



Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi Sayı: 12/2 2023 s. 761-785, TÜRKİYE

Araştırma Makalesi

ERKEN ÇOCUKLUK DÖNEMİNDE X VE Z KUŞAKLARINDA OYNANAN GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI: KIRŞEHİR İLİ ÖRNEĞİ

Şule ALICI*

Aynur ÖZTAPAN**

Geliş Tarihi: Şubat, 2023

Kabul Tarihi: Nisan, 2023

Öz


Bu çalışmanın amacı Kırşehir İlinde erken çocukluk döneminde X ve Z kuşaklarında oynanan geleneksel çocuk oyunlarını incelemektir. Bu araştırmada nitel araştırma desenlerinden örnek olay incelemesi kullanılmıştır. Görüşme yönteminin veri toplama yolu olarak kullanıldığı bu araştırmanın katılımcılarını 21 X kuşağı ve 21 Z kuşağı olmak üzere toplam 42 birey oluşturmaktadır. Yarı yapılandırılmış görüşme sorularıyla toplanan veriler içerik analizi ve açık kodlama yöntemleriyle analiz edilmiştir. Katılımcıların cinsiyet, yaş, meslek, eğitim durumu gibi demografik bilgilerine ek olarak ikamet yeri tespit edildikten sonra oynadıkları geleneksel çocuk oyunları ve dijital oyunlar hakkında sorular sorularak katılımcıların görüşleri alınmıştır. Verilerin analizinden elde edilen bulgulara göre X kuşağında 54, Z kuşağında ise 43 farklı geleneksel çocuk oyununun oynandığı tespit edilmiştir. Bunlardan 17 tanesinin her iki kuşakta benzer olduğu bulunmuştur. Dijital oyunların ise sadece Z kuşağında oynandığı ve Covid-19 pandemisi nedeniyle bu oyunlara daha fazla zaman ayrıldığı bulunmuştur. Bu bulgular doğrultusunda somut olmayan kültürel miraslardan birisi olan geleneksel çocuk oyunlarının kuşaklar arasındaki değişimi tespit edilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Geleneksel çocuk oyunları, X kuşağı, Z kuşağı, Erken çocukluk dönemi, kültürel sürdürülebilirlik.

TRADITIONAL CHILDREN'S GAMES PLAYED IN X AND Z GENERATIONS IN EARLY CHILDHOOD: THE CASE OF KIRŞEHİR

Abstract

This study examines the traditional children's games played throughout X and Z generations in early childhood in Kırşehir. A case study, one of the qualitative research designs, was used in this study. The participants were 42 individuals (21 X generation and 21 Z generation). The data collected through the semi-structured interview questions were analyzed with open-coding and content analysis methods. After describing participants' demographic information (e.g., gender, age, occupation, education level, and

*  Dr. Öğr. Üyesi; Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Temel Eğitim Bölümü Okul Öncesi Anabilim Dalı, sule.alici@ahievran.edu.tr.

**  Okul Öncesi Öğretmeni; Sevgi Anaokulu, aynuroztapan@outlook.com.

Araştırmanın Etik Kurulu İzni: Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu, 27.05.2021 tarih ve 2021/3/5 sayılı karar.

residence), their opinions were taken by asking questions about the traditional and digital games they played. While 54 traditional games were found at the X, 43 games were reached at the Z generation. 17 games placed both at X and Z generations. Digital games were played only by the Z generation, which allocated more time to digital games than traditional games because of the Covid-19 pandemic. Based on these findings the changes in traditional children's games, which are an intangible cultural heritage, are detected.

Keywords: Traditional children's games, X generation, Z generation, early childhood, cultural sustainability.

Giriş

Gerek dünyadaki gerekse Türkiye'deki değişen yaşam koşulları düşünüldüğünde çocukların açık alanlarda örneğin mahalle aralarında, parkta, yeşil alanlarda, doğada yapılandırılmamış oyun oynayabilme şansları bir önceki kuşaklara kıyasla giderek azalmaktadır. Ailelerin uzun süren çalışma saatleri, elektronik medyanın sunduğu eğlence seçeneklerinin artması, artan şehirleşme ve trafik ve de çocuklara yönelik suç oranlarındaki artış bu durumun nedenlerindedir (Chawla, 2001; Nelson, 2012; Sutton, 2008). Oysaki yapılan araştırmalar sağlıklı büyüme ve gelişimleri için özellikle 3-5 yaş arasındaki çocukların uyku haricinde gün boyunca fiziksel olarak aktif olmalarını ve 6-17 yaşındaki bireylerin ise gün içerisinde en az 60 dakika fiziksel olarak aktif olmalarını tavsiye etmektedir (Baran ve ark.2020; Centers for Disease Control and Prevention, 2022). İşte tam bu noktada oyunun çocukların hayatındaki önemli rolü ortaya çıkmaktadır. Oyun çocukların tüm gelişim alanlarını –motor gelişim, bilişsel gelişim, sosyal-duygusal gelişim ve dil gelişimi- destekleyerek onların gelişim ve öğrenmelerine katkıda bulunur (Çoban ve Nacar, 2006; Durualp ve Aral, 2014; Ginsburg, 2007; Kandır ve Tezel Şahin, 2011; Scarlett, 2015).

Çocuğun en iyi öğrenme yöntemlerinden biri olan oyun (Wood ve Hedges, 2016) insanlık tarihi kadar eski olup kültürlerin ortaya çıkışından önce var olup toplumların şekillenmesine de katkıda bulunmuştur (Huizinga, 2006). Yapılan araştırmalar tüm kültürlerde ve dönemlerde oyuna yer verildiğiyle ilgili önemli bulgulara ulaşıldığını göstermektedir (Tuğrul, 2017). Diğer bir ifadeyle, oyun oynamak insanoğlunun en tabii parçası olup günümüze kadar gelen süreçte meydana gelen farklılaşmalar oyunların nasıl ve neler ile oynandığı ile ilgilidir (Vatandaş, 2020).

Günümüzde çocukların oyun tercihlerinin daha çok bireysele kayması, geleneksel oyunların dönüşen toplumsal yaşam şekilleri nedeniyle unutulmaya yüz tutması, farklı kültürel değerlerle oluşturulmuş dijital oyun araçlarının çocukların hayatındaki yerinin artması kendi toplumunun kültürel zenginlikleri ve değerlerine yabancılaşma ve bunların sürdürülebilirliği de olumsuz etkilenmektedir (Öz Pektaş, 2017; Gürbüz, 2016; Başal, 2010). Tüm bu koşulların değişimi çocukların oynadıkları oyunların seçimine ve dolayısıyla onların nasıl sosyalleşeceklerine de etki etmiştir (Sapsağlam, 2018). Yavaş yavaş internet yoluyla veya internet bağlantısı olmadan bilgisayarlarda oynanan dijital oyunlar geleneksel çocuk oyunlarının yerini almıştır. Hazar, Tekkurşun Demir ve Dalkıran (2017) çocukların giderek geleneksel oyunlardan çok dijital oyunları tercih ettiğini belirtmişlerdir. Oysa bu araştırmacılar dijital oyundan ziyade çocukların yaratıcılıklarını arttıran, zihinsel ve bilişsel gelişimi destekleyen oyunlar oynamalarının onların sağlıklı gelişimi için oldukça faydalı olacağını vurgulamaktadırlar.

Somut olmayan kültürel miraslardan birisi olan geleneksel çocuk oyunları (Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2022), bir toplumda yer alan, eskiden kalmış, kuşaktan kuşağa sözlü veya sözsüz olarak aktarılan oyunları kapsamaktadır. Genel olarak toplumlar varlıklarını devam ettirebilmek için kendilerinin bir parçası olan bireylere öncelikle maddi-manevi değerlerini, kültürünü, gelenek ve göreneklerini aktarır. Bu aktarımın yollarından birisi de oyundur. Bu sayede toplumlar için önem arz eden kültürel değerlerin varlığı gelecek nesillere oyun yoluyla aktararak devam ettirilir (Sümbüllü ve Altınışık, 2016). Geleneksel değerlere sahip, örf, adet ve geleneklerin bir yansıması olan geleneksel çocuk oyunları sürdürülebilirliğin boyutlarından olan kültürel sürdürülebilirlik açısından büyük önem teşkil etmektedir (Hazar ve ark. 2017). 2017 yılında UNESCO tarafından ortaya konulan 17 sürdürülebilir kalkınma hedefi incelediğinde “Nitelikli Eğitim” adlı 4. amacın da sürdürülebilirliğin gerçekleşmesinde kültürün önemini vurguladığı görülmektedir. Diğer bir ifadeyle, kültürel sürdürülebilirlik için nitelikli bir eğitimin yapılandırılmasının ve uygulamasının gerekli olduğunu ifade edebiliriz. 2013 okul öncesi eğitim programının oyun temelli bir program olduğu (MEB, 2013) göz önünde bulundurulduğunda nitelikli bir eğitim için hem bir etkinlik türü hem de bir öğrenme yöntemi olarak oyuna gereken zamanın ayrılması ve önemin verilmesi elzemdir.

Oyunlar kültürel açıdan incelendiğinde oyunların oynandığı coğrafya, tarih, toplumun yaşam şekli, yazlı sözlü edebiyat ve hayata bakış açısı gibi toplumun birçok etmenini bütünleştirerek kültürel bir zenginlik sunduğu görülmektedir (Karkınlı, 2017). Türk kültürünün zenginliğinin ana unsurlarından bir tanesi olan ve yer aldığı toplumun yaşam şeklini ve yapısını yansıtan geleneksel çocuk oyunları; kültürel değerlerin koruma alıntına alınmasında, bu değerlerin çocuklar tarafından içselleştirmesinde ve bunların sonraki nesillere aktarılmasında anahtar rolü oynamaktadır (Erdal ve Erdal, 2015; Fırat 2013; Anılan ve diğ., 2003).

Bu nedenle bu çalışmada farklı kuşaklardaki somut olmayan kültürel miraslardan birisi olan geleneksel çocuk oyunları ve bu oyunların kuşaklar arasında nasıl bir değişim geçirdiği tespit edilmeye çalışılmıştır.

Nebi Özdemir’in de (2006) vurguladığı üzere geleneğin taşıyıcısı olan çocuk oyunları sadece geleneğin taşıyıcısı değil aynı zamanda geleneğin yaratılmasında rol oynayan kültürel iletişim biçimidir. Dolayısıyla geleneksel çocuk oyunları belirli bir döneme ait ya da sadece o dönemi yansıtan ürünler değil değişen koşullara uyum sağlayan değişen, dönüşen ve gelişen oluşumlardır. Böylece o toplumun bireyleri kültürel birikim hakkında bilgi sahibi olurlar, denemeler yaparlar ve içselleştirirler.

Alan yazında geleneksel çocuk oyunları ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde (a) çeşitli yörelerde oynanan geleneksel çocuk oyunlarının derlendiği çalışmalara (Arslan Erdem, 2019; Başal, 2007; Çolak, 2015; Demir, 2015; Doğan, 2010; Gürbüz, 2016; Karğın, 2018; Onur ve Güney, 2014; Özden Gürbüz, 2017; Özyürek, Dakak ve Yurt, 2021; Şarman, 2015; Tören, 2011; Yılmaz, 2013) (b) farklı kuşaklarda oynanan oyunlar ile ilgili çalışmalara (Kaya, 2019; Özyürek, Tezel Şahin ve Gündüz, 2018; Tuğrul, Ertürk, Özen Altınkaynak ve Güneş, 2014), (c) çocukların oyun tercihleri ile ilgili çalışmalara (Biricik ve Atik, 2021; Işıkoğlu, Bayraktaroğlu ve Ayekin Dülger, 2021; Sapsağlam, 2018), (d) geleneksel çocuk oyunlarının eğitsel amaçlı kullanımı ile ilgili çalışmalara (Gümüştas, 2010; Kacar, 2020; Kayar, 2008) ve (e) geleneksel çocuk oyunlarının çocukların gelişim alanlarına katkıları ile ilgili çalışmalara (Bağcı ve Kaya, 2022; Hareket, 2020; Özyürek, Yuvacı, Sulamacı ve Karabudak, 2018; Yılmaz, Yel ve Griffiths, 2022) rastlanılmaktadır.

