

# **Çocuk Kültürünün Oyun Zaman ve Mekân Bağlamında Kuşaklararası Değişiminin İncelenmesi**

**Manolya Durmuş**

Lisansüstü Eğitim, Öğretim ve Araştırma Enstitüsüne Okul Öncesi  
Eğitim Yüksek Lisans Tezi olarak sunulmuştur.

Doğu Akdeniz Üniversitesi  
Eylül 2022  
Gazimağusa, Kuzey Kıbrıs

Lisansüstü Eğitim, Öğretim ve Araştırma Enstitüsü onayı

---

Prof. Dr. Ali Hakan Ulusoy  
L.E.Ö.A. Enstitüsü Müdürü

Bu tezin Okul Öncesi Eğitim Yüksek Lisans derecesinin gerekleri doğrultusunda hazırlandığını onaylarım.

---

Prof. Dr. Ayşe Işık Gürşimşek  
Temel Eğitim Bölüm Başkanı

Bu tezi okuyup değerlendirdiğimizi, tezin nitelik bakımından Okul Öncesi Eğitim Yüksek Lisans derecesinin gerekleri doğrultusunda hazırlandığını onaylarız.

---

Doç. Dr. Eda Yazgın  
Tez Danışmanı

---

Değerlendirme Komitesi

1. Prof. Dr. Ayşe Işık Gürşimşek

2. Doç. Dr. Azize Ummanel

3. Doç. Dr. Eda Yazgın

## ÖZ

Çocuk kültürü birçok bağlamı içerisinde bulunduran bir olgudur. Toplumların ve kültürlerin içerisindeki her bir değişken, çocuk kültürü ile doğrudan etkileşim içerisinde. Çocuk kültürünün temelinde olan oyunlar ve oyuncaklar hem toplumu hem de kültürü etkilemekte, aynı zamanda toplum ve kültürden de etkilenmektedir. Bu anlamıyla oyunlar ve oyuncaklar kültür ve çocuk arasında bir araç rolündedir. Mekanlar ise çocuklarda iz bırakmakta, oyunları şekillendirmekte, çocuğu tüm gelişim alanları doğrudan etkilemekte, dolayısıyla da çocuk kültüründe bir başka bileşeni oluşturmaktadır. Çocuğa dair zamanla değişen diğer olgular ise doğrudan ya da dolaylı olarak etki yaratmaktadır. Bu araştırmada Kuzey Kıbrıs'ta çocuk kültürü; oyun, oyuncak, mekan, çocukluk imgesi ve zamanla değişen değerler, başta ekonomi olmak üzere, zamanla değişen olanaklar açısından incelenmiştir. Araştırma nitel araştırma yöntemiyle yürütülmüş, araştırma deseni olarak kültür analizi (etnografi) kullanılmıştır. Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde yürütülmüş bu araştırmada araştırma grubunu, Girne, Güzelyurt, Lefke, Lefkoşa, Gazimağusa, İskele ve Karpaz ilçelerinde yaşayan 80-61, 60-41 ve 20-40 yaş aralığındaki üç farklı kuşak oluşturmaktadır. Her bölgeyi temsilen, her kuşaktan en az 1, en fazla 3 kişi seçilerek toplam 58 kişi ile görüşme yapılmıştır. Ses kayıt cihazı ile kaydedilen görüşmeler, içerik analizi tekniği ile analiz edilmiştir. Araştırmanın sonucunda, kuşaklararası oyunun, oyun materyalinin, mekanların, kültürel değerlerin, olanakların ve çocukluk imgesinin değişime uğradığı görülmüştür. Geçmişten günümüze doğru, geleneksel oyunlarda azalma olduğu, teknolojinin oyunlara yansımalarının arttığı, oyun materyallerinde doğal ve el yapımı materyal tercihinin yapay ve fabrikasyon materyallere doğru değiştiği görülmüştür. Ayrıca mekanlarda açık alan tercihlerinden

kapalı alan tercihlerine doğru deęişim olduęu görülmüş ve kültürel deęerlerde olumsuz yönde deęişim olduęu saptanmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, geçmişten günümüze bir başka deęişim ise başta ekonomi olmak üzere, uyaran çeşitlilięi bakımından da olanakların zamana baęlı olarak arttıęı, çocukluęa bakışın olumlu yönde deęiştii yönündedir.

**Anahtar Kelimeler:** Oyun, Oyuncak, Kültür, Çocuk Kültürü, Oyun ekanları, Kuşaklararası Deęişim

## **ABSTRACT**

Child culture is a phenomenon which encloses several contexts. Any factor in societies and cultures is directly involved in an interaction with child culture. While play and toys that underlie child culture affect both society and culture, they are also affected by society and culture. Regarding this assessment, play and toys play the role of a tool between culture and child. On the other hand, places impress children, shape the play, and influence a child in all zones of development. Therefore, places constitute a different component in child culture. Other contexts that change in time, about a child, produce an effect directly or indirectly. In this research, child culture in Northern Cyprus is analyzed in terms of play, toy, place, childhood image and values which change in process of time, particularly economy, opportunities which change in process of time. The research is conducted in qualitative research method and cultural analysis (ethnography) is used as cultural design. That the research is carried out in Turkish Republic of Northern Cyprus, the study group is consisted of three different generations in the age of 80-61, 60-41, and 20-40, who live in Girne, Güzelyurt, Lefke, Lefkoşa, Gazimağusa, Iskele, and Karpaz. By choosing minimum 1 - maximum 3 people from each generation to represent each region, 58 people are interviewed. Meetings recorded with tape recorder are analyzed in content analysis technique. In the end of research, it is found out that intergenerational play, play materials, places, cultural values, opportunities, and childhood image have changed. From past to present, it is observed that there is reduction in traditional play, that there is increment of technology's effect on play, and that natural and handmade materials have been replaced by artificial and produced materials. Besides, it is seen that preferences change from open areas toward indoor areas, and it is detected that cultural values have

altered negatively. According to research results, further change is that, especially economy, opportunities have also increased as regarding diversity of stimulus depending upon the time and the way how people see childhood has changed positively.

**Keywords:** Play, Toy, Culture, Child Culture, Play Settings, Intergenerational Change

# İTHAF

Öncelikle bu topluma güneş olmuş Ulu Önder Mustafa Kemal Atatürk'e...

Bu yaşamı bana bahşeden en kıymetlilerim anneme ve babama ...

Bütün coğrafyaların biricik çocuklarına...

## TEŐEKKÜR

Lisans öğrenciliđim sürdüđü yıllarda yüksek lisans yapabilmek için neler yapmam gerektiđine dair kendisiyle birçok kez konuđuđum ve sıkılmadan bana tavsiyeler veren, derslerine her girdiđimde hayranlıkla kendisini dinlediđim, benim gibi ufak bir tohumu yeűertip çiçek açtıran, sadece teorik anlamda deđil, hayata dair hemen her konuda bilgeliđinden yararlandıđım yüce gönüllü, Sayın tez danıűmanım; Doç. Dr. Eda YAZGIN'a kalbimin çok derinlerinden teűekkür ederim.

Hayatımın her alanında olduđu gibi eğitimim için de benden desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen, aldıđım kararlarda hep yanımda olan, uzun süredir özlemini çektiđim canım annem; Fatma ARICAN'a ve canım babam; Halit DURMUŐ'a yıldızlar kadar çok teűekkür ederim.

Gönlümün en güzel, en derin yerlerine yerleűmiű olan, dostluđu bir yana ailemden bir parça olmuű, her zaman olduđu gibi tez sürecimde de desteklerini her zaman hissettiđim yegâne yol arkadaşlarım; Ezgi Dicle MERAL'e, Sinem PEKİNCE'ye ve Havva Nur EKİZCE'ye çok ama çok teűekkürler.

Son olarak tez sürecimde ufak bir dokunuűu bile olsa bana destek olan tüm sevdiklerime, hocalarıma, evine görüşme yapmaya gittiđim misafirperver Kıbrıslılara ve herkese çok teűekkürler.



# İÇİNDEKİLER

ÖZ .....	iii
ABSTRACT .....	v
İTHAF .....	vii
TEŞEKKÜR .....	viii
TABLO LİSTESİ .....	xii
1 GİRİŞ .....	1
1.1 Problem Durumu .....	2
1.2 Araştırmanın Amacı .....	3
1.3 Araştırmanın Önemi .....	4
1.4 Araştırmanın Problem Cümlesi ve Alt Problemler .....	4
1.4.1 Problem Cümlesi .....	4
1.4.2 Alt Problemler .....	4
1.5 Sayılıtlar .....	5
1.6 Araştırmanın Sınırlılıkları .....	5
2 KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR .....	6
2.1 Çocukluğun Tarihi .....	6
2.1.1 Geleneksel Çocukluk İmaji.....	8
2.1.2 Modern Çocukluk İmgesi .....	10
2.1.3 Post-modern Çocukluk İmgesi .....	11
2.1.4 Türk Tarihinde Çocukluk İmgesi.....	13
2.2 Oyun Kültür ve Çocuk .....	14
2.2.1 Oyun ve Çocuk .....	15
2.2.2 Oyun ve Oyuncağın Tarihi .....	17

2.2.3 Oyun ve Kültür .....	19
2.3 Mekan Kültür ve Çocuk İlişkisi .....	24
2.3.1 Mekan Algısı .....	24
2.3.2 Mekan ve Kültür .....	28
2.3.3 Mekan ve Çocuk .....	29
2.3.4 21.Yüzyıl Mekanları ve Çocuk.....	30
2.4 Kuramsal Çerçeve .....	34
2.4.1 Bilişsel Gelişim Kuramı: Jean Piaget .....	34
2.4.2 Sosyo-Kültürel Gelişim Kuramı: Lev Vygotsky ve Kuramın Çağdaş Temsilcileri .....	35
2.4.2.1 Nikolaevich Leontiev .....	36
2.4.2.2 Barbara Rogoff .....	37
2.4.2.3 Artin Göncü .....	39
2.4.2.4 Johan Huizinga .....	41
2.5 İlgili Araştırmalar .....	42
3 YÖNTEM.....	50
3.1 Araştırma Deseni.....	50
3.2 Araştırma Grubu.....	51
3.3 Veri Toplama Aracı.....	52
3.4 Verilerin Toplanması .....	52
3.5 Görüşme Verilerinin Analizi.....	53
3.6 Geçerlik ve Güvenirlik.....	54
3.7 Araştırma Etik Prosedürü.....	55
4 BULGULAR .....	57

4.1 Üç Kuşakta Oyunlar Oyun Materyalleri ve Oyun Materyallerini Elde Etme Yöntemlerine Yönelik Bulgular .....	57
4.2 Üç Kuşakta Oyun Oynanan ve İz Bırakan Mekanlara Yönelik Bulgular .....	65
4.3 Üç Kuşakta İncelenen Çocukluk İmgisine Yönelik Bulgular .....	68
4.4 Üç Kuşakta Kuşaklararası Çocukluk Dönemi Karşılaştırmasına Yönelik Bulgular.....	72
5 TARTIŞMA VE SONUÇ .....	80
6 ÖNERİLER.....	92
KAYNAKLAR .....	94
EKLER.....	109
Ek 1: DAÜ Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği İzni .....	110
Ek 2: Benzerlik Raporu.....	111
Ek 3: Katılımcılar İçin Bilgilendirilmiş Onam Formu.....	112
Ek 4: Katılımcılar için Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları .....	114

## TABLO LİSTESİ

Tablo 1: Üç Kuşakta Oynanan Oyunların İsimleri .....	58
Tablo 2: Üç Kuşakta Oynanan Oyunların Türleri.....	59
Tablo 3: Üç Kuşakta Oyun Materyalleri.....	61
Tablo 4: Üç Kuşakta Oyuncakları Elde Etme Yöntemleri.....	63
Tablo 5: Üç Kuşakta Zaman Geçirilen Mekanların Çeşitliliği .....	66
Tablo 6: Üç Kuşağın Tercih Ettikleri Mekanlar .....	66
Tablo 7: Üç Kuşakta Özerk ve İlişkisel Çocukluk İmgesi.....	69
Tablo 8: Üç Kuşakta Olumlu ve Olumsuz Çocukluk İmgesi.....	70
Tablo 9: Kuşaklararası Mekanların Kullanımına İlişkin Karşılaştırma .....	72
Tablo 10: Kuşaklararası Değişen Değer Yargıları.....	75
Tablo 11: Kuşaklararası Değişen Fiziksel/Ekonomik Olanaklar .....	77

# Bölüm 1

## GİRİŞ

Çocukluk sadece biyolojik bir süreç değil, aynı zamanda sosyal bir olgudur. Çocukluk hem aktif hem de öznel bir deneyimdir. Çocukluk kavramı, gelişimi boyunca çeşitli bağlamlarda toplum üzerinde doğrudan veya dolaylı bir etkiye sahip olmuştur. Çocuk ve çocukluk kavramları tarih boyunca farklı toplum ve kültürlerde farklı anlamlar kazanmış ve tartışılmıştır. Çocukluk kavramı çok eski zamanlardan beri birden fazla disiplinin konusu olmuş ve günümüzde disiplinler arası bir kavram olarak farklı açılardan incelenmektedir. Bir zamanlar sosyologlar tarafından incelenen çocukluk, günümüzde eğitim, sağlık, hukuk, psikoloji, antropoloji ve tarih gibi çeşitli alanlarda incelenen bir olgu haline gelmiştir.

Çocuk ve çocukluğun özellikle de günümüzde araştırmalara konu olduğu birçok önemli bağlam bulunmaktadır. Kültürün çeşitliliğinin içinde çocuk kavramının son derecede etkili oluşu bunun sebeplerinden birisidir. Esasında çocuğun kültürel değişimini tanımaya ve yorumlamaya dönük bilimsel çalışmaların başlangıcı bilimsel literatürde görece olarak yenidir. Çocuk ve çocukluk kavramlarının ve bu kavramlara ait farklı bir dünyanın var olduğu görüşü Rönesans ile ortaya çıkmıştır. Söz gelimi çocukluk düşüncesi, Rönesans ile gelen en büyük kazançlardan biri olarak 16. yüzyılda doğmuş ve günümüze dek desteklenmiştir (Sormaz ve Yüksel, 2012). Rönesansın getirdiği aydınlanma ile beraber çocukluk kavramı da değişime uğramış ve bu süreçten sonra çocuğa aitlik ve çocuğa görelilik bakış açıları yeşermeye başlamıştır. Ayrıca çocukluk ve çocukluğun tarihsel gelişim süreci bir bilim alanı olarak Philippe Aries'in

derin arařtırmaları ile 1960'lı yıllarda Fransa'da başlayıp sonra dnyada hızla ilerlemiřtir (Onur, 2005). Bu baęlamda bu arařtırmada çocuk ve çocukluęa aitlik konusunda ne ıkan  deęiřken, oyun, zaman ve mekan ele alınmaktadır. Çocuk ve çocukluktan bahsedildięinde, çocuk kltrne yerleřmiř olan oyunun etkisinden de söz etmek gerekir. Çocukluęun yansımaları çocuęun oyunlarında, yařadığı mekanlarda çocuęun var olduęu her yerde grlmektedir. Bu kltrn yansımaları ise zaman ierisinde toplumdan topluma farklılık gstermektedir.

### **1.1 Problem Durumu**

Oyun; çocuęun kendisini, iinde yařadığı dnyayı, bulunduęu evreyi ve duygularını anlamlandırmasına olanak tanıyan en nemli aratır (Vygotsky, 2016). Çocuklar oyun oynayarak eęlenmenin yanı sıra, yeni deneyimler elde etmekte ve ğrenmektedir. evreyi tanıma ve dnyayı tanıma baęlamında oyun, çocuęa iinde yařadığı toplumun kurallarını, gelenek ve greneklerini, kltr tanınmasında kapsayıcı bir katkı sunmaktadır. Oyun, bazen ritellerle bazen toplumsal dinamiklerle ortaya ıkar dolayısıyla kltrle baędařık bir yapıya sahiptir (Glsoy, 2019). Oyuncak ise kltr kodlarını bnyesinde bulundururken aynı zamanda oyun ile gerek yařam arasında çocuęun ğrenmesine aracılık eden bir rol stlenmektedir (Bekmezci ve zkan, 2015). Bu anlamda oyunlar ve oyuncaklar, çocuęun tm geliřim alanlarına etki etmekte ve geliřimlerinde kritik bir rol oynamaktadır.

ocukların hayatlarında oyunun ve oyuncanın yeri olduka nemli ve iřlevseldir. Deęiřen aęda, oyun ve oyun materyalleri de deęiřim gstermekte ve buna baęlı olarak yeni ihtiyalar, yeni sorunlar ve bu sorunlara yeni zmler gndeme gelmektedir. Bu arařtırmada, oyunun ve oyun materyallerinin kuřaklararası deęiřimi bu anlamda incelenmek zere ele alınmıřtır.

Çocukların zihinlerinde yeni şemalar oluşturan ve algılama süreçlerinde önemli bir yer tutan mekanlar, çocuk kültürünün önemli ve işlevsel bir diğer parçasıdır. Çocuğun gelişiminde fiziksel çevrenin ve mekanların, hem olumlu hem de olumsuz belirleyici rolleri vardır (Tandoğan, 2014). Mezkit'in (2012) araştırmasında kapalı alanların çocukların gelişiminde önemli sorunlar yarattığı ve çocukların gelişimlerini en iyi tamamlayabildikleri mekanların açık alanlar olduğu bildirilmektedir. Bu anlamda araştırmanın bir diğer değişkeni, mekanlar olarak belirlenmiştir ve mekanların kuşaklararası nasıl değiştiği ve ne gibi ihtiyaçları beraberinde getirdiği araştırılması gereken bir durum olarak görülmüştür.

Çocuk kültürünün kapsamında bulunan oyun ve mekanlara ek olarak değerler, olanaklar ve çocuk imgeleri de bu araştırmanın diğer değişkenlerini oluşturmaktadır. Genel olarak bakıldığında değerler, olanaklar, oyunlar, mekanlar ve çocukluğa yüklenen anlam çocuk kültürü içerisinde sürekli olarak birbirini etkilemekte ve kendi içerisinde her bir olgu değişen çağ ile beraber farklılaşma göstermektedir.

