arasında bir köprü, cumhuriyet ve çocuk, 2. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri (Yay.haz. Bekir, O.). A.Ü. Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları no: 2, Ankara.
- Onur, B. ve Demir, T. (2002). Türkiye’de çocukların oyuncak sandığı: ulusal ve küresel etkenler. 3 rd. ITRA World Congress: Toys, Games and Media. Londra/İngiltere.
- Onur, B. ve Güney, N. (2004). Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırma. Kök Yayıncılık, Ankara.
- Oğuzkan Ş. ve Avcı, N. (2000). Okul Öncesinde Eğitici Oyuncaklar. Yapa Yayınları, İstanbul.
- Öncü Çelebi, E. (2011). Eğitimde Gelişim Odaklı Oyunlar ve Etkinlikler. Eğiten Kitap, Ankara.
- Özbakır, İ. (2009). Geleneksel Türk çocuk oyunlarında doğal oyuncaklar ve oyuncak olmuş hayvanlar. Journal of World of Turks, 1:147-163. (15.04.2015)
- Özkan, İ. (2017). Motor gelişim ve hareket eğitimin değerlendirilmesi (ss.100-117) içinde: Erken Çocuklukta Beden Eğitimi ve Spor (Ed.: A. Özyürek). Vize Yayıncılık, Ankara.
- Öztürk, A. (2010). Okul Öncesi Eğitimde Oyun. Eğiten Kitap, Ankara.
- Özyürek, A. ve Bedge, Z. (2012). Çocuklar nasıl bir oyuncak isterler? IV. Uluslararası Türkiye Eğitim Araştırmaları Kongre Kitabı, s.2471-2472. İstanbul.
- Yalçınkaya, T. (2005). Oyuncak yapımı ve oyuncak yapımında kullanılan birkaç malzeme. Erken Çocuklukta Gelişim ve Eğitimde Yeni Yaklaşımlar. (Ed. Sevinç M.) s. 483-489. Morpa Kültür Yayınları, İstanbul.

- Tuğrul, B., Ertürk, G., Altınkaynak, Ş. ve Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi, Change of the Play in Three Generations. *International Journal of Social Science*, 27: 1-16.
- Türktaş, M. (1999). Divan-ı Lügatit-Türk'te yer alan ve xı. yüzyılda Türkler arasında oynanan oyunlar. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5: 61-65.
- Yavuz, N. F. (2017). Motor beceriler ve hareket eğitimi (ss.16-35) içinde: *Erken Çocuklukta Beden Eğitimi ve Spor* (Ed.: A. Özyürek). Vize Yayıncılık, Ankara.
- Yavuzer, H. (1998). *Çocuk Psikolojisi*. Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Yazıcı Ersoy, H. (2010). Başkurt çocuk oyunları, *Milli Folklor*, 11(86): 75-86.