Özetle yapılan literatür taraması Türkiye’de geleneksel çocuk oyunları ile ilgili daha çok derleme çalışması yapıldığını göstermiştir. Türkiye’de geleneksel çocuk oyunlarının belirlenebilmesi için yapılan çalışmalarda son yıllarda artış olsa da bu alanda kültürün sürdürülebilirliği için derlemelerin dışında daha geniş kapsamlı çalışmalara hala gereksinim vardır. Oyuna her dönemde hak ettiği değerin verilmesi çocukların gelişiminin doğal yolla desteklenmesi açısından oldukça önemlidir (Tuğrul ve ark. 2014). Bu gereksinim giderilmesine katkıda bulunmak amacıyla bu çalışmada 5000 yıllık tarihi ve kültürel geçmişi olan Kırşehir ilinde X ve Z kuşaklarında oynanan geleneksel çocuk oyunlarının ve dijital oyunların neler olduğu tespit edilmiştir. Kuşaklar arasında oyun oynama şekli, kuralı, oyunda kullanılan materyaller, hangi oyun tipine daha fazla zaman ayrıldığı ve yaşanan ortamın oyunlara etkisinin değişip değişmediği de incelenmiştir. Bunun yanı sıra özellikle covid-19 pandemisiyle birlikte etkisi daha fazla hissedilen teknolojiyle yok olmaya başlayan oyunlar kayıt altına alınarak günümüz çocuklarına özellikle okul öncesi çocuklarına aktarılmasını sağlamak ve Kırşehir ili özelinde ve diğer illerde yapılacak sonraki çalışmalara örnek oluşturacak nitelikte bir inceleme yapılmıştır.

Bu çalışmanın amacı şu ana kadar Kırşehir ilinde erken çocukluk döneminde geleneksel çocuk oyunlarının içeriğini ortaya koymak, orijinal kaynaklar ve literatür bilgilerine dayanarak Kırşehir ilinde oynanan erken çocukluk dönemi geleneksel çocuk oyunlarını tespit etmektir. Bunun yanında bu oyunların X ve Z kuşakları arasında farklılık gösterip göstermediğini, tespit edilen benzerlik ve farklılıkların sebeplerini ve Z kuşağının oyun tercihinde (bireysel oyun, grup oyunu, geleneksel oyun, spor faaliyetleri ya da dijital oyun...) farklılaşma olup olmadığını belirlemektir. Bu amaçlara ulaşmak için aşağıda belirtilen araştırma sorularından yararlanılacaktır.

1. Araştırma Soruları

1. Kırşehir ilinde erken çocukluk döneminde oynanan geleneksel çocuk oyunları nelerdir?

1-a) Kırşehir ilinde erken çocukluk döneminde X kuşağında oynanan geleneksel çocuk oyunları nelerdir?

1-b) Kırşehir ilinde erken çocukluk döneminde Z kuşağında oynanan geleneksel çocuk oyunları nelerdir?

2. Kırşehir ilinde erken çocukluk döneminde X ve Z kuşağı çocuklarının oynadığı oyunlardaki benzerlik ve farklılıklar nelerdir?

2. Yöntem

2.1. Araştırma Modeli

Bu çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden birisi olan örnek olay (durum) incelemesi şeklinde gerçekleştirilmiş ve durum çalışma desenlerinden ise bütüncül çoklu durum deseni kullanılmıştır (Stake, 1995, 2005). Nitel araştırma gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma modelidir (Bedir Erişti ve ark., 2013). Örnek olay incelemesi sınırları -ki bu sınırlar zaman, mekân ya da fiziksel bir çalışmayı diğer bir çalışmadan ayıracak şekilde olmalıdır- belirli olan bir sistemin keşfedilmesi ve bu sistemin daha detaylı irdelenmesini sağlar (Creswell, 2008; Merriam ve Tisdell, 2014). Bu çalışmada zaman ve mekân aracılığıyla Kırşehir ili ve bu ilde yaşayan X ve Z kuşağı ile sınırlı sistem oluşturulmuştur. Örnek olay incelemesi özel bir durumun

belirlenmesiyle başlar ve belirli bir sınırlama ile devam eder. Örnek olay incelemesi belli bir konuyu, durumu, hali, alanı, meseleyi vb. anlamaya ve anlatmaya çalışmaktır (Stake, 1995, 2005). Mevcut örnek olay çalışmasında ise erken çocukluk döneminde oynanan geleneksel çocuk oyunları ve kuşaklar arasında bu oyunlarda nasıl bir farklılaşma olduğu yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla tespit edilmeye çalışılmıştır.

2.2. Katılımcılar

Bu araştırma Kırşehir ilinde yaşayan X kuşağında yer alan 1965-1979 doğumlu 21 katılımcı ile Z kuşağında yer alan 2000 ve sonrası doğumlu (2021) 21 katılımcıdan oluşmaktadır. Bu çalışmada X kuşağının yaş aralığı dikkate alınarak Kırşehir ili ve ilçelerinde bulunan 42-56 yaş arası ve Z kuşağının yaş aralığı dikkate alınarak 7-21 yaş arası katılımcılar ile görüşme yapılmıştır. Bu katılımcılar Kırşehir il merkezi ve altı ilçesinde ikamet eden kişilerden oluşmaktadır. Durumla ilgili daha detaylı veri toplamak amacıyla katılımcılar belirlenirken ikamet edilen yer ve X ve Z kuşağı açısından homojen dağılım göstermesi için amaçlı örneklem kullanılmıştır (Merriam, 2009).

2.3. Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada nitel araştırmada veri toplama yöntemlerinden biri olan görüşme yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntemin kullanılmasının nedeni Kırşehir ilinde X ve Z kuşakları tarafından erken çocukluk döneminde oynanan geleneksel çocuk oyunlarını tespit edebilmek ve bu kuşaklar tarafından oynanan oyunların farklılaşıp farklılaşmadığını araştırmaktır.

Görüşme yöntemi içerisinden yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Bu çalışmada araştırmacılar tarafından geliştirilen görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme protokolü görüşme metni ve her bir kuşak için benzer sorulardan oluşan iki ayrı görüşme formundan oluşmaktadır. Görüşme formunda öncelikle katılımcıların demografik bilgileriyle (yaş, cinsiyet, eğitim durumu) ilgili sonrasında ise onların oyun, geleneksel oyun ve dijital oyun ile ilgili görüşlerini tespit edecek sorular bulunmaktadır. Görüşme soruları hazırlandıktan sonra alan uzmanlarına gönderilmiş ve uzmanların önerileri doğrultusunda tekrar gözden geçirilmiştir.

2.4. Veri Toplama ve Analiz Yöntemi

Görüşme soruları, görüşme gerçekleştirilmeden önce pilot uygulaması yapılarak gözden geçirilmiş ve son halini almıştır. Görüşmeler ses kaydı alınarak araştırmacılar tarafından yüze yapılmıştır ve yaklaşık 15-20 dk. kadar sürmüştür. Veri toplama süreci yaklaşık 2.5 ayı kapsamıştır.

Bu çalışmada veri analiz yöntemi olarak nitel analiz yöntemlerinden içerik analizi ve açık uçlu kodlama yöntemi kullanılmıştır (Glaser ve Strauss, 1967; Strauss ve Corbin, 1998).

Analize başlamadan önce tüm ses kayıtları dinlenerek konuşmalar yazılı hale getirilmiştir. Sonrasında belirlenen kavramlar çerçevesinde tekrar tekrar okunarak analiz edilmiştir. Kodlar; yaş, cinsiyet, eğitim, oyun ismi, açık alanda oynanan oyunlar, kapalı alanda oynanan oyunlar, dijital oyunlar gibi kodlanmıştır. Bu kodlar kategorilere ve kategoriler de temalara dönüştürülmüştür. İçerik analizinde kodlar hem literatürden hem de veriden yararlanılarak belirlenmiştir. Böylece oyunlar tespit edilmiştir. Bu oyunlar, cinsiyete göre oynanan oyunlar, materyallerine göre oynanan oyunlar, oyunun oynandığı yere göre, grup şeklinde veya bireysel olarak oynanan oyunlar şeklinde konusuna ve yerleşim birimlerine göre

kategorilendirilmiştir. Son olarak bu kategoriler X ve Z kuşağı temaları altında sınıflandırılmıştır.

Bu çalışmada geçerlik uzman incelemesi (Creswell, 2008) ve katılımcı teyidi (Merriam, 2009) kullanılarak sağlanmıştır. Güvenirlik için ise kodlayıcılar arasındaki görüş birliği stratejisinden yararlanılmıştır. Miles, Huberman ve Saldana'a (2014) göre kodlayıcılar arasındaki görüş birliğinin % 85'ten fazla olması gerekmektedir. Bu çalışma için bu oran %92.5 olarak hesaplanmıştır.

3. Bulgular

Bu kısımda bulgular araştırma soruları ışığında sunulacaktır.

3.1. Birinci Araştırma Sorusuna Yönelik Bulgular

Kırşehir ilinde erken çocukluk döneminde X ve Z kuşaklarında oynanan geleneksel çocuk oyunları ile ilgili yapılan görüşmeler sonucunda X kuşağında 54 oyun Z kuşağında ise 43 farklı oyun tespit edilmiştir (Bakınız Tablo 1).

Aşağıdaki tabloda X ve Z kuşaklarına ait oyun isimleri en az oynanan oyunlardan en çok oynanan oyunlara göre sıralanmıştır.

Tablo 1: Kırşehir İlinde Erken Çocukluk Döneminde X ve Z Kuşaklarında Oynanan Geleneksel Çocuk Oyunları

X kuşağında oynanan oyunlar	f	%	Z kuşağında oynanan oyunlar	f	%
Arı Balı Toplama Oyunu	1	0.4	Askercilik Oyunu	1	0.4
Bezirgân Başı Oyunu	1	0.4	Aylık Oyunu	1	0.4
Birdili Bir Oyunu	1	0.4	Badminton Oyunu	3	1
Değnek Sivrilme Oyunu	1	0.4	Bilardo Oyunu	3	1
Duvar Yapma Oyunu	1	0.4	Bilye Oyunu	5	1.8
Düven Oyunu	1	0.4	Bisiklet Sürme Oyunu	5	1.8
Erkek Leylek Oyunu	1	0.4	Dokuztaş Oyunu	5	1.8
Eşdırnaka Oyunu	1	0.4	Ebelemece Oyunu	5	1.8
Güreş Yapma Oyunu	1	0.4	Gizemli Ormana Gidiş Oyunu	5	1.8
İstop Oyunu	3	1	Güreş Oyunu	5	1.8
Kalak Oyunu	3	1	Hırsız Polis Oyunu	5	1.8
Katır Oyunu	3	1	Kayış Saklama Oyunu	5	1.8
Kayış Saklama Oyunu	3	1	Kol Altından Geçmece Oyunu	6	2.1
Köşe Kapmaca Oyunu	4	1.4	Langirt Oyunu	6	2.1
Kule Oyunu	4	1.4	Mangala Oyunu	6	2.1

Pauzat Oyunu	4	1.4	Ortada Sıçan Oyunu	6	2.1
Pin Oyunu	4	1.4	Park Oyunu	6	2.1
Sinsin Oyunu	4	1.4	Piknikçilik Oyunu	6	2.1
Tombala	4	1.4	Tabu Oyunu	6	2.1
Tura Oyunu	4	1.4	Tenis Oyunu	6	2.1
Yüzme Oyunu	4	1.4	Uzayda Yolculuk Oyunu	6	2.1
Ay Gördüm Oyunu	4	1.4	Uzuneşek Oyunu	6	2.1
İğnem İğnem Oyunu	4	1.4	Barbi Bebek Oyunu	6	2.1
İsim Şehir Oyunu	5	1.8	Basketbol Oyunu	6	2.1
Salıncak Kurma Oyunu	5	1.8	Birdir Bir Oyunu	7	2.5
Sapan Oyunu	5	1.8	Evcilik Oyunu	7	2.5
Sülenke Oyunu	5	1.8	Monopole Oyunu	7	2.5
Üzerlikten Oyuncak Yapma Oyunu	5	1.8	Vampir Köylü Oyunu	7	2.5
Çoraptan Top Yapma Oyunu	5	1.8	Can Top Oyunu	8	2.8
Ev Sayışma Oyunu	5	1.8	Masa Tenisi Oyunu	8	2.8
Uzuneşek Oyunu	5	1.8	Simit Oyunu	8	2.8
Üçtaş Oyunu	5	1.8	Voleybol Oyunu	8	2.8
Yerden Yüksek Oyunu	5	1.8	İp Atlama Oyunu	9	3.1
Kartopu Oyunu	6	2.1	Satranç Oyunu	9	3.1
Mendil Kapmaca Oyunu	6	2.1	Seksek Oyunu	9	3.1
Beş Taş Oyunu	7	2.5	Kar Topu Oyunu	9	3.1
Elim Elim Epelek Oyunu	7	2.5	Kardan Adam Oyunu	9	3.1
Futbol Oyunu	7	2.5	Kızmbirader Oyunu	9	3.1
Kovalamaca Oyunu	7	2.5	Körebe Oyunu	9	3.1
Körebe Oyunu	7	2.5	Futbol Oyunu	10	3.5
Çamurdan Oyuncak Yapma Oyunu	7	2.5	Saklambaç Oyunu	10	3.5
Çelik Çomak Oyunu	7	2.5	Yerden Yüksek Oyunu	10	3.5
Tahtadan Oyuncak Yapma Oyunu	8	2.8	Yakalamaca Oyunu	11	3.9
İp Atlama Oyunu	8	2.8	-		

Misket Oyunu	9	3.2	-		
Bebek Yapma Oyunu	9	3.2	-		
Dalle	9	3.2	-		
Evcilik Oyunu	9	3.2	-		
Kardan Adam Oyunu	9	3.2	-		
Kızak Kayma Oyunu	9	3.2	-		
Ortada Böcek Oyunu	9	3.2	-		
Saklambaç Oyunu	10	3.6	-		
Sek Sek Oyunu	10	3.6	-		
Yakar Top Oyunu	10	3.6	-		
Toplam	281	100	Toplam	284	100

Yukarıda verilen tabloya göre, X kuşağında en çok oynanan oyunlar sırasıyla; *yakar top oyunu*, *sek sek oyunu*, *saklambaç oyunu*, *ortada böcek oyunu* ve *kızak kayma oyunu* iken Z kuşağında; *yakalamaca oyunu*, *yerden yüksek oyunu*, *saklambaç oyunu*, *futbol oyunu* ve *körebe oyunudur*. Her iki kuşakta da saklambaç oyunu en çok oynanan oyunlardan birisidir. X kuşağında en az oynanan oyunlar sırasıyla; *düven oyunu*, *erkek leylek oyunu*, *eşdiranka oyunu*, *güreş yapma oyunu* ve *istop oyunu* iken Z kuşağında; *askercilik oyunu*, *aylık oyunu*, *badminton oyunu*, *bilardo oyunu* ve *bilye oyunudur*. X ve Z kuşağında en az oyunlar arasında ortak olarak oynanan bir oyun tespit edilmemiştir.

Kırşehir İlinde Erken Çocukluk Döneminde X Kuşağında Oynanan Geleneksel Çocuk Oyunları Örnekleri

Saklambaç oyunu: Saklambaç oyunu aynı zamanda yumuşma oyunu ve çanak çömlek oyunu olarak da isimlendirilmektedir. Bu oyun açık alanda ve yaz mevsiminde grup halinde oynanan bir oyundur. Oyuncular oyuna başlamadan önce bir ebe seçerler. Ebe belirlendikten sonra belirli bir duvar seçilir ve bu alan kale olur. Ebe olan oyuncu elini kaleye koyarak alını da elinin üzerine yerleştirir. Ardından bir oyuncu oyuna başlamadan önce ebenin kaç kade sayacağını belirlemek için 5 parmağı ile ebenin sırtına dokunarak şu tekerlemeyi söylemeye başlar; yağlı börek, sütlü çörek, öğretmen dedi ki kaç kade say. Bu tekerlemeden sonra 5 parmaktan birini ebenin sırtına dokundurur. Ebe dokunulan parmağı 4 tahminde bulmaya çalışır. İlk tahminde bilirse 10'a kadar sayar bilemez ise her bilemediği parmak için 10 toplam 5 parmak için 50'ye kadar sayar. Ardından ebe olan oyuncu elini kaleye koyarak alını da elinin üzerine yerleştirerek yavaş yavaş sayar ve "sağım solum, önüm arkam, saklanmayan ebe" der. Bu esnada diğer oyuncular saklanırlar. Sayma işlemi bittikten sonra ebe kaleden uzaklaşmadan diğer oyuncuları aramaya başlar. Oyunculardan birini gördüğü zaman oyuncunun ismini söyler ve koşarak kaleye elini sobe diyerek vurur. Gördüğü oyuncu ebeden önce gelip elini kaleye vurduğu zaman ebe yeniden sayar. Diğer oyuncular saklanır. Ebe oyuncunun ismini söyleyip elini kaleye vurduğu zaman o oyuncu yanmış olur. Ebe tüm oyuncuları bu şekilde yakarsa, ilk oyun dışı olan oyuncu ebe olur. Ebe dört oyuncuyu yakıp, bir oyuncu ebeden önce kaleye

geldiği zaman yanan oyuncuları kurtarmış olur. Ebe tekrar saydığında diğer oyuncular da saklanır. Ebe gördüğü kişinin ismini yanlış söylerse ve onu sobelerse diğer oyuncular saklandıkları yerden çanak çömlek patladı diye bağırarak çıkarlar. Ebe tekrar sayar. Oyun bu şekilde devam eder.

Duvar yapma oyunu: Kapalı alanda ve genellikle kış mevsiminde oynanan bir oyundur. Grup halinde oynanır. En az dört kişi ile oynanır. Bir kişi ebe olur. Diğer kişiler de yere oturarak kol kola girerek etten duvar olurlar. Ebe kemerle veya sopayla bu duvarı yıkmaya çalışır. Duvardan ilk yıkılan ebe olur.

Erkek leylek oyunu: Kapalı alanda kışın ve en az iki kişi ile oynanan bir oyundur. Bir kişi erkek leylek olur. Bir kişi de dişi leylek olur. Yemek kaşığı veya çay kaşığı ile dişi leylek yuvaya kaşığı ağzında tutarak yiyecek getirmeye çalışır. Getirirken kaşığı ve taşıdığı yiyeceği ağzından düşürürse oyundan çıkar. Erkek leylek onu kovalar. Oyun böyle devam eder.

Paizat oyunu: Açık alanda oynanan bir oyundur. En az 3-4 kişi ile oynanır. Oyunda bir ağaç, taş ve sopa kullanılır. Bir kişi ebe olur. Diğer oyuncular ağacın üzerine çıkar. Ebe ağacın üzerindeki oyuncuları taş veya sopayla vurmaya çalışır. İlk vurduğu kişi ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

Üzerlikten oyuncak yapma oyunu: Açık alanda oynanan bir oyundur. Genellikle ilkbahar mevsiminde yetişen üzerlik adı verilen bir bitki çeşidi ile oynanan bir oyundur. Üzerlik adı verilen bitkiler toplanır. İnce tahta parçalarıyla bu yuvarlak üzerlik bitkisi birleştirilerek araba, traktör, bebek vb. oyuncaklar yapılarak oynanan bir oyundur.

X kuşağında oynayan bazı oyunları katılımcılar çocukken yaptıkları gündelik işlerle birleştirerek oynamışlardır. Örneğin, X kuşağından 2. katılımcı pin oyunu şu şekilde açıklamıştır:

Koyun, kuzu güderdik önceleri pin dediğimiz bir yer vardı koyunları koyduğumuz bir çukurdu. Kuzuları, koyunları alır verirdik öyle bir akışırdı ki koyunlar bizde onları çukurun içine girdirmeye çalışırdık. En çok kim koyun girdirecek diye yarış yapardık çok güzel günlerdi.

Kırşehir İlinde Erken Çocukluk Döneminde Z Kuşağında Oynanan Geleneksel Çocuk Oyunları

Saklambaç oyunu: Açık alanda ve grup halinde oynanan bir oyundur. Oyun genellikle 8-12 kişiyle oynanılır. Sayışmaca ile ebe olacak oyuncu belirlenir. Ebe olan oyuncu bir ağaca veya duvara yüzünü dönerek 1'den 30' a kadar sayar. Ebe sayma işlemini gerçekleştirirken oyuncular, ebenin onları bulamayacağı yerlere saklanmaya başlarlar. Ebe sayma işlemini bitirdikten sonra: “önüm, arkam, sağım, solum sobe, saklanmayan ebe” diyerek yüzünü döner. Saklanan oyuncuları aramaya başlar. Birisini bulunca ondan önce koşarak 1'den 30'a kadar saydığı yere kadar gelir ve elini duvara vurarak sobe der. Böylece ebenin sobelediği oyuncu oyundan çıkar. Sonra tekrar dönerek diğer oyuncuları aramaya başlar. Kendisi diğerlerini ararken saklanan oyuncular gizlendikleri yerden çıkarak ebeye görünmeden ebenin gözünü yumduğu yere ellerini vurmaya çalışırlar. Elini vuran sobe der ve kurtulur. Ebe ilk kimi görüp sobelerse o oyuncu ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

Gizemli ormana gidiş oyunu: Açık veya kapalı alanda oynanan bir oyundur. Bireysel ya da grup şeklinde de oynanabilir. Evcilik oyunu gibi hayaller kurularak oynanır. Oyuncular ellerine aldıkları herhangi bir eşyayı, ortamı, oyuncakları bir ormanda gibi hayal ederek bunları hayali olarak oyunlarında canlandırarak kullanırlar. Örneğin oyuncak ayıcığı gerçek ayı olarak, ev ortamını orman olarak, perdeleri ağaç olarak, kendilerini de ormanda yolculuk yapan yetişkinler olarak hayal ederler. Oyun bu şekilde devam eder.

Kayış saklama oyunu: Açık veya kapalı alanda oynanan bir oyundur. En az 5 kişiden oluşur. Bu oyunda kemer kullanılır. Bir kişi ebe olur. Diğer oyuncular arkalarını döndüklerinde ebe bu kemeri saklar. Kemeri bulan kişi diğer kişileri kemerle kovalar. Yakalanan kişi ebe olur ve oyun bu şekilde devam eder.

Vampir köylü oyunu: Açık alanda oynanan bir oyundur. Grup halinde oynanır. En az 8 kişi ile oynanır. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Grubun biri ebe olur diğerleri de köylü olur. Ebe olan grup içerisinde bir kişiyi vampir seçer. Köylü olan grup da vampiri bulmaya çalışır. Vampiri yüz ifadesinden tahmin etmeye çalışır. Doğru tahminle vampiri bulularsa diğer grup köylü olur. Yanlış tahmin ederlerse köylü olmaya devam ederler. Oyun bu şekilde devam eder.

3.2. İkinci Araştırma Sorusuna Yönelik Bulgular

Elde edilen veriler doğrultusunda Kırşehir ili erken çocukluk döneminde X ve Z kuşaklarında oynanan geleneksel çocuk oyunları karşılaştırıldığında benzerlikler ve farklılıklar olduğu görülmüştür. Benzerlikler ve farklılıkların sebeplerinin ne olduğu tespit edilmiştir. Öncelikle benzerlikler daha sonra farklılıklarla ilgili bulgular paylaşılmıştır.

X ve Z kuşağında oynanan oyunlardaki benzerlikler

Kuşaktan kuşağa aktarılarak geleneksel çocuk oyunlarının günümüze kadar ulaşması sağlanmıştır. Diğer bir ifadeyle, büyüklerden küçüklere miras bırakılmıştır. Bu oyunların bir kısmı unutulmaya yüz tutmasına rağmen bir kısmı ise hala günümüz çocukları tarafından yaşatılmaktadır. Her iki kuşakta tespit edilen oyunlar içerisinde 17 oyunun ortak olarak oynandığı bulunmuştur. Kırşehir ili erken çocukluk döneminde X ve Z kuşakları arasında benzer olarak görülen geleneksel çocuk oyunları Tablo 2’de yer almaktadır.

Tablo 2: Kırşehir İli Erken Çocukluk Döneminde X Ve Z Kuşakları Arasında Benzer Olarak Görülen Geleneksel Çocuk Oyunları

Oyunların İsimleri	
Seksek Oyunu	Misket Oyunu
Evcilik Oyunu	Ortada Böcek Oyunu
Futbol Oyunu	Saklambaç Oyunu
Güreş Oyunu	Uzuneşek Oyunu
İp Atlama Oyunu	Birdili Bir Oyunu
Kayış Saklama Oyunu	Yakar Top Oyunu
Kovalamaca Oyunu	Kartopu Oyunu
Körebe Oyunu	Yerden Yüksek Oyunu

X ve Z kuşakları arasında benzer olarak oynanan geleneksel çocuk oyunlarının ortak özelliklerini belirlerken şu niteliklere dikkat edilmiştir; (a) oyun içeriği, (b) oyun içerisinde bulunan kurallar, (c) oyunda bulunan katılımcı sayısı ve (d) oyun içerisinde kullanılan materyallerdir. Bu benzerliklere şu şekilde örnekler verilebilir;

a) Oyun içeriği bakımından: Yerden yüksek oyunu hem X kuşağında hem de Z kuşağında oynanırken seçilen ebenin aşağıda bulunması ve diğer katılımcıların ebeye göre yüksekte yer alarak ebeye yakalanmadan yer değiştirerek oynanması oyunun içeriğindeki benzerliktir.

b) Oyun içerisinde bulunan kurallar bakımından: Saklambaç oyunu hem X kuşağında hem de Z kuşağında oynanırken belirlenen bir ebenin belirli bir yerde gözlerini kapatarak sayması, diğer katılımcıların saklanması, ebeye yakalanmadan sobelemek, ebe tarafından ilk yakalanan kişinin ebe olması ve ebenin yanlış kişiyi sobelemesinde ebenin tekrar ebe olması gibi kurallar oyundaki benzerliklerdir.

c) Oyunda bulunan katılımcı sayısı bakımından: Ortada böcek (ortada sıçan) oyunu hem X kuşağında hem de Z kuşağında oynanırken en az üç ve daha fazla kişi ile oynanmaktadır. Bu katılımcı sayısı bakımından oyundaki benzerliktir.

d) Oyunda kullanılan materyaller bakımından: Körebe oyunu hem X kuşağında hem de Z kuşağında oynanırken belirlenen ebenin gözlerinin bir bez parçası ile bağlanması materyal bakımından bir benzerliktir.

Sonuç olarak yapılan bu çalışmada X ve Z kuşağı arasında benzer olarak oynanan geleneksel çocuk oyunlarının olduğu görülmektedir. Bu oyunlar arasında küçük farklılıklar olmasına rağmen hala günümüzde oynanmaktadır. Bunun sebebinin de oyunlar yoluyla kuşaklar arasındaki kültürel aktarım olduğu düşünülmektedir.

X ve Z kuşağında oynanan oyunlardaki farklılıklar

Toplumlar zaman içerisinde kendini geliştirerek ve diğer toplumlarla etkileşim içerisine girerek değişime uğramaktadır. Bu değişim toplumun en küçük bireyleri olan çocukları da etkilemektedir. Her çocuk kendi yaşadığı dönemin şartlarına göre hareket etmektedir. Bu şartlar doğrultusunda çocukların oynadığı oyunlar da farklılık göstermektedir. Oyunlardaki farklılık; nitelik, görünüş ve yapı bakımından bir başkasından ayrılan veya ona eş olmayan oyunlar olarak farklılaşmaktadır.

Yapılan araştırma sonucunda elde edilen verilere göre X kuşağında toplamda 54 farklı oyun tespit edilirken Z kuşağında ise 43 oyun tespit edilmiştir. Bu oyunlar içerisinde 17 oyun X ve Z kuşağı tarafından ortak olarak oynanan oyunlardır (Bakınız Tablo 2). Geleneksel çocuk oyunlarındaki çeşitlilik X kuşağında daha fazladır. X kuşağında farklı olarak oynanan oyun sayısı 36'dır. Z kuşağında ise 24 çeşit farklı oyun yer almaktadır.

Tablo 3: Kırşehir İlinde Sadece X Kuşağında ve Sadece Z Kuşağında Erken Çocukluk Döneminde Oynanan Oyunlar

X kuşağında oynanan oyunlar	Z kuşağında oynanan oyunlar
Arı Balı Toplama Oyunu	Askercilik Oyunu
Ay Gördüm Oyunu	Aylık Oyunu
Bebek Yapma Oyunu	Barbi Bebek Oyunu
Beş Taş Oyunu	Basketbol Oyunu
Bezirgân Başı Oyunu	Badminton Oyunu
Çamurdan Oyuncak Yapma Oyunu	Bilardo Oyunu
Çelik Çomak Oyunu	Bisiklet Sürme Oyunu
Çoraptan Top Yapma Oyunu	Gizemli Ormana Gidiş Oyunu
Değnek Sivrilme Oyunu	Hırsız Polis Oyunu
Katır	Kızmbirader Oyunu
Duvar Yapma Oyunu	Kol Altından Geçmece Oyunu

Düven Oyunu	Langırt Oyunu
Elim Elim Epelek Oyunu	Mangala Oyunu
Erkek Leylek Oyunu	Masa Tenisi Oyunu
Eşdiranka Oyunu	Monopole Oyunu
Ev Sayışma Oyunu	Park Oyunu
İğnem İğnem Oyunu	Piknikçilik Oyunu
İsim Şehir Oyunu	Satranç Oyunu
İstop Oyunu	Simit Oyunu
Kalak Oyunu	Tabu Oyunu
Kızak Kayma Oyunu	Tenis Oyunu
Köşe Kapmaca Oyunu	Uzayda Yolculuk Oyunu
Kule Oyunu	Vampir Köylü Oyunu
Mendil Kapmaca Oyunu	Voleybol Oyunu
Pauzat Oyunu	-
Pin Oyunu	-
Salıncak Kurma Oyunu	-
Sapan Oyunu	-
Sinsin Oyunu	-
Sülenke Oyunu	-
Tombala	-
Tahtadan Oyuncak Yapma Oyunu	-
Tura Oyunu	-
Üçtaş Oyunu	-
Üzerlikten Oyuncak Yapma Oyunu	-
Yüzme Oyunu	-

X ve Z kuşaklarında oynanan geleneksel çocuk oyunlarındaki farklılıklar nitelik, görünüş ve yapı bakımından incelendiğinde; (a) oyunun ismi, (b) oyunun kuralları, (c) oyunda kullanılan materyaller, (d) oyundaki katılımcı sayısı, (e) oyunun oynandığı ortam ve (f) oyun çeşitliği olarak farklılaştığı görülmektedir. Kırşehir ilinde erken çocukluk döneminde X ve Z kuşakları arasında oynanan geleneksel çocuk oyunlarında bulunan farklılıklar şu şekilde sıralanmıştır;

a) Oyun isminde görülen farklılıklar: Oyunlara verilen isim aynı zamanda oyunların künyesidir. Yani oyunun içeriğinden hareketle isimlendirilmiş halidir. Oyun isimleri kuşakların gündelik dilini de yansıtmaktadır. Yapılan araştırma sonucunda X kuşağında görülen oyunlar daha çok yöresel ağızla isimlendirilirken, Z kuşağında görülen oyunlar ise daha çok günümüz Türkçesi ile kullanılmıştır. Örneğin, Z kuşağından bir katılımcı (Z5¹) kovalamaca/yakalamaca/ebelemece oyununu ... *Bir kişi ebe olup diğer kişileri ebelemeye çalışıyor koşarak. Yakaladığını ebeleyerek o kişiyi ebe yapıyor...* açıklamıştır. Öte yandan X kuşağından bir katılımcı (X2²) aynı oyunu... *yesir oyununu iki grup halinde oynardık. Bir grup durur diğer gruptan biri karşı gruptan birini kovalar sırtından vurmaya çalışırdı. Böyle oynardık. Kovalamaca gibi...* şeklinde ifade etmiştir.

İsim farklılıkları görülen oyunlar Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 4: Kırşehir İlinde Erken Çocukluk Döneminde Oynanan Oyunlar Arasındaki İsim Farklılıkları

X kuşağında görülen oyun isimleri	Oyunun Z kuşağındaki Karşılığı
Çizgi çizme oyunu	Seksek oyunu
Bala / komşuculuk oyunu	Evcilik oyunu
Yesir oyunu	Kovalamaca / yakalamaca / ebelemece oyunu
Misket / ceviz/ kayısı çekirdeği / oyunu	Bilye oyunu
Ortada böcek oyunu	Ortada sıçan oyunu
Yumuşma / çanak çömlek oyunu	Saklambaç oyunu
Dalle / cıncık dizmece / çanak kırmaca / çanak düzmece	Dokuz taş oyunu

¹ Z5, Z kuşağında yer alan 5. katılımcının kısaltılması olarak kullanılmıştır.

² X2, X kuşağında yer alan 2. katılımcının kısaltılması olarak kullanılmıştır.

oyunu
Bebek yapma oyunu

Barbie bebek oyunu

X ve Z kuşakları arasında oynanan geleneksel çocuk oyunları zamana bağlı olarak bazı değişimlere uğrayarak farklılaşmıştır. Bu farklılıklar oyun içeriğinde bulunan oyun kurallarını, oyunda kullanılan materyalleri, oyuna dâhil olan katılımcı sayısını ve oyunun oynandığı ortamı kapsamaktadır.

b) Oyun kurallarında görülen farklılıklar

Kırşehir ilinde erken çocukluk döneminde X ve Z kuşakları arasında oynanan oyunlar arasındaki kural farklılıkları Tablo 5’te verilmiştir.

Tablo 5: Kırşehir İlinde Erken Çocukluk Döneminde Oynanan Oyunlar Arasındaki Kural Farklılıkları

X ve Z kuşağında oynanan oyunlar	X kuşağında kurallar	Z kuşağında kurallar
Seksek oyunu	Yere çizilen sekiz kare şekli dikey olarak çizilir ve daima tek ayak ile sekme yapılıdır.	Yere dikey olarak çizilen altı kare şeklinin üçüncü ve altıncı karenin sağında ve solunda kareler bulunur. Üçüncü ve altıncı kareler çift ayak kullanılarak oynanır.
Futbol oyunu	Kurallar daha esnek olup süre yerine gol sayısı kullanılır.	Kurallar daha belirgindir. Oyun süreye göre oynanır.
İp atlama oyunu	İki kişi ipi sallar ve diğer oyuncular tekerleme eşliğinde ipin içerisinden atlamaya çalışır.	Bireysel olarak ip kullanılır ve en çok ip atlayan oyunu kazanır.
Misket oyunu	Çukur içerisine bilyeler düşürülmeye çalışılır.	Bilyeler sırayla dizilir ve belirlenen baş bilyeye vuran oyunu kazanır.
Saklambaç oyunu	Tekerleme vardır. Ebe yanılarak yanlış kişiyi ebelerse çanak çömlek patladı diyerek oyun başa alınır.	Tekerleme yoktur. Daha basit oynanır.
Kar topu oyunu	Kartopunun içerisine taş veya başka bir materyal konulur.	Kar topu içerisine herhangi bir şey konulmaz

Yukarıda verilen tabloya göre X kuşağında oynanan oyunlarda kurallar daha esnek tutulmuştur. Oyunlarda tekerleme kullanılmıştır. Oyun sonunda ödül ve ceza yöntemi kullanılarak oyunlar daha eğlenceli hale getirilmiştir. Bu durumu X kuşağından bir katılımcı (X8) çanak çömlek kırmaca oyununu anlatırken şu şekilde ifade etmiştir:

...Karşılıklı iki kişi olurdu. Bunların yanında yandaşları olurdu. Taşları ortada üst üste dizerdik. Bu taşları topla vurmaya çalışırdık. Aynı can oyunu gibi. Tek tek taşları ebeye vurulmadan dizmeye çalışırdık. Taşları dizersek oyun bitti derdik. Çanak çömlek patladı diye bas bas bağırırdık....

Z kuşağında oyunlar içerisinde daha belirgin kurallar hâkimdir. Tekerlemeler çok tercih edilmemektedir. Ödül ve ceza yöntemi tercih edilmemektedir. Z kuşağından bir katılımcı (Z6) ip atlama oyununu şu şekilde açıklamıştır:

Herkesin bir ipi olurdu rengârenk olurdu. Benimki pembe idi. İki elimizle iki taraftan tutup etrafımızda ipi çevirerek atlardık. Sayı belirlerdik. 50 ye kadar kim atlayabilir diye yarış yapardık...

c) Oyunda kullanılan materyal farklılıkları:

Tablo 6: Kırşehir İlinde Erken Çocukluk Döneminde Oynanan Oyunlarda Kullanılan Materyal Farklılıkları

X ve Z kuşağında oynanan oyunlar	X kuşağında kullanılan materyaller	Z kuşağında kullanılan materyaller
Evcilik oyunu	Kumaş parçaları, taş, toprak, ağaç, ev eşyaları vb.	Plastik oyuncaklar ve barbie bebekler.
Futbol oyunu	Çorap, taş, ağaç, plastik top.	Futbol topu.
Güreş oyunu	Her kıyafetle güreş yapılabilir.	Güreş mayosu ve güreş minderi kullanılır.
Misket oyunu	Ceviz, kayısı çekirdeği ve dönem şartına göre bulunan bilye.	Cam bilyeler.

Yukarıda verilen tabloya göre X kuşağında oynanan oyunlarda daha çok doğal ve yapılandırılmamış materyaller kullanılmıştır. Dönemin şartlarına göre oyunda kullanılacak materyaller oluşturulmuştur. Katılımcılar daha çok materyallerini kendileri üreterek yaratıcılıklarını ortaya koymuşlardır. X kuşağından bir katılımcının (X4) oyun materyalleri ile ilgili sözleri şu şekildedir:

Taştan, ağaçların yapraklarından, tahtalardan bebekler yapardık. Şimdiki gibi oyuncak bebeklerimiz yoktu o zamanlar yokluk zamanıydı. Şehre bile büyüklerimiz ayda yılda bir giderdi... Bizde analarımıza bebek yaptırırdık. Onlarda örgü örecek yaparlardı veya taşa bez bağlayarak yaparlardı bizde onlarla oynardık. Üzerlik otları ile de bebek yapardık kafasını ve kollarını üzerlik diye bilinen yuvarlak otlarla ve çubuklarla birleştirerek gelin şeklinde hayal ederek bebek yapardık.

Z kuşağında ise doğal olmayan ve yapılandırılmış materyaller kullanılmıştır. Endüstriyel olarak üretilen materyaller tercih edilmiştir. Örneğin, Z kuşağından bir katılımcı (Z21) evcilik oyununu açıklarken *...Babie bebeklerimizle falan oynarız, oyuncak mutfak setlerimiz falan var onlarla oynuyoruz...* ifadelerini kullanmıştır.

d) Oyndaki katılımcı sayısındaki farklılıklar:

Tablo 7: Kırşehir İlinde Erken Çocukluk Döneminde Oynanan Oyunlarda Katılımcı Sayısındaki Farklılıklar

X ve Z kuşağında oynanan oyunlar	X kuşağında katılımcı sayıları	Z kuşağında katılımcı sayıları
Evcilik oyunu	En az 4 kişi oynayabilir.	Bireysel olarak oynanabilir.
Futbol oyunu	En az 2 kişi oynayabilir.	En az 6 kişi oynayabilir.
İp atlama oyunu	En 4 kişi ile oynanır.	Bireysel olarak oynanabilir.
Saklambaç oyunu	En 6 kişi oynayabilir.	En az 2 kişi oynayabilir.
Yakar top oyunu	En az 5 kişi ile oynanabilir.	En az 3 kişi ile oynanabilir.
Kar topu oyunu	En az 10 kişi ile oynanabilir.	En az 2 kişi ile oynanabilir.
Yerden yüksek	En az 6 kişi ile oynanabilir.	En az 3 kişi ile oynanabilir.

Yukarıdaki tabloya göre X kuşağında oynanan oyunlar içerisinde katılımcı sayısı daha yüksektir. X kuşağında komşuluk ve akrabalık ilişkileri daha yakın olduğu için oyunlarda daha çok katılımcının yer aldığı düşünülmektedir. Örneğin, X kuşağında bir katılımcı bu durumu şu ifadelerle dile getirmiştir:

Kesinlikle bireysel oyun olmazdı bizde köy yeri kalabalık olurdu çok çocuk olurdu. Grup şeklinde oynardık. Akrabalık komşuluk ilişkileri daha güçlüydü. O yüzden çocuklar her zaman kesinlikle grup halinde oyun oynarlardı.

Öte yandan büyük çoğunlukla Z kuşağında bireysel (ör. evcilik oyunu) ya da X kuşağına göre daha az kişinin katıldığı (kartopu oyunu gibi) oyunların daha ön planda olduğu tespit edilmiştir. Örneğin, yerden yüksek oyununu Z kuşağındaki katılımcı (Z9) şu şekilde ifade etmiştir:

En az 3 kişi oynanıyor. Biri ebe oluyor, diğerleri de yükseğe çıkıyordu, aşağı inip kaçmaya çalışıyorlar ebe de onları aşağıdayken ebelemeye çalışıyordu. Eğer ebelerse o ebe oluyordu.

Bunun nedeninin ise tek katlı bahçeli yapıların yerini apartmanların alması, güvenli olarak oyun oynanacak alanların azalması ve ailelerin sahip olduğu çocuk sayısının giderek azalması olduğu öngörülmektedir.

e) Oyun oynanan ortam farklılıkları:

Tablo 8: Kırşehir İlinde Erken Çocukluk Döneminde Oynanan Ortam Farklılıkları

X ve Z kuşağında oynanan oyunlar	X kuşağında oyun ortamı	Z kuşağında oyun ortamı
Evcilik oyunu	Açık alanda oynanır.	Kapalı alanda oynanır.
Futbol oyunu	Düz ve uygun olan bir alanda oynanır.	Halı saha ve ya minyatür çim sahalar tercih edilir.
Güreş oyunu	Okulda ve evde oynanır.	Güreş salonlarında oynanır.
Körebe oyunu	Kışın evde oynanır.	Yazın dışarıda oynanır.
Uzuneşek oyunu	Açık alanda oynanır.	Sınıf içi gibi kapalı ortamlarda tercih edilir.

Yukarıdaki tabloya göre X kuşağında oynanan oyunlar için daha çok açık alanda yani evin bahçesi, mahalle arası gibi uygun mekânlar tercih edilmiştir. X kuşağından bir katılımcı (X 14) ... *Havalar iyi olduğunda açık alanda oynardık genelde saklambaç, can, dalle, eşdranka, sek sek gibi oyunları. Kışında hava soğuk olduğu için iğnem iğnem, elim elim epelek, beş taş gibi oyunları da evde oynardık...* diye açıklama yapmıştır.

Z kuşağında ise kapalı alanlar yani sınıf içi, spor salonu, ev vb. yerler oyun alanı olarak tercih edilmektedir. Z kuşağından bir katılımcı (Z1) ...*Uzuneşek, vampir köylü, satranç, futbol oyunlarını genelde çoğunu kapalı alanda ama hava iyi olduğunda da dışarıda oynarız...* açıklama yapmıştır. Bunun nedeninin ise apartman sayısındaki artıştan dolayı çocukların güvenle oynayabilecekleri alanların azalması olduğu düşünülmektedir.

f) Oyun çeşitliliği:

Erken çocukluk döneminde oynanan geleneksel çocuk oyunları dışında sadece Z kuşağında dijital oyunlara da rastlanılmaktadır. Dijital oyun, farklı teknolojik gelişmeler sonucunda oluşturulan dijital yazılımlar ve programlar aracılığıyla oyuncuların tek başına yapay zekâya karşı ya da birden fazla kişiyle çevirim içi ağı kullanarak oynadıkları oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Frasca, 2001).

Yapılan bu araştırma sonucunda elde edilen bulgular ile Z kuşağının dijital oyun adı verilen teknolojik gelişmeler ile ortaya çıkan oyunları oynadıkları tespit edilmiştir. X kuşağında bu oyunlara rastlanılmazken Z kuşağında bu oyunların sıklıkla tercih edildiği görülmektedir. Aşağıdaki tabloda Z kuşağında oynanan dijital oyunlar yer almaktadır. Tablo 9'da Z kuşağına ait dijital oyun isimleri en az oynanan oyunlardan en çok oynanan oyunlara göre sıralanmıştır.

Tablo 9: Kırşehir İlinde Erken Çocukluk Döneminde Z Kuşağında Oynanan Dijital Oyunlar

Oyun İsmi	f	%	Oyun İsmi	f	%
The Avengers - Destroyers	2	1.6	Football Manager Serisi	5	3,9
Tom Clancy's Rainbow Six Siege	2	1.6	Grand Theft Auto V (Gta V)	5	3,9
My Baby Unicorn 2 - New Virtual Pony Pet	2	1.6	Hello Kitty Serisi	5	3,9
Among Us	2	1.6	Klondike Serisi	5	3,9
İyi Makyaj Seti Factory Peri Güzellik Oyunu	3	2.3	Robbery Bob	6	4,7
Galaxy Attack	3	2.3	Counter Strike: Global Offensive (CS:GO)	7	5.5
Minecraft	4	3.1	Fıfa Serisi	7	5.5
Moda Evi Tasarımcısı	4	3.1	Pubg Mobile	8	6.3
Roblox	4	3.1	101 Yüzbir Okey Plus	8	6.3
PES Serisi	4	3.1	Zula Mobile	9	7
Brawl Stars	4	3.1	Farming Simulator	10	7.9
League Of Legends (Lol)	4	3.1	Call Of Duty: Black Ops 4	10	7.9
World Of Warcraft	5	3.9			
Toplam				128	100

Yapılan bu çalışma sonucunda elde edilen verilere göre 25 farklı dijital oyun tespit edilmiştir. Bu oyunlar arasında en çok tercih edilen; Call Of Duty: Black Ops 4, Farming Simulator, Zula Mobile, Pubg Mobile, 101 Yüzbir Okey Plus Fifa Serisi, ve Counter Strike: Global Offensive (CS:GO) oyunlarıdır. Görüşme verilerinin analizi sonucunda erken çocukluk dönemi bireylerinde yaş küçüldükçe dijital oyun oynama eğilimi ebeveynin kontrolünde olduğu ve sadece ebeveyne ait dijital araçları kullanarak bu oyunları oynadıkları için azdır. Örneğin, 8 yaşındaki Z kuşağından bir katılımcı (Z8) bu durumu şu şekilde ifade etmiştir:

...Dijital oyunları da diğer oyunları da seviyorum. Ama dijital oyunları annem telefonu ile oynamama izin verirse oynayabiliyorum...

Fakat dijital oyuna yönelim yaş büyüdükçe kendi dijital araçlarının olması nedeniyle artmaktadır. Veri analiz sonuçlarına göre yaş büyüdükçe geleneksel çocuk oyunlarından çok, dijital oyunlara yönelim artmaktadır. Örneğin Z kuşağından 11 yaşındaki 20. katılımcı bu durumu *Futbol, basketbol oynamayı çok seviyorum ama bilgisayar oyunları ile de oynuyorum hatta arkadaşlarla bir araya gelip bilgisayar oyunu da oynuyoruz sırayla daha çok bilgisayar oynuyoruz zaten pandemi var...* açıklamıştır.

Özetle, bu araştırma sonucunda hem X kuşağında hem Z kuşağında oynanan bunun yanı sıra X kuşağında oynanıp Z kuşağında oynanmayan ve unutulmaya yüz tutmuş farklı ve yöresel birçok geleneksel çocuk oyunu tespit edilmiştir. Aynı zamanda X kuşağında oynanan fakat Z kuşağında dönem farkından dolayı bunların yerine yeni oyunların ortaya çıktığı görülmüştür. X kuşağında oynanan oyunların daha çok doğaçlama olarak ortaya çıkan oyunlar olduğu belirlenmiştir. Bu oyunlar kurallar bakımından esnek olup katılımcılar aktif ve yaratıcıdır. Aynı zamanda katılımcılar yaşamın içerisinde esinlenerek hayal güçlerini daha aktif kılmışlardır. Bu oyunlarda kullanılan materyallerin daha doğal ve yapılandırılmamış olduğu katılımcılar tarafından ifade edilmiştir. Z kuşağında ise kurallı oyunlara daha çok yer verildiği bulunmuştur. Katılımcıların ifadelerinden bu oyunlarda daha pasif kaldıkları, kendilerinden kural ekleyip kural çıkarmadıkları dolayısıyla yaratıcılık ve hayal güçlerini kullanma oranlarının X kuşağına oranla daha geride kaldığı ifade edilebilir. Z kuşağında spor dallarının oyun olarak ifade edildiği ve genel olarak oynanan oyunlarda doğal olmayan ve yapılandırılmış materyaller kullanıldığı belirlenmiştir. Ayrıca Z kuşağında daha çok bireysel olarak oynanan oyunlar tercih

edilirken X kuşağında ise kalabalık gruplarla oynanan oyunların tercih edildiği de tespit edilmiştir.

4. Tartışma ve Sonuç

Kırşehir ili erken çocukluk dönemi X ve Z kuşaklarında oynanan geleneksel çocuk oyunları çalışması ile Türkiye’de yapılmış olan; Arslan Erdem (2019), Çolak (2015), Demir (2015), Doğan (2010) Karğın (2018), Kayar (2008) ve Özden Gürbüz (2016) tarafından gerçekleştirilen geleneksel çocuk oyunları çalışmaları arasında benzerlikler olduğu kadar farklılıklar da görülmektedir. Örneğin; futbol oyunu, sek sek oyunu, can oyunu gibi oyunlar Türkiye’de yapılan çalışmalarda görüldüğü gibi Kırşehir ilinde de geleneksel çocuk oyunları arasında yer almaktadır. Pin oyunu, düven oyunu, pauzat oyunu gibi oyunlar ise Kırşehir ilinde geleneksel çocuk oyunları arasında görülmekte fakat Türkiye’de yapılan diğer çalışmalarda görülmemektedir. Aynı zamanda Türkiye’de yapılan geleneksel çocuk oyunları çalışmalarında elde edilen bulgular doğrultusunda oyun çeşitliliğinin fazla olduğu görülmüştür (Arslan Erdem, 2019). Fakat Kırşehir ilinde oynanan geleneksel çocuk oyunları çalışmasında ise oyun çeşitliliği daha azdır. Bu durumun sebepleri arasında oyun sayısının, oyun türlerinin ve grup oyunlarının geçmişten bugüne doğru azalması, oyun aktarma yönteminin değişmesi, oyun araçlarının doğal nesnelere satın alınan nesnelere doğru değişmesi, sahip olunan oyuncakların geçmişten bugüne doğru artması, oyun oynanan yerlerin ve oyun zamanının değişmesi, tekerlemeli oyunların azalması olabilir (Artar, Onur ve Çelen, 2002; Yavuzer, 1993; Yavuzer, 2003). Bu sebepler grup oyunların gitgide azalmasına ve bireysel oyunların daha çok tercih edilmesine neden olmuş (Başal, 2007) olmakla birlikte oyunlardaki çeşitliliğin azalmasının ve bireyselleşmesinin sebepleri arasında Covid-19 hastalığı ile birlikte Türkiye’nin pandemi sürecine girmesi de etkili olmuş olabilir.

Toplumlardaki değişimle birlikte geleneksel çocuk oyunlarında da değişim ve farklılaşma olduğu gözlemlenmiştir. Kırşehir ili erken çocukluk dönemi X ve Z kuşaklarında oynanan geleneksel çocuk oyunları adlı bu çalışmada kuşaklar arası oyunlarda oyunun ismi, oyunun kuralları, oyunda kullanılan materyaller, oyundaki katılımcı sayısı, oyunun oynandığı ortam ve oyun tercihlerinde farklılaşmalar tespit edilmiştir. Alan yazında Artar, Onur ve Çelen (2002) de grup oyunlarının azaldığını ve oyunlarda kullanılan doğal materyallerin daha endüstriyel materyallere kaydığını belirtmişlerdir. Bunun yanı sıra, Tuğrul, Ertürk, Özen Altınkaynak ve Güneş (2014) de kuşaklar arasındaki oyun tercihlerinde değişiklik olduğuna ve oyunlarda daha çok doğal olmayan materyallerin tercih edildiğine dikkat çekmiştir. Clements (2004) ise günümüz çocuklarının bir önceki kuşaklara göre sokakta daha az oyun oynayıp daha çok iç mekânda oyun oynamayı tercih ettiklerini ifade etmiştir. Kaya (2019) da bu araştırmanın bulgularındaki gibi Z kuşağının daha çok kapalı mekânlarda oyun oynadığını bulmuştur.

Bu çalışmada tespit edilen farklılıkların sebeplerinin katılımcıların erken çocukluk dönemlerinde yaşadıkları toplumsal hayat, eğitim durumu, kültürel değerler ve dijitalleşme ile yakından ilgili olduğu ön görülmektedir.

Bu çalışma kapsamında X ve Z kuşakları arasında erken çocukluk döneminde oynanan geleneksel çocuk oyunları arasındaki farklılık sebeplerinden birincisinin eğitim durumu olabileceği düşünülmektedir. Yapılan bu araştırma sonucunda elde edilen veriler doğrultusunda X kuşağının büyük çoğunluğunun ilkokul mezunu olduğu, Z kuşağının ise zorunlu eğitim dâhilinde 12 yıllık eğitimlerine devam etmekte oldukları tespit edilmiştir. Almış oldukları

eğitim süreleri arasındaki farklılıktan dolayı X kuşağında okulda geçirilen süre az olduğu için oyunların genellikle okul dışı ortamlarda oynandığı bulunmuştur. Özellikle köyde, sokakta ve mahalle arasında oyunlar oynanmıştır. Eğitime ayrılan süre az olduğu için aile içerisinde yapılan işlere yardım edilmiş, çocuk içgüdüleri dâhilinde bu işleri oyunla (ör. düven oyunu, pin oyunu, kalak oyunu) bütünleştirerek gerçekleştirmişlerdir. Z kuşağında ise eğitim süresi hem okul müfredatı hem de okul müfredatını destekleyen etkinlikler dolayısıyla uzun olduğu için okulda daha çok vakit geçirilmektedir. O nedenle oyunların daha çok okul ortamında ve spor dallarında gerçekleştirilen kurslar dâhilinde oynandığı düşünülmektedir. Tuğrul, Ertürk, Özen Altınkaynak ve Güneş (2014) de Z kuşağının oyunlarda daha az zaman geçirmesinin sebebini günün içerisindeki zamanlarının çoğunluğunun ders çalışmaya ve okumaya ayırması olduğunu belirtmişlerdir. X ve Z kuşaklarında görülen bu eğitim durumuyla ilgili farklılıktan dolayı erken çocukluk döneminde oynanan geleneksel çocuk oyunları arasında; X kuşağında görülen oyunlar daha çok doğaçlama (ör. pin oyunu) olarak oynanırken, Z kuşağında ise daha çok kurallı oyunların (ör. badminton, voleybol, basketbol) oynandığı tespit edilmiştir.

X ve Z kuşakları arasında erken çocukluk döneminde oynanan geleneksel çocuk oyunları arasındaki farklılık sebeplerinden ikincisinin de katılımcıların erken çocukluk dönemlerinde yaşadıkları toplumsal hayat olduğu düşünülmektedir. Toplumsal hayat açısından değerlendirdiğimizde X ve Z kuşağı arasında sosyo-ekonomik durum, iklim ve coğrafi şartlar açısından farklılıklar olduğu için erken çocukluk döneminde oynanan geleneksel çocuk oyunları arasında da farklılıklar yer aldığı ön görülmektedir. X kuşağında sosyo-ekonomik durum yeterli olmadığı için ailelerine destek amaçlı iş bölümünde bulunmuşlardır. Çobanlık, eve sutaşıma, çocuk bakma, tarla işlerine yardım etme, ev işleri gibi işlerde sorumluluk alarak ailelerine yardım etmişlerdir. Bu durum ise oyuna vakit ayırmalarına engel olmuştur. Bu nedenle yaptıkları işleri oyuna çevirmişlerdir. Buldukları boş vakitlerde ise birlikte oyun oynamışlardır. Ekonomik şartlardan dolayı oyunlarda kullanılan materyalleri kendileri yapmıştır. Çamur, tahta, bez gibi materyaller kullanarak oyunlarını gerçekleştirmişlerdir. Benzer bulgulara Tuğrul, Ertürk, Özen Altınkaynak ve Güneş (2014) ve Kaya (2019) da ulaşmıştır. X kuşağında şehirleşme daha az olduğu için köy yaşamı daha fazladır. Köy yaşamından dolayı insanlar arasında sosyal ilişkiler daha yaygın olduğu için çocuklar arasında oynanan oyunlar (ör. pin oyunu, çelik çomak oyunu, futbol oyunu, saklambaç oyunu) daha kalabalık ve açık ortamlarda oynanmıştır. Z kuşağında ise sosyo-ekonomik durum elverişli olduğu için serbest oyundan çok yapılandırılmış etkinlikler (ör. spor faaliyetleri) altında oyun oynamaya daha çok vakit ayırmışlardır. Z kuşağında oyunlarda kullanılan materyaller de hazır olarak elde edilmiştir. Z kuşağında şehirleşme yaygın olduğu için insanlar arasında sosyal ilişkiler azalmış bu durum çocuklar arasında oynanan oyunları etkilemiştir. Oynanan oyunlarda (ör. barbie bebek oyunu, bisiklet sürme, park oyunu) bireysellik ön plana çıkarak kapalı ortamlar daha çok tercih edilmeye başlanmıştır. ÇOKAUM (2004) da bu araştırmanın bulguları doğrultusundaki değişimine dikkat çekmektedir.

Buna ek olarak X ve Z kuşağı arasında iklim ve coğrafi şartların da erken çocukluk döneminde oynanan geleneksel çocuk oyunları arasındaki farklılıklara neden olabileceği düşünülmektedir. Örneğin; X kuşağında yaz mevsiminde oynanan futbol oyunu, dalle oyunu ve saklambaç oyunu gibi oyunların kış mevsiminde iklim şartlarından dolayı oynanamamaktadır. Kış mevsiminde ise iklim şartlarından dolayı kartopu oyunu, kızak kayma oyunu, beş taş, elim elim epelek oyunu gibi oyunlar tercih edilmektedir. Z kuşağı döneminde ise iklim ve coğrafi şartların etkisinin daha az olduğu ve oynanan oyunlar her mevsimde oynandığı bulunmuştur.

Örneğin, futbol oyunu yaz mevsiminde açık alanda oynanırken, kış mevsiminde ise kapalı halı sahalarda oynanabilmektedir. Cengiz (1997) ve Yavuzer (1998) de çocuk oyunlarının ortaya çıkışında iklim etkisine dikkat çekmişlerdir.

X ve Z kuşakları arasında erken çocukluk döneminde oynanan geleneksel çocuk oyunları arasındaki farklılık sebeplerinden üçüncüsünün ise kültürel değerlerin diğer bir ifadeyle gelenek ve göreneklerin olduğu düşünülmektedir. Bu farklılık sebepleri içerisinde kültürel değerlerin yansımaları olarak cinsiyetin yer aldığı görülmektedir. Katılımcılar, X kuşağında oynanan geleneksel çocuk oyunlarını açıklarken kız oyunu ve erkek oyunu olarak ayırmaktadır. Örneğin; evcilik oyunu, ip atlama oyunu, seksek oyunu kız oyunu olarak adlandırılırken; futbol oyunu, çelik çomak oyunu, değnek sivirtme oyunu gibi oyunlar ise erkek oyunu olarak adlandırılmaktadır. Kızların ve erkeklerin bir arada oyun oynamalarının çocukluk yıllarında toplum tarafından hoş karşılanmadığını dile getirmişlerdir. Ayrıca yaşları büyük olan kızların ve erkeklerin oyun oynamalarının da toplum tarafından onaylanmayan bir durum olduğunu da belirtmişlerdir. Bunun dışında X kuşağında düğünlerde oynanan oyunların da çocukların oyunlarına yansıdığı görülmektedir. X kuşağının aksine Z kuşağında cinsiyetin oyunlar üzerinde bir etkisi görülmemektedir. Oyunlar kız ve erkek olarak karışık oynanmaktadır. Cengiz (1997) ve Yavuzer (1998) de çocuk oyunlarının ortaya çıkışında cinsiyetin etkisine dikkat çekmişlerdir. Türkan (2018) yapmış olduğu derleme çalışmasında ise bazı geleneksel çocuk oyunlarının (ör. sek sek, beş taş) daha çok kızlar tarafından oynandığını öte yandan bilye oyunu, uzun eşek gibi oyunların da daha çok erkekler tarafından oynandığını tespit etmiştir.

X ve Z kuşakları arasında erken çocukluk döneminde oynanan geleneksel çocuk oyunları arasındaki farklılık sebeplerinden dördüncüsünün ise dijitalleşme olduğu ön görülmektedir. Dijitalleşme açısından değerlendirdiğimizde X ve Z kuşağı arasında farklılıklar olduğu görülmektedir. X kuşağında, dönemin şartlarından dolayı teknolojik aletlerle oynanan dijital oyunlarla ilgili gelişmeler Z kuşağındaki hızda olmadığı için dijital oyunlar yer almamaktadır. Bu durum da çocukların hayal güçleri doğrultusunda oyunlar geliştirerek bir arada oynamalarına etki etmiştir. Çocuklar sosyal, hareketli, yaratıcı ve etkileşim halinde oyunlarını oynamaktadırlar. Z kuşağında ise gelişen teknoloji ile birlikte telefon, tablet ve bilgisayar aracılığı ile daha çok dijital oyunlar oynanmakta ve tercih edilmektedir. Hazar ve ark. (2017) da dijital oyunların geleneksel oyunların yerini aldığına dikkat çekmektedir. Ayrıca Z kuşağında yaş büyüdükçe dijital oyuna ayrılan zaman da artmaktadır. Akçay ve Özcebe (2012) bu çalışmaya benzer olarak çocukların yaşları arttıkça daha çok bilgisayarla oyun oynama sürelerini attığını bulmuştur. Özellikle dijital oyunlara yönelişi arttıran sebeplerden biri de Covid 19 hastalığından dolayı dünyada ve ülkemizde oluşan pandemi sürecidir. Bu durum ise dijital ortamda daha çok vakit geçirilmesine ve bireyselleşmeye sebep olmaktadır. Bu yaşam koşullarının değişimiyle birlikte Z kuşağı çocukları daha pasif ve bireysel oyunlar oynama eğilimi göstermektedir. Bu çalışmaya benzer olarak Sapsağlam (2018) da toplumda meydana gelen değişim ve dönüşümlerin çocukların oyun tercihlerine ve nasıl sosyalleşeceklerine etki ettiğini vurgulamıştır.

5. Öneriler

Bu çalışmanın kapsamı düşünüldüğünde farklı bölgelerde yaşayan X, Y ve Z kuşağında yer alan kişilerin dâhil edildiği, farklı araştırma yöntemlerinin (ör. nicel, karma araştırma) ve veri toplama yöntemlerinin (ör. odak grup görüşmesi, gözlem) kullanıldığı yen araştırmaların yürütülmesi somut olmayan kültürel miraslardan birisi olan geleneksel çocuk oyunlarının tespit edilmesine katkı sağlayabilir.

Bunun yanı sıra, bu araştırmadan elde edilen bulgular bir bütün olarak değerlendirildiğinde kuşaklar arasında hala oynanmaya devam eden geleneksel çocuk oyunları olsa da toplumsal hayatta meydana gelen değişiklikler ve dijitalleşme nedeniyle X kuşağında oynanan birçok oyunun unutulmaya ve kaybolmaya yüz tuttuğu bunların yerini ise daha kurallı oyunların ve spor faaliyetlerin ve de dijital oyunların aldığı görülmüştür. Z kuşağının daha çok kapalı alanda ve bireysel oyunlar oynamayı tercih ettikleri bulunmuştur. Bu oyunlarda da endüstriyel materyallerin kullanıldığına ulaşılmıştır. Bu nedenle, Milli Eğitim Bakanlığı ve uluslararası kuruluşlar tarafından desteklenen Z kuşağındaki bireylerin daha çok açık alanda ve grupça oynayabilecekleri etkinlikler, projeler ve festivaller organize edilebilir. Z kuşağının oyunlarda kullanılabilecek oyun materyallerinin tasarımını yapmalarını teşvik edecek çeşitli etkinlikler ve projeler düzenlenebilir.

Kaynaklar

- Akçay, D. & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi . *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Anılan, H. ve diğ. (2003). *Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri*. OMEP Dünya Konsey Toplantısı ve Konferansı Bildiri Kitabı. 2-10.
- Arslan Erdem, N. (2019). *Artvin 'de çocuk oyunları*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Artvin: Artvin Çoruh Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Artar, M., Onur, B., & Çelen, N. (2002). Çocuk oyunlarında üç kuşakta görülen değişimler. *Çocuk Forumu*, 5(1), 35- 39.
- Baran J., Weres A., Wyszynska J., Pitucha G., Czenczek-Lewandowska E., Rusek W., Leszczak J., ve Mazur A. (2020). 60 minutes per day in moderate to vigorous physical activity as a natural health protector in young population. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 17(23),1-11.
- Başal, H.A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye’de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi*, 20(2), 243-266.
- Başal, H. A. (2010). *Geçmişten günümüze Türkiye’de geleneksel çocuk oyunları*. Morpa Kültür Yayınları.
- Bağcı, S. ve Kaya, İ. (2022). Okul öncesi dönemde çocukların fiziksel aktivitelerinin artırılmasında geleneksel oyunların rolü. *Journal of Sustainable Educational Studies*, 3(2), 141-149.
- Bedir Erişti, S. D., Kuzu, A., Kabakçı Yurdakul, I., Akbulut, Y. ve Kurt, A. A. (2013). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Anadolu Üniversitesi Yayınları.

- Biricik, Z. ve Atik, A. (2021). Gelenekselden dijitalde değişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder)*, 9 (1), 445-469.
- Centers for Disease Control and Prevention (2022). *How much physical activity do children need?* <https://www.cdc.gov/physicalactivity/basics/children/index.htm>
- 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.
- Chawla, L. (2001). Significant life experiences revisited once again: Response to Vol. 5(4) Five critical commentaries on significant life experience research in environmental education. *Environmental Education Research*, 7(4), 451-461.
- Çoban, B ve Nacar E. (2006). *Okul öncesi eğitimde eğitsel oyunlar*. Nobel Yayıncılık
- Clements, R. (2004). An Investigation of the status of outdoor play. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 5(1), 68-80.
- Creswell, J.W. (2008). *Educational research: Planning, conducting and evaluating quantitative and qualitative research* (3rd Ed.) Upper Saddle River. Pearson.
- ÇOKAUM (2004). *Türkiye’de çocuk oyunları: Araştırmalar*. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları. Kök Yayıncılık.
- Çolak, M. (2015). *Adana geleneksel çocuk oyunları*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Niğde: Niğde Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Demir, İ. (2015). *Niğde geleneksel çocuk oyunları ve halkbilimsel incelemesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Niğde: Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Doğan, A. (2010). *Geleneksel mahalli çocuk oyunları Malatya ili Battalgazi ilçesi örneği*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Niğde: Niğde Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Duruoalp, E. ve Aral, N. (2014). *Oyunun gelişimi ve türleri*. Her yönüyle okul öncesi eğitim 3. (Ed: A.B. Aksoy), (s. 231-254). Hedef CS Basın Yayın.
- Erdal, G., & Erdal, K., (2017). Çocuk kitaplarında Nasrettin Hoca tiplmeleri ve bilinçaltı mesaj. *Akademik Bakış Dergisi*, 88(62), 88-97.
- Ginsburg, K.R. (2007) The Importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119, 182-191.
- Gürbüz, D. Ö. (2016). Geleneksel çocuk oyunları ve eğitimsel işlevleri: Emirdağ örneği. *Turkish Studies*, 11(14), 529 - 564.
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1967). *The discovery of grounded theory. Strategies for qualitative research*. Aldine.
- Fırat, H. (2013). Çocuk oyunları-eğitim ilişkisi: bezirgân başı örneği, *Turkish Studies - International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 8(13), 885-896.

- Frasca, G. (2001). Rethinking agency and immersion: Video games as a means of consciousness-raising, *Digital Creativity*, 12(3), 167-174.
- Hareket, E. (2020). Çocuk hakları evrensel sözleşmesi hükümleri çerçevesinde Türk çocuk oyunlarının incelenmesi. *Cumhuriyet Uluslararası Eğitim Dergisi*, 9(4), 1083-1106.
- Hazar, Z. , Tekkurşun, D. G. & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: karşılaştırmalı metafor çalışması. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15 (4) , 179-190 .
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (Çev.: Mehmet Ali Kılıçbay). Ayrıntı Yayınları
- Işıkoğlu Erdoğan, N., Bayraktaroğlu, E. ve Ayekin Dülger, D. N. (2021). Çocukların dijital veya dijital olmayan oyun tercihleri ve davranışları. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 53, 150-174
- Kacar, D. (2020). *Geleneksel çocuk oyunlarının internet bağımlılığı, sosyal beceri ve stres düzeyine etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimler Enstitüsü.
- Kandır, A. ve Tezel Şahin, F. (2011). *Okul öncesi dönemde oyuncak ve oyun materyalleri eğitici oyuncaklar*. Morpa Yayınevi.
- Karğın, D. (2018). *Şanlıurfa ili ve çevresi çocuk oyunları*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ardahan: Ardahan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Karkınlı, R. (2017). Özbeklerde çocuk oyun - oyuncak kültürü ve çocuk oyunları üzerine bir tasnif denemesi. *Turkish Studies*, 12(22). 485-498.
- Kaya, İ. (2019). X, Y, Z kuşaklarının çocukluk oyunlarının incelenmesi. *FSM İlmî Araştırmalar İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi*, 14, 313-326.
- Kayar, P.(2008). *Van'ın geleneksel çocuk oyunları ve bu oyunların eğitsel yönden incelenmesi*.Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Van: Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü.
- Kültür ve Turizm Bakanlığı (2022). UNESCO somut olmayan kültürel miras. <https://izmir.ktb.gov.tr/TR-90964/unesco-somut-olmayan-kulturel-miras.html>
- Merriam, S.B., (2009). *Qualitative research and case study applications in education*. Sjossey Bass.
- Merriam, S.B. ve Tisdell, E.J. (2014). *Qualitative research: A guide to design and implementation* (4th Ed.). Josey Bass USA.
- Miles, M.B., Huberman, A.M. ve Saldana, J. (2014) *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. Sage.
- Nelson, E.M. (2012). *Cultivating outdoor classrooms designing and implementing child-centered learning environments*. Readleaf Press.
- Onur, B. ve Güney, A. (2014). Türkiye'de çocuk oyunları: Araştırmalar. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.

- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları I-II*, I. Baskı, Akçağ Yayınları.
- Özden Gürbüz, D. (2017). *Yapısal ve işlevsel açıdan Afyonkarahisar çocuk oyunları*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Özden Gürbüz, D. (2016). Geleneksel çocuk oyunları ve eğitimsel işlevleri: Emirdağ örneği *Journal of Turkish Studies* , 11(14), 529-564.
- Özyürek, A., Dakak, S. ve Yurt, N. (2021). Altı kıtada oynanan çocuk oyunları ve Türkiye’de oynanan oyunlarla benzerliği. *Unika Sağlık Bilimleri Dergisi*, 1, 72-85.
- Özyürek, A., Yuvacı, M., Sulamacı, F. ve Karabudak, M.F. (2018). *Geçmişten günümüze varlığını sürdüren çocuk oyunlarının çocukların gelişimi ve değer kazanımına katkıları*. 1.Uluslararası Çağdaş Eğitim ve Sosyal Bilimler Sempozyumu.
- Özyürek, A., Tezel Şahin, F. ve Gündüz, Z.B (2018). Nesilden nesile kültürel aktarımda oyun ve oyuncakların rolü. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 27(1), 1-12.
- Öz Pektaş, H. (2017). Geleneksel çocuk oyunlarının modern eğitimde kullanılması. *Journal of International Social Research* 10(49), 478-490.
- Scarlett, W. G. (2015). *The sage encyclopedia of classroom management*. SAGE Publications.
- Sapsağlam, Ö. (2018). Okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(1), 1122-1135.
- Sutton, L. (2008). The state of play: disadvantage, play and children's well-being, *Social Policy and Society*, 7(4), 537 – 549.
- Sümbüllü, Y. Z. & Altınışik, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(2), 73-85.
- Stake, R.E.(1995). *The art of case study research*. Thousand Oaks, Sage Publications.
- Stake, R.E.(2005). Qualitative case studies. In Denzin, N.K.,& Lincoln,Y.S.(Eds.). *The sage handbook of qualitative reserach* (3rd ed). Thousand Oaks, Sage Publications, 443-466.
- Strauss, A., & Corbin, J. (1998). *Basics of qualitative research: techniques and procedures for developing grounded theory*. Thousand Oaks, Sage Publications, Inc.
- Şarman, S. (2015). *Seferihisar geleneksel çocuk oyunları ve oyuncakları üzerine bir inceleme*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Tören, A. (2011). *Erzincan’dan derlenen çocuk oyunlarının çocuk eğitimindeki yeri*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Erzincan: Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Tuğrul, B. (2017). Dünya oyunun gücünde uzlaştı şimdi bu gücü çocukların yararına kullanma zamanı: Hadi Türkiye. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 1(2), 259-266.
- Tuğrul, B., Ertürk, HG, Özen-Altınkaynak, Ş. ve Güneş, G. (2014). Oyun üç kuşaktaki değişimi, *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 1-16.

- Türkan, H.K. (2018). İşlevsel teori bağlamında İskenderun çocuk oyunları. *International Journal of Social Science*, 65, 225-240.
- Vatandaş, S. (2020). Sokaktan ekrana: Oyunun mekânsal ve işlevsel değişimi. *Intermedia International e-Journal*, 7(12), 19-32.
- Wood, E. and Hedges, H. (2016). Curriculum in early childhood education: Critical questions about content, coherence, and control. *The Curriculum Journal*, 27(3), 387-405.
- Yavuzer, H.(1993). *Ana baba ve çocuk*. Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H.(1998). *Çocuğunuzun ilk altı yılı*. Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H. (2003). *Doğal harika bir tedavi: Oyun Evde ve okulda mutlu çocuk yetiştirmenin temelleri*. Çocuk ve Aile Kitapları.
- Yılmaz, M. F. (2013). *Isparta çocuk oyunları*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yılmaz, E., Yel, S. ve Griffiths, M.D. (2022). Dijital ve geleneksel oyun oynayan çocukların değer algılarının karşılaştırılması: Türk ve İngiliz örneklemi. *Eğitim ve Bilim*, 47(210), 41-66.

Extended Abstract

The literature review indicated that in Türkiye, the research on traditional children's games was conducted as a review study. Although the number of studies focusing on traditional children's games has increased, more comprehensive research, except review studies, is still needed on cultural sustainability. As UNESCO emphasized, children's traditional games are intangible cultural heritage related to the cultural sustainability pillar. When the significant role of play is considered to foster children's development, the current study was designed to determine the children's traditional games played in X and Z generations and to examine the similarities and differences between them and the existence of digital games in Z generation. For cultural sustainability, different games that have not been played anymore were detected, and the properties of these games (such as name, rules, materials, and the number of players) were collected. In other words, through the current study, we could make a contribution to Kirsehir's 5000-year-old history and culture.

This study was conducted as a case study, one of the qualitative research designs to reach these aims. For this study, the case was described as children's traditional and digital games in the early years of the X and Z generation in Kirsehir. Twenty-one individuals from the X generation and twenty-one individuals from the Z generation total of 42 individuals, were the participants. The X generation included people born between 1965 and 1979, and the Z generation consisted of people born after the 2000s. The data were collected face-to-face with semi-structured questions. The interview protocol included questions related to demographic characteristics (e.g., gender, age, occupation, and residence) and views on play, traditional and digital games. The data collection procedure endured two and a half months. The data were analyzed through content analysis and open coding. A pilot study was conducted, and 92.5% inter-coder agreement was provided for reliability and validity.

The data analyses demonstrated that while 53 games were found in the X generation, we reached 43 games in the Z generation. Hide and seek was one of the most preferred games in both generations. However, the least preferred game was different in the generations. Moreover, 17 games (e.g., playing house, hopscotch) were played in both X and Z generations. The common characteristics of the games in X and Z generations were (a) the context of the game, (b) the rules of the games, (c) the number of players, and (d) the materials used during the game. On the other hand, some differences between the games in X and Z generations were found. These were: (a) the name of the game, (b) the rules of the game, (c) the materials used during the game, (d) the number of players, (e) the environment, and (f) the types of the games.

As a result of this study, it is found that many games are played only in the X generation. Further, in the Z generation, some games played by the X generation were adapted to the changing conditions (i.e., technological innovations, climate). For example, new rules were added and/or changed, and/or the number of players was changed. It was reached that in the X generation, games generally emerged through improvisation. Therefore, the rules of these games were flexible. The players were active and creative since they could add new rules or change the rules of the games based on their needs/conditions. They could use their imagination with inspiration from daily-life experiences. They utilized natural and non-structured materials during the games.

On the other hand, in the Z generation, it was seen that games had strict rules when compared with the X generation. Based on Z generation participants' statements, they strictly followed the rules and just played the games without adding, changing, or removing the rules. Thus, they prefer to play a more passive role and use their imagination and creativity less. The other interesting finding was that the Z generation defined sports branches as games and generally would rather join sports branches for playing a game. Moreover, when compared X generation, the Z generation used more structured materials while playing games. Besides, the Z generation would rather play games individually; however, the X generation prefers to play games as a group. While digital games were also played in the Z generation, no information was obtained from the X generation. For the Z generation, when the individuals were older, the time allocated to digital games increased owing to the Covid-19 pandemic.

In light of the results, we can give some advice to the researchers about the context of the study. For instance, while new studies are planned, the researchers can extend the characteristic of the participants by adding the Y generation and the people who live in different cities and parts of Türkiye. Moreover, distinct research designs (e.g., quantitative and mixed-methods) can be used. Different data collection tools, such as focus group interviews and observation, can be utilized. Via new research, the changes in children's traditional games, one of the intangible heritage cultures, can be determined.