## **1.2 Araştırmanın Amacı**

Bu çalışmada temel amaç Kuzey Kıbrıs'ta çocuk kültürünün oyun, oyuncak, zaman ve mekân değişkenleri bakımından, 80 ile 20 yaş aralığını kapsayan 3 kuşaktaki değişiminin incelenmesidir. Zaman içerisinde değişen ihtiyaçlar ve değişen dünya, içinde yaşanılan toplumu ve kültürü de etkilemektedir. Kültürün birer parçası ve taşıyıcısı olan oyunlar ve oyuncaklar da bu değişimden etkilenmektedir. Toplumsal ve kültürel değişimler bireylerin hayatlarında çeşitli değişikliklere yol açmaktadır (Bayer, 2013). Her toplumda mekanlar da kültürün birer yansıması ve oyunlar için bağlayıcı bir unsur olarak görülür. Değişen dünyada mekanlar da çocuk kültürüne etki eden bir diğer değişken olarak incelenmelidir.

Bu arařtırmada oyunların, oyuncakların, mekanların ve dolayısıyla çocuk kùltürünün kuřaklararası deęişiminin incelenmesi amaçlanmıřtır.

### **1.3 Arařtırmanın Önemi**

Çocuk kùltürü, farklı kùltürlerin ierisinde farklı baęlamlarda ortaya çıkmaktadır. Uzun yıllardır deęişen ve gelişen çocuk kùltürünün en önemli baęlamlarının arasında řüphesiz oyun, oyuncak, zaman ve mekan vardır. Çocukluęa ait her olgunun ierisinde oyun ve oyuncak, yapıcı, öğretici ve kùltürün taşıyıcısı olarak ortaya çıkmaktadır. Kùltürel farkındalıęın artmasında da oyunlar oldukça önemli bir işleve sahiptir (Bay, 2018). Oyunlarda geen tekerlemeler, oyun kuralları, oyunun yapısı, oyuncakların işlevi, řekli ve renkleri dahi kùltür mirası baęlamında önemli rollere sahiptir. Oyunların getięi mekanlar ise çocukların algılarında deęişmelere, yeni řemalar oluřturmalarına ve oyunun oynanıř biçiminde etkilere yol açmaktadır. Tüm bu baęlamlar kuřaklararası deęişimlere uğramaktadır. Bu noktada ise zaman, çocuk kùltürünün deęişiminde kaçınılmaz güçlü bir etken haline gelmektedir. Deęişimler ise yeni çağda yeni ihtiyaları, yeni sorunları ve bunlara yeni çözümler ile yeni bakıř açılarını beraberinde getirmektedir. Bu arařtırmada ise çocuk kùltürünün oyun, zaman ve mekan baęlamında üç farklı kuřakta nasıl deęiřtięinin incelenmesi bu anlamda önem teşkil etmektedir.

### **1.4 Arařtırmanın Problem Cümlesi ve Alt Problemler**

#### **1.4.1 Problem Cümlesi**

- Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde çocuk kùltürünün, oyun, zaman ve mekan baęlamlarında kuřaklararası deęişim nasıl olmuřtur?

#### **1.4.2 Alt Problemler**

- Oyunun kuřaklararası deęişimi nasıldır?
- Oyun materyallerinin kuřaklararası deęişimi nasıldır?



- Mekanların çocuk kùltüründeki deęişimi nedir?
- Çocuk kùltürü üç kuşakta incelendiğinde zamanla beraber nasıl deęişmiştir?

### **1.5 Sayıtlar**

Bu araştırmada tüm katılımcıların, sorulan sorulara samimi ve gerçek yanıtlar verdiği varsayılmaktadır.

### **1.6 Araştırmanın Sınırlılıkları**

1. Bu araştırmada KKTC'nin tüm ilçelerinden ulaşılabilen ve çalışmaya gönüllü katılmayı kabul eden 58 katılımcının görüşleri ile sınırlıdır.
2. Araştırmada Covid-19 salgın koşulları sebebiyle yapılan görüşmelerin bir kısmı (14 görüşme) çevrimiçi olarak gerçekleştirilmiştir.

## Bölüm 2

### KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

#### 2.1 Çocukluğun Tarihi

Çocuk insanın var olması ile süregelen bir tarihe aitken çocukluk kavramı çok sonradan oluşmuştur. Günümüzdeki modern çocukluk anlayışının doğmasının temelinde ortaçağda kalıplaşmış günahkar çocuk imgesi yatmaktadır. Ortaçağ'da çocuğa bakış genel itibariyle minyatür ve eksik yetişkin olduğu yönündeydi. Çocukluk çabucak bitmesi gereken, yetişkinliğe hazırlık süreci olarak görülmüştür (Özcan, 2017). Çocuk imgesi antik zamanlarda toplumun kurallarına göre eğitilmesi gereken küçük bir insan olarak tanımlanırdı. Antik çağa göre ortaçağda çocuklara davranış şekli çok daha kötüydü ve çocuklara genel bakış günahkar, hatta cadı ve şeytan benzetmeleri de yapılmaktaydı. Öte yandan ortaçağda da durum farklı değildi. Aries türlerin genç üyelerinin açıkça var olmalarına rağmen ortaçağ toplumunda küçüklerin özel ya da farklı bir sosyal statüye sahip olmadıklarını ileri sürmektedir (James, 2001). Kölelik bakışı ortaçağda çocuklar üzerinde etkili ve genel kabul görür durumdaydı. Öyle ki ortaçağ zamanlarından çocukluk üzerine yazılı metinlerin neredeyse hiç olmayışı, sadece halkı yöneten krallar ve soylu kişilerin çocukluklarına dair yazılı az sayıda metin olması, o dönemde yapılan heykellerde çocukların küçük erişkin insanlar gibi konumlandırılması, kendilerine ait kıyafetlerinin olmaması gibi kanıtlar da ortaçağ çerçevesinde çocukluğa olan bakışı gözler önüne sermektedir (Özcan, 2017).

Dünyada sanayinin gelişmesi ile iş gücüne olan ihtiyacın da artmasıyla beraber çocuk iş gücünün kullanılması ve ailede çocuğa bakışın değişmesi, okuma yazmanın

yaygınlaşıp okullarda çocuk için yaş standartlarının oluşturulması, ilkokulun yaygın halde zorunlu hale getirilmesi ile modern anlamda çocukluk kavramının temelleri atılmaya başlanmıştır. Aries'in vurguladığı gibi modern eğitim ve Postman'ın dillendirdiği üzere kapitalist matbaanın gelişmesi, Latince'nin eski önemini kaybetmesi ve ulusal dillerin canlanıp okur-yazar kültürünün yeni şeklini alması, çocuklar ile yetişkinlerin pozisyonlarında yeni bir çığır açmıştır (Öztan, 2009). Rönesansla birlikte dine dayalı güçler sarsılmış, çocukluğa yüklenen günahkar nitelendirmesi yerini masum bir varlık halini almıştır. Ayrıca kiliseye atfedilen egemenlik düşmüş yerini milliyetçi/ulusçu topluluklar almıştır. Bu ulusçu toplumlarda yeni hedef millet-devletin amaçlanan yeni vatandaş formunu eğitimle yetiştirmektir. Bu doğrultuda çocukların okulda disipline sokulması, askeri nizam gibi emirler üzerine kurulmuş itaat etme bakış açısı bir süre okullarda devam etmiş çocuklar bu yönde yetiştirilmiştir (Sormaz, 2010).

Çocuğun biricik olduğunun anlaşılmaya başlanmasına denk gelen dönem 1700'lü ve 1800'lü yıllardır. Bu düşüncenin oluşmaya başlamasına destek olan kişiler daha çok sosyo ekonomik düzeyi yüksek olarak bilinen burjuva sınıfıdır. 1900'lü yıllara gelindiğinde ise çocuğun bireysel bir değeri olduğu fikri, orta sınıf ve alt sınıflarda da kabul görmüştür (İnal, 2007, s. 18, 31; akt. Uğur, 2018). 18. Yüzyılda başlayan modern çocukluk olgusu, çocuklara özel kıyafetler dikilmesi, oyun ve oyuncakların önemsenmesi ve çocuklar için aile ekonomisinde bütçe ayrılması ile güçlenerek ilerleyen yıllara aktarılmıştır. 18. Yüzyılın sonlarına doğru çocuklukla ilgili ilk bilimsel kitaplar kaleme alınmaya başlanmış ve 19. Yüzyılın sonlarına doğru çocuklar için ayrı yaşam standartları oluşturulmuştur. Bu ve bunun gibi gelişmeler çocuk kültürünün gelişmesinde 18. ve 19. Yüzyıldaki en büyük adımları oluşturmuştur. Modern çocukluk imgesinin yankılandığı 20. Yüzyıla gelindiğinde ise

çocukluk üzerine atılan en büyük adımlardan biri çocuk haklarının ortaya çıkmaya başlaması olmuştur. 20 Kasım 1989 yılında yürürlüğe giren Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi 196 ülke tarafından imzalanarak, çocuğun kendine özgü hakları olduğunu ve bunların korunup savunulması gerektiği yönünde dünyada genel bir algı yaratmıştır (Dirican, 2018). Ayrıca bu sözleşme imzalanmış, en çok ülkenin taraf olduğu insan hakları belgesi olarak kayda geçmiştir. Dünyada antik çağdan itibaren süregelen değişimler ile çocuk ve çocukluk kavramının gelişmesi tam 400 yıl sürmüş, böylece değişip gelişmeye devam etmiştir.

### **2.1.1 Geleneksel Çocukluk İmajı**

Geleneksel çocukluk imajı doğu ve batı kültürlerinde nispeten ayrı düşse de kesiştiği pek çok nokta bulunur. Doğu kültüründe yüzyıllar boyunca varlığını göçebe olarak sürdürmüş ve sürdürmekte olan Türk toplumlarında çocuk algısı bu göçebe hayata uyum sağlaması gerektiği için tıpkı ortaçağdaki gibi küçük yetişkinler olarak görülmüştür. Zorlu koşullara adapte olabilmeleri, ailenin geçimine yardım edebilmeleri o topluluğun devamı için önemli görülmüştür. Eski Türk toplumları ile ilgili edebiyat eserleri (öykü, masal, destan, vb.) incelendiğinde çocukların çabucak erişkin bir birey olduğuna yönelik imgeler ve anlatılar ile karşılaşılmaktadır. Örneğin on yaşında ok ile avlanan, on dört yaşında şehirler fetheden, savaşan, han unvanı almış, kahraman ilan edilmiş yiğit olarak görülen erişkin konumunda bir çok çocuk karakter bulunur (Doğan, 2000: 4; akt. Sormaz, 2010). Edebi metinlerden de anlaşılacağı üzere çocuğun erişkin olmasının hızlandırılması Türk toplumları için hayati önem arz etmektedir. Göçebe hayat yaşayan eski Türk toplumlarında önemli olan erişkinlik ve kas gücüdür. Dolayısıyla çocukluğun özel bir dönem olarak görülmesi için uzun yıllar geçmiştir.

Uzak dođu toplumlarında ise çocuklarda belirgin bir cinsiyet ayrımı görölmektedir. Bu toplumlarda itaat ve aileye karşı davranışlarda saygı çok önemli iki noktayı oluşturur. Çin’de çocuklar toplumun kabullendiđi mistik güçleri olan kişilere götürölür ve geleceklerinin nasıl olduđu yönünde bu kişilerden bilgiler edinilirdi. Eđer çocuđun gelecek hayatı kötü ise çocukların hayatı ölümlle sonlandırılabilirdi. Hindistanda ise durum kast sisteminden kaynaklı olarak yine iç açıcı değildi. Karanlık bir çocukluk devri Uzakdođu cođrafyalarında tıpkı ortaçađ Avrupası gibi bir süre devam etmiştir (Öztürk, 2017).

Ortadođu kültüründe Mezopotamya’da doğan uluslar ve etrafında gelişen farklı toplumlarda çocuđa bakış açısı farklılıklar gösterse de büyük ölçüde benzerliklere sahipti. Genel bağlamda Mezopotamya kültürü, çocuk davranışlarını kanunlarla kontrol altına alan ilk kültürdür (Sormaz, 2010). Eski Mısır, İnan İsrail kültürlerinde genel bir itaat edilmesinin beklenmesi, dayak ile disipline etme ve saygı kavramları toplumda önemli yer etmiştir. Bu bağlamlarda geleneksel çocuk imajı doğu kültürlerinde, cinsiyet ayrımını gözeten, çocuđun hızla erişkin olması isteđiyle çocuđu yetiştiren, savaşçı toplum olma özelliklerinden kaynaklı kas gücüne dayalı çocuđu eğiten bir sistem mevcuttur.

Geleneksel Batı topluluklarında ise çocukluk imajı yine itaate yaslandırılmış, küçük yetişkinler olarak görölen bir yapı içindeydi. Yunan kültüründe de yine kız erkek ayrımının olduđu görölmektedir. Ayrıca çocuk ölümleri geleneksel batı kültürlerinde de görölmekteydi. Eski Yunan’da hastalıklı doğan veya özel gereksinimli doğan çocukların hayatları sonlandırılmaktaydı. Erkekler tarım ve hayvancılık için yetiştirilir, kız çocukları ise ev işlerini yapabilir konuma gelene kadar evde eğitilirdi (Karadođan, 2019). Batı kültürlerinde az da olsa yaşa göre davranma ve sorumluluk verme girişimleri bulunmaktaydı.

Geleneksel Doğu ve Batı kültürlerine sistemli bakıldığında iki kültürde de çocukluk dönemi olmadığı, kız-erkek ayrımının olduğu görülür. Çocukların kas gücüne yönelik yetiştirilmesi önem arz etmektedir. İnanç kültürünün çocukluk çağını etkilediği görülür. Özetlersek geleneksel çocukluk imajının olumsuz olduğunu söylenebilir. Çocukluk çağının az da olsa tohumları batı kültüründe atılmış fakat genel anlamda çocukların birer iş gücü potansiyeli olan küçük insanlar olarak görülmesi, yaşamlarının ilk yıllarının işlevsiz görülmesi, çocukluk bilincinin henüz oluşmadığını yansıtan göstergeler arasındadır (Öztürk, 2017).

### **2.1.2 Modern Çocukluk İmgesi**

Modern çocukluk imgesi, Aydınlanma, Reform, Rönesans, Romantizm, kapitalizmin ortaya çıkması, sanayileşme süreçleri ile beraber var olmuştur (Sormaz ve Yüksel, 2012). Modern çocukluk imgesinin var olma sürecinin oluşmasını sağlayan etmenler bunlarla sınırlanamazken bu faktörlere baş aktörler denilebilir. Toplumun her bir ferdinin biricik olduğu görüşü Rönesans ile ortaya çıkmıştır. Bu anlamda insanlık ve dolayısıyla çocuk ve çocukluk önem kazanmaya başlamıştır. Ortaçağda babanın kontrolü ve boyunduruğu altında olan çocuk, modern çocukluk döneminde aile içi ilişkilerinde de anne ile yakınlaşmış ve itaat anlayışından daha çok güven ve sevgi dayanaklı ilişkiler kurmaya başlamıştır. Bu duruma aile içinde çocuğa olan bakışın değişmesi birincil etken olmuştur. Toplumda dolayısıyla da toplumun en küçük yapı taşı olan ailede çocuğa karşı tutum ve davranışlar değiştikçe modern çocukluk, gelişimini devam ettirmiştir (Bayer, 2013).

17. yüzyılda çocukluğun değerinin yükselmesiyle birlikte 18. yüzyılda edebi eserlerde ve sanatta çocuğa dair yansımalar ortaya çıkmaya başlamıştır. Çağın büyük düşünürlerinin de etkisiyle çocuk algısı sanatla iç içe geçmiştir. Çocukluk olgusu tarihi süreçte öncelikle soylularda ortaya çıkmıştır çünkü çocuğa ait maddi birtakım paylar

ayrılması orta statü ve alt statü için zordur. Bu yüzden modern çocukluk çerçevesinde çocuğa dair ayrı bir bütçe ayrılması ve davranış tutumlarında değişikliklere gidilmesinin tüm ailelere yayılması ancak aradan bir asır kadar zaman geçmesi ile gerçekleşmiştir. Bundan dolayıdır ki çocukluk kavramı tüm dünyada tüm çocuklara aynı hızla geçmemiştir. Öncelikle üst sınıfın erkek çocukları sonraları ise orta ve alt sınıfın erkek ve kız çocuklarına bakış değişmiştir. Bu zamanlar ise 18. yüzyıl ve sonrasına denk gelmektedir.

Modern çocukluk imgesinin oluşumu düşünüldüğünde, temelde çocuğun hem pozitif hem de negatif yönde toplumsallaşmaya okullarda, sanayi bölgelerinde, kilise gibi dini kuruluşlarda, çeşitli kültürel etkinliklerin yapıldığı mekanlarda gelişmesinden, aile içindeki bakışın değişiminden, bireyselliğin ön plana çıktığı tarihsel aralıktan ve bu yeniliklerin topluma yansımalarından söz edilmektedir.

20. yüzyılda daha da önem kazanan modern çocukluk, görünüşte toplumsal ama gerçeğe döndüğünde bireyci bir tutum içindedir. 20. yüzyıl, çocukların refahının sadece ailenin sorumluluğunda olmadığı bir çağdır. Çocuklar; sağlıklarına, eğitimlerine, beslenmelerine daha fazla dikkat edilen geleceğin birer yurttaşları olarak yetiştirilirler. Bu sorumluluk ise devletindir (Onur, 2019, s. 324). Bu bağlam çocukluğun toplumsal yönüne vurgu yaparken çocuklar için hazırlanan ve imzalanan Çocuk Hakları Sözleşmesi modern çocukluğun bireyselliğine dikkatleri çekmektedir.

### **2.1.3 Post-modern Çocukluk İmgesi**

Post-modern kelime anlamında modern sonrası anlamını ifade etmektedir. 20. yüzyılın son yılları ve 21. yüzyılı yani günümüzü kapsayan bir süreçtir. Post-modern kültür ve post-modern çocukluk, tüketim toplumunu içine alan ve bunun çerçevesinde oluşan yeni bağlamlarda ortaya çıkmıştır (Aşar, 2013). Tüketen çocuk ve tüketilen çocukluk üzerine günümüzde birçok araştırma bulunmaktadır. Günümüz post-modern

çocukluk kavramıyla birlikte aslında çocukluğun yok oluşundan kaygılanılmaktadır. Günümüzde tüketimin zirve noktasını yaşayan insanlık, çocuğu da bu tüketim çılgınlığı içerisinde sistem çarklarından biri haline getirmiş ve hem çocuğun maddi ve manevi açılardan sömürülmesine hem de çocukluk kültürünün yok olmasına neden olmaktadır. Post-modern çocukluk konusunda her ne kadar baskın bir çocukluğun yok oluşu endişesi olsa da bir yandan diğer bir görüş teknolojinin elektronik kuşak imgesini gün yüzüne çıkartmış ve bunun savunucusu olmuştur. Bu elektronik kuşakta çocuklar yeni bir dijital toplumun öncüleri olarak görülmektedir (Onur, 2019, s. 329). Çocukluğun eski çocukluk gibi kalmasını isteyen bir grup, nostaljik çocuk vurgusunu yaparken diğer tarafta durdurulamayan teknolojinin hızla ilerleyişinin insan ve çocuk üzerindeki olumlu etkileri ve bilgi çağı olarak adlandırılan bu çağda bireyin gelişimini bilişimle birleştirme vurgusu yankılanmaktadır. Her iki tarafın da aslında günümüz çocukluğu üzerinde ciddi yansımaları görülür.

Ayrıca önceden çocukluğun tarihi bir kâbus gibi anılırken bugün çocuklara ilişkin olumsuz ilgiler modern aile ile birlikte değişmeye başlamıştır (Ercan, 2011). Bu değişimin yanı sıra kültürün etkileri de insanlar üzerindeki etkisini sürdürmektedir. Eskiye dönük kültür kodlarının hala günümüzde birey ve çocuk üzerinde etkileri açıkça görülmektedir. Bir yandan eskinin izlerini taşıyan çocuk, teknoloji ile değişen dünyanın içine doğup bu dünyada farklılaşan yeni normallere uyum sağlamaktadır. Fakat teknolojinin post-modern çocukluk imgesine gelecekte nasıl etki edeceği yönünde tartışmalar sürmektedir. Post-modern çocuklukta dijital dünya yeni çocuk modellerini topluma entegre etmektedir (Aşar, 2013). Dijital oyunlarda, dizilerde, yaratılan çocuk karakterlerde yeni yaratılan bir çocukluk imajı vardır. Bu yeni imajda yetişkin ile çocuk arasında farkların kaybolmaya başladığı görülmektedir. Tıpkı ortaçağda görüldüğü gibi yetişkin kıyafetleri ve çocuk kıyafetleri arasındaki ayırım



belirsizleşmeye başlamış, çocuklar yetişkinlerin minyatürleri gibi gösterilmeye başlamıştır.

Yeni dijital çağ ile birlikte çocuk, yetişkin dünyasına dair çok şey bilmekte ve bu dünyaya kimi zaman dahil olmak istemektedir. 21. yüzyılda teknolojinin hayatımızdaki en önemli etkenlerden birisi olmasının sonucu olarak da çocuk ve aile giderek yalnızlaşmaktadır. Bu da çocuğun duygusal ihtiyaçlarının giderilmemesi ve ciddi bir boşluk yaşamasına sebebiyet vermektedir. Sonuç olarak çocukluk yüzyıllar boyunca olduğu gibi hala değişime uğramaktadır. Çok uzun yıllar boyunca oluşturulmaya çalışılmış çocukluk imgesi günümüzde yok olma tehlikesi ile karşı karşıya kalmıştır (Onur, 2019). Bu anlamda çocuğa ve çocukluğa olan bakışın gözden geçirilmesi gerekmektedir ayrıca çocukluk en başta çocuğun doğal varlığı çerçevesinde korunmalıdır.

#### **2.1.4 Türk Tarihinde Çocukluk İmgesi**

Türk toplumlarında çocukluk imgesine bakıldığında ise Osmanlı döneminden bu yana çocukluk imgesi geleneksel bakıştan modernleşmeye doğru bir yol izlemiştir (Onur, 2009). Osmanlı dönemlerinde çocuk küçük yetişkin olarak görülmüş, çocuklara karşı cinsiyet ayrımı yapılmıştır. Osmanlıda çocukluk iki farklı döneme ayrılmıştır. Bunlardan biri “gayrimümeyyiz” olarak bilinmektedir. Bu dönemdeki çocuklar 0-7 yaş aralığında bulunmaktadır ve iyiyi kötüyü, doğruyu yanlışını birbirinden ayırt edebilecek ve kendilerine bakabilecek bedensel ve bilişsel yeterliliğe sahip olmadıkları düşünülmüştür. Bundan dolayı çocukların yaşamlarının ilk yıllarını kadınların himayesinde geçirmelerine çok önem verilmiştir. Çocuğun yedinci yaşından sonra yetişkinliğe kadar süren dönem ise “mümeyyiz” dönemi olarak görülmüştür. Osmanlı’daki çocukluk imgesine göre çocukların, bu dönemde iyi ve kötüyü, doğru ve yanlışını birbirinden ayırt edebilecek olgunluğa geldikleri ve cinsel ve fiziksel

gelişimlerinin tamamlandığı kabul edilmiştir (Araz, 2015). Osmanlı'da çocuklar dinsel inanışların ve geleneklerin kurallarına bağlı olarak yetiştirilmiştir. Eğitim çocuklar için yeteri kadar önemsenmemiş, daha çok dini eğitim önemli görülmüştür (Ortaylı, 2007). Genel anlamda çocuk, "sabi" olarak görülmüş, belli bir yaşa kadar birey olarak görülmemiş ve geleneksel imgenin dışına çıkmamıştır. Osmanlı'nın son dönemlerine ve Cumhuriyet'e geçişin ilk yıllarını kapsayan dönemde ise çocuk imgesi modernleşmeye doğru bir ivme yakalamıştır. Osmanlı'nın çöküş yıllarında eğitimle ilgili modern adımlar atılmaya başlanmıştır. Çocuğun birey olduğuna yönelik düşüncenin oluşmaya başlaması, çocuğun sağlıklı büyümesi, ihtiyaçlarının karşılanması gibi konularda yazılan kitaplardan anlaşılmaktadır (Ummanel, 2018). Türkiye Cumhuriyeti yıllarında ise Atatürk'ün 23 Nisan'ı çocuklara atfetmesi ile de anlaşılacağı üzere çocukluğa verilen önem giderek artmış ve çocukların birey olduğu görüşü Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi'nin kabulünden sonra daha da hızlı bir ivme kazanarak günümüze kadar gelişerek kabullenilmiştir.

## **2.2 Oyun Kültür ve Çocuk**

İnsan çevresini biliş ile ayrıştırarak, kategorize ederek ve anlamlandırarak oyun oynamaya başlar. Bundan dolayı bellek, konum veya cisim arasında gidip gelmektedir. Zihinde o an düş gücü kullanımı çok aktif bir şekilde işlemektedir. Bu işlemler ile oyun başlar ve sürmeye devam eder. Bilişsel işlemler ile başlayan oyunun hayal gücü noktasında çocuğun içinde yaşadığı ev, mahalle, aile, toplum ve kültür devreye girmektedir çünkü insan algılayabildikleri dahilinde düş gücünü geliştirebilir ve yeni formlar inşa edebilir. Bu noktada oyuna ve oyuncağa bakış, çevre ile ilintilidir. Oyun, kültürden daha eskidir. Nitekim, kültür kavramını ne kadar daraltsak da, bu kavram nasıl olsa bir insan toplumunun varlığını gerektirir ve hayvanlar kendilerine

oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir (Huizinga, 1995). Dolayısıyla oyun içgüdüselidir ve sadece insana ait bir eylem değildir.

İnsanlar biyolojik yapıları nedeniyle doğdukları andan itibaren sürekli öğrenmeye güdülüdürler. İnsan beyninin karmaşık yapısı, bilim insanlarını öğrenmenin nasıl oluştuğunu anlamada farklı teorilere ve yaklaşımlara yönlendirirken, bulgular aktif öğrenmeye yönelik doğrudan araştırmalara yol açmıştır. Bu durum ise aktif öğrenmeye yönelik bir araştırma alanı olan, oyun felsefesine dayalı öğrenmeye destek vermiştir. Oyun eski bir kültürel fenomendir ve toplum ile kültürü şekillendiren bir faaliyettir. Oyunlar, insanların öğrenme süreçlerine doğum itibariyle devamlı olarak rehberlik eder. Dünyayı bir oyun olarak gören bebeklerin ve çocukların, zihinsel, sosyal-duygusal ve fiziksel bağlamlarda istenen niteliğe ulaşmada, ayrıca gelecekteki gereksinimleri için yeterliliğin sağlanmasında oyun, çok önemli bir yer tutmakta ve çocuklara destek olmaktadır.

### **2.2.1 Oyun ve Çocuk**

Oyun ve bir oyun aracı olan oyuncak, çocukların hayatının önemli bir parçasıdır. Kendi kişiliğinin oluşumundan kültürün kodlarına yerleşinceye dek birçok alanda oyun ve oyuncak önemli roller üstlenmektedir. Oyuncak sözlük anlamı olarak eğlenme ve oynamaya yarayan obje ya da nesne olarak tanımlanırken, oyun ise ana hatlarıyla bir takım kural ve düzenlemelere bağlı eğlence olarak aktarılır (Vatandaş, 2020). Oysa ki bu iki ayrı kavramın da birden çok işlevi ve niteliği bulunur. Özellikle de çocuğun gelişimindeki etkisi açısından bakıldığında bu nitelendirmeler yeterli kalmamaktadır. Bu anlamda değerlendirildiğinde, oyun çocuğun hiçbir baskı altında kalmadan kendi isteği ile yaptığı ve kendiliğinden ortaya çıkan tüm etkinlikler olarak adlandırılabilir. Oyuncak ise bir ayağı hayal dünyasında diğer ayağı ise gerçek dünyada bir köprü görevindedir (Egemen, Yılmaz ve Akil, 2004). Oyunlarda

kullanılan ve oyun ile çocuğun düşsel dünyasıyla bütünleşen oyuncaklar, düşünme ve araştırma yolunu çocuklara sunmaktadır. Oyun, çocuğun fiziksel, bilişsel, dil ve sosyal-duygusal gelişim kapasitesinin artmasına ciddi olanaklar tanımaktadır (Kol, 2011). Ayrıca çocuklar oynadıkları oyunlarda saf duygularını yaşarlar ve yansıtırlar. Çocuk, oyuna içsel olarak güdüdür (Kargı, 2007). Kimi zaman korkuları ve güçlük çektiği duygusal yaşantısı ile baş etme yöntemi olarak oyunu kullanırken kimi zaman enerjilerini oyunlar ile açığa çıkartırlar. Oyun başladığı andan bitimine dek güçlü bir sosyal duygusal yapıyı içinde barındırır. Söz gelimi, çocuk oyun içerisinde kazanma duygusuyla sevinir, kaybetme duygusuyla üzülür, sırası geldiğinde heyecanlanır, dikkatini yoğunlaştırır, kuralları kabullenir ve topluluk kurallarına uymayı içselleştirir, haz alma, akranları veya erişkinlerle sözlü iletişimini güçlendirme fırsatı yakalar, kendisini ifade edebilme ve hakkını savunabilme olanağına sahip olur, paylaşma duygusunu yaşayabilme gibi durumlar oyun ortamında çocuk için birer fırsat olarak çocuğu güdüler. Çocuk oyun bitiminde pozitif veya negatif anlamda da olsa bir doyuma erişebilmiş olur. Dolayısıyla oyunun tüm alanlarda olduğu gibi sosyal duygusal gelişimde de etkileri büyük ve güçlüdür (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Bu sebepler ele alındığında oyunun okul ile olan ilişkisi de günümüzde işe koşulan bir yaklaşım halini almış ve tartışmalara konu olmuştur.

Günümüzde modern eğitimde okul öncesi dönemde oyunun öğrenme aracı olarak kullanılmasına ek olarak bu yöntem ilkökul ve üst kademelere de entegre edilmeye çalışılmaktadır. “Oyun oynama güdüsü eğer desteklenirse okul yaşamı boyunca hatta tüm hayatında eğlenceli ve aktif bir öğrenme yolu olabilir” fikri modern eğitim yaklaşımının temellerinden birisidir. Buna ek olarak modern eğitim anlayışında önemsenen bir başka durum ise eğitimin merkezine çocuğu almak ve eğitime onun bulunduğu yerden başlamaktır (Başal, 2007). Eğitim ile beraber oyun, hem çocuğun

yaşantısına daha çok entegre edilirken hem de toplumun da yaşantısına ve dolaylı olarak kültüre de entegre edilmektedir. Çocuğun eğlenebilmesi, günlük yaşama ve yetişkinliğe ayak uydurabilmesi ve eğitiminin desteklenmesi hedefiyle ortaya çıkan oyuncak, üretildiği döneme ait önemli bilgileri bünyesinde bulunduran bir objedir. Bir sanat ürünü olarak ortaya çıkmış ya da ticari amaçla üretimi yapılmış olsa da ortaya çıktığı dönemin kültürel ve dolayısıyla toplumsal niteliklerini yansıtmaya özelliği taşır. Bu anlamda oyuncaklar üretildiği dönemde nasıl yaşanıldığı ve yaşamın nitelikleri, kodlarının izlerini yansıtan önemli nesnelere sahiptir.

Bebeklikten itibaren oyun ve oyuncak insan yaşamında etkilerini sürdürmeye devam eder. Çocukluk çağında deneyimlemeye, dünyayı anlamaya, keşfetmeye ve her anlamda gelişmeye olanak tanıyan oyun, erişkinlerin dünyasında da yer almaya ve insan yaşamına yön vermeye devam eder. Çok geniş bir çerçevesi bulunan oyun ve oyuncak, tüm bunlara bağlı olarak toplumun izlerini bünyesinde bulundurur. Bu açıdan bakıldığında kültürel etkilerinin ve kültüre olan etkilerinin de tartışılması kaçınılmaz olmuştur. Sosyal bir etkinlik olan oyuncaklar, içinde barındıkları toplumun tarihini gelecek nesillere aktarırlar. Kültür ve oyuncaklar arasındaki bağlantı, toplumun yapısını yansıtmaya açısından önemlidir (Özyürek, Tezel-Şahin ve Gündüz, 2018).

### **2.2.2 Oyun ve Oyuncakın Tarihi**

Birçok durumda oyunların ve oyuncakların kesin bir başlangıç noktası yoktur; ama toplumun, geleneklerin ve etnolojinin önemli bir rol oynadığı doğal bir gelişimleri vardır (Onur, 1992). Oyunun tarihine bakıldığında insanlığın tarihi kadar eski olarak kabul edilse de, ulaşılabilmemiş belgeler doğrultusunda tarihsel olarak kanıtlanabilen M.Ö. 3000’li yıllara denk gelmektedir. Tarih öncesi dönemlerde avcı toplayıcı bir sistemle yaşayan insanlarda asıl gaye yaşamlarını sürdürebilmek ve kendilerini

koruyabilmek olduđu için bugün bilinen bilinçli oyun o dönem kendisini göstermemiştir.

Mısırlılarda baskın bir inanç sistemi vardı; bundan dolayı Mısır dönemine ait oyuncaklarda din öğeleri de görülmektedir. Öte yandan uygarlaşma ile birlikte oyuncakların da geliştiđi görülmüştür. Çingiraklar, pişmiş kilden bebekler ve hayvanlar, tekerlekli minyatür atlar bu uygarlığa ait buluntu oyuncak türlerindedir. Ayrıca Mısırlıların duvar resimlerinde el vuruşma oyunları, sıçrama oyunları ve tahta üzerinde oynanan oyunlar da görülmüştür (Kahya-Canlı ve Demirarslan, 2020). Yunanlılarda ise durum biraz daha farklıdır. Yunanlılar oyunlara daha çok değer vermiş, ancak zenginlerin oyuncaklara ulaşmak konusunda daha avantajlı olduđu bildirilmektedir. Oyun ve spora da eğitim kadar önem verilmiştir. Oyuncaklar tıpkı Mısır medeniyetinde olduđu gibi kil bebekleri de kapsamaktadır. Yunan kültürüne ait oyun ürünlerine bakıldığında, yapılan çömlek resimlerinde tavla benzeri bir oyunun resmedildiđi görülmüştür. Buna ek olarak aşık, topaç, sopayla çember sürme ve top oyunları oynandığına dair resimler bulunmuştur (Tüfekci, 2013). Roma uygarlığında da durum Yunanlılar ile çok benzerdir. Romalılarda Yunanlılardan ayrışan durum ise bilyelerin kültürlerinde var olmasıdır. Bu bilyeler çok çeşitli, renklidir ve Roma dönemine ait baş oyuncak unsurlarındandır. Komşu medeniyetlerde de bu benzerlikleri bulabilmek mümkündür. Ortaçağ'a gelindiğinde ise oyuncak sahibi olmak ailenin statüsüne göre şekillenmektedir. Eğer aile burjuva statüsünde ve soylu ise pahalı ve gösterişli oyuncaklar ile çocuđun buluşması mümkündür. Ailenin sosyal statüsü düşük ise çocuk genelde çalıştırılır, kalan boş vaktinde ise babanın mesleğine dair ailenin yaptıđı oyuncaklarla oynayabilir durumdadır. Rönesans döneminden sonra ise çocuđa verilen değerin artmasına bađlı olarak oyun ve oyuncağın gelişimi ve kullanımı tüm dünyada hızla yaygınlaşmıştır (Onur, 1992).

Arkeolojik buluntulara bakıldığında Antik Mısır Medeniyeti'nin, ortaya çıkan ve oyun amaçlı kullanılan materyallerin hem çeşitliliği bakımından hem de ilk olması bakımından öncülük ettiği görülmüştür. Antik Mısır'da çocuklar tıpkı günümüzdeki oyun materyallerine benzer olarak, ahşaptan yapılmış at, firavunların lahitlerinde bulunan bebekler, topaçlar ve misketlerle oynamıştır (Erkut vd. 2017; akt. Kahya-Canlı ve Demirarslan, 2020). Kazılarda elde edilen bu eserlerin oyuncak tarihine dayalı en eski oyuncak türleri olduğu düşünülmektedir. Sonneberg'de bulunan Alman oyuncak müzesinde dünyanın en ünlü tarihsel oyuncak koleksiyonlarından biriyle karşılaşılmaktadır. Eksik olmalarına rağmen burada sergilenen oyuncaklar çağlarının minyatür boyutlarındaki aynası niteliğini taşımaktadır (Niemann, 1991). Tüm oyuncaklar aslında sonraki çağlara yapıldığı dönemin izlerini yansıtan bir eser niteliğindedir. Bu anlamda oyunun ve oyuncağın kültür ile bağdaşması göz ardı edilemez.

### **2.2.3 Oyun ve Kültür**

Çocuk oyunları, Türk insanının ortak kültürel değerlerinden biridir. Türkiye'nin neredeyse tüm bölgelerinde küçük farklılıklara rağmen aynı türden oyunların oynandığı görülmüştür. Bu aynılığın oynanma şekillerinin yanında oyunların sözel elemanları olan oyun terimleri ve oyun formüllerine dek uzanması anlamlıdır (Özyürek, Tezel-Şahin ve Gündüz, 2018). Bu bağlamda oyunun toplumu birleştirici özelliği de ortaya çıkmaktadır. Oyunlar kültürün yansıması olarak çoğu araştırmada nitelendirilse de bu araştırmalar literatürde görece yenidir. Oyun için yapılan derlemelere bakıldığında oyun ham haliyle incelenmiş ve derinliği farklı bağlamlarda irdelenmemiştir. Söz gelimi oyunda coğrafi bölgelerde görülen değişiklikler, tarihsel değişimi, kültürlerarası karşılaştırmalar, etnolojik incelemeler gibi bağlamlara da bakılması uzun süre boyunca göz ardı edilmiştir. Yakın zamanda

yapılan arařtırmalarda artık bu baęlamlar da oyuna konu olmuřtur. Birçok arařtırmada oyunun kltrel etmenlerden, cinsiyetten, ebeveynlerden vb. konulardan etkilendięi raporlanırken yeni arařtırmalarda zellikle tarihi kkene de dayandırıldıęında oyunun ayrıca evrensel ynlerinden de sz edilmeye bařlanmıřtır. Oyunlar doęası gereęi aık sistemlidir. Dolayısıyla oyunlar, iinde yařadıęı kltrn de ayrılmaz bir parası olarak grlebilir (Dumangz ve avuřoęlu, 2022).

Oyuna bakıldıęında, dolaylı yoldan da olsa kapsamlı bir iletiřim aracıdır. İletiřim kavramı insan etrafında incelendięinde sadece basılı yayınlar okumak, televizyon izlemek veya telekomnikasyon organlarınca tek ynl ve kitle iletiřim aralarına baęlı deęildir. İnsanlar doędukları andan itibaren yařamları sonlanıncaya dek geniř bir iletiřim aęı iinde yařamlarını srdrrler. Dolayısıyla insanların toplumsal becerilerine ciddi etkileri bulunan iletiřim, oyunun yapı tařlarından birisini oluřturmaktadır (Gnen, 2005). İnsan yařamında olan bu byk iletiřim aęı oyun etrafında incelendięinde, oyunun tarihsel srecinden gnmzle karřılařtırma yapabilmeye, hayatımızda var olan geniř aplı iletiřimin tm oyunların ve oyuncuęın retilmesi ve iřlevindeki rolne kadar ok ynl bir ereve oluřmaktadır. Oyun hem bireysel hem de sosyal aıdan iletiřim aracı grevini stlenirken aynı zamanda bu baęlamda dil geliřimi ve biliřsel geliřimi de etkilemektedir. Grup arkadařlarıyla devamlı iletiřim halinde olan ocuk, yeni kelimeler ęrenmekte, řemaları deęiřmekte ve geliřmekte, kelime daęarcıęı geniřlemekte ve sosyal duygusal aıdan ok ynl iletiřimler kurabilmektedir. Bu ve bunun gibi rnekler oęaltılabilir, sz geliřimi oyun iletiřim gc ve dolayısıyla ocuk geliřimine etki etmektedir. Burada iletiřim aracı grlebilecek bir bařka olgu ise oyuncaklardır. Oyuncaklar oyunun somut birer objeleridir. Ancak tek iřlevleri elbette obje olmaları deęildir. Oyuncaklar retildikleri kltrlerin birer yansıması-aynası iřlevini de grmektedir. Sz geliřimi oyuncaklar,



toplumun kültür tarihini yansıtan birer örneği yani yapıldıkları çağın tanıklarındır (Yazgın, 2021). Buna ek olarak oyuncakların evrensel ortak özellikleri de vardır örneğin; topaç birçok kültürde kullanılmış bir oyuncaktır ya da top ile oynanan bir çok farklı kültürde farklı oyunlar bulunur. Dünyada farklı ülkelerden çocuklara top gösterildiğinde hemen hepsinde oynama içgüdüğü oluşacaktır. Aynı hisleri farklı bağlamlarda oluşturan oyuncaklar bu anlamda evrensel bir dili bünyesinde barındırır.

Toplumu ve dolayısıyla kültürü araştırmak, o kültürün ve toplumun oyunlarının da araştırılmasını gerekli kılar. Sistem kuramına bakıldığında bütün sistemler bir ortak paydada buluşmaktadır ve açık sistemlerin sınırları geçirgen ve esnektir (Acar ve Acar, 2002). Açık sistemli olan oyunlar bu anlamda çevre ile devamlı olarak etkileşim halinde olmaktadır. Dolayısıyla oyunlar içinde yaşadıkları kültürlerden doğrudan etkilenmekte, zaman zaman ise o kültürü yavaş da olsa etkilemektedirler.

Birbirinden farklı toplumlarda ve kültürlerde oyun toplum için farklılaşsa da tarihsel yolculukta ve genel anlamda kültür ile her zaman bağdaşık bulunmuştur. Bu farklılaşmada içinde bulunduğu kültürün kodları etkili olmuş ancak tüm toplumlarda kültür ve oyun çerçevesi, etkileşimini uzun yıllardır sürdürmüştür. Kültür, yaşam ve oyun doğası gereği birbiri ile iç içedir. Gerçek yaşamdan soyutlanmış bir oyundan söz etmek zordur. Düş gücünü ve gerçekliği yitirmeyen insan için oyun hep var olacaktır. Kişinin hayal dünyası ve iç dünyası oynadığı oyunlarda mutlaka kendisini göstermektedir fakat bunu gözlemleyebilmek her zaman kolay olmayabilir.

Kimi eski ayin, efsun ve dini inançlara ait izler günümüz oyunlarında hala daha görülmektedir (And, 2022). Bu anlamda kültür mirası aktarımında oyunlar önemli araçlar olarak görülür. Eski gelenekleri ve kültüre bağlı kimi inançları bünyesinde barındıran ve günümüzde de devam eden topaç, uçurtma, körebe, kukla ve salıncak

gibi oyunlar bu anlamda emsal oluşturmaktadır. Çocuklar tarafından uçurtmaların uçurulması olayının yağışları engelleyeceği, bundan dolayı tarlaların susuz kalması ile birlikte hasat yapılamayacağı ve bunun günah olduğu inancı Konya bölgesinde oldukça yaygındır. Kuzey Kore ve Japonya’da uçurtmalar gökyüzü ile yeryüzü arasındaki bağlantıyı kurmak içindir ve bu yüzden oynandığı ortaya çıkmıştır. Anadolu’da ise çok yaygın olarak oynanan kukla oyunu da Şamanizmin izlerini taşıyarak yağmurun yağmasını sağlamak amacıyla kullanılmıştır. Yine bu amacın gelenekselleşmiş ve oyun haline gelmiş şekli çömçe gelin oyunudur. Kültürümüzde oldukça sık rastlanan oyunlardan olan körçebiş ve körebe oyunlarınınsa çok eskilerde başrahip olan bir kişinin kılık değiştirerek günahkar karakteri arayıp ona dokunma çabasından doğduğu söylenegelmiş bir rivayettir (Arslan ve Bulgu, 2010). Bir başka örnek ise yine kültürümüzde müzik eşliğinde ateşin çevresinde oynanan oyunlar Şamanizmin günümüze aktarılan izlerinden olduğu bilinmektedir. 3 ile 7 yaş aralığındaki çocuklar genellikle oyunlarında at figürünü sopa ile yansıtırlar. Bu durum ise Orta Asya’da yaşamış olan Şamanizm kültürünün bir kalıntısı olarak günümüze yansıyan bir başka emsali temsil eder (Sol, 2005).

Bu örneklerden de anlaşılacağı gibi oyunun özünde kültür yansımaları görülmektedir. Sokak oyun kültüründe oynanan oyunlarda geçen manilerde, tekerlemelerde ve oyun kurallarında, evcilik oyunlarında kız çocuklarının ev işleri ile uğraşması buna karşılık erkek çocuklarının tamirat işlerine yönelmesi gibi örneklerde kültür yansımaları açıkça görülebilir. Öte yandan günümüzde dijital oyunlarında da kültür yansımaları ile karşılaşılmaktadır. Örnek vermek gerekirse oynanan çiftlik oyunlarında komşu olarak diğer oyuncuların bulunması ve yardımlaşma kültürünün bu oyunlarda devam ettiği görülür. Kadın erkek cinsiyet rollerinin dijital oyunlara da yansıdığı gerçeği göz ardı edilemez. Bu ve bunun gibi örnekler incelemeler ile

çoğaltılabilir. Bünyesinde çok fazla farklılıklar bulunduran kültürlerin oyunlarının yapısında farklılıklar ve çeşitlilik olduğu görülmüştür. Her oyun türünün bileşenleri arasında yapısal ilişkiler vardır. Örneğin oyunda şans; sorumlulukla, inanç değerleriyle, göçebe alışkanlıklarla; fiziksel beceriler aynı zamanda yaşam alanı ve avlanma alışkanlıklarıyla da ilgilidir (Arslan ve Bulgu, 2010). Genel bağlamda etnoloji ve oyun çerçevesi, derin araştırmalara konu olabilecek kapsamlı bir çerçevedir.

Toplumların kendi gelenekleri bağlamında oluşturdukları oyunlar, bünyelerinde barındırdıkları gelişim ve değişimle o toplumun geleneklerine etki ederek bir etkileşim yaratmaktadır. Bu anlamda toplumsallaşma ve içinde yaşanan kültürü içselleştirebilmede çocuklar için çok güçlü bir araç olan oyunlar, çocukların ulusunun ve kültürünün bir parçası olabilmesinde kimlik edinebilmeye destek olmakla beraber, bu mirası aktarabilme ve korumayı da sağlar. Pedagojik bağlamda konu ile ilgili çalışmalar yürütenler, oyun oynamaktan kaçan çocukların ruhsal gelişimlerinde devamlı bir problem olduğunu ve çocuklardaki toplumsallık duygusunun oluşumunu büyük ölçüde belirlemeyi sağlayabilecek yegâne şeyin oyunlar olduğunu vurgulamaktadır (Adler, 1996:112-113; akt. Sol, 2005). Kültür aktarımının yanı sıra toplumda kabul görme ve toplumsal davranabilme yetilerini de geliştiren oyun çocuğu çok yönlü desteklemektedir. Oyunlar ile çocukların toplumsal davranışlarının ve farkındalıklarının geliştiği günümüzde kabul edilen ve üzerine farklı bağlamlarda çalışılan bir gerçekliktir. Sırasını bekleme, kuralla göre hareket etme ve kural ihlali yaptığında bunun oyun içindeki yaptırımını görme ve kabul etme gibi etmenleri içeren çok çeşitli oyunlar vardır. Toplum içerisinde günlük yaşamda içinde bulunduğumuz birçok durumun yansımalarını gösteren oyun, toplumsal yaşamın minyatür hali gibidir.

Sonuç olarak anlaşılmalıdır ki, çocuğun ve çocuğun gelişim sürecinin anlaşılabilmesi için çocukluğa teorik olarak ve düz bir çerçeveden bakılmaması

gerekir. Çocuklara, içinde yaşadıkları ulusun ve kültürün penceresinden bakılmalıdır. Yoksa çocuk oyunları çok dar bir pencereden incelenmiş olur ve derinlemesine araştırmalar yapmak mümkün olmaz. Ayrıca kültür, toplum, etnoloji, oyun ve çocuk bağlamına çok uzak kalınır. Bu durum ise çocuğun ve gelişiminin anlaşılmasında çok ciddi bilgi eksikliklerine sebebiyet verebilir. Dolayısıyla oyun araştırmaları yaparken oyunun disiplinlerarası incelenmesi gerektiği ve araştırma kapsamındaki konuların, o bölgenin kültürü bağlamında incelenmesi gerektiği görülmektedir.

### **2.3 Mekan Kültür ve Çocuk İlişkisi**

Mekan, nesnelerin var olmalarının ve bilinmelerinin şartı olarak ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda ele alındığında mekan, zamanla birlikte hem ontolojik hem epistemolojik bir değere sahiptir (Köktürk, 2010). Çocukların mekanla olan ilişkisi ise birçok farklı faktörü bünyesinde bulundurmaktadır. Çocuğun mekanı algılaması ve ona yükleyeceği değer somut nesnelerin varlığının yanı sıra önceki deneyimlerini ve bu deneyimleri oluştururken içinde yaşadığı kültürü kapsamaktadır. Çocuk yaşadığı her deneyimi zihinsel süreçlerden geçirerek kategorize eder ve her yeni bilgi ile bu kategorilerin içine girerek çerçeveyi genişletir. Bu bilişsel süreçler yaşanırken ise çocuğun yetiştiği toplumun özellikleri, gelenekleri, içinde yaşadığı çevre ve kültür, çocuğun algılarının oluşumunda ve gelişiminde uyarıcı birer faktör niteliği taşır. Mekanların algılanması ve mekanlara yüklenen anlamları da yine bu bütünsel faktörler oluşturur. Algı süreci ve ardından gelen anlamlandırma sadece duyu organları ile yürütülen bir süreç değildir. Bu anlamda çocuk ve mekan çok yönlü ele alınmalıdır.

#### **2.3.1 Mekan Algısı**

Mekan algılanabilen, tecrübe edilebilen ve insanların çevresinde bulunan yapılar bütünü olarak tanımlanmaktadır (Usta, 2020). Fiziksel uyaranlara karşı kişisel değerlendirmeler sonucu varılan yargı ise algıdır (Canoğlu ve Geçimli, 2020). Bir

olayın ya da olgunun farkına varılabilmesi algılama olarak da ele alınabilir. İnsanın etrafındakilere olan algısının oluşması kimi değişkenlere ve zamana bağlı bir şekilde oluşmaktadır. Bireyin günlük yaşamda elde ettiği tecrübeler, çevresinde etkileşim halinde olduğu uyarıcıların özellikleri, bireyin kendi kişisel özellikleri ve tüm bunları algılayabilmesini sağlayan duyularının algılayabilme yetileri bu değişkenlere örnek olarak verilebilir. Bireyin her yeni edindiği tecrübe, içinde yaşadığı toplum ve kültür, kişisel uğraşları, mesleği, yaşam tarzı, ilgilendiği alanlar, ruh sağlığı gibi durumlar algılama yetisini ve algılama şeklini doğrudan etkileyen faktörlerdendir. Ayrıca insan tecrübe edinirken seçici algısı da devreye girmektedir. Bu durum ise algıyı ve anlamlandırmayı yönlendirmektedir. Nörolojik olarak beyin algıladıklarını örgütler ve sonra anlamlandırma gerçekleşir. Bu durum çocuklarda şema olarak ortaya çıkar. Çocuk yeni bir durumla karşılaştığında önceki bilgileri çerçevesinde anlamlandırmaya yönelir ve tecrübeler ile yeni şemalar belli bir süreçte zihne yerleşmeye başlar. Algının oluşmasında zihin tüm bu değişkenleri yapılandırır ve kategorize etmede kullanır. Mekan algısı ise birbirinden farklı öğelerden etkilenen çok boyutlu bir süreçtir. İnsanın içinde bulunduğu çevrede her şeyi kendi boyutları üzerinden karşılaştırarak anlamlandırma eğilimi bulunmaktadır (Canoğlu ve Geçimli, 2020). Yani her insan kendi boyutlarına ve algı yeterliliklerine göre mekanı anlamlandırır. Tüm insanlarda hazır halde bulunan genel geçer bir mekan algısının olmadığı buradan hareketle söylenebilir.

Kişilerin çevresiyle alakalı olan saptamaları algıları aracılığıyla oluşmaktadır. Bu algılamanın ilk adımı ise duyu organlarının kullanımınıdır. Bu beş duyu organı ile de algılama mekanizması oluşur. Algılama mekanizması beş duyu organıyla dışarının verilerini alır ve “zaman”, “süreklilik”, “farkındalık”, “idrak” gibi psikolojik etki mekanizmalarını da kullanır (Gezer, 2012). İçinde bulunulan mekanın

anlamlandırılmasında ayrıca tinsel kabuller, içinde yaşanan kültürün bireydeki etkileri, tecrübeler, sosyal ve duygusal etkenler, geleneklerin içselleştirilmesi gibi bir çok etken bulunmaktadır. Duyuların algılama sürecindeki eylemler birbirinden ayrılamadığı gibi, art arda gelişmekte olan bilişsel algılama süreci de duyusal algılamadan ayrılamaz (Gezer, 2012). Bireyde mekan algısı oluştuktan sonra, aklında kalan mekana ilişkin detaylarla, mekanı sonradan bilişsel olarak yeniden canlandırabilir. Bu durumu yaşarken biliş önceki mekan tecrübelerini, psikolojik süreçleri ve geçirilen zamana ilişkin ayrıntıları kullanmaktadır. Birey sahip olduğu mekana ilişkin benzer kodları hemen yeni mekanla eşleştirmeye başlamaktadır. Bundan dolayı mekanın algılanması sürecinde önceki şemalar ve farkındalık da en az duyum kadar önem arz etmektedir.

Çocuklarda mekan algısının oluşması nesne sürekliliğinin oluşması ile yakından ilişkilidir. Piaget'nin çalışmalarının bir sonucu olan nesne sürekliliğinde çocuk, objeyi göremese de o objenin varlığını bilmesi ile açıklanır. Örneğin top oynarken topun koltuğun arkasına gitmesi üzerine top, çocuğun görüş alanından çıkmıştır fakat çocuk topu göremese de onun yok olduğunu düşünmek yerine o topun orada olduğunu bilmesi ve topu araması nesne sürekliliğinin varlığına gösterge oluşturur. Bu anlamda nesnelere olan algının oluşması ile mekan algısı birbiriyle ilintilidir.

Piaget'ye göre çocukta üç tür mekan algılama modeli bulunur. Bunlardan ilki temelde uzaklık kavramına dayanan ve şekillerin (figüre) eşdeğerliliğinin, matematiksel eşitliğe bağlı olduğu metrik (ya da Euclidci) mekan ilişkileridir. Buna karşılık ikinci türdeki, yani projektif mekan ilişkilerinin temelini düz çizgi işlemsel öncesi dönemde çocuk, ayrı ayrı parçalardan farklı nesnelere temsil eden bütünler oluşturur. Şekillerin benzerliğini perspektif görünüş ya da bu görünüşün dönüşümleri

(olasılığı) sağlar. Üçüncü türdeki topolojik mekan, tamamen belli bir biçimin içerisinde var olan niteliksel ilişkilere dayanır (komşuluk, kopukluk, çevrelemek gibi) (Akarsu, 1984).

Sonuncusu ve en önemlisi olan topolojik mekan modeli en önemli model olarak görülür çünkü mekan kavramının oluşması bu modele bağlıdır. Mekan algısı oluşmaya başlayan çocuk bunu aynı zamanda bilişsel olarak yordamaya da başlar. Erişkinlerin çocukluk dönemlerine ait anılarında her zaman bir mekan-yer bağlantısı bulunur. Bu durum çocukluk döneminde algıların güçlü olması ile ilişkilendirilirken mekanlara atfedilen anlamın da bilişsel olarak yapılandırılmasına bağlıdır. Bu anıların uzun yıllar yaşatılmasında bilişsel olarak yapılandırmanın gücüne destek olan bazı faktörler bulunur. Bu faktörlerden biri çocukluk algılarında imajinatif mekan özelliklerinin yer edinmesidir (Canoğlu ve Geçimli, 2020). İmgelem çocukluk çağında son derece baskın görülen bir yetidir. Çocuğun düş gücünü ve yaratıcılığını niteleyen bu kavram erişkine göre çok daha az yapılandırılmış bir zihne sahip olmasından da kaynaklanmaktadır. Bu anlamda mekanın zihinde canlanmasını sağlayan etkenlerden biri de mekana yüklenen anlam ve imajinatif özelliklerdir. Kültür ve yaratıcılık ilişkisi bağlamında alanyazında çeşitli çalışmalar ve yaklaşımlar bulunmaktadır. Örneğin, Emir, Erdoğan ve Kuyumcu'nun (2007) yaptığı çalışmada annenin sosyo-kültürel düzeyinin, çocuğun yordama gücüne etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Sosyo-kültürel ve historiometrik yaklaşımlar da genel olarak sosyal, çevresel ve kültürel değişkenlerin yaratıcılığa etkilerini incelemektedir (Paker-Kahvecioğlu, 2001). Tüm bu değişkenlerin algı süreçlerine etkilerinin incelenmesinin yanı sıra mekan algısının oluşum sürecine etki eden faktörler de incelenmelidir. Bu bağlamda iki güçlü etken olan kültür ve toplum karşımıza çıkmaktadır.

### 2.3.2 Mekan ve Kltr

Mimaride mekan gçl bir davranıř Őekillendiricidir. İnsanların kiřisel mekan anlayıřı daha çok kltrel olarak oluřmakta ve çocuklukta yerleřmeye bařlamaktadır (Leland, 2006: 86; akt. Gezer, 2012). Mekan ise çok boyutluluęu ve uyarıcı özellikleri ile özellikle çocukların algılarını ynlendirir. Mekanların oluřumunda ve tasarımında ise iinde yařanılan lke, Őehir, yerleřkeler ve bu coęrafi blgelerin gelenek grenekleri de etkili olmaktadır. Ayrıca mekanlar çocuęu sosyalleřtirir ve etkileřim kurmasına destek olur. rneęin parklar, kltr kongre merkezleri, aık hava tiyaroları, botanik baheler, etkinlik alanları gibi yerler hem kltrn iselleřtirilmesinde ve anlaşılmasında yardımcı olur hem de sosyal etkileřimin artmasına olanak saęlayan mekanlardır. Bu anlamda kltr, çocuk ve mekan baęlantısı kendilięinden ortaya çıkmaktadır.

ocukların kltr algılayıřı, iselleřtiriři mekanlara ynelik algısının oluřmasında rol oynayan nemli faktrlerdendir. Daha çok kırsal kesimde yařayan ve ky kltrnn iinde yetiřen çocuęun kentte yetiřen çocuęun yeřil alanlara olan bakıř aısı bu anlamda deęiřiklik gsterebilir (Eroęlu ve Ertosun, 2015). Aynı Őekilde tarihi mekanların olduka fazla olduęu bir kentte yetiřen çocuęun bu mekanları algılama Őekli ile daha çok sanayi kentlerinde yetiřen çocukların tarihi mekanları algılama Őekilleri de deęiřiklik gsterebilir. Bu tarihi mekanlara çocuęun iinde yařadıęı toplumun atfettięi anlamlar da çocuęun algısını ynlendirmede etkili olacaktır. Tarihi kiliseler, camiler, sinagoglar gibi mekanlar o kltrn dini inanıřlarına gre algıları da deęiřtirebilir. Dolayısıyla iinde yařanılan kent, ky, kltr, dini inan, toplum gibi baęlamlar çocukların mekan algılarının oluřumunda olduka etkili faktrlerdir.

Sosyal hayat erevesinde kltrel mekanlar dnya kltr veya yerel kltr baęlamında kiřilerin bakıř aılarını geniřletmektedir. Dolayısıyla insanların temel



alışkanlıklarını kazandığı çocukluk döneminde kültür ve mekan ilişkisi irdelenerek, çocuklara doğru yönlendirmeler ile aktarılmalıdır. Hiçbir toplum tarihi, sanatı ve doğayı, insanı anlayarak gelişen çocuklar olmadan süreklilik kazanamaz (Yazıcı, 2004). Bu anlamda insanlara kültürel kodların aktarımını sağlayan ve görüşlerin oluşumunda rol oynayan mekanlar kritik bir önem taşımaktadır.

### **2.3.3 Mekan ve Çocuk**

Çocuk çevresinde gördükleriyle aklında bir senaryo yaratır ve orada kendi dünyasını yaratır. Bu yarattığı dünyada yaşadığı hayatın etkilerini görmek mümkündür. Bu noktada da yeni keşfedilen mekanlarla yaşam şeklinin arasında bir bağ oluşur. Çocukların hem erişkinlikte hem de günlük yaşamında ihtiyacı olacak çoğu niteliği, kültürel ve sosyal mekanlar bünyesinde bulundurmaktadır. Ayrıca bu mekanlar toplum bilincinin oluşmasında, duyarlı insan olmaya teşvik etmesinde, öz farkındalığın ve benlik imajının oluşmasında ve sosyal bağların kurulmasında insanlara bir araç olma özelliği taşıması bakımından da gelişimin çok yönlü desteklenmesinde yardımcı roledir (Canoğlu ve Geçimli, 2020).

Çocuklar için her türlü yeni mekan keşfetme, oynama, dokunarak deneyimleme gibi duyguları uyandırır. Çocuğun duyumsadığı her ortam onun zihninde yerleşen birden çok niteliği kapsamaktadır. Buradaki dikkat edilecek nokta mekanların iletmediği mesajlar ve fiziki şekliyle çocuğa rehber olabilmesi ve çocuğun algısında sağlıklı bir şekilde konumlanabilmesidir. Bu anlamda mekan tasarımlarında, kent mimarisinde çocuğa görelilik ilkesi göz önünde tutulmalıdır. Ancak görünen odur ki çevrenin yapılandırılmasında çocuğun ihtiyaçları ve doğallık kimi zaman göz ardı edilmektedir. Hatta çocuk oyunlarının fiziksel ortamının (örneğin oyun odası, köy meydanı) ve oyuncaklarının da toplum yapısı tarafından belirlendiğini gösteren

bilimsel sonuçlar vardır (Göncü, 2001). Özellikle günümüzde müdahale oldukça fazladır.

#### **2.3.4 21.Yüzyıl Mekanları ve Çocuk**

Eski çağlardan bugüne dek kentleşme devam etmiştir. Rönesanstan sonra ise sanayinin gelişmesiyle hem toplum yapısı hem de şehir planlaması köklü değişikliklere uğramıştır. Günümüz şehirleşmesinde ise toplumun tüketim seviyesi tarihler boyunca gelinen en üst düzeyde olmasından kaynaklı yapılanma bu duruma paralel olarak değişmekte, toplumun tüketim çılgınlığına bağlı olarak hızlı dönüşüm niteliğine sahip mekanlar yaratılmaktadır. Restore edilen yapılar dahi bu durumdan kaynaklı eski yapısına tamamen bağlı kalmadan restorasyon işlemine tabi tutulmaktadır. Günümüz kentlerinde taşıtlar, toplu taşıma araçları sokakların lideri konumuna gelmiştir. Caddeler yalnızca ulaşım için kullanılmaya başlanmıştır. İnsanların sosyal etkileşim kurduğu ve kimi zaman dinlenme alanları olarak tercih ettiği yeşil alanlar ve açık tüm alanlar azalmış, bu alanlar genellikle betonarme yapılara dönüşmüştür . Yapılan yeni binalar hem tehlikeli hem de mimari estetiği kaybetmeye yüz tutmuştur. Dolayısıyla kültürel kodlar sanatla daha az birleştirilmeye başlanmış ve mimariye yansımaları azalmıştır. Kentler yüksek binalarla birleşmiş, büyük alışveriş merkezleriyle dolmuştur. Bu yenilikler ve 21. yüzyıl ihtiyaçları, günümüz şehirlerinin yeni mekan olgusunu oluşturmaktadır. Bu yüzyılda kentsel mekanlar rekabet ortamında pazarlanma ve tüketim için tasarlanmış, metalaştırılmış, imajlar silsilesinin yoğunlaştığı bir noktaya doğru evrilmiştir (Birol Özerk, 2014). Öte yandan sosyal statüler arası fark giderek artmakta, makas iyice açılmakta ve bu statü farklılığında olan grupların birbiri ile olan sosyal etkileşimi gittikçe azalmaktadır. Dolayısıyla düşük sosyo-ekonomik düzeye ve yüksek sosyo-ekonomik düzeye sahip bireylerin gittikleri mekanlar da farklılaşmaktadır.

Sosyal statü farklılığı çocukların algılarına, yaratıcılıklarına, düş gücüne, gelişiminin her alanına etki etmektedir. Örneğin düşük sosyo-ekonomik gelire sahip bir ailenin çocuğu biletli açık hava tiyatrolarına gitmekte, ücretli müzeleri gezmekte, botanik bahçeleri ziyaret etmekte güçlük çekecektir. Öte yandan geçim mücadelesinde olan ailenin de çocuğu kültürel değerlerle buluşturabilme düşüncesi azalacak, dikkatinin çoğunu iş yaşamına ve ekonomik geçime yoğunlaştıracaktır. Dolayısıyla çocuğun yeni mekanlar görmesi, gördüğü mekanlar sayesinde imgesel düşünebilme yetisi, kültür ve sanat yapısını algılayabilmesi gibi durumlarda eksiklikleri oluşacaktır.

Tüm bu değişimler hem erişkin bireylerin hem de çocukların mekana dair algılarına etki ederken, kültür bağlamı da bu anlamda etkilenmekte ve değişime uğramaktadır. Ayrıca artan trafik yoğunluğu, betonarme yapılar, yeşil alanların tahrip edilmesi gibi mekansal değişimler çocukların açık alan faaliyetleri olanaklarını da sınırlamaktadır. Metropollerde dünyaya gelen ve sanayi kentlerinde yaşayan çocuklar, şehrin tehlikelerinden uzak olması, akademik başarının büyük bir hedef haline girmesi, ailelerin oldukça müdahaleci olması ve şehirlerin yapılanmasında çocuk dostu projelerin az olması gibi sebeplerden zamanının büyük bir kısmını ev içerisinde geçirmektedir. Bu ve bunun gibi nedenler dolayısıyla da 21. Yüzyıl çocuklarının mekan kavrama ve mekan algısı yavaş yavaş değişime uğramaktadır. Bu çağın çocukları çağın getirdiği gereksinimler ve günümüz koşullarının süratle değişime uğramasından dolayı sokak kültüründen ve dış mekanlardan soyutlanarak site, apartman, yüksek katlı binalar gibi iç mekanlara sıkışıp kalmış durumdadır. Özellikle ilköğretim çağındaki çocuklar, okul ev alışveriş merkezi arasında önceden planlanmış duruma adapte olmak zorunda kalmakta, mekan ve yer duygusundan yoksun olarak yetişmektedir (Özdemir, 2011).

Sokak kültürü de mekan ve kültür bağlamında ele alınması gereken bir başka olgudur. Sokak ve mahalle kültüründe mutlak bir dayanışma, içtenlik, yardımlaşma duyguları bulunmaktadır. Bunun yanı sıra duyguların hissedilir olması ve açıkça ifade edilebildiği, arkadaşlık ve sosyal ilişkilerin açıkça görüldüğü oyunlar bulunur (Esen, 2008). Mahallede var olan kültür sanat yapıları, açık alanlar, mahalle kültürüne özgü mekanlar sosyal iletişimi oldukça destekler niteliktedir. Mahalle kültürü ve kentleşme birbirinden ayrı iki bağlamdır. Ne var ki ikisi de toplumun yapısına ve geleneklerine göre ortak nitelikleri bünyesinde barındırmaktadır. Dolayısıyla çocuğun bu alanlarda vakit geçirebilmesi, buralarda bulunan mekanlarda gözlem yapıp tecrübe edinebilmesi mekan ve çocuk ilişkisinde kültür bağlamını da ortaya çıkarmaktadır. Günümüzde aileler ile birlikte geçirilen zamanlarda süreklilik kazanan etkinlikler genellikle, AVM’lerde alışveriş yapma, yine AVM içerisindeki oyun alanlarında para ödenerek çocuğun vakit geçirmesini sağlama, hızlı yemek zincirleri olan restoranlarda yemek yeme gibi etkinliklerdir. Çocuğun oyun alanı tamamen yapılandırılmış olmasının yanı sıra bu oyun alanları oldukça küçüktür. Tüm oyun araçları teknolojiktir ve doğal materyaller içermez (Bırol Özerk, 2014). Böyle mekanlarda vaktinin çoğunluğunu geçiren çocuk, kültür ve sanattan, toplumdan, sosyallikten ve sağlıklı gelişimden geri kalacaktır.

Şehrin nüfusuna oranla sayıları oldukça yüksek olan çocukların yaşam alanlarının giderek azalması, çocuk dostu şehir projelerinin hala daha küreselleşmemesi üzücü bir gerçektir. Mekanların geliştirilip dönüştürülmesi bu yüzyılda toplumun ihtiyaçları ve tüketim kültürüne göre şekillenmektedir. Tarihi mekanlarda dahil olmak üzere her yerde yaygın teknoloji kullanımı vardır. Teknolojinin kullanılması ile mekanların uyarıcı özellikleri de değişime uğramaktadır. Kentin, fiziksel olarak çocuklara hitap eden, onlarda güven duygusu uyandıracak bir

yer olması önem taşır. Buna ek olarak kentlerin tasarımı ve planlamasında erişkin insanların da yardımı ile çocuğun kendisini toplumun bir parçası olduğunu hissetmesi ve onların da toplumda özel bir yeri olduğunu anlayabilmesi için özenli davranılarak çalışılmalıdır (Churchman, 2003). Yaratıcılık konusunda gelişim kaydedebilmesi için çocuğa, yeni deneyimler edinebileceği, özgürlükçü, düş gücünü destekleyici, kültür kodlarını da içinde barındıran, geniş ve birden fazla duyuya hitap edebilen mekanlar oluşturulmalıdır. Çoğunlukla doğal olmayan, sağlıksız maddelerden meydana getirilen, ayrıntılı düşünülmemiş, çocuğun gelişimini çok yönlü desteklemekten yoksun basit parklar ve oyun alanları karşımıza çıkmaktadır. Öte yandan tarihi kültürel mekanlarda da hem toplumu hem de çocuğu yönlendirici düzenlemeler ne yazık ki çok azdır. Üstelik tarihi mekanların restore edilmesi konusunda da titiz davranılmamaktadır. Bu da mekanın çocuğa yükleyeceği anlamları, çocuğun zihninde oluşturacağı yeni şemaları ve duyuşsal yönlerini etkileyecektir.

Kent mekanları çocukların motor ve sosyal-duygusal gelişimlerine destek olacak şekilde oluşturulmalıdır. Çocukların çevresinde bulunan yapılar, yapıların cepheleri, bahçeler, yollar, parklar, yeşil alanlar, oyun alanları, kültürel mekanlar, tarihi yapılar gibi yapılar vasıtasıyla merak, keşfetme, deneyimleme, anlayabilme, özümseme, estetik değer yargılarının oluşabilmesi, sosyalleşebilme gibi duyguları ve nitelikleri destekler nitelikte olmalıdır bu da çocuğu toplumsallaşmaya doğru götürür (Biol, 2009).

Sonuç olarak günümüzde çocukların mekanla olan ilişkisi önceki dönemlere göre değişmektedir. Günümüzde toplum ihtiyaçları teknolojinin etkisiyle son derece hızla değişirken bu durum insanların günlük yaşamındaki her alana etki etmektedir. Dolayısıyla mekanlarda değişime yol açan bu durum, mekan ve çocuk ilişkisine de etki etmektedir.

## 2.4 Kuramsal Çerçeve

### 2.4.1 Bilişsel Gelişim Kuramı: Jean Piaget

Piaget'nin oyun kuramı zihinsel gelişim ile bağdaşıktır. Piaget'e göre insan zekasının gelişimi özümleme ve uyum süreçlerine bağlıdır (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Piaget çocukların tecrübelerini ve şemalarını harmanladığı olayı oyun olarak görmektedir. Bilişsel gelişim ile oyunun arasında güçlü bir bağ olduğunu vurgular. Çocuklar, bilişsel öğeleri oyun aracılığı ile yapılandırır ve bu süreçte eski şemalar devreye girip dengeleme oluşur. Bu denge sürekli farklılaşmayı içerdiğinden oyunun sonucu değil içeriği ve geçirilen süreç kıymetlidir. Piaget yeni bilgilerin tekrar edilmesinin önemli olduğunu savunur. Bu tekrar ile yeni şemalar tümüyle anlamlı hale gelir. Çocuğun zihinsel süreçlerinin gelişimi etkin olduğu oyun esnasındaki deneyim ve yaşantıları ile desteklenir (Ateş, 2016). Piaget'e göre asıl öğrenme durumu bilgiyi sunuş yolu ile değil, rehberlik edilmesi ile veya kendiliğinden ortaya çıkan bir keşif sürecidir. Bu süreç ise Piaget'e göre oyun çerçevesinde devam eder. Çocuklara göre oyun, öğrenmenin gerçekleştiği keşfetme sürecidir çünkü oyun esnasında çocuklar çok güçlü bir bilişsel ilerleme kaydederekler.

Piaget, *Çocuklukta Oyun, Düşler ve Taklit* adlı eserinde kendiliğinden kurallı oyunlara vurgu yapmıştır. Piaget, kendiliğinden kurallı oyunları, hem saf alıştırma oyunlarının hem de sembolik oyunların toplumsallaşmasının getirisi olarak yorumlamaktadır. Bu anlamda Piaget'nin kuramında sosyokültürel boyutun olmamasına karşın kısa da olsa kurallı oyunlar vasıtasıyla oyunlarda toplumsal yönlerin de olduğunu söylemiştir. Piaget kurallı oyunlarda, tüm oyunlarda bulunan egonun çerçevesinde özümleme ile toplumsal hayat arasında ince bir uyum olduğunu vurgular (Nicolopoulou, 2004). Piaget, çocukların toplumsallaşma sürecini değerlendirirken, çevredeki erişkin bireyler ve akran gruplarıyla olan etkileşim

sürecinden de söz etmiştir. Ona göre bu etkileşim süreçlerinde elde edilen tecrübelerin bilişsel olarak yapılandırılmasıyla toplumsallaşma süreci ortaya çıkmaktadır. Çocuğun sosyal ve kültürel bir yapıya bürünebilmesi, onun toplumsal kuralları içselleştirmesine dayanır. Bu durum ise zihinsel süreçlerden geçmektedir.

#### **2.4.2 Sosyo-Kültürel Gelişim Kuramı: Lev Vygotsky ve Kuramın Çağdaş Temsilcileri**

Vygotsky çocuğun oyun oynarken bazı gereksinim ve güdüleri için doyum sağladığını ve oyun ile gelişimsel doyum arasında önemli bir ilişki olduğunu savunmaktadır. Çocukları oyun oynama isteğine yönlendiren dürtünün bir bebeğin dürtülerinden daha farklı olduğu fikrindedir. Oyunu incelerken Vygotsky, çocuğun gereksinim, yönelim, güdü ve dürtüleri üzerinde durulması gerektiğini savunur (Erden ve Akman, 2002).

Vygotsky'nin sosyokültürel kuram olarak adlandırılan bakış açısı, içinde yaşanılan kültürün sonraki kuşaklara aktarımına vurgu yapmaktadır. Vygotsky'e göre sosyal etkileşim çocukların bir toplumun kültürünü meydana getiren fikirler ve davranışların temellerini edinmeleri için gereklidir (Row ve Wertsch, 2002; akt. Berk, 2013). Vygotsky, çocukların, erişkinler ile bir beceride daha iyi olan yaşlıları ile bir araya gelmesinin onlara kültürel anlamda, bazı faaliyetlerde daha iyi olmalarına destek olacağını savunmuştur. Bu durumu da ‘yapı iskelesi’ (iskele kurma-scaffolding) kavramı ile açıklamaktadır. Çocuklar bu etkileşimlerin niteliklerini içselleştirdikçe, etkileşim esnasında kurulan iletişimin ve dilin kendi fikirlerini yönlendirmesinde ve yeni yetiler kazanmasında yardımcı bir eleman olarak karşılıklarına çıkacaktır.

Vygotsky'nin kuramında çocukların gelişimi evrelerle açıklanmaktadır. Örneğin dili edindiklerinde çevresiyle iletişime girme yetisi kazanırlar ve kültürel anlamda değerli yeterliklere egemenlikleri artar. Vygotsky ayrıca daha iyi yetilere

sahip kişilerle yürütülen diyalogların zihinde kültürden kültüre göre ciddi farklılıklar gösteren devamlı değişimlere sebep olduğunu vurgulamıştır (Berk, 2013). Bu durumda çocukların, çocukluk çerçevesindeki sorumluluklarının kültürden kültüre farklılık gösterebileceği düşünülebilir. Örneğin günümüzde toplumun refah seviyesinin yüksek olduğu ülkelerde, çocukların eğitim alması gerektiği görüşü savunulduğu için çocuk okul ile ilişkilendirilir, kültürel aktarımını bu yol ile devam ettirir. Öte yandan Afrika ülkelerinin çoğunda açlıkla mücadele edildiği için eğitim, oyun, çocukluk kavramları hala daha içselleştirilememiş, daha çok maddi kazanca ve yaşam mücadelesi vermeye odaklanılmıştır. Dolayısıyla bu kültürlerin çocuklara yüklediği sorumluluklardan en önemlisi çocuğun da aile geçimine yardım edecek bir kazanç sağlamasıdır. Buradaki kültürel aktarım ise kalkınmış toplumlardan çok daha fazla farklılık gösterecek, kültürel miras çok başka bağlamlarda aktarılmaya devam edecektir.

Vygotsky çocuk gelişimini sadece bir etken ile değil gelişime etki eden evrimsel, tarihsel ve insana özgü olmak üzere “çoklu güçler”le açıklamaktadır. Ona göre kültürel bir duruma gelen bireylerin davranışlarının gelişimi, bahsedilen bu farklı üç bağlamın ortak bir sonucudur (Ahioglu, 2008). Sonuç olarak Vygotsky’nin hem çocukların oyunlarında hem de çocuğun gelişiminde yaptığı en büyük vurgu kültür ve çevre yani bağlamdır. Ona göre çocuk, doğduğu çevrenin içerisinde etkileşim halinin süregelmesiyle öğrenir, deneyimler, iyileştirir, toplumsallaşır ve miras aktarımı yapar. Lev Vygotsky günümüzde hala çalışmalarıyla araştırmacılara ışık olan bir bilim insanıdır.

#### **2.4.2.1 Nikolaevich Leontiev**

Leontiev, çocuğun gelişim sürecinde oyunun yeri ve önemine vurgu yaparken, oyunun en önemli ve öncü destek aracı olduğunu söylemiştir. Sembolik oyunun çocuk gelişiminde önemli bir temel oluşturduğunu savunmuştur. Leontiev’in teorisi, sosyo-



kültürel teoriler arasında kendisine yer edinmiştir. Leontiev çocuk oyunlarındaki kültürel yelpazeye değinerek oyun kültürü ve ilgili bilim alanlarına öncülük etmiş bir bilim insanıdır. Gelişim ile doğrudan ilişkili olan kültür, çocuk oyunlarında çocuğu kültürel araçlar kullanması bakımından yönlendirmektedir. Vygotsky'nin çalışmalarından etkilenen Leontiev, geliştirdiği etkinlik kuramında (activity theory) 3 kuramsal bağlama değinir. Leontiev'e göre, çocuğun öğrenme süreci oyunla başlamaktadır. Çocuklar kendi dünyalarını, oyun ile birlikte yeniden yaratırlar ve oyunlarında çatışmalarını çözerler. Fakat Leontiev'e göre, bu durum kültürden kültüre farklılık gösterebilmektedir. Oyun evrensel olmasına rağmen, çocuk oyunları, doğup büyünülen kültürlerin niteliklerini bünyesinde bulundurmaktadır. Leontiev'e göre, farklı toplumlarda oyun, kültürel çeşitlilikler sebebiyle farklı tanımlanmaktadır. Dolayısıyla kültürel farklılaşmanın önemli olduğunu vurgulamaktadır. Leontiev'in teorisinde, oyun sadece gelişime olan etkileri bakımından incelenmez. Teori, çocuğun oyunda ne yaptığıyla alakalıdır (Leontiev, 1981; akt. Hürtürk, 2017).

Leontiev, erişkinlerle çocukların faaliyetlerini belirleyen toplumun özelliklerine odaklanmaktadır. Bu durumda çocuklara toplumun nasıl gelişim olanakları fırsatı verdiği önem arz etmektedir. Örneğin, ebeveynlerin sosyo-ekonomik durumuna bağlı sağlanacak imkanlar, çocuklara sunulan oyuncaklar ile oyun mekanlarının özellikleri, toplumun inanış şekilleri, kültüre bağlı erişkin ile çocukların iletişim tarzları gibi durumlar etkileşimlere etki etmektedir. Leontiev'in teorisi, oyunu, çocukların içinde yaşadıkları toplumda bir erişkin gibi davranmayı deneyimlediği araçlar olarak tanımlamaktadır.

#### **2.4.2.2 Barbara Rogoff**

Sosyo kültürel kuram etrafında çalışmalar yapan bilim insanları, geliştirdikleri son teorilerde çocukların hem akranlarıyla hem de çevrelerindeki diğer insanlarla olan

toplular etkinliklerine vurgu yapmaktadır. Sosyo kültürel kuramcılar arasında olan Barbara Rogoff, insan gelişimini, toplulukların sosyokültürel faaliyetleri bağlamında bireyin değişiklik gösteren ve gelişen katılım süreci olarak açıklamaktadır. Rogoff, bu sosyokültürel faaliyetler çemberinde çocuğun bu sürece dahil olmasının doğasını anlayabilmek için çocukların toplumsal, kişilerarası ve kişisel olmak üzere üç başlık altında incelenmesi gerektiğini vurgular. Dolayısıyla bu bağlamlar üzerinde çalışmaları bulunmaktadır. Ne var ki bu üç başlığın birbirinden ayrı şekilde değil, birbiriyle bağlantılı ve kapsamlı bir şekilde toplu etkinlikler içinde ele alınması gerektiğini savunmaktadır. Dış görünüşün niteliği, çocukluğun tanımlanmasında ve ayrı bir bilim dalı olarak ele alınmasında etki eden tek faktör değildir. Rogoff, kültürü koruma ve kültürel aktarımda çocukların çok önemli rolleri olduğunu savunur. Kültürlerin çocukları içeren kodlarında, tarihte de çağımızda da masallar, ninniler, şarkıları vb. gibi geleneksel araçlar bulunur. Bu, çocuğa özgü kültürel araçlar ise kültürel kodların aktarımında rol üstlenmektedir. Ayrıca çocukluktan yetişkinliğe geçişte de önemli bir noktayı oluştururlar. Tüm topluluklar ve kültürler, yetişkinliğe geçerken önem taşıyan bu durumu değişik biçimlerde anlamlandırmıştır (Sormaz ve Yüksel, 2012).

Rogoff, çocukların gelişimini ‘‘dinamik kültürel topluluklara katılım süreci’’ olarak açıklamaktadır (Rogoff, 2003, s. 77; akt. Lee ve Johnson, 2007). Çocukların gelişiminin özellikle öğretmenler tarafından anlaşılabilmesi için öğretmenin, çocuğu, hayatının tüm anlarında kendi kültüründe değerlendirmesi gerektiği ve iyi bir etnograf olması gerektiğini savunan Rogoff, kültürel gelişiminin inceliklerle takip edilmesini vurgulamaktadır (Lee ve Johnson, 2007). Ayrıca okullarda kültürel davranışların, rollerin, değer ve inançların, geleneksel kodların çocuklara aktarılması vasıtasıyla çocuk, toplumu anlayabilmekte ve kendi toplumunun içerisindeki yerini

bulabilmektedir (Rogoff, 2003; akt. Erişti ve Belek, 2010). Dolayısıyla okullar kültürel aktarımın devamının sağlanmasında aracı rol üstlenmektedirler. Öte yandan öğretici işlev olarak aileye ve çevredeki yetişkinlere de vurgu yapan Rogoff, ‘‘rehberliğe dayalı katılım’’ ve ‘‘kültürel ıraklık’’ kavramlarından söz etmektedir. Rehberliğe dayalı katılıma ilişkin kanı, sosyokültürel tarih teorisine baėlı olarak analizlerin kişilerarası yanı ile ilişkilendirilmiştir. Bu noktada çocukların ve çocukların çevresindeki kişilerin sosyokültürel olarak yapılandırılmış bir işi ya da sorumluluėu, karşılıklı üstlenmeyi kapsayan bir katılım süreci olarak deėerlendirme yapılmıştır (Ahioglu, 2008). Kültürel ıraklık kavramı ise çocuėun kendi gelişimindeki aktif rolünü ve çevresinin bu süreçteki etkisini sosyokültürel açıdan bir araya toplayan kültürün doğasını açıklar. Kültürel ıraklık sürecinde çocuklar, erişkinler ve arkadaşları ile olan etkileşimlerinden yeni bilgiler öğrenir ve farklı düşünebilme yetisini elde ederler (Rogoff ve Morelli, 1997; akt. Sormaz ve Yüksel, 2012).

#### **2.4.2.3 Artin Göncü**

Göncü, oyuna dayalı arařtırmalarını Leontiev’in, kültürü gelişimin kapsayıcı bir çerçevesi olarak açıklayan etkinlik kuramına göre, çocuk ve yetişkinlerin etkinliklerini belirleyen toplulukların yapısına vurgu yapmıştır (Ateş, 2016). Toplumun çocuklar adına hangi tür imkanları yarattığı burada önem arz eder. Göncü, oluşturduğu bu teori bağlamında oyunların temel beş özelliğini şu şekilde açıklar:

1. Toplumun sosyo-ekonomik gücü oyunların oynanabilme şeklini belirlemektedir. Çocukların oyunlarını bütünüyle anlamlandırabilmek için en başta çocuėun içinde yaşadığı toplumun ekonomik düzeyini anlamak gerekir.
2. Çocuk oyunlarının anlaşılabilmesine basamak olan bir başka bağlam ise çocuėun içinde yaşadığı toplumun oyuna ilişkin görüşleri ve inançlarının

tanınması durumudur. Oyuna verilen anlam toplumdan topluma farklılık gösterebilir. Örneğin oyunun gelişime olan katkısını, kültürel aktarımdaki rolünü, topluma olan etkilerini vb. özellikleri bilen bir sosyal sınıf ile tüm uğraşı çalışıp para kazanmak olan, hayat mücadelesi veren bir sosyal sınıfın oyuna bakışı arasında açık bir fark görülecektir. Para kazanmak için çabalayan aileler oyunu anlamak şöyle kalsın, çocuğun da çalışıp gelir elde etmesini beklerler. Dolayısıyla çocuğun oyun ile ilişkisi de burada engele uğrar. Ekonominin etkileri burada da ortaya çıkmaktadır.

3. Oyunları anlamının bir başka basamağı, toplumun oyuna dair fikirlerinin çocuğa nasıl yansıdığı ile ilgilidir. Çocuklar farklı türdeki oyunların bazılarını oynamanın doğru veya yanlış olacağını düşünebilir. Kimi toplumlarda ayıp olarak görülen oyunlar kimi toplumların kültür aktarımında önemli bir yer alır. Genellikle değerler iki ayrı şekilde çocuğa aktarılır: ya açıkça ifade edilir ya da dolaylı olarak aktarılır.
4. Çocuk oyunlarını çözümleyebilmenin bir başka yolu ise çocukların iç dünyalarını oyunlarına ne şekilde yansıttıklarını ve bunu nasıl dönüştürdüklerini izlemektir. Bu durumda çocuğun hangi durumları yansıttığına, hangi toplumsal ve/veya erişkin rolüne büründüğüne, çevresel uyarıcıların ne şekilde kullanıldığına vb. değişkenlere bakılmalıdır.
5. Oyunları anlayabilmekte multidisipliner bir yaklaşım izlemek şarttır. Söz gelimi, oyun sadece kültürel toplumsal, gelişimsel, ekonomik veya ruhsal açıdan araştırılmamalı, oyuna çok yönlü bakılmalıdır. Bir başka ifadeyle oyunu gelişim psikolojisi bağlamında da yaymak ve tarihsel yaklaşımda da incelemek gerekmektedir (Onur ve Güney, 2004).

#### 2.4.2.4 Johan Huizinga

Huizinga yaşamı boyunca en çok insanın kültürel yaşamı ve oyun ile ilgilenmiştir. Ortaya attığı oyun kuramında da kültürün etkilerinden söz eder. Ayrıca Homo Ludens (oynayan insan) teorisini oluşturan bilim insanı Huizingadır. Huizinga Homo Ludens teriminin 'imal eden insan' kadar önemli bir işlevi olduğunu ve bu terimin Homo Faber teriminin yanında durmayı hakettiğini savunur (Duran, 2016). Huizinga'nın kuramına göre, oyun farklı kültürlerden ortaya çıkmamış, kültürlerin oluşmasında en önemli rolü oynamıştır. Huizinga oyunun kültürlerden ve bu nedenle insanlardan da daha eski olduğunu savunmaktadır (Öksüz, 2017). Kültürün oluşabilmesi için insan yaşamının da olması gerekir fakat hayvanlar bu bağlamın dışındadır. Hayvanlarda gözlemlenen oyun gerçeği ile oyun tarihinin insanlıktan eski olduğu desteklenir niteliktedir. Huizinga'ya göre oyun içgüdü ya da tepki değil, belli bir işleve sahip olandır. Ona göre oyun istekle yapılan gönüllü bir iştir. Oyunda zoraki durumlar bulunmaz. Özgürlüğü bünyesinde barındıran oyun aynı zamanda devamlılık içerir (Poyraz, 1999; akt. Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007).

Huizinga bir toplumun sağlıklı olabilmesi için oyunun o toplumda önkoşul olması gerektiğini savunur. Ona göre oyun, insanların birey ve toplum olma sürecinde güdüsel, gelenek ya da yalnızca yaşamsal deneyimlerin oluşturulabilmesi için etkili bir iş olarak görülmektedir (Sezgin, Bozkurt, Yılmaz ve Linden, 2018). Huizinga (2006), oyun ile ilgili olarak ileri sürdüğü teoriler arasında kültürlerin kendi içlerinde oyunsal bir karaktere sahip olduklarını savunmuştur. Huizinga kültür aktarımında ve kültürün yaşatılmasında oyunun önemli bir işlevi olduğunu savunmuştur. Dil insanlık ile birlikte ortaya çıkmıştır. Huizinga, dilin dahi oyunla birlikte ortaya çıktığını, ilkel insanların birçok sosyal faaliyet ve sorumluluklarını dil ve oyun ile beraber

gerçekleştirdiğini savunur. Sonuç olarak bilim insanı Huizinga kültürlerin yapı taşı oyunun oluşturduğunu savunur (Çalış, 2017).

## 2.5 İlgili Araştırmalar

Geçmiş yıllarda çocukluk kültürü farklı açılardan ele alınarak incelenen bir konu olmuştur. Oyunun farklı boyutları kültürel anlamda çok kez incelenirken, mekanın çocuk kültüründeki yerini konu alan çalışmaların görece daha sınırlı olduğu görülmüştür. Çocuk kültüründe oyun, zaman ve mekan konusunu kuşaklararası inceleme yapılmış başka bir çalışmaya pek sık rastlanmasa da farklı bağlamları ele alan araştırmalar bulunmaktadır. Bu bölümde konu ile ilgili yapılan araştırmalara yer verilmiştir.

Akçay'ın (2018) araştırmasında, geleneksel oyunların televizyonun insanların hayatlarına girmesiyle beraber melezleştiği düşüncesinden hareketle, oyunlardaki değişimin incelenmesi amaçlanmıştır. Yapılan bu çalışma, Sivas ilinin farklı 9 devlet anaokulunda gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın örneklemini paralel oyun evresini bitirmiş 5 yaşındaki 351 çocuktur. Veri toplama tekniği olarak ise gözlem tekniği seçilmiştir. Yapılan gözlemler çocukların “serbest oyun saati” etkinlikleri sırasında gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın sonucunda; çocukların oyunlarında, izledikleri çizgi filmler, dizi kahramanları, müzik kliplerinin dansları gibi dijital ortamdaki algıladıkları farklı konu ve kişiler görülmüştür. Ayrıca birçok geleneksel oyun formatının değiştiği, dijital ortamdaki algıladıkları yeni sözcükleri oyunlarına yansıttıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Balcı'nın (2018) yaptığı çalışmada ise, Kıbrıs Türk çocuk oyunları incelenmiş ve hem dil bilimi açısından hem de geleneksel oyunların yaşatılması açısından gelecek kuşaklara aktarılması amaçlanmıştır. Araştırmada üç farklı kuşaktan toplanmış derleme verilerden yola çıkılarak kültür etkileşimi ile nasıl değişim yaşandığı

incelenmiştir. Nitel araştırma yöntemiyle yürütülen bu çalışmada veri toplama aşaması için görüşme tekniği kullanılmıştır. Araştırma sonucunda; tutmaca, lingiri, pirilli, milo, andrez gibi yerel dile ait geleneksel oyun adlarının kökenine bakıldığında Türkçe ve Rumca kelimeler bulunmuştur. Ayrıca bu oyunların Türkiye’de oynanan oyunlarla içerik bakımından oldukça yüksek benzerlik göstermesi açısından oyunlardaki Türk kültürünün etkisine de rastlanmıştır. Yapılan çalışmada mekan-oyun ilişkisi açısından, söz edilen geleneksel oyunların dış mekan oyunları olduğu fakat günümüzde iç mekana yönelimin bu oyunları yok ettiğine dair vurgu da yapılmıştır.

Mısırlı’nın (2018) yaptığı çalışmada ise, oyunun toplumsal ve kültürel işlevini kaybettiğinden söz edilmektedir. Bu çalışmada, örneklem Atatürk Üniversitesi’nde öğrenim gören 40 öğrenci olarak belirlenmiştir. Nitel araştırma yöntemi ile yürütülen bu çalışmada veri toplama tekniği olarak görüşme tekniği kullanılmıştır. Çalışmanın sonucunda; geleneksel oyunun işlevini kaybettiği, dijital oyunların yeni bir endüstri haline geldiği sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca geleneksel oyunlarda bulunan özgünlüğün yitirildiği, oyunların ticari sektörün metası haline geldiğinden söz edilmektedir. Çalışmanın bir başka sonucu ise, dijital oyun kullanıcılarının öfkeli ve saldırgan davranışlarda bulunduğu, saygı olgusunu yitirdikleri olmuştur.

Deveci’nin (2015) yaptığı çalışmada, oyun ve oyuncuğun zamana göre değişimi zamanla değişimi ele alınmıştır. Çalışma, literatür taraması sonucunda elde edilen makale ve tezlerin sistematik derlemesi ile gerçekleştirilmiştir. Verilerin analizinde doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Çalışmanın sonucuna bakıldığında; oyun ve oyuncakların zamanla değiştiği, tüketim olgusunun artmasına bağlı olarak oyuncak endüstrisinin ticari amaçla çocukların gelişimlerine uygun olmayan oyuncaklar

ürettiği, yapılandırılmış oyuncakların arttığı görülmüştür. Ayrıca çocuklara özgü oyun ve oyuncakların yok olmaya başladığı saptanmıştır.

Çelik ve Çat'ın (2018) araştırmasında ise, toplumda değişen çocuk algısı, eğitim yöntemleri ve internetin etkileri incelenmiştir. Olgu bilim deseni ile yapılan bu çalışmada, üç farklı kuşaktan toplamda 78 katılımcı ile görüşülmüştür. Yapılan görüşmeler sonucunda çocuk olgusu, özellikle erkek çocuklarda geleceğe karşı umut niteliği taşıdığı sonucuna ulaşılmıştır. 60 yaş altı ile yapılan görüşmelerde çocuğa atfedilen değerlerin benzer olduğu fakat 60 yaş üstü katılımcıların çocuklar için, aileye katkı yapması gereken kişiler olarak bir düşünceye sahip olduğu görülmüştür.

Kılıç ve Babayiğit'in (2017) yaptığı çalışmada, ilköğretim çağındaki çocuklarda kaybolan değerleri incelemek amaçlanmıştır. Nitel araştırma yöntemi ile yürütülen bu çalışmada olgu bilim deseni kullanılmıştır. Araştırma örneklemini, Erzurum ilindeki bir devlet okulunda en az 10 yıldır görev yapan 14 sınıf öğretmeni oluşturmaktadır. Yarı yapılandırılmış görüşmelerle yapılan çalışmada veri analizi için tematik analiz kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda ilköğretim çocuklarında; kültürde oldukça önemli bir yere sahip olan saygının azaldığı, sevginin azaldığı, teknolojik gelişmeler sonucunda sosyalleşme problemlerinin arttığı, çocukların yalnızlık çektiği, empati becerilerinin azaldığı, benmerkezci düşüncenin arttığı ve sorumluluğun azaldığı görülmüştür.

Çocukluk imgesini çağlar boyunca inceleyen çalışmalar da bulunmaktadır. Yapılan bu tür çalışmalarda literatür taramalarının sistematik derlemesi ile sonuçlar elde edilmektedir. Örneğin; Erkut, Balcı ve Yıldız'ın (2017) yaptığı çalışmada, tarihsel süreç içerisinde çocukluğa bakış değerlendirilmiştir. Çalışmada ilk çağlardan, orta çağdan, rönesanstan, Osmanlı döneminden ve günümüzden söz edilmektedir. Araştırmanın sonucunda; çocukluk olgusuna genel bakışın çağlar



boyunca önce günahkar, küçük yetişkin, çalışması gereken olarak görülürken, daha sonralarında özellikle rönesans ile olumlu tutumlara dönmeye başladığını, birey olarak görülmeye başladığını göstermiştir. Günümüze gelindiğinde ise çocuklar için atılmış tüm olumlu adımlara rağmen dünyadaki bütün çocuklara biçilen değer istenilen ve eşit seviyede olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Öztürk ve Bayrak'ın (2017) yaptığı araştırmada, anaokullarında doğal mekanlar ve materyallerin çocuğun gelişimi açısından incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın örneklemini, doğal mekanlara vurgu yapan dünya üzerindeki 10 farklı anaokulu oluşturmaktadır. Araştırmanın sonucunda; incelenen anaokullarında, kullanılan materyallerin büyük bir çoğunluğunu doğal materyallerin oluşturduğu, okulun dış mekanlarının doğadan olabildiğince koparılmadığının, çocukların rahatça açık hava etkinlikleri yapabilecekleri yapıda olduklarının ve bu sayede gelişimlerine olumlu katkılar sunan bir yapıya sahip oldukları görülmüştür. Ayrıca yapılan çalışmada, hızla artan kentleşmeye bağlı olarak çocuklara özgü alanların oldukça azaldığına, kapalı mekanlarda geçirilen zamanın arttığına ve mekanların kalitesinin düşük olduğuna vurgu yapılmıştır.

Sülün'ün (2019) yaptığı araştırmada, çocukların oyun oynadıkları alanlarda devamlı karşılaşılan problemleri ve bu problemlere çözüm önerileri vermek amaçlanmıştır. Araştırmanın örneklemini, Ankara ilinin Çankaya ve Yenimahalle ilçelerinden seçilmiş 12 çocuk parkı ve bu parkları kullanan 242 yetişkin ile 241 çocuk oluşturmaktadır. Yapılan araştırmada parkları incelemek için gözlem, parkları kullanan katılımcılar için ise anket kullanılmıştır. Yapılan anketlerin sonuçları SPSS programı ile değerlendirilmiştir. Araştırma sonucunda; ebeveynlerin parkları dinlenme alanı olarak gördükleri, oyun ekipmanlarının artırılması gerektiği görüşünün olduğu, park kullanımının en çok ilkbahar ve yaz aylarında olduğu, kimi ebeveynlerin parkları

oldukça güvensiz bulurken kimi ebeveynlerin parkları güvenli buldukları, parklardaki malzemelerin çocuklar için daha güvenli hale getirilmesi gerektiği görüşü, tüm bölgelerdeki ebeveynlerin çocuk oyun alanlarının oldukça yetersiz olduğunu savunduğu ve parka giden çocukların kendilerini daha özgür hissettiklerini sonucuna ulaşmıştır.

Yatmaz, Gökçe, Çok, Erdoğan ve Avaroğlu'nun (2021) yaptığı araştırmada, geleneksel çocuk oyunlarının, çocukların sosyal-duygusal gelişimlerini ve kültür aktarımını incelemek amaçlanmıştır. Araştırmanın örneklemini 25'i kadın 5'i erkek, 0-10 yıl arası deneyimli 30 okul öncesi öğretmendir. Nitel araştırma yönteminde görüşme tekniği kullanılarak yapılan bu araştırmada betimsel analiz kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda, çocukların dijital oyunlar ile yalnızlaştığı, geleneksel oyunlar oynayarak ise sosyalleştiği görülmüştür.

Çaykent ve Atay'ın (2016) yaptığı çalışmada, Kıbrıs'ta 1930-1970 yılları arasında çocukluğu geçmiş kişilerin, çocukluk hatıralarında kalan Kıbrıs toplumuna ait anlatılarını değerlendirmek amaçlanmıştır. Araştırmanın örneklemini, 1930-1970 yılları arasında Kıbrıs'ta çocukluk yılları geçen Kıbrıslı Türklerdir. Nitel araştırma ile yürütülen bu çalışmada görüşmeler yapılmış ve veriler analiz edilirken içerik analizi tekniği kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda; çocukluk anılarının kişisel deneyimler, eğitim, siyasi söylemler, yaşanan yer ve sosyo-ekonomik gelişmeler tarafından şekillendirildiği ve özellikle savaş yıllarının katılımcıların çocukluk anılarında önemli bir yer tuttuğu görülmüştür.

Nielsen, Cuchiarro ve Mohamedally'nin (2012) yaptığı çalışmada, çocuk oyunlarının kültür aktarımındaki rolünü incelemek amaçlanmıştır. Araştırmanın örneklemini 4-5 yaş aralığında 24'ü erkek 18'i kız toplam 42 çocuktan oluşmaktadır. Tüm çocuklar, çocuk bakım merkezlerinin sessiz bir alanında görüşmeler yapılarak

video kayıtlarına alınmıştır. Görüşmelerde çocuklara, hazırlanan bir oyun materyali ve bu materyalin üç farklı oyuncak ile kullanımı gösterilmiştir. Çocuklar bu oyun materyalini nasıl kullanacağını kendileri belirlerken, çocuklara sorular yöneltilmiştir. Daha sonra bu video kayıtları analiz edilerek kodlar oluşturulmuştur. Araştırmanın sonucunda, oyun esnasında kültürel özelliklerin aktarılmasına yardımcı olabilecek bazı fikirlerin çocuklar arasında yayılması sağlanırsa, oyunların kültür aktarımında kritik bir işleve hizmet edebileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Archambault'un (2019) araştırmasında, son elli yılda çocukların oyunlara nasıl dahil olduğu konusunda toplumsal değişim ve oyun kültüründeki değişiklikleri incelemek amaçlanmıştır. Araştırma, karma yöntem ile yürütülmüş, araştırma grubu ile hem görüşmeler yapılmış hem de çevrimiçi anket formları ölçek olarak kullanılmıştır. Araştırmada görüşmeler ve anketler ise SPSS ve içerik analizi ile analiz edilmiştir. Araştırmada katılımcılar kartopu örnekleme yöntemi seçilmiş ve 18 yaş üstü bireylerle görüşme yapılmıştır. Araştırmanın sonucunda; oyun mekanlarında açık havadan kapalı alana doğru bir geçiş olduğu, dünyada ciddi bir toplumsal değişim olduğu, gençlerin kapalı alanda teknoloji kullanımına oldukça fazla zaman ayırdığı, sosyal yaşam bağlamında stres/kaygı ve izolasyonun giderek arttığı saptanmıştır.

Putra ve Hasanah'ın (2018) yaptığı araştırmada, geleneksel oyunlar yoluyla karakter değerlerinin geliştiğini betimlemek amaçlanmıştır. Endonezya'da yapılan bu araştırmada nitel yöntem kullanılmış olup, veri toplamak için ise iki ay süren gözlem ve görüşme teknikleri tercih edilmiştir. Araştırma sonucunda; Endonezya'ya ait incelenen 5 geleneksel oyunun her birinin, birden fazla değer öğretimine katkı sunduğu saptanmıştır. Araştırmada geleneksel oyunların; dürüstlük, iş birliği, din değer, insana değer verme ve kendine güvenme değerlerini kazandırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Ayrıca geleneksel oyunların yaşatılmasının değerler eğitimi açısından oldukça önemli olduğu, dijital dünyanın bu anlamda olumsuz etkiler yarattığı vurgusu yapılmıştır.

Thalib ve Ahmad'ın (2020) yaptığı araştırmada ise, dış mekanda oynanan geleneksel oyunların çocukların sosyal davranışlarını geliştirip geliştirmediği sonucuna ulaşmak amaçlanmıştır. Araştırmada karma yöntem kullanılmış olup, 15 çocuk gözlemlenmiş, doğruluk testi uygulanmış ve öğretmenlerle görüşülmüştür. Araştırma sonucunda, araştırma boyunca dış mekanda geleneksel oyun oynatılan çocukların sosyal davranışlarında olumlu artış görülmüştür. Özellikle iş birliği, yardımseverlik, paylaşma ve arkadaşlara saygı gibi sosyal davranışlarda artış olduğu saptanmıştır.

J. R. Agate, S. T. Agate, Liechty ve Cochran'un (2018) yaptığı araştırmada, büyükanne-büyükbabalar ve torunlarının kuşaklararası oyun deneyimlerini keşfetmek amaçlanmıştır. Nitel araştırma yöntemi ile yürütülen araştırmada katılımcılara önce resimler gösterilmiş daha sonra da açık uçlu sorular sorularak görsel-yazılı analiz yapılmıştır. Araştırmanın örneklemini 60-71 yaş aralığındaki 16 büyükanne veya büyük baba (karma seçilmiştir) ve 7-10 yaş aralığındaki 17 torundur. Araştırmanın sonucunda; her iki grup oyun oynayarak birbirinden fayda elde ettikleri, torunlar ve büyükanne-büyükbabalar birbirleri ile oynadıklarında bundan zevk aldıkları, büyükanne-büyükbabaların oyunlarda çabuk yorulduğundan dolayı fiziksel oyunlarda kısıtlanmalar yaşandığı, kuşaklararası oyun oynamanın anılar yaratma üzerinde etkisi olduğu ve kuşaklararası oyun oynamanın bağları güçlendirdiği saptanmıştır.

Sanberg'in (2001) yaptığı araştırmada, yetişkinlerin oyun deneyimleri incelenmiş ve oyunun önemini vurgulamak amaçlanmıştır. Yapılan çalışma retrospektif (kohort) araştırma yöntemi ile yürütülmüş olup, örneklemini İsveç Malardalens Üniversitesinde eğitim gören 478 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmanın

verileri, katılımcıların resim çizimlerinden ve cevapladıkları anketlerden toplanmıştır. Araştırma sonucunda; oyunun yaşam boyu süren bir aktivite olduğu, fiziksel oyunların oyun anıları bakımından önemli bir yer teşkil ettiği, çocukluk çağlarında insanlarla olan etkileşimin oyun anılarını etkilediği, oyunlardaki rollerinde ev yaşantılarını daha çok model aldıkları saptanmıştır.

Shimpi ve Nicholson'ın (2014) araştırmasında ise, çocuk oyunları hakkında sosyal, kültürel ve politik bağlamlardaki küresel tartışmaları aydınlatmak amaçlanmıştır. Araştırma, literatür taraması sonucunda elde edilen iki farklı çalışmanın sistematik derlemesi ile gerçekleştirilmiştir. Nitel araştırma yöntemi ile yürütülen bu çalışmada içerik analizi tekniği kullanılmıştır. Araştırma sonucunda ise; incelenen iki farklı çalışmadaki katılımcıların söylemlerinde çocuk oyunlarına dair toplumsal anlamda eşitsizlikler görülmüştür. Ayrıca çocuk oyunlarına ilişkin söylemlerde kültürel değerlerin olduğuna, oyun ile kültürün birbirleri üzerinde yansımaları ve dinamik etkileri olduğuna ilişkin önemli bulgulara ulaşılmıştır. Sosyal ve kültürel değerlerin, çocukların oyunlarına politik değerlerden daha çok etki ettiği ve katılımcıların söylemlerinde en çok sosyal ve kültürel değerlere ilişkin tanımlamalar görülmüştür.

Sonuç olarak alanyazında hem yerli hem yabancı kaynaklarda geleneksel oyunların yok olmayla karşı karşıya olduğuna, oyun materyallerinin değişime uğradığına, mekanların değişime uğradığına ve kültürel değerler ile olanakların değiştiğine dair bu çalışmayla benzer sonuçları içeren araştırmalar bulunmaktadır. Çocuk kültüründeki bu farklı bağlamlar birçok çalışmada tek yönlü ya da farklı başka bağlamlar çevresinde ele alınarak incelenmiş ve literatüre eklenmiştir.

## Bölüm 3

# YÖNTEM

### 3.1 Araştırma Deseni

Bu araştırmada nitel araştırma yöntemine dayalı olarak, kültür analizi (etnografi) deseninde yürütülmüştür. Nitel araştırma, bütüncül bir yaklaşımı benimseyerek, araştırma problemini yordayıcı bir sistemle araştırmayı destekleyen bir bilimsel araştırma yöntemidir. Nitel araştırma yöntemiyle oluşturulmuş incelemelerde, araştırılan konunun derinine inme amacı bulunur. Bu yönüyle araştırmacı bir kaşif gibi ilerleyip, ek sorularla asıl gerçeğin peşine düşer ve muhatabının kişisel bakış açısını önemser (Karataş, 2015).

Kültür analizi (etnografi), bir toplumun veya toplumdaki bir kesitin/kültür topluluğunun geleneklerini, inanışlarını, ritüellerini, yaşam şekillerini, birbirleriyle olan bağlantılarını tanımlar. Bu topluluğun içinde yaşadığı kültürü oluşturan tüm faktörler incelenir. Doğası gereği kültür belirsizdir ve standart veri toplama araçları ile ölçülemez (İlgar ve Coşgun İlgar, 2013). Spradley'e göre etnografik analiz, bir kültürü anlamaya çalışırken, "o kültürün parçalarını araştırmak, parçalar arasındaki ilişkileri araştırmak ve bu ilişkilerin bütüne olan katkısını araştırmaktır" (Spradley, 1980, s.116; Inan, 2021). Oyunun, oyun araçları, zaman ve mekanla birlikte ele alındığında kültürün çok önemli bir ögesi olması nedeniyle bu araştırmada kültür analizi deseni seçilmiştir. Araştırmanın kapsamında kuşaklararası bir bakış bulunması ve üç kuşakta çocuk kültürüne dair nelerin değiştiğinin incelenmesi doğrudan kültür analizi ile ilişkiseldir.

## 3.2 Araştırma Grubu

Araştırma grubu için Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde yaşayan 80-61 yaş aralığında, 60-41 yaş aralığında ve 40-20 yaş aralığında olmak üzere 3 farklı kuşak belirlenmiştir. Bu bağlamda Girne, Güzelyurt, Lefke, Lefkoşa, Gazimağusa, İskele ve Karpaz ilçelerinden her bölgeyi temsilen, her kuşaktan en az 1 en çok 3 kişi seçilerek toplamda 58 kişi ile açık uçlu sorular içeren yarı yapılandırılmış birebir görüşmeler yapılmıştır.

Ölçüt örnekleme, önceden belirlenen bazı önem ölçütlerine göre araştırmanın örnekleminin oluşturulması yöntemidir. Gerekli ölçütler hem araştırmacı tarafından belirlenebilirken hem de önceden de hazırlanabilir (Yağar ve Dökme, 2018). Araştırma örnekleminin ölçütleri; katılımcıların 20-40, 41-60 ve 61-80 yaş aralığında olması, her katılımcının Kuzey Kıbrıs vatandaşı olması ve çocukluklarını Kıbrıs'ta geçirmiş olmaları olarak belirlenmiştir.

Araştırma grubu, 61-80 yaş aralığından 19, 41-60 yaş aralığından 19 ve 20-40 yaş aralığından 20 katılımcı olmak üzere toplam 58 katılımcıdan oluşmaktadır.

Katılıma Göre Katılımcı Kod Adları:

- 19 I. Kuşak Katılımcısı;  
K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K13, K14, K15,  
K16, K17, K18, K19.
- 19 II. Kuşak Katılımcısı;  
K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K13, K14, K15,  
K16, K17, K18, K19.
- 20 III. Kuşak Katılımcısı;  
K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K13, K14, K15,  
K16, K17, K18, K19, K20

### **3.3 Veri Toplama Aracı**

Nitel araştırma yönteminde kültür analizi deseniyle yapılan bu araştırmada veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği yapılandırılmış görüşme tekniğine göre daha esnek bir yapıya sahiptir. Bu teknikte, araştırmacı görüşme öncesinde sormayı hedeflediği soruları kapsayan bir görüşme protokolü hazırlar fakat araştırmacı görüşme esnasında akışa bağlı olarak ek sorular sormaya da yönelebilir (Türnüklü, 2000). Yapılan nitel araştırmada derinlemesine sorular sormak, alınan cevap yeterli görülmediğinde ek (açımlayıcı) sorularla görüşmeye yön vermek, araştırmanın aydınlatılması ve amaçlanan konuya ilişkin bilgilerin elde edilebilmesi açısından avantaj sağlamaktadır. Bu araştırmada da gerekli durumlarda açılımlayıcı sorular kullanılmıştır. Dolayısıyla yarı yapılandırılmış görüşmeler ayrıntılı araştırmalarda ve etnografik araştırmalarda kullanılabilen kullanışlı bir araçtır. Araştırmada kullanılan görüşme sorularına ek olarak görüşme esnasında gerektiği durumlarda açılımlayıcı (probing) sorular da sorulmuştur. Yarı yapılandırılmış görüşmelerde görüşmeci önceden hazırlamış olduğu sorulara ve konu alanına sadık kalıp ek sorular ile katılımcıyı yönlendirme olanağına sahiptir (Şimşek ve Yıldırım, 2008).

### **3.4 Verilerin Toplanması**

Gerekli resmi izinlerin alınması ile araştırmanın yürütülmesine başlanmıştır. Katılımcılara görüşme öncesinde araştırma hakkında bilgilendirme yapılarak bilgilendirilmiş onam formu sunulmuştur. Araştırma gönüllülük esasına bağlı olarak gerçekleştirilmiş ve bu durum katılımcılara sözlü ve yazılı olarak ifade edilmiştir. Katılımcılar istedikleri zaman araştırmadan çekilebileceklerini bilerek araştırmaya katılmışlardır. Katılımcıların kimlik bilgileri kullanılmamış, gizli tutulmuştur. Araştırmacı tez yöneticisi gözetiminde ve alanda uzman üç farklı akademisyenden



uzman görüşleri olarak yarı yapılandırılmış görüşme formlarını oluşturmuş ve konuya uygun bir çerçeve hazırlamıştır. Araştırma kapsamında görüşmenin hedeflendiği kişilere araştırmanın önemi ve amacı çerçevesinde bilgi verilmiştir. Gizlilik esasına bağlı olunacağı bilgisi ilgili kişilerle paylaşılmıştır. Görüşmeler şartların uygunluğuna bağlı olarak yüz yüze ya da online olarak yürütülmüş, planlanan görüşme tarih, saat ve yer bilgisi sistematik bir şekilde görüşülerek ilgili kişilere aktarılmıştır. Yapılan görüşmelerin 42'si yüz yüze, 16'sı çevrimiçi (online) olarak gerçekleştirilmiştir. Her iki görüşme platformunda da ses kayıt cihazı kullanılmış ve görüşmeler bu cihaza kaydedilmiştir. 01.04.2022 ve 05.06.2022 tarihleri arasında yapılan görüşmeler toplam 824 dakika sürmüştür. Yapılan bu görüşmelerde ise her katılımcı için ortalama görüşme süresi 14 dakika 20 saniye olarak hesaplanmıştır. Görüşme yapılan kişilerin paylaştığı veriler doğrultusunda içerik analizi yapılmış ve konuyla bağlantılı olarak gelen yanıtlar kategorize edilmiştir.

### **3.5 Görüşme Verilerinin Analizi**

Yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler analiz edilirken, nitel analiz yöntemlerinden biri olan içerik analizi tekniği kullanılmıştır. İçerik analizi genel bağlamda yazılı metinlerin veya sözlü kaynakların analizinin yapılmasında kullanılmaktadır. İçerik analizinde veriler belli başlı kurallara dayanan kodlamalar aracılığıyla metinde bulunan bazı kelimelerin kategorize edilmesiyle özetlenebilen sistemli bir teknik olarak kullanılmaktadır (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2022).

Araştırmacı tarafından yapılan yarı yapılandırılmış görüşmeler ses kayıt cihazından detaylıca dinlenerek Microsoft Word programında deşifre edilmiştir. Yapılan deşifrelerden analiz edilen veriler birden çok kez incelenmiş, kodlama tekniği

ile kodlanmış, kod listeleri oluşturularak kategorilere ayrılmıştır. Elde edilen bulgular temalara dönüştürülerek anlamlı bir hale gelmesi sağlanmıştır.

### **3.6 Geçerlik ve Güvenirlik**

Nitel araştırmalardaki, fenomenoloji, etnometodoloji, etnografi, yorumbilim, sembolik etkileşim, heuristik, eleştirel kuram, realizm, kuram oluşturma ve feminist araştırma gibi farklı yaklaşımlar, kalite ve inanırılık ile ilgili sorunların hedef kitle ve inanırılık amaçları ile kesiştiğini hatırlatmaktadır (Patton, 2014: 542).

Bu araştırmada geçerlik ve güvenirliliği arttırmak için gerçekleştirilen uygulamalardan biri görüşme sorularının anlaşılabilirliğini test etmek üzere pilot görüşmeler yapmak olmuştur. Görüşmelere başlamadan önce 5 pilot görüşme yapılmıştır. Araştırmacı tez yöneticisi denetiminde, soruların uygunluğu ve araştırmacının soruları sorma yöntemi bakımından pilot uygulama ile esas görüşmelere başlamaya uygun hale getirilmiştir. Buna ek olarak içerik analizi kapsamında kodlama ve kategoriler belirlenmiştir. Ayrıca oluşturulan görüşme soruları alanında uzman 3 farklı akademisyenin görüşüne sunulmuştur. Uzman görüşleri alındıktan sonra görüşme prosedüründe önerilen düzenlemeler çerçevesinde görüşmeler başlatılmıştır. Yapılan online (çevrimiçi) görüşmelerde herhangi bir aksaklık olmaması açısından özellikle 61-80 yaş aralığındaki katılımcıların yanlarında teknolojik araçları aktif kullanan ve gerektiğinde yardım edebilecek bir kişinin olmasına özen gösterilmiştir.

Görüşme kayıtlarına uygulanan analizlerde ise kodlayıcılar arası güvenirliliği gösteren Miles-Huberman (1994) güvenirlilik katsayısı hesaplanmıştır. Miles-Huberman güvenirlilik katsayısı,  $Güvenirlilik = \frac{Görüş\ Birliği}{(Görüş\ Birliği + Görüş\ Ayrılığı)}$  formülü ile hesaplanmaktadır. İçsel tutarlılığı gösteren kodlama denetimine göre kodlayıcılar arası görüş birliğinin en az %80 olması beklenmektedir (Miles ve

Huberman, 1994; Patton, 2002; akt. Baltacı, 2017). Bu doğrultuda görüşmelerin güvenilirliği hesaplandığında %84 sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmanın geçerlilik ve güvenilirliğini arttırmak için araştırmacı, akran desteğinden de yararlanarak alanda uzman bir başka araştırmacı (yüksek lisans öğrencisi) ile de görüş birliği hesaplamış ve çalışmanın bu bağlamdaki güvenilirliğini %83 olarak saptamıştır. Elde edilen veriler araştırmacı ve alanda uzman bir diğer araştırmacı tarafından eş zamanlı paralel kodlama yöntemi ile kodlanmıştır.

### **3.7 Araştırma Etik Prosedürü**

Araştırmanın kapsamında gerçekleştirilen görüşmeler için “Katılımcı Bilgilendirilmiş Onam Formu” hazırlanarak katılımcılar araştırma hakkında bilgilendirilmiştir. Covid-19 pandemi süreci sebebiyle görüşmelerin bir kısmı online olarak gerçekleştirilmiş, şartların uygunluğuna bağlı olarak ise bir kısmı yüz yüze gerçekleştirilmiştir. Buna bağlı olarak görüşme formu bağlamında bazı katılımcılardan sözel, bazı katılımcılardan ise yüz yüze izin alınmıştır. Araştırmada veriler analiz edilirken katılımcıların kişisel bilgilerinin gizlilik esası kapsamında korunacağı ve kimlik bilgilerinin araştırmaya yansıtılmayacağı katılımcılara aktarılmıştır. Buna ek olarak görüşmelerin sonunda katılımcılara, araştırmanın sonuçlarının paylaşımına açık olduğu bilgisi de verilmiştir.

Katılımcılar, araştırmaya katılmaları için hiçbir şekilde zorlanmamış, tamamen kendi rızaları ile katılım göstermişlerdir. Görüşmeler başlamadan önce Katılımcı Bilgilendirilmiş Onam Formu’nda da yazıldığı üzere katılımcılara araştırmadan istedikleri zaman geri çekilebilme haklarının olduğu bilgisi verilmiş, katılımcılar bu bilgiler dahilinde araştırmaya katılmayı kabul etmiştir. Katılımcılara araştırma kapsamında süreç ve sonuçlar hakkında sorular sorma ve bilgilendirme haklarına da

sahip oldukları ve bu bağlamda bilgi edinebilecekleri iletişim numaraları ilgili formda katılımcılar ile paylaşılmıştır.

## Bölüm 4

### BULGULAR

Araştırma kapsamında Kuzey Kıbrıs'ta Gazimağusa, Güzelyurt, Girne, İskele, Karpaz, Lefke ve Lefkoşa ilçelerinde 01.04.2022 ile 05.06.2022 tarihleri arasında 20-80 yaş aralığını kapsayan 3 farklı kuşaktaki katılımcılar ile yapılan görüşmelerden elde edilen verilerin analizleri ortaya çıkan bulgulara bu bölümde yer verilmiştir.

#### **4.1 Üç Kuşakta Oyunlar Oyun Materyalleri ve Oyun Materyallerini Elde Etme Yöntemlerine Yönelik Bulgular**

Araştırmada görüşmeler sırasında katılımcılara toplam 8 soru sorulmuş olup bu soruların 3 tanesi çocukluk oyunları, oyun materyalleri ve bu materyalleri elde etme yöntemlerine ilişkin sorulardır. Görüşmeler yüz yüze ya da çevrimiçi (online) olarak yapılmış ve ses kayıt cihazı ile kayıt altına alınmıştır. Alınan ses kayıtları araştırmacı tarafından dinlenerek deşifre edilmiş ve word dosyaları halinde dokümanite edilmiştir. Deşifre edilen veriler kodlanmış, kod listeleri oluşturulmuş, kodlardan kategoriler elde edilmiş ve temalara ayrılarak içerik analizi gerçekleştirilmiştir.

Analizler sonucunda katılımcıların oynadıkları oyunların adları, oyunların türleri, kullandıkları oyun materyalleri ve bu oyun materyallerini elde etme yöntemleri için elde edilen sonuçlar Tablo 1-4'te sunulmaktadır. Tablo 1'de, üç kuşakta oynanan oyunların listesini göstermektedir. Tablo 2'de, üç kuşakta oynanan oyunların türleri görülmektedir. Tablo 3'te, üç kuşağın oynadığı oyun materyalleri, Tablo 4'te ise üç kuşağın oyuncakları elde etme yöntemleri sunulmaktadır. Aşağıda sunulmuş olan Tablo.1, Tablo.2, Tablo.3 ve Tablo.4, araştırmanın ilk iki alt problemi olan "Oyunun

kuşaklararası değişimi nasıldır?” ve “Oyun materyallerinin kuşaklararası değişimi nasıldır?” sorularına yanıt niteliği taşımaktadır. Tablolarda bulunan “n” simgesi yapılan görüşmelerden elde edilen görüş sayısına işaret etmektedir.

Tablo 1: Üç Kuşakta Oynanan Oyunların İsimleri

Oyunlar Listesi	I. Kuşak (61-80 yaş)	II. Kuşak (41-60 yaş)	III. Kuşak (20-40 yaş)
	N	n	N
1- Pirilli/Misket	16	11	4
2- Lingiri/Çelik çomak	14	6	0
3- Seksek/Ayak taşı	8	8	7
4- Yakan top/Milo	2	9	16
5- İp atlama	4	2	4
6- Saklambaç	16	14	18
7- Evcilik	8	12	16
8- Yakalamaç/Tutmaca	5	8	8
9- Körebe	5	1	7
10- Yerden yüksek	1	1	3
11- Futbol	2	9	5
12- Uçurtma uçurma	3	2	3
13- Hayvanlarla oynama	0	1	2
14- Bisiklet sürme	2	2	3
15- Müzik/Enstrüman oyunları	2	2	1
16- Salıncak oyunları	3	0	3
17- Riskli oyun	2	3	3
18- Voleybol	1	3	3
19- Beş taş	13	10	2
20- Yağ satarım bal satarım	2	1	1
21- Basketbol	0	0	3
22- Stop/İstop	0	1	1
23- Çamurla oynanan oyunlar	5	3	9
24- Üç taş	1	1	0
25- Uzun eşek	0	2	0
26- Yedi kırk kale	0	1	0
27- Spastra	0	1	0
28- Topaç	6	0	0
29- Dama	2	0	0
30- Gonga	0	1	0
31- Gölge oyunları	0	1	0
32- Yapