

mütefekkir

Aksaray Üniversitesi İslami İlimler Fakültesi Dergisi

cilt / volume: 12 • sayı / issue: 23 • haziran / june 2025 • 184-207

ISSN: 2148-5631 • e-ISSN: 2148-8134 • DOI: 10.30523/mutefekkir.1733174

MODERNİTE BAĞLAMINDA SOKAK OYUNLARI VE SOSYAL BENLİK İLİŞKİSİ ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

*An Evaluation of the Relationship Between Street Games and Social Self in the
Context of Modernity*

Mustafa ÖZDEMİR

Doç. Dr., Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi, Felsefe ve Din Bilimleri
Bölümü, Din Sosyolojisi Anabilim Dalı, Karaman, Türkiye  <https://ror.org/037vvf096>
**Assoc. Prof., Karamanoğlu Mehmetbey University, Faculty of Theology,
Department of Philosophy and Religious Sciences, Department of Sociology
of Religion, Karaman, Türkiye**

 mustafaozdemir@kmu.edu.tr  <https://orcid.org/0000-0001-8402-1877>

Makale Bilgisi / Article Information:

Makale Türü / Article Type: Araştırma Makalesi / Research Article

Geliş Tarihi / Received: 11.03.2025

Kabul Tarihi / Accepted: 18.06.2025

Yayın Tarihi / Published: 30.06.2025

” Atıf / Cite as: Özdemir, Mustafa. "Modernite Bağlamında Sokak Oyunları Ve Sosyal Benlik İlişkisi
Üzerine Bir Değerlendirme". Mütefekkir 12/23 (2025), 184-207.
<https://doi.org/10.30523/mutefekkir.1733174>

 Telif / Copyright: Published by Aksaray Üniversitesi İslami İlimler Fakültesi / Aksaray University
Faculty of Islamic Sciences, 68100, Aksaray, Turkey. Bu makale Creative Commons Atıf-
GayriTicari 4,0 Uluslararası Lisans (CC BY-NC) ile lisanslanmıştır. / This article is licensed under
Creative Commons Attribution-NonCommercial 4,0 International License (CC BY-NC).

 İntihal / Plagiarism: Bu çalışma hakem değerlendirmesinden geçmiş, bir intihal yazılımı ile taran-
mıştır. İntihal yapılmadığı tespit edilmiştir. This article has gone through a peer review process
and scanned via a plagiarism software. No plagiarism has been detected.

MODERNİTE BAĞLAMINDA SOKAK OYUNLARI VE SOSYAL BENLİK İLİŞKİSİ ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

Öz

Sosyal benlik oluşumu, toplumsallaşma süreçlerinde üzerinde durulan önemli konulardandır. Bireylerin sosyal benliklerini etkileyen her bir etkenin üzerinde durulması önem arz etmektedir. Makalenin amacı, sosyal benliğin oluşmasında büyük bir etkiye sahip olan sokak oyunlarının önemine dikkat çekmek ve günümüz toplumsallığını şekillendiren sokak oyunları ve sosyal benlik ilişkisini modernite bağlamında değerlendirebilmektir. Makalede birçok araştırma ve tartışmaya konu olan modernite olgusunun, şehir mimarisinden sokak oyunlarına kadar uzanan etkileri üzerinde durulmuştur. Ayrıca sosyal benlik oluşumunun sokak oyunları ile ilişkisi, somut bazı oyun örnekleri üzerinden açıklanmaya çalışılmıştır. Nitel yöntemin betimleyici ve karşılaştırmalı desenlerinden yararlanılan makale, konusu itibarıyla hem teorik hem de pragmatik şeklinde sınıflandırılabilir çalışmaları arasına girmektedir. Özellikle Türk toplumunun bir takım değer, bilgi ve pratiği aktarmada ve bunların içselleştirilmesinde karşılaştığı sorunlara, sosyal benlik ve sokak oyunları ilişkisi üzerinden dikkat çekmesi, makaleyi alandaki diğer çalışmalardan farklı kılmaktadır. Makalenin kavramsal zemininin oluşturulmasında, özellikle sosyal benlik ve oyun ilişkisinin kurulmasında G. H. Mead ile J. Huizinga'nın oyuncu insan bağlamındaki düşüncelerinden yararlanılmıştır. Makalede geleneksel toplum yapısında sosyal benlik, karakter eğitimi ve değer aktarımı gibi unsurların inşasına katkıda bulunan sokak oyunlarının, modernite ile birlikte yaşanan süreçlerden olumsuz yönde etkilendiği ve etki düzeylerinin de zayıfladığı sonucuna ulaşılmıştır. Günümüz oyunları üzerine yapılan çalışmalarda bu hususların da göz önünde bulundurulması gerektiği vurgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Din Sosyolojisi, Modernite, Sosyal Benlik, Sokak Oyunları, Değerler

An Evaluation of the Relationship Between Street Games and Social Self in the Context of Modernity

Abstract

Social self formation is one of the important issues emphasised in socialisation processes. It is important to emphasise each factor affecting the social self of individuals. This article draws attention to the importance of street games, which have a great influence on the formation of social self and to evaluate the relationship between street games and social self which shape today's sociality, in the context of modernity. In the article, the effects of the phenomenon of modernity, which is the subject of many researches and discussions, ranging from urban architecture to street games are emphasised. In addition, the relationship between social self-formation and street games was tried to be explained through some concrete game examples. The article, which utilises the descriptive and comparative designs of the qualitative method, is among the studies that can be classified as both theoretical and pragmatic in terms of its subject. The fact that it draws attention to the problems encountered by Turkish society in transferring and internalising certain values, knowledge and practices through the relationship between social self and street games makes the article different from other studies in the field. In the creation of the conceptual basis of the article, especially in establishing the relationship between social self and play, the thoughts of G. H. Mead and J. Huizinga in the context of playful human beings were used. In the article, it is concluded that street games, which contribute to the construction of elements such as social self, character education and value transfer in the

Mütefekkir 12/23 (2025), 184-207

traditional social structure, are negatively affected by the processes experienced with modernity and their level of influence has weakened. It is emphasised that these issues should also be taken into consideration in studies on today's games.

Keywords: Sociology of Religion, Modernity, Social Self, Street Games, Values

GİRİŞ

Modern şehirler, yaşanan değişimlerin karşılaştırmalı olarak okunup değerlendirilebileceği birçok farklı unsuru bizlere sunmaktadır. Klasik anlamda sosyoloji disiplini içinde bu türden değişimleri, birçok farklı kavramsallaştırmalarla ele alan mikro ve makro yaklaşımlar, alana önemli katkılar sunmuştur.¹ Bu şekilde yapılan kavramsallaştırmaların yönü genelde kırsaldan kentsele ya da gelenekselden moderne şeklinde olurken; içerik olarak ise değişen toplumsal yapılara ait birçok unsur (aile, sosyal bağlar ve ilişkiler, iş ve meslek çeşitlenmeleri, üretim, tüketim alışkanlıkları vb.) ele alınmıştır. Bu makalede çocukların sosyal benliklerinin oluşmasında çok önemli bir yeri olan oyun olgusunun, sözü edilen değişim süreçlerinden nasıl etkilendiği ve bu etkilenmenin birey ve topluma olan yansımaları incelenmeye çalışılacaktır.

Makalenin konusu, değişim süreçlerinin hızlı yaşandığı şehirlerin sosyal benlik inşasındaki durumları ve bunun sokak oyunları ile ilişkisi olarak özetlenebilir. Bu sayede bireylerin toplumsallaşma süreçlerine dair daha kuşatıcı bir bakış ve karşılaştırma yapabilmenin imkânı da elde edilmiş olacaktır. Sosyal benlik inşasında beklenen durumda olmayan modern şehir yapıları, bireylerin hızlı değişen yeni şehir toplumsallaşmalarına entegre olmalarını geciktirmede ve olumsuz yönde etkilemektedir. Oyun kavramı da bütün boyutlarıyla modern kuramlar içinde sosyal benliğin oluşumu üzerinde ciddi etkilerinin olduğu bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Bilinç ve benlik üzerine yapılan birçok çalışma, insanın sahip olduğu biyo-psikososyal bileşenlere, öncelik verdikleri kalkış noktaları ve yoğunlukları farklı da olsa bir gönderme yapmaktadır.² Bu bileşenleri dengeli bir sentezle ele alan bilim insanları, bireylerin sosyal gelişimlerinde özellikle oyunun işlevi üzerinde

¹ F. Tönnies'in Cemaat ve Cemiyet şeklindeki karşılaştırmasından, E. Durkheim'in mekanik dayanışmalı ve organik dayanışmalı toplum karşılaştırmasına, H. Spencer'in Homojen ve Heterojen karşılaştırmasından İbn Haldun'un bedevi ve hadari umran şeklindeki karşılaştırmalarına kadar çeşitli örnekler verilebilir. Geniş bilgi için bk. Martin Slattery, *Sosyolojide Temel Fikirler* (Bursa: Sentez Yayıncılık, 2015); Ruth A. Wallace, Alison Wolf, *Çağdaş Sosyoloji Kuramları* (Ankara: Doğubaki Yayınları, 2012); İbn Haldun, *Mukaddime* (İstanbul: Dergah Yayınları, 2009), 1./324-369.

² Özellikle öne çıkanlar arasında Albert Bandura, Eric Erikson, Jean Piaget, Lev Vygotsky, Sigmund Freud, G. Herbert Mead zikredilebilir.

durmuşlardır. Çünkü çocuklar sosyal yaşamda gerekli olan bilgi, beceri ve davranışları oyun oynayarak, kendiliğinden edinebilmekte; oyun içerisinde kendisini daha rahat ifade edebilmekte, yeteneklerini ortaya koyabilmektedir.³

Yaşadığı dönemin sosyal olgu ve olayları, başta kurucu sosyologlar olmak üzere birçok sosyal bilimcinin gündemini nasıl meşgul etmişse; başarılı bir toplumsallaşma ve sosyal benlik inşası da günümüz sosyal bilimcilerinin gündemini mütemediyen meşgul etmeye devam etmektedir.⁴ Çünkü başarılı bir toplumsallaşmanın önündeki engeller ile sosyal benliğin inşa edilemediği her durum, sosyolojik açıdan üzerinde durmayı gerekli kılacak birçok kavramı ve olguyu göz önüne getirmektedir. Bu ilişkili kavramlardan birisi olarak oyun, daha özelde ise sokak oyunları karşımıza çıkmaktadır. Her ne kadar sosyoloji ve din sosyolojisi disiplini içinde sosyal benlik, sosyalleşme ve dini sosyalleşme konuları üzerine birçok çalışma⁵ yapılsa da özellikle modernite bağlamında yaşanan değişimlerin somut yansımalarının yer aldığı sokak oyunları ve sosyal benlik ilişkisi üzerine yapılan çalışmalar eksik kalmıştır. Din sosyolojisi çalışmalarında sosyal kimlik, dini kimlik ve benlik gibi konular, çoğunlukla dini sosyalleşme süreçleri merkezinde ele alınan önemli konulardandır. Aslında sosyal benliğin oluşmasıyla ilgili süreçler ile dini sosyalleşme süreçleri, aynı ortak paydayı farklı yoğunluklarla ele alan bir müşterekliğe ve geçişkenliğe de sahip görünmektedirler. Milli ve manevi olarak çocukların dinî sosyalleşme süreçlerine yönelik hassasiyetler, sosyal benlik oluşumuyla ilgili her tür teorik ve pratik süreçten olumlu olarak beslenebilmiştir. Bireylerin dini sosyalleşme süreçlerini olumlu ve olumsuz yönde etkileyen her bir

³ Hatice Fırat, "Çocuk Oyunları-Eğitim İlişkisi: Bezirgân Başî Örneği", *Journal of Turkish Studies* 8/Volume 8 Issue 13 (21 Ekim 2019), 885-896.

⁴ Örneğin eğitim ve ahlak konularına da yoğunlaşan bir sosyolog olarak E. Durkheim sanayi devrimiyle birlikte hızlı değişimlerin yaşandığı Fransız toplumunda birçok yeni toplumsallaşma biçimine yönelik soru ve sorunlarla yüzleşmiş, "İntihar" olgusunun toplumsal kökenlerine dikkat çekerek dönemi ve sonrası itibarıyla birçok teori ve bakış açısını etkilemiştir. Geniş bilgi için bk. Emile Durkheim, *İntihar* (İstanbul: Cem Yayınevi, 2002).

⁵ Bazı ilgili çalışmalar için bk. Fazlı Polat, "Türk Toplumunda Zihniyet Oluşumu Açısından Dinî Sosyalleşme ve Karşılaşılan Bazı Problemler", *Journal of Turkish Research Institute* 9/19 (23 Şubat 2010); Fazlı Arabacı, "Türkiye'de Dini Sosyalleşmenin Temel Etkenleri", *Dini Araştırmalar* 6/16 (01 Haziran 2003); Mustafa Arslan, "Türk Genç Ergenleri Arasında Dini Toplumsallaşma ve Temel Etkenleri: Uygulamalı Bir Araştırma", *Akademik Araştırmalar Dergisi* 31 (2007 2006), 221-251; Özcan Güngör, "1.5 ve 2. Nesil Türk Gençlerinin Ailede Dini Sosyalleşmeleri: New Jersey, USA Örneği", *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 53/2 (01 Ağustos 2012), 36-71. Ayrıca daha geniş bir literatür için bk. Mustafa Özdemir, *Çalışan Anne ve Çocuklarda Dinî Sosyalleşme* (Konya: Çimke Yayınevi, 2019), 26-27.

sosyolojik etkene yoğunlaşan çalışmalarda, çocukların mikro ve makro dini sosyalleşme evrenlerinde edindikleri dini sosyalleşme kazanımlarının oyunla olan irtibatı görece arka planda kalabilmiştir. Haklı olarak makro yapı ve bileşenler üzerinden sağlıklı bir dinî sosyalleşmeyi etkileyen hususlara yoğunlaşmanın daha öncelikli olduğu birtakım problemlerin ortaya çıkması da bu durumda etkili olmuştur. Belki de bu görece arka planda kalışta, birçok makro sosyal yapı unsurunun yanında oyunun daha mikro ve dolaylı denilebilecek bir etki alanında kalıyor izlenimine sahip olmasının da bir etkisi olmuş olabilir. Bu yönüyle makale, birçok etkenin aktif olarak yer aldığı dini sosyalleşme süreçlerinde oyunun da potansiyel etki alanına dikkat çekerek ilgili alana ve literatüre katkı sağlamayı hedeflemektedir.

Makale nitel yöntemin betimleyici ve karşılaştırmalı desenlerini taşımaktadır. Çünkü nitel araştırmalarda, ele alınan problematik kendi bağlamında, yorumlayıcı bir yaklaşımla incelenir; bu yüzden araştırmacının keşfedici zihinsel süreçleri de işlevselleşir.⁶ Nitel çalışmalarda ele alınan konunun daha net açıklanması ve anlaşılması için soru cümlelerinin kurulması önem arz eder. Bu açıdan araştırma sorusu yazma süreci, kuramsal çerçeve ve alandan toplanan ön bilgilerle birlikte bir geliştirme ve yeniden ifade etmeye dayalı çalışmayı da içerir.⁷ Bu doğrultuda çalışmanın soruları da şu şekilde oluşturulmuştur: Sosyal benlik ve sokak oyunları arasında bir ilişki var mıdır? Şayet bir ilişki var ise bu ilişki ne yöndedir? Modernitenin uzanımları sokak oyunları ile birlikte toplumsallaşma ve benlik inşasını ne yönde etkilemiştir? Bu soruların yanında kullanım amaçları bakımından makale, ele aldığı konu açısından hem teorik hem de pragmatik şeklinde sınıflandırılan araştırmalar kapsamına da girmektedir. Teorik araştırmalar, bir sosyal olguyu derinlemesine incelemeyi amaçlarken, pragmatik araştırmalar, çeşitli toplumsal sorunların değerlendirilmesine ve çözülmesine katkıda bulunmayı amaç edinerek yürütülürler.⁸ Makale, sosyal benlik ve sokak oyunları arasındaki ilişkiyi incelemesi bakımından teorik olurken başarılı ve istendik bir toplumsallaşmanın oluşamamasıyla ilgili hususlara yoğunlaşması yönüyle de pragmatik olarak öne çıkmaktadır. Makalede yer yer ilgili dönem ve kavramların anlaşılması için doküman incelemesi

⁶ Ali Baltacı, "Nitel Araştırma Süreci: Nitel Bir Araştırma Nasıl Yapılır?", *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 5/2 (24 Aralık 2019), 370.

⁷ Ali Yıldırım - Hasan Şimşek, *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2013), 99.

⁸ Temmuz Göncü Şavran, "Araştırma Probleminin Oluşturulması ve Uygun Yöntem ve Tekniklerin Seçilmesi", *Sosyolojide Araştırma Yöntem ve Teknikleri*, Ed. Temmuz Göncü Şavran (Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, 2012), 108.

ve literatür taramasına da başvurulmuştur. Bu giriş doğrultusunda makalenin amacı, günümüz toplumunun hızlı değişimleri neticesinde ortaya çıkan, zaman zaman anomik bir görüntü arz eden savrulmalarına karşı sokak oyunlarını bir çözüm olarak sunmak değil; bilakis yaşanan savrulmaların bu boyuta gelmesinde sokak oyunlarının belirgin bir etkisinin olup olmadığıyla ilgili çeşitli hususlara dikkat çekerek tartışabilmektir. Bu şekilde sokak oyunlarının çok ve yoğun olduğu dönemlerin toplumsallığı ile bireysel ve daha çok ben merkezci oyunların yoğunlaştığı bilgisayar oyunlarının ortaya çıkardığı yeni toplumsallıkların bir tür fark analizini yapabilmek de bu makalenin amaçları arasında sayılabilir. Ayrıca makalede sokak oyunlarının spontane etkisinin varlığının ve yokluğunun din eğitiminden, karakter ve değerler eğitime kadar olan muhtemel etkilerine de dikkat çekilmek istenmiştir. Günümüzde yaşanan birçok olgu ve olayın bir tür yanlış, eksik ya da başarısız bir toplumsallaşma sürecinden kaynaklanabileceği düşüncesi, makalenin amaçsal zeminini oluşturmaktadır. Öncelikle makalenin kuramsal çerçevesinin üzerinde yükseleceği bazı temel kavram ve olgulara genel bir bakış yapılması gerekmektedir.

1. SOSYAL BENLİK VE OYUN İLİŞKİSİNİN KURAMSAL TEMELLERİ ÜZERİNE GENEL BİR BAKIŞ

Benlik kavramının yaygın olarak kullanıldığı bağlamlarda, bireylerin toplumun milli manevi unsurlarına sahip olarak idrak ettiği ve taşıdığı 'ben'in meziyetlerinin de farkında olduğu bir kimlik inşa süreci olduğuna vurgu yapılmaktadır. Örneğin, Kurtuluş Savaşı komutanlarımızdan Kazım Karabekir Paşa'nın "Benlik milletin rüştü demektir, benliksiz millet göçtü demektir"⁹ şeklindeki meşhur sözü, benlik kavramının bahsedilen bu millî, manevi, bireysel ve toplumsal boyutlarını da içine alan önemli bir yönü olarak zikredilebilir. Benlik ve oyun arasındaki ilişkiyi kurmada ise öncelikli olarak akıllara George Herbert Mead gelmektedir. Mead, benliğin ortaya çıktığı sosyal koşullarda iki örnek üzerinde durur: bunlardan birisi oyun oynamak, diğeri ise oyundur. Oyun döneminde çocuk yararlandığı uyarıcılara yönelik tepkilerini kendi benliğini inşa etmede kullanır.¹⁰ Mead'a göre benliğin oluşumunda önemli bir aşama

⁹ Bu söz, Kazım Karabekir'in memleketi de olan Karaman'daki bir ana cadde üzerinde, yanında çocukların da olduğu heykelinin hemen yanındaki bir levhada yazmaktadır. Kazım Karabekir de kendi dönemi itibarıyla çocuk ve eğitim konusuna eğilmiş; benlik inşasının çocukluktan başlayan önemine ve yapmış olduğu çeşitli faaliyetlere ilgili kitaplarda değinmiştir. Geniş bilgi için bk. Kazım Karabekir, *Çocuk Davamız (2 cilt)*, haz. Faruk Özerengin (İstanbul: Emre Yayınları, 1995), 105.

¹⁰ George Herbert Mead, *Bir Sosyal Davranışçı Açısından Zihin, Benlik ve Toplum* (Ankara: Dorlion Yayınları, 2020), 166-169.

olan “genelleştirilmiş öteki” kavramının elde edilmesinde “oyun ve oynamak” çok önemli bir yere sahip olmaktadır. Genelleştirilmiş ötekinin, bireye kendi benlik bütünlüğünü veren organize topluluk veya sosyal grup olarak adlandırılabilceğini belirten Mead’a göre “genelleştirilmiş ötekinin tavrı, tüm topluluğun tavrıdır. Dolayısıyla bir beyzbol ya da basketbol takımı olarak sosyal bir grup örneğindeki takım, bu takımın üyesi olan her bir bireyin deneyimine organize bir süreç veya sosyal bir faaliyet olarak katıldığı ölçüde genelleştirilmiş ötekidir.”¹¹ Mead’ın savına göre bireyler, kendilerini başkalarının onları gördükleri gibi görmeye başlama yoluyla kendilik bilincini geliştirirken; özellikle sekiz ya da dokuz yaşlarında örgütlü oyunun kurallarını, centilmenlik ve eşit katılım kavramlarının anlaşılmasıyla içinde yetişiyor olduğu kültürün genel değerlerini ve ahlaki kurallarını kavramayı da öğrenirler.¹² Çünkü sosyal etkileşimin benlik oluşturmadaki önemine dikkat çeken sembolik etkileşimcilere göre benlik önceden verili olmayıp, dil, jest ve mimikler gibi anlamlı semboller aracıyla, insani ilişkiler çerçevesinde oluşan sosyal bir yapının ürünüdür.¹³ Zihin ve benliği, bireyler ile ait oldukları toplumu anlamının anahtarı olarak gören Mead’e göre insanlar, zihin ve benlikleri sayesinde kendi toplumlarının adetleri ve alışkanlıklarıyla bütünleşirler.¹⁴ Mead, “Oyunda çocuğun doğasında bulunan ve ifadesi çocuğun deneyimlerine dahil olan organize edilmiş bir başkasını, genelleştirilmiş ötekini elde ederiz. Ve çocuğun doğasındaki bu organize edilmiş faaliyet, çocuğun bütünlüğü sağlayan belirli tepkisini kontrol eder ve böylece onun benliğinin gelişmesini sağlar.”¹⁵ şeklindeki tespitleriyle, zihnin işleyiş hiyerarşisi içinde organize edilmiş faaliyete ve genelleştirilmiş ötekiye ulaşarak, benliğin inşa edilmiş basamaklarını açıklamaktadır. Şüphesiz bu süreçlerin çocukta en bariz görüldüğü durumsallıklar, oyun oynadığı zamanlara denk gelmektedir. Psiko-analitik teori’ye göre, çocukların oyunlarda tercih ettikleri roller ve dışardan oyuna dâhil olan diğer roller çocukların ileriye dönük karakter ve huy edinimlerinde çok önemli bir paya sahiptir.¹⁶ Benlik oluşumunda iki önemli kavram olan “ben ve beni/bana” döngüsüne oyun bu şekilde

¹¹ Mead, *Bir Sosyal Davranışçı Açısından Zihin, Benlik ve Toplum*, 170.

¹² Anthony Giddens, *Sosyoloji* (İstanbul: Kırmızı Yayınları, 2013), 202-203.

¹³ Abdurrahman Kurt, *Din Sosyolojisi* (Bursa: Sentez Yayıncılık, 2022), 78.

¹⁴ Derek Layder, *Sosyal Teoriye Giriş* (İstanbul: Küre Yayınları, 2010), 80.

¹⁵ Mead, *Bir Sosyal Davranışçı Açısından Zihin, Benlik ve Toplum*, 175.

¹⁶ Murat Karaca, “Çocukların Kültürel Gelişiminde Oyun Faktörü Çankırı Yöresinde Oynanan Çocuk Oyunları” (Erişim 01 Ağustos 2024), 242.

çok önemli katkılar sunmaktadır. Çünkü Mead'a göre "bana" "ben" olmadan anlaşılamaz.¹⁷ Başka bir açıdan "ben" de "bana/beni" olmadan tam olarak anlaşılamaz; bu karşılıklı etkileşim döngüsü bu şekilde devam eder. Yani bireylerin ben/kendim diyebilme süreçlerinde, başkalarının kendisiyle olan ilişkisinin, beklenti ve tepkilerinin bilindiği, hesap edildiği ya da işin içinde olduğu bir sentez ve dengeleme söz konusu olmaktadır.

Oyun denilince akla gelen bir başka isim Johan Huizinga olmaktadır. Huizinga da oyunun toplumsal işlevi üzerinde durmuş; birçok toplumsallığa ait görüngüyü oyun terminolojisi üzerinden aktarmaya çalışmıştır. Huizinga'ya göre ciddiyetsiz oluşuyla oyunu, "olağan yaşamın bilinçli olarak dışında duran, ama bir yandan da oyuncuyu muazzam bir yoğunlukta ve tamamen kendine çeken serbest bir faaliyet olarak adlandırabiliriz. Oyun maddi çıkarlarla bağlantısı olmayan bir faaliyettir ve ondan herhangi bir kâr elde edilemez. Zaman ve mekân ilişkisi kendi makul sınırları dahilinde, sabit kurallara göre ve düzenli bir şekilde ilerler."¹⁸ İnsanın "ne" liğini, ürettiği her türlü unsuru ve kültürün oluşumunu oyun üzerinden açıklayan Huizinga, oyun yelpazesini ibadetten hukuka, savaştan şiire ve müzikten dansa kadar genişletir.¹⁹ Huizinga'nın oyun anlatısında sokak oyunları daha cüzi bir alana işaret eder gibidir. Huizinga için oyun oynama/kurma yeteneği, insan beynine bahşedilmiş en üst yeti ya da potansiyel olarak görünüyor. Bu yüzden sokak oyunları da bu kapsayıcı potansiyelin içinde cüzi bir vaziyet arz etmektedir. Kültürlerin sonucu olarak oyun değil, kültür ve medeniyetlerin inşa edici bir unsuru olarak oyun kavramını ele almak, bahsedilen bu potansiyelin savaştan hukuka, felsefeden sanata, dilden şiire kadar birçok alanı kapsadığını da ortaya çıkarmaktadır. Huizinga'ya göre trajedinin de komedinin de oyundan kaynaklandığı yeterince açıktır.²⁰ Çünkü trajediler de komediler de dinden sanata kadar yaşanmış birçok toplumsallıkları betimleyen en iyi unsurlar olmuştur.²¹ Huizinga, "amacım kültürün diğer tüm tezahürleri arasında oyunun yerini saptamak değil, kültürün kendisinin oyunun sahip olduğu nitelikleri ne

¹⁷ George Herbert Mead, *Sosyal Davranışçılık Üzerine Seçilmiş Eserler-1896-1929* (İstanbul: Kabalcı Yayıncılık, 2022), 89.

¹⁸ Johan Huizinga, *Homo Ludens Kültürün Oyun Unsuru Üzerine Bir İnceleme* (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2023), 27.

¹⁹ Gizem Ece Gönül, "Johan Huizinga'nın Homo Ludens'i", *Söylem Filoloji Dergisi* 4/2 (30 Aralık 2019), 585.

²⁰ Huizinga, *Homo Ludens Kültürün Oyun Unsuru Üzerine Bir İnceleme*, 193.

²¹ Bu konuda örnek bir okuma için bk. Yakup Akyüz, *Yunan Trajedilerinde İnsanın Kaderi* (İstanbul: Kardelen Yayınları, 2018).

denli taşıdığını ortaya koymaktı.”²² diyerek oyunun bu belirgin kapsayıcılığını vurgulamaya çalışmıştır. Huizinga, oyun kuramının ontik boyutuna vurgu yaparken Herbert Mead, oyunun sosyal benlik inşasındaki epistemolojik bileşenlerine vurgu yapmıştır. Yani bir sosyal davranışçı olarak Mead, oyunun bilinç bileşenlerine etki eden yönlerini ortaya koymaya çalışmıştır.

2. SOKAK OYUNLARININ SOSYAL BENLİK OLUŞUMUNA ETKİSİ

Toplumların değişim süreçleri üzerine yapılan araştırmalar o topluma dair birçok unsurun zaman içinde nasıl evrildiğini ya da kaybolup gittiğini ortaya koyarak önemli bir farkındalık oluşturlar.²³ Sokak oyunları da bu açıdan üzerinde durulan önemli değişim parametrelerinden birisi olmuştur. Özellikle Anadolu toplumsallığında birçok kadim kültürün eleğinden geçerek nesnel bir hüviyete bürünmüş olan oyunlar, farklı adlarla da olsa bireylerin çocuk toplumsallaşmalarını etkileyen çok önemli bir sosyalleşme etmeni olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle televizyon, internet, akıllı telefon ve tabletlerin bu kadar yaygın ve ulaşılabilir olmadığı dönemlerde çocuklar için sokak oyunları, bağlı bulunulan kültürün ve değerlerin aktarıldığı, paylaşıldığı ya da bu kültür ve değerlere bağlı kalabilmenin de test edildiği çok önemli sosyalleşme ortamları olabilmiştir. Mead’ın de vurguladığı gibi “oyun, organize kişiliğin ortaya çıktığı durumun bir örneklemevidir. Çocuğun başkasının tavrını benimsemesi ve başkasının da bu tavrın ortak bir amaca referansta bulunarak yapacağı şeyi belirlemesine izin verdiği ölçüde, çocuk toplumun organik bir üyesi haline gelir. Çocuk o toplumun ahlakını üstlenir ve o toplumun asli bir üyesi olur. Çocuğun kendi ifadesinin kontrolü için aldığı tavır başkasının izin verdiği ölçüde o topluma aittir.”²⁴ Aynı şekilde akranlarla oynamak bir tür empati duygusu geliştirirken oyunda yaşanan çatışmalar, iş birlikleri ve anlaşmalar, diğerlerinin duygularını, gereksinimlerini ve bakış açılarını da anlamaya yardımcı olur.²⁵ Grupla birlikte oyun oynayan çocuk, gruba ait olma hissine sahip olurken paylaşma, saygı gösterme, koruma, arkadaşlık kurma, kendi cinsel kimliğini anlama, iş birliği yapma ve

²² Huizinga, *Homo Ludens Kültürün Oyun Unsuru Üzerine Bir İnceleme*, 8.

²³ Yemek kültüründen, misafirliklere, bayramlardan merasimlere, kullanılan eşyalardan çeşitli ulaşım araçlarına kadar birçok maddi ve manevi kültür ögesi sayılabilir.

²⁴ Mead, *Bir Sosyal Davranışçı Açısından Zihin, Benlik ve Toplum*, 175.

²⁵ Aslıhan Burcu Öztürk, “Çocuk Katılımını Oyunla Sağlamak”, *Çocuk Katılımı*, Ed. Ercüment Erbay (Ankara: Nobel, 2016), 150.

birlikte çalışabilme gibi pek çok kazanımı benimser.²⁶ Çocuklar, bugün değerler eğitimi yoluyla aktarılmaya çalışılan birçok değeri, geçmişte oyun yoluyla yaşayarak içselleştirip bir davranış kalıbına dönüştürebiliyordu. Mead'a göre oyun kavramı ile çocuklarda "formülleştirilmeden anlaşılabilen, oldukça erdemli bir sağduyu ve muazzam bir değer oluşur."²⁷

Bugün bilgisayar oyunlarının bireyleri yalnızlaştırdığı ve daha da bireycileştirdiği düzlemde, sokak oyunlarının önemi ve işlevi daha net ortaya çıkmaktadır. Sokak oyunlarının katılımlı olarak oynanması ve birçok değer içselleşebileceği ortam ve atmosferi hazırlaması açısından bilgisayar oyunlarından çok daha hayati işlevleri yerine getirdiğini söyleyebiliriz. Bu tespitleri sokak oyunları ve bilgisayar oyunlarını karşılaştırarak ortaya bir kurtarıcı formül koymak üzere değil daha çok günümüz toplumlarının yetişmekte olan bireylerinin niçin belirli değer ve meziyetleri içselleştirmede görece daha başarısız ve isteksiz olduklarını anlayabilmek için yaptığımızı hatırlatmakta fayda var. Geçmiş toplumları bu açıdan üstün kılan şey, mevcut toplumda bütün yetersizlikler içinde doğal ve samimi olarak oynanan sokak oyunları bile bir bilinç ve sosyal benlik inşa ederken, günümüz toplumunun teknolojik dijital oyunları o topluma dair değerleri içselleştirilmesinin önüne set çektiği gibi var olan bir takım değer ve meziyetleri de hızla yok ederek bireyleri yalnızlaştırmaktadır.²⁸ Çocuklarda hareketsizliği önlemek için kapalı mekânda fiziksel aktivite gerektiren dijital oyunlar piyasaya sürülse de dışarıda oyun oynamanın, gün ışığı, temiz hava, çevresel faktörler, doğa ile iletişimde olmak, daha fazla çocuk ile sosyalleşmek gibi farkları öne çıkmaktadır.²⁹ Başka bir açıdan beyin üzerine çalışan uzmanlar bireyin yaşam alanında konfor arttıkça beynin alternatif çözümler üretme çabasının da azalabileceği tespitini yapmaktadırlar.³⁰ Bu bağlamda günümüz dijital oyunları içerik olarak birçok imkan ve konforu, oynayan bireylere sağlarken farklı sosyal aktivitelerin de içinde olduğu sokak oyunları çocuklar için görece daha zahmetli bir yüke

²⁶ Büşra Polat - Mustafa Kara, "Oyuncak ve Oyun Oynamanın Çocuk Gelişimine Etkisi", *Kastamonu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi* 2/1 (30 Nisan 2023), 6-7.

²⁷ Mead, *Sosyal Davranışçılık Üzerine Seçilmiş Eserler-1896-1929*, 16-17.

²⁸ Mehmet Gökhan Genel, "Öğrencilerin Sosyal Medya Tutumları ve Yalnızlık Algıları: Lise ve Ön lisans Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma", *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi* 10/4 (20 Ekim 2021), 2148-2159.

²⁹ Sinem Kahya Canlı - Deniz Demirarslan, "Çocuk Oyun Alanlarının Tarihi Gelişimi", *Çocuk ve Gelişim Dergisi* 3/6 (25 Aralık 2020), 69.

³⁰ Sinan Canan, *İFA: İnsanın Fabrika Ayarları III. Kitap / Sınırları Aşmak* (İstanbul: Tuti Kitap, 2020), 24-32.

dönüşebilmektedir. Çünkü beyin var olan konfor alanını bozmak ve daha az konfor sağlayan başka bir etkinliğe geçme noktasında üşengeçlik göstermektedir.

Sokak oyunlarının benlik inşa edici yönüne çeşitli örnekler üzerinden devam edilecek olursa en sade ve yaygın oyunlardan biri olan saklambaç oyununun bile sahip olduğu potansiyel, ilgi çekici olabilir. Elbette hiçbir çocuk, saklambaç oyununu bu sayılacak olan unsurları kazanacağını bilerek oynamamıştır. Zaten bu tür sokak oyunlarının üstünlüğü de çocukların toplumsallığına birçok değeri kendiliğinden ve doğaçlama olarak katabilmesinden gelmektedir. Mead'e göre de oyunu insan davranışının üç genel türü -çalışmak, sanat ve oyun- içinde üstün kılan yan, araç, amaç ve sonuçların önceden seçilip belirlenmediği işte bu spontaneliktir. Ona göre "Oyun hem sanattan hem de işten kendisini kesin spontaneliği, sonuca ulaşmak için kullanılan araçların seçimindeki bilinç eksikliği ve son olarak hareket ve duruşların mükemmellikleri ile yani tekniğin bilincinde olunmaması ile ayırır."³¹ Örneğe dönülecek olursa, saklambaç oyunu, anlaşılması ve oynanmasının sadeliği yanında oynayan çocuklara başta akran toplumsallığı olmak üzere birçok duygu ve değeri de kazandırabilmektedir. Çocuk, daha ilk baştan oyun bile olsa kurallara uymanın ne denli büyük bir öneme sahip olduğunu kavrayarak işe başlıyor. Oyunun tarafları daha "ebe" saymaya başlamadan oyunun kurallarını belirleyip netleştiriyorlar ve uzlaşmaya vararak onaylıyorlar. Kaça kadar sayılacağı ilk önemli kural olurken ebenin sayım bittikten sonra "önüm arkam, sağım solum sobe, saklanmayan ebe" demeden aramaya başlamaması da diğer bir önemli kural olarak kendini gösteriyor. Her bir çocuk, oyunun başarılı bir şekilde devamı için bu kurallara uyması gerektiğinin bilincinde olarak oyuna başlıyor ve devam ediyor. Tıpkı yaşadığı toplumun da belirli zaman ve zeminlerde kendisinden yapılmasını istediği söz ve davranışlarının olduğu gibi bu oyunun da kuralları olduğunu çocuk yaşayarak anlıyor. İşte bu sayede çocuk başarılı bir toplumsallaşmanın ilk ve en önemli pratik kuralına da bir adım atmış oluyor. Çocukların oyun aracılığıyla gerçek dünyayı, toplumsal yaşamı tanımaya başladığına dikkat çeken kaynaklara göre çocuk oyun içinde iyi-kötü, haklı-haksız gibi kavramları görmekte, duygusal tepkilerini denetim altına almayı, kendine güvenmeyi, disiplini öğrenmekte; sevgi ihtiyacını gidermekte ve sorunlarından uzaklaşmaktadır.³²

Huizinga'nın oyunda mızıkçılık ve hilebazlıkla ilgili analizlerini de

³¹ Mead, *Sosyal Davranışçılık Üzerine Seçilmiş Eserler-1896-1929*, 15-16.

³² Fırat, "Çocuk Oyunları-Eğitim İlişkisi", 888.

burada zikretmek, örneğin daha iyi anlaşılmasına katkı sunabilir. Oyunun kuralına uymak uzamsal olarak bireye yapılan işin kuralına uyma edimini kazandırması açısından önem arz ediyor. Mızıkçının yalancıyla ve hilebazla aynı kişi olmadığını belirten Huizinga, toplumun mızıkçılara kıyasla hilebazlara daha hoşgörülü davrandığını çünkü mızıkçının bizatihi oyun dünyasını yıktığını ve illüzyonundan mahrum bıraktığını belirtir.³³ Aynı oyun örnekliği üzerinden değerlerin içselleştirilmesiyle ilgili olarak devam edilecek olursa; çocuğun ilk yüzleşeceği değer olan sabır ele alınabilir. Çocuk sobeleyeceği mekân ile ebenin mesafesini bir şekilde bulunduğu konumdan ya da seslerden yola çıkarak hesap eder ve yetişebileceği en uygun zamana kadar sabırla bekler. Bu bekleyiş ebeye yerini belli etmeyecek her tür sessizlik ve kamuflaj stratejilerini de içinde barındırır. Oyunun kazanma, kaybetme, başarma, başaramama, kıskançlık, gıpta etme, paylaşma, bencilleşme ve yardımlaşma gibi inişli çıkışlı birbirine zıt duygu ve değerleri de içinde barındıran yönü, çocuğun sosyal benliğini inşa etmesine yardım edecek birçok potansiyel değerle de yüzleşmesini gerektirecektir. “Kazanma ile beraber sevinç duygusunu yaşayan çocuk bu duyguyu bir daha yaşamak için her bir oyuna daha sağlam başlamayı; kaybeden çocuk, üzüntü duygusundan sonra daha hırslı bir şekilde başlamayı öğrenmektedir; bu mücadele onları ileriki yaşamlarında hayata hazırlamaktadır.”³⁴ Çocuk, kaybedenin üzüntüsüne dair empatik bakış ile başarı ve zafer kontrolünü bizzat yaşayarak öğrenecek, hayatın sürekli kazanma ya da sürekli kaybetmelerle dolu bir yer olmadığına dair ilk tecrübe pratiklerine de yine oyun yoluyla bir giriş yapmış olacaktır.

Sosyal benliğin inşasında dilin önemini de düşünecek olursak, oyunların bu yönlerin gelişmesindeki katkısına da değinmek gerekir. Çocuğun oyun sırasında kendini ifade edebilmesi, rolleri doğrultusunda yaptığı konuşmalar, sayısmaca tekerlemeleri, dil gelişimini olumlu yönde etkilemekte; bu sayede çocuk, kelime dağarcığını zenginleştirerek başkalarıyla olan iletişimde rahat konuşabilmekte, dinleme ve anlama becerilerini geliştirebilmektedir.³⁵ Çocukların akranlarıyla olan iletişimlerinin önemi, özellikle pandemi döneminde yaşanan kısıtlılıklarda daha net görülebilmektedir. Özellikle yeni konuşma evresinde olan çocuklar, okul ve komşu çevresindeki akran ve arkadaşlarına erişememenin boşluğunu, saatlerce evde televizyon ve tablet karşısında, kendilerinin aktif olamadığı diyalog akışlarına tabi olarak geçirmişlerdir.

³³ Huizinga, *Homo Ludens Kültürün Oyun Unsuru Üzerine Bir İnceleme*, 24-25.

³⁴ Polat - Kara, “Oyuncak ve Oyun Oynamanın Çocuk Gelişimine Etkisi”, 5.

³⁵ Fırat, “Çocuk Oyunları-Eğitim İlişkisi”, 889.

Çocuklarımız bu şekilde birçok kelime dağarcığına sahip olsalar da aktif diyalog eksikliği sebebiyle, sahip oldukları kelimeler, bir akışkanlık kazanamamıştır. Bu durum, çocukların kendini rahat ifade edememesine bağlı olarak strese, endişeye ve yer yer konuşma geriliğine de yol açabilmiştir. Bu açıdan oyunlar, çocukların var olan kelime dağarcıklarını ve iletişim becerilerini kendi düzeylerinde yokladıkları, test ettikleri rahat ve doğal ortamlar olmasıyla da öne çıkmaktadırlar.

Başka bir açıdan sokak oyunlarının mahalle aidiyet bilincinin kazanılması noktasında da bireylere birçok katkısı olmuştur. Arkadaşları aracılığıyla mahallenin güvenli noktalarında farklı zamanlarda oynanan oyunlar, çocuklara mahallerinin sınırlarını ve komşularını daha yakından bilmelerine ve sahiplenmelerine de vesile olmaktadır. Onur'un çeşitli oyun ve çocukluk anılarını aktardığı ilgili çalışmasında, H. V. Velidedeoğlu'nun çocukların ruhunda yatan "mahalleli bilinci" ne dair anısı da önemlidir:

"Biz çocukların ruhunda bir 'mahalleli bilinci' yatardı. Mahallenin sürekli çocuk topluluğu, Enbiyaların Bahattin ve Hakkı, Seydimlerin Atıf, Velidedelerin Arif ve Hıfzı (amcamın oğlu ve ben), Tokatlıların Mustafa olmak üzere altı kişiden oluşurdu. Kiracı ve memur çocuklarından geçici olarak bize katılanlarla birlikte kimi zaman on kişiyi bulurduk. En küçüğümüz 8 en büyüğümüz 12 yaşlarında idik... 65 yıl önceki bu ortamda aramızda büyük bir dayanışma vardı. Mahallenin tadını yaz günlerinde ve gecelerinde biz çıkarırdık. O mevsimde okullar tatil olduğundan ertesi gün için hazırlanacak dersimiz olmazdı ve bizler de evden izin alıp sokağa çıkardık. Ev içinde yapılan yaramazlıkların en etkili cezası, sokak izninin kaldırılması idi. Belirli toplantı saatinde sokağa gelmeyenlerin cezalı olduklarını anlardık ve ana-babalarını etkileyerek cezayı kaldırmak için kapılarının önüne gidip: "Kim gelmeedi gelmeedi / Arif gelmeedi / Anası ekmek vermeeedi / Babası değnek vurmadi / Alla, güllâ heyheeeey" diye -vaktiyle kimin uydurduğunu bilmediğimiz- bir tekerlemeyi hep bir ağızdan bağırır ve uzata uzata yinelerdik. Kimi zaman bunun yararı olur, arkadaşımız affa uğrayarak gelir, kimi zaman da evin büyüğü kapıya çıkarak, eğer bağırmayı sürdürürsek oğullarını bir daha sokağa göndermeyeceğini söyler, koroyu sustururdu."³⁶

Alıntıdan da anlaşılacağı üzere altmış beş yıllık bir zaman geçmiş olmasına rağmen bir çocuğun zihninde, sokakta oynadığı arkadaşlarının

³⁶ Bekir Onur, *Türkiye'de Çocukluğun Tarihi* (Ankara: İmge Kitabevi, 2005), 517.

yokluğu üzerinden oluşmuş olan mahalleli bilincine dair izlenimler, birçok bireyin geçmişte çocukluğunu yaşadığı mahallelerde hissettiği aidiyet ve benimseme duygularıyla ne kadar da benzeşmekte ve örtüşmektedir. Çocukların sosyalleşmelerinde bir tür mikro evren olan mahalleden başlayan bu sahiplenme ve ait oluş bilinci, ilerleyen yaşlarda makro düzeye erişerek yaşadıkları şehri ve ülkeyi de sahiplendikleri bir sosyal benliğe dönüşmektedir.

3. MODERNİTENİN ŞEHİR VE SOKAK OYUNLARINA ETKİSİ

Modernite bağlamında sosyal benlik ve sokak oyunları ilişkisi, ele alınabilecek ya da üzerinde durulabilecek konular arasında en ilgisizi gibi görünebilir. Ancak bireylerin yaşamış oldukları toplumsallıkların oluşmasında ve şekillenmesinde o topluma ait bütün sosyal, siyasal, ekonomik, dinî ve daha birçok desenin, karşılıklı olarak birbirlerini etkileme ve birbirlerinden etkilenme potansiyellerinin olduğu düşünüldüğünde, sokak oyunları elverişli bir veri setine dönüşebilmektedir. Özellikle modernite bağlamında geçiş toplumlarının yaşamış olduğu travmaları, değişim ve savrulmaları anlamlandırabilecekleri bir süreç ve sonuç okuması olarak sokak oyunları, önemli bir bilgi kaynağı olarak işlev görebilir. Bu açıdan sokak oyunları da tarım toplumundan sanayi toplumuna geçiş başta olmak üzere göçleri, kentleşmeyi, eğitimi, aileyi ve daha birçok sosyolojik bileşeni etkileyen moderniteden bağımsız ele alınamazdı. Bu yönüyle sokak oyunlarının azalması ya da yok olması, var olan mevcut oyunların ise sosyal benlik oluşturmamayan bir kısır döngüye girmesi, bir sebep değil daha çok yaşanan sosyo-ekonomik değişimlerin bir yansıması ya da bir özeti olmaktadır. Çocukların kentsel mekânlara karışamaması sorunu, kişisel gelişim süreçlerinin yaşadığı mekânın tek boyutlu işlevi içinde geçmesine neden olmakta; bu durum ise çocuğun gelecekte kendisine, yaşadığı topluma ve kente yabancılaşma ihtimalini bir hayli arttırmaktadır.³⁷

Modernitenin şehir yapılarına ve dolaylı olarak da sokak oyunlarına olan etkilerine değinmeden önce modernite olgusunun ortaya çıkışı, dayandığı temel sacayakları ve gelişim seyri hakkında kısa bir bilgilendirme yapmak yararlı olacaktır. Her bir ilişkili sürecin üzerinde ayrıca durulması gereken modernite, Avrupa merkezli olarak Aydınlanma, Rönesans ve Reform gibi sanattan dine ve felsefeye varana kadar birçok sorgulamanın yaşandığı bir sürece tekabül etmektedir.

³⁷ Ahmet Mutlu, "Sokağa Çıkmak İçin Çıkamaz Sokak", *Geçmişten Günümüze Şehir ve Çocuk*, Ed. Osman Köse (Samsun: Canik Belediyesi Kültür Yayınları, 2016), 1/377.

Descartes'in "Düşünüyorum o halde varım" önermesinden Kant'ın "saf aklın eleştirisine" uzanan rasyonelleşme arayış ve süreçleriyle artık bakışlar, teosentrik eksenden antroposentrik eksene doğru kaymaya başlamış; bilim, sanayi ve teknoloji alanındaki devrimlerle devam etmiştir. Aslında bu konuda moderniteye dair en somut tespit ve karşılaştırmaların din sosyolojisine sistematik anlamda da birçok katkıda bulunmuş olan Max Weber'den geldiği söylenebilir. O geleneksel toplumdaki modern topluma geçişi, rasyonalite, bürokratikleşme, sanayileşme, kapitalizm ve sekülerleşme gibi kavram ve süreçler üzerinden çeşitli karşılaştırma ve betimlemelerle ortaya koymuştur. Özellikle bireylerin amaçsal rasyonel eylem tercihlerindeki artışla birlikte, dinin, gelenek ve değerlerin etkilerinin azalmasını vurguladığı sekülerleşme tespitleri ile teknik örgütlenme, hiyerarşi, hesaplama, kontrol, verimlilik çarklarına hapsolmuş ve adeta bir demir kafese dönüşen bürokratikleşme ve kapitalizm üzerine yaptığı tespitlerinden moderniteye dair net resimler çıkarsamak mümkündür.³⁸ Batı toplumlarının girmiş olduğu bu sürecin, ekonomi ve siyasetin parçası olan diğer toplumsal alanları da değişime ve dönüşüme zorlamasının kaçınılmaz olduğunu belirten Akgül'e göre "Kentleşme, göç, okuma-yazmanın yaygınlaşması, rasyonel bürokrasi, toplumsal ve bireysel ilişkilerin örgütlenmesinde dinin ve metafizik inançların yerini giderek akılcı ilkelerin alması gibi süreçler, geleneksel olarak adlandırılan yapı ve ilişki sistemlerini modern olanla yer değiştirmek zorunda bırakmıştır."³⁹ Bu durumun bir devamı olarak modern şehirlerin oluşumuna dair konuyu farklı açılardan ele alan birçok çalışma yapılmıştır. Parça-bütün ilişkisi içinde ister sokak oyunlarından şehirlerin modernite ile olan yüzleşmelerine isterse de şehirleri tasarlayan mimari zihniyet ve sosyo-ekonomik dönüşümlerden sokak oyunlarına kadar varan etki potansiyelleri olsun bize karşılıklı bir etkileşimin olduğunu göstermektedir. Yani bütündeki değişim parçayı, parçalardaki değişimler de bütünü etkilemektedir. Bu minvalde modernite eleştirileri de konusal bütünlük içinde bir anlam ifade etmektedir. Özellikle modernite bağlamında değinilen unsurlarda, şehirlerin ve yeni yaşam biçimlerinin bireylerin yaşam tercihlerine nasıl bir etkiye bulunduğu, daha doğrusu bilinçlerinin bu yeni yaşam formuyla birlikte nasıl inşa edildiği gibi hususların da üzerinde durulmuştur. Bu açıdan Paul Connerton'un

³⁸ Max Weber, *Ekonomi ve Toplum*, çev. Latif Boyacı, (İstanbul: Yarı Yayınları, 2012), 132-135. Ayrıca bk. Kurt, *Din Sosyolojisi*, 203-251., Giddens, *Sosyoloji*, 53.

³⁹ Mehmet Akgül, *Türkiye'de Din ve Değişim-Bir Erol Güngör Çözümlemesi* (İstanbul: Ötüken Neşriyat, 2002), 11.

“Modernite nasıl unutturur?” sorusu ile Peter Berger ve arkadaşlarının modernitenin sonuçlarıyla ilgili olarak evsiz zihniyet (homeless mind) benzetmesi, modern şehirlerin bilinç bileşenlerini ele vermesi açısından önem arz etmektedir. Çünkü çok büyük kentlerin oluşmasını amaçlayan şehirleşme hareketi, sadece belirli toplumların fiziksel büyümesi ve kentsel kurumların gelişmesi meselesi değil, kentlerde yaşayanların olduğu kadar kent dışında kalanların da bilinç düzeyleri üzerindeki bir süreçtir.⁴⁰ İnsan yerleşimlerinin mekânsal düzenlemesini, sınırlarını, girişlerini, çıkışlarını ve yollarını bilişsel olarak unutuyor olmamıza bazı kişisel anılarımız ile alışkanlıklarımızı da ilave eden Connerton, modernitenin koşulları ve kendine özgü olarak ürettiği mekânlarda bilişsel anıların yanı sıra birbirinin içine geçerek daha etkili hale gelmiş olan anlam tabakalarını meydana getiren kişisel anılar ile alışkanlıkların güçlü birleşiminin de kaybolduğunu belirtir.⁴¹

Her toplum kendi sosyo-ekonomik gerçekliği doğrultusunda kültürel diyebileceğimiz birçok unsurunu oluşturur. Bu unsurlar, toplumların merasimlerinden oyunlarına, sanatından mimarisine kadar çeşitlenebilecek bir yelpazeye sahiptir. Tarım toplumunun gerçekliğini çok yoğun olarak yaşamış olan Türk toplumu, bu açıdan bütün bireylerin özellikle de çocukların yaşayarak içselleştirebileceği birçok toplumsallaşma unsurunu fazlasıyla bünyesinde barındırmıştır. 1950 ve sonrasında köy-kent denkleminin hızla değişmesi, nüfusun kırsal kesim ve köylerden şehirlere, büyükşehirlere ve sanayi merkezlerine kayması ile şehirlerin demografik ve topografik yapısı da bir hayli değişerek yeni bir hal almıştır. Bu yeni durum, hızı farklı farklı olsa da şehirlerin üretim ve tüketim dengesini, barınma, eğitim ve kent mimarisini hızla etkilemiş ve değişime zorlamıştır. Değişime zorlanan bu süreçlerde çocukların oyun ve spor alanları, belki de akla gelebilecek en son detaylardan birisini teşkil etmekteydi. Çünkü birinci öncelik “başını sokacağı bir çatı” sahibi olabilmektir. Özellikle gecekondulaşma gerçeği, 1980’li ve 90’lı yılların en önemli gündem maddesi olurken geçiş toplumlarına özgü bir şekilde yaşanan sorunlara palyatif çözümler getirilmiş, çocukların oyun toplumsallaşması da çocukların kendi imkânları ölçüsündeki çözümleriyle sınırlı tutulmuş ya da geçirtilmiştir.⁴² Artık arabalar bile

⁴⁰ Peter L. Berger vd., *Modernleşme ve Bilinç* (İstanbul: Pınar Yayınları, 2000), 79.

⁴¹ Paul Connerton, *Modernite Nasıl Unutturur* (İstanbul: Sel Yayıncılık, 2014), 135.

⁴² Özellikle bu dönemlerde toplumsal sorun merkezli film çeken yönetmenler, bu duruma senaryolarında yer vermişlerdir. Örnek için bk. Şaban Pabucu Yarım (1985), İbo ile Güllüşah (1977). Ayrıca filmlerdeki oyun öğeleri hakkında daha geniş bilgi için bk. Selnur Korkutan,

sokağın bir toplanma yeri olma özelliğine zarar vererek topografiyi yeniden yapılandırırken ortaklaşa kullanılan sosyal alanı tüketip, şehrin insanları birbirine bağlayan sosyal yapısını da zayıflatmıştır. Bu alanlar işlevsel olarak arabaların serbestçe hareket edebilmelerine izin vermedikleri sürece bir anlam ifade etmezler.⁴³

Moderniteyle birlikte oluşan yeni kent mimarisi konusunda en ciddi eleştirileri yapan ve çözüm önerileri de sunan birisi olarak Turgut Cansever'in de konuyla ilgili tespitleri önemlidir. Çünkü, Cansever, çocukları ve oyunlarını etkileyen bu yeni kent mimarisi konusunda öne çıkan birçok araştırmacının atıf yaparak kendisinden istifade ettiği önemli bir isimdir. Hatta bu yönüyle "bilge mimar" olarak bile anılır olmuştur. Şehirlerdeki apartman modasının, ev ve yaşama kültürünün sona ermesine yol açtığını belirten Cansever'e göre, tarihi şehirlerde insanlar, yayalar, çocuklar ve ihtiyarların kullanacağı yol ve meydan gibi açık alanların otomobil trafiğine hizmet edecek şekilde değiştirilmesi, mevcut konut stokları yıkılarak yerlerine apartman inşa edilmesi, insanı çevresine yabancılaştırmış ve çevreyi idrak sorumluluğunu yok eden bir ortam vücuda getirmiştir.⁴⁴ Şehirlerdeki değişimin oyun unsuru üzerinden çocukların sosyal benliklerine olan yansımalarına benzer bir etkileşimi de Cansever, İslam'a ait birçok değer ve hallerin mimari yapılara olan karşılıklı etkileşimlerle şehirlerin inşa edildiğini aktarır. Ona göre haşyet, takva, sabır, murakabe ve yakîn, İslam mimarisini vücuda getiren unsurlar olurken; bu unsurlar mutlaka biçim berraklığı, kanaat, derin bilinç ve sorumluluk şuuruyla sonuçlanır; yüceliği tezahür ettiren bir saygı duygusu yaratırlar.⁴⁵ Bu açıdan Cansever, şehir inşasındaki sorumluluğumuzun sadece insanlara barınak yapmakla yetinmeyi düşünmek değil; dünyaya gelecek çocuklara kültür standartları yüksek evler yapmak mecburiyetinde olduğumuzu da belirtir.⁴⁶ Karakter inşa eden birçok değer bilgisine sahip olan bireyler, bu sayede sosyal evrenlerinin maddi ve manevi unsurlarını, sosyal benliklerini inşa eden üretken bir etkene dönüştürebilecektir.

Modern yapı şekil ve imkanlarının artması nispetinde şehirlerin fiziki yapısı değişmiş, bu değişimlerden en çok hasarı da çocukların birlikte oynayabileceği oyun alanları almıştır. Her ne kadar içinde

"Kemal Sunal Filmlerindeki Geleneksel Çocuk Oyunları, Etnik Spor ve Yarışlar", *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi* 18/1 (27 Haziran 2018), 77-96.

⁴³ Connerton, *Modernite Nasıl Unutturur*, 113.

⁴⁴ Turgut Cansever, *Şehir ve Mimari Üzerine Düşünceler* (İstanbul: Ağaç Yayıncılık, 1992), 44.

⁴⁵ Turgut Cansever, *İslam'da Şehir ve Mimari* (İstanbul: İz Yayıncılık, 1997), 37.

⁴⁶ Cansever, *İslam'da Şehir ve Mimari*, 106.

salıncak, kaydırak, tahterevalli gibi çeşitli oyun düzeneklerinin olduğu çocuk parkları inşa edilse de öznesinin ve yapıcısının kendi olduğu oyunların yanında bu sayılanlar daha edilgen ve üretici etkeni düşük kalmakta, çocuklar için de öğrenilmiş çaresizliğinin üstü kapalı bir ifadesi gibi durmaktadır. Yaşam alanında yapılar çoğaldıkça çocuklar için kullanışlı alanlar kademeli olarak azalmış; endüstriyel anlamda çocukların gündemlerine giren oyun ve uygulamalar da hızla artmıştır. Bilgisayar teknolojileriyle birlikte atari, tetris ve sonrasında sürekli güncellenen konsollu oyunlar ile akıllı telefonlardaki çeşitli oyun uygulamaları, sokak oyunlarının boşalttığı alanı hızla doldurmuşlardır. Son sayılan endüstriyel dijital oyunların her biri çocukları, birlikte oynanan oyunlardan kademeli olarak koparmış; fare, klavye ve oyun konsoluna perçinlemiştir. Konuyla ilgili olarak Birol, “Çocuk dostu kent neresidir?” sorgulamasını yaptığı çalışmada çocuğun diğer çocuklarla oyun oynayarak paylaşmayı öğrenmesine, kent mekânının tüm bileşenleriyle oyun için uygun fiziksel ortamı kendiliğinden sağlayabilmesinin gerekliliğine vurgu yapmakta; bu şekilde modern kentlerin çocukları ve oyunlarını hesaba katmadan büyümesine de bir gönderme yapmaktadır.⁴⁷

Geleneksel toplumlarda çocukların oyun ve oyuncak seçimlerinin, yaşamış oldukları çevreye ve iklime doğal bir uyumu söz konusudur. Örneğin bir çocuk için havanın yeterli seviyede rüzgârlı olması uçurtma uçurmasına yetecek gerekli ilham ve motivasyonu fazlasıyla verebiliyordu. Evet kırsal tarım toplumları bu anlamda oyun içerik ve çeşitlendirmelerini yapabilecek birçok çevresel ve iklimsel şartı rahatlıkla içinde barındırabiliyordu. Türkiye’de çocukluğun tarihi üzerine müstakil bir çalışma yapan Onur, her bölgenin kendi iklim ve yaşam gerçeklerine uygun olarak oynanan birçok oyun türü sayar. Özellikle oyunda ebe seçimi için yapılan sayısmaca/tekerleme örneklerinden, aşık, bilye, çelik çomak, ateş kapmaca, dokuztaş, beştaş, birdirbir, uzun eşek, istop, sek sek, köşe kapmaca, saklambaç, körebe, yağ satarım bal satarım, mendil kapmaca, kartopu ve ip atlamaya kadar pek çok oyunu belirli şahısların anlatımlarıyla aktarmaktadır.⁴⁸ Ancak hızlı yaşanan sosyal değişimler bu spontane ve doğal işleyen oyun süreçlerini de etkilemiştir. Oyun ve oyuncağın endüstriyel bir nesneye dönüştürülmesi ile yeni yerleşim ve kent yapılanmalarının hızlı değişimi birbirini karşılıklı olarak besleyen yeni bir gerçekliğe dönüşmüştür. Türkiye’de yaşanan iç göçlerle birlikte bireyin doğadan ve doğal olandan

⁴⁷ Gaye Birol, “Çocuk Dostu Kent Neresidir?” (Erişim 11 Ağustos 2024).

⁴⁸ Onur, *Türkiye’de Çocukluğun Tarihi*, 490-497.

kopuşu, bütün sebep ve sonuçlarıyla birlikte ortaya çıkan yeni kent yapılarında dikey anlamda mimarileri değiştirirken; oyun alanlarının daralması ve ev içinde oynanabilecek birçok dijital oyun ve oyuncağın da ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Bu açıdan birçok farklı çalışmada bu değişime dikkat çekilmektedir.⁴⁹ İnternet ve dijital oyunların yaygınlaşması ile sokak oyunları giderek unutulmakta ve dijital oyun bağımlılığının getirdiği fiziksel ve psikolojik rahatsızlıklar artan bir hızda çocukları tehdit etmektedir.⁵⁰ Elbette yaşanan değişimlerle birlikte oyun araçlarının, oyun ve oyuncakların değişmesi de kaçınılmaz bir olgu olarak karşımıza gelmektedir. Yeni teknolojilerle birlikte çocukların oyun dünyasına yeni araçların girdiğini belirten Onur'un tespitiyle ifade edilecek olursa: "Yangınların tulumbayla söndürüldüğü çağda tulumbacılık oynayan çocukların, itfaiye çağında da itfaiyecilik oynamaları doğaldır."⁵¹ Ancak bu sayılan dijital eksenli bireysel oyunların, oyunların değişim skalasındaki sarsıcı etkisi, önceki oyun ve oyuncak değişimlerinden çok daha koparıcı ve yıpratıcı olmuştur. Bu tespitler doğrultusunda birçok farklı açıdan gerek modern şehirlerin mevcut yapıları olsun gerekse de dolaylı olarak etki alanına aldığı hususlar olsun bireylerin sosyal benlik, kimlik ve toplumsallaşma süreçleri olumsuz olarak etkilenebilmektedir. Dijital bağımlılık yapan oyunlar, bir taraftan bireyin elinden, yaşadığı topluma dair değerleri içselleştirebileceği mekânsal ve zamansal öğeleri alırken diğer taraftan bireyleri var olan toplumsallaşmaya entegre olabilmelerine engel olacak egosantrik, paylaşımdan uzak ve her durumda kendini haklı gören bir hale de getirebilmektedir. Çocuklar yeni girdikleri ya da yeni karşılaştıkları sosyal ortam ve durumlarda ne yapacaklarını bilemez bir halde kendi içlerine kapanmakta, üst üste yaşanan başarısız sosyalleşmeler sonucunda ise toplumsal duygudaşlıkları örselenebilmektedir. Bu yüzden çocukların biyolojik bağışıklığı kazanması kadar sosyolojik bağışıklığı kazanacak toplumsallaşma ortamlarına da ihtiyaçları vardır. Birlikte oynanan oyunlar, bu ihtiyacı kısmen de olsa karşılayan bir etkiye sahiptirler. Elbette çocuklar artık sokağa inmiyor ve oynamıyorlar diye sosyal benlik inşaları duracak ve yok olacak değildir. İşte bu yüzden ebeveynlere çocuklarının sosyal

⁴⁹ Geniş bilgi için bk. Fulya Sormaz - Hülya Yüksel, "Değişen Çocukluk, Oyun ve Oyuncağın Endüstrileşmesi ve Tüketim Kültürü", *Gaziantep University Journal of Social Sciences* 11/3 (01 Aralık 2012), 985-1008; Ebru Aşar, "Keşfedilen Çocuk, İletişim Teknolojileriyle Yitip Giden Çocukluk ve Çocuk Kültürü", *İletişim ve Diplomasi* 2 (25 Eylül 2013), 83-94.

⁵⁰ Sinem Kahya Canlı- Deniz Demirarslan, "Çocuk Oyun Alanlarının Tarihi Gelişimi", *Çocuk ve Gelişim Dergisi* 3/6 (25 Aralık 2020), 60.

⁵¹ Onur, *Türkiye'de Çocukluğun Tarihi*, 471-472.

benlik ve kimliklerinin, yeni dijital oyunlar eşliğinde olumlu ya da olumsuz olarak şekillenmesinde de çok büyük görev ve sorumlulukların düştüğü bilinmelidir.

SONUÇ

Geleneksel toplumların, birçok bilişsel ve duyuşsal değeri, çocuklarının sosyal benliğine katarak inşa edebildikleri çeşitli uygulama ve unsurlara sahip olmalarının üzerinde durulması gerekmektedir. Bu unsurların başında da hiç şüphesiz sokak oyunları gelmektedir. Hayatın doğal akışı içinde oynanan oyunlar, çocuklara değerleriyle yoğrulmuş pek çok kazanımı sağlamakta; bu şekilde sosyal benliklerini inşa etmektedirler. Bu sayede çocuklar okullardan ve kitaplardan edindiği bilgi ve kazanımların yaşamsal karşılıklarını da deneyimleyerek sosyal benliklerini daha kuşatıcı ve kalıcı bir hale getirmektedirler. Çocuklar oyunlar vasıtasıyla akran ve arkadaşlarını tanımakta, birçok insani ve manevi duyguyu yaşayarak içselleştirmede ve bir aidiyet bilinci geliştirerek mahallesini benimsemektedir. Bu sayılanlar aslında bir sosyal benliğin bileşenlerinde olması gerekenlerin neler olduğunu da göstermektedir. Bugün sayılan bu kazanımlar ve sosyal benlik inşaları, elbette yine var; fakat eksik, başarısız ve patolojik sayılabilecek birçok olumsuzluğun varlığı da yaşanan olaylarla birlikte yoğunluklu olarak gündeme gelmektedir.

Modernite olgusu, üretimden tüketime, iletişimden ulaşımaya kadar sunmuş olduğu çeşitli imkanlarla birlikte, birçok toplumda kopuşlar, yalnızlıklar, yabancılaşmalar ve yaralı bilinçler şeklinde betimlenebilecek travmatik etkilerde bulunmuştur. Şehir toplumsallığı içinde bütün yapıların birbirini etkileme ve birbirinden etkilenme potansiyellerinin olduğu düşünüldüğünde, modernite ile birlikte hayatımıza giren birçok olgu ve unsur, şehirlerimizi mimarisinden ekonomisine, aile yapısından eğitime kadar etkileyebilmiştir. Hiç şüphesiz bu etkilenmelerin odak noktasında olan unsurlardan birisi de çocuklar ve sokak oyunları olmuştur. Süreklilik ve değişim ekseninde modernitenin sonuçlarının ağırlığı/yoğunluğu ya da yorgunluğu, şehirlerimizin üzerine çökmeden önce yer yer eksik ve yanlışları da olsa kimlik ve geleneklerini, oyunları ile bile yetişmekte olan kuşaklarına aktarabildiği bir şehir toplumsallığımız vardı. Ve bu şehir toplumsallıkları içinde inşa edilmiş sosyal benlikler, eğitim seviyesi fark etmeksizin o topluma dair milli ve manevi unsurları, kendi kimlik potalarında eritebilecek bir özgüvene ve yeterliliğe sahip bireyler yetiştirebiliyordu.

Bireylerin milli manevi değerleri ve sahip oldukları hasletleriyle birlikte inşa ettikleri sosyal benliklerinde oyunun, daha özelde sokak

oyunlarının olumlu ve yapıcı bir etkisi olmuştur. Bu gerçekliği, gerek sosyal benlik üzerine çalışan G. H. Mead' in oyun ve benlikle ilgili tespitlerinden hareketle, gerekse de oyuncu insan kuramıyla, oyunun kültür kurmadaki özgül ağırlığını anlatmaya çalışan J. Huizinga'nın tespitlerinden hareketle olsun görebilmek, bugünün sosyal bilimcilerine, konu ile ilgili yapılacak daha birçok çalışmanın imkân ve şartları üzerine düşünmesine vesile olacaktır. Bu şekilde farklı kuramsal temel ve fikirlerden beslenerek günümüz toplumsallığına dair daha kuşatıcı ve gerçekçi çözümler ve değerlendirmeler yapılabilir. Elbette determinist bir şekilde bugünkü başarısız sosyalleşmelerin, sosyal benlik inşasındaki sıkıntıların sebepleri, sokak oyunlarının yokluğuna ya da azalmasına bağlanamaz. Ancak, geleneğimizden tevarüs eden eğitim ve çocuk yetiştirme şekilleri içinde oyunların ve daha özelde sokak oyunlarının olumlu etkisini görebilmek, bir nebze de olsa başarılı bir toplumsallaşmayı anlamaya kapı aralayacaktır. Adına ister sosyal benlik oluşturma, isterse de dinî sosyalleşme süreçleri denilsin, bireyler her tür etkileşim ve iletişimin yoğun etkisine maruz kalarak bu süreçlerde yaşamaktadırlar. Bireylerin biyolojik doğumundan sonra neredeyse ikinci doğumu olarak görülen toplumsal yaşamlarındaki her bir etkenin bilinç bileşenleriyle olan ilişkisi, her zaman dinamik bir etkileşimi beraberinde getirir. Oyunlar ve daha özelde sokak oyunları bu etkileşimlerin en doğal ve akışkan olduğu bir içeriğe sahiptir. Bu içeriği güncel anlamda da aktif kılacak yeni yöntem ve çözüm arayışlarına her zamankinden çok ihtiyaç duymaktayız. Çocukları dijital oyunların tek tarafı hegemonyasına terk etmek, çocukların bu süreçlerde şekillenecek olan sosyal benlik oluşumlarının da olumsuz yönde etkilenmesine sebep olabilir. Ayrıca modernitenin süreç ve sonuçları itibarıyla yoğunluğunun görece daha az olduğu geleneksel dönem toplumsallığıyla ilintili olarak sokak oyunları ve sosyal benlik arasında kurmuş olduğumuz olumlu ve yapıcı ilişki, günümüz bireylerini bir tür öğrenilmiş çaresizliğe ya da çözümsüzlük psikolojisine itmemesi gerektiğini de vurgulamak gerekiyor. Aslolan her dönemde yaşanan değişimlerle birlikte yetişmekte olan kuşakların sosyal benliklerini inşa edecek toplumsallıkları ve bu toplumsallıkların en önemli paydası olan oyunları, her tür katkıya açık bir zihin yapısı ve bilinç farkındalığı ile okuyabilmektir.

KAYNAKÇA

Akgül, Mehmet. *Türkiye’de Din ve Değişim-Bir Erol Güngör Çözümlemesi*. İstanbul: Ötüken Neşriyat, 2002.

- Akyüz, Yakup. *Yunan Trajedilerinde İnsanın Kaderi*. İstanbul: Kardelen Yayınları, 2018.
- Arabacı, Fazlı. "Türkiye’de Dini Sosyalleşmenin Temel Etkenleri". *Dini Araştırmalar* 6/16 (01 Haziran 2003).
- Arslan, Mustafa. "Türk Genç Ergenleri Arasında Dini Toplumsallaşma ve Temel Etkenleri: Uygulamalı Bir Araştırma". *Akademik Araştırmalar Dergisi* 31 (2007 2006), 221-251.
- Aşar, Ebru. "Keşfedilen Çocuk, İletişim Teknolojileriyle Yitip Giden Çocukluk ve Çocuk Kültürü". *İletişim ve Diplomasi* 2 (25 Eylül 2013), 83-94.
- Baltacı, Ali. "Nitel Araştırma Süreci: Nitel Bir Araştırma Nasıl Yapılır?" *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 5/2 (24 Aralık 2019), 368-388. <https://doi.org/10.31592/aeusbed.598299>
- Berger, Peter L. vd. *Modernleşme ve Bilinç*. İstanbul: Pınar Yayınları, 2000.
- Birol, Gaye. "Çocuk Dostu Kent Neresidir?" Erişim 11 Ağustos 2024. https://www.academia.edu/12182715/%C3%87ocuk_Dostu_Kent_Neresidir
- Canan, Sinan. *İFA: İnsanın Fabrika Ayarları III. Kitap / Sınırları Aşmak*. İstanbul: Tuti Kitap, 2020.
- Canlı, Sinem Kahya - Demirarslan, Deniz. "Çocuk Oyun Alanlarının Tarihi Gelişimi". *Çocuk ve Gelişim Dergisi* 3/6 (25 Aralık 2020), 60-75.
- Cansever, Turgut. *İslam’da Şehir ve Mimari*. İstanbul: İz Yayıncılık, 1997.
- Cansever, Turgut. *Şehir ve Mimari Üzerine Düşünceler*. İstanbul: Ağaç Yayıncılık, 1992.
- Connerton, Paul. *Modernite Nasıl Unutturur*. İstanbul: Sel Yayıncılık, 2014.
- Durkheim, Emile. *İntihar*. İstanbul: Cem Yayınevi, 2002.
- Fırat, Hatice. "Çocuk Oyunları-Eğitim İlişkisi: Bezirgân Başî Örneği". *Journal of Turkish Studies* 8/Volume 8 Issue 13 (21 Ekim 2019), 885-896. <https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.5809>
- Genel, Mehmet Gökhan. "Öğrencilerin Sosyal Medya Tutumları ve Yalnızlık Algıları: Lise ve Ön lisans Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma". *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi* 10/4 (20 Ekim 2021), 2148-2159. <https://doi.org/10.33206/mjss.891531>
- Giddens, Anthony. *Sosyoloji*. İstanbul: Kırmızı Yayınları, 2013.
- Gönç Şavran, Temmuz. "Araştırma Probleminin Oluşturulması ve Uygun Yöntem ve Tekniklerin Seçilmesi". *Sosyolojide Araştırma Yöntem ve Teknikleri*, Ed. Temmuz Gönç Şavran. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, 2012.
- Gönül, Gizem Ece. "Johan Huizinga’nın Homo Ludens’i". *Söylem Filoloji Dergisi* 4/2 (30 Aralık 2019), 582-585.

- Güngör, Özcan. "1.5 ve 2. Nesil Türk Gençlerinin Ailede Dini Sosyalleşmeleri: New Jersey, USA Örneği". *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 53/2 (01 Ağustos 2012), 36-71. https://doi.org/10.1501/Ilhfak_0000001367
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens Kültürün Oyun Unsuru Üzerine Bir İnceleme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2023.
- İbn Haldun. *Mukaddime*. İstanbul: Dergah Yayınları, 2009.
- Karabekir, Kazım. *Çocuk Davamız (2 cilt)*, haz. Faruk Özerengin. İstanbul: Emre Yayınları, 1995.
- Karaca, Murat. "Çocukların Kültürel Gelişiminde Oyun Faktörü Çankırı Yöresinde Oynanan Çocuk Oyunları". Erişim 01 Ağustos 2024. <https://www.acarindex.com/milli-folklor-dergisi/cocuklarin-kulturel-geli-si-mi-nde-oyun-faktoru-cankiri-yoresi-nde-oynanan-cocuk-oyunlari-110244>
- Korkutan, Selnur. "Kemal Sunal Filmlerindeki Geleneksel Çocuk Oyunları, Etnik Spor ve Yarışlar". *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi* 18/1 (27 Haziran 2018), 77-96.
- Kurt, Abdurrahman. *Din Sosyolojisi*. Bursa: Sentez Yayıncılık, 2022.
- Layder, Derek. *Sosyal Teoriye Giriş*. İstanbul: Küre Yayınları, 2010.
- Martin Slaterry. *Sosyolojide Temel Fikirler*. Bursa: Sentez Yayıncılık, 2015.
- Mead, George Herbert. *Bir Sosyal Davranışçı Açısından Zihin, Benlik ve Toplum*. Ankara: Dorlion Yayınları, 2020.
- Mead, George Herbert. *Sosyal Davranışçılık Üzerine Seçilmiş Eserler-1896-1929*. İstanbul: Kabalcı Yayıncılık, 2022.
- Mutlu, Ahmet. "Sokağa Çıkmak İçin Çıkmaz Sokak". *Geçmişten Günümüze Şehir ve Çocuk*, Ed. Osman Köse. 1/369-379. Samsun: Canik Belediyesi Kültür Yayınları, 2016.
- Onur, Bekir. *Türkiye'de Çocukluğun Tarihi*. Ankara: İmge Kitabevi, 2005.
- Özdemir, Mustafa. *Çalışan Anne ve Çocuklarda Dinî Sosyalleşme*. Konya: Çimke Yayınevi, 2019.
- Öztürk, Aslıhan Burcu. "Çocuk Katılımını Oyunla Sağlamak". *Çocuk Katılımı*, Ed. Ercüment Erbay. 143-155. Ankara: Nobel, 1. Baskı., 2016.
- Polat, Büşra - Kara, Mustafa. "Oyuncak ve Oyun Oynamanın Çocuk Gelişimine Etkisi". *Kastamonu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi* 2/1 (30 Nisan 2023), 1-10.
- Polat, Fazlı. "Türk Toplumunda Zihniyet Oluşumu Açısından Dînî Sosyalleşme ve Karşılaşılan Bazı Problemler". *Journal of Turkish Research Institute* 9/19 (23 Şubat 2010).
- Ruth A. Wallace, Alison Wolf. *Çağdaş Sosyoloji Kuramları*. Ankara: Doğubatı Yayınları, 2012.

- Sormaz, Fulya - Yüksel, Hülya. "Değişen Çocukluk, Oyun ve Oyuncağın Endüstrileşmesi ve Tüketim Kültürü". *Gaziantep University Journal of Social Sciences* 11/3 (01 Aralık 2012), 985-1008.
- Weber, Max. *Ekonomi ve Toplum*, çev. Latif Boyacı,. İstanbul: Yarı Yayınları, 2012.
- Yıldırım, Ali - Şimşek, Hasan. *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2013.

Etik Beyan / Ethical Statement: Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur. / It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited.

Yazar(lar) / Author(s): Mustafa ÖZDEMİR.

Finansman / Funding: Yazar(lar), bu araştırmayı desteklemek için herhangi bir dış fon almadıklarını kabul eder(ler). / The authors acknowledge that they received no external funding in support of this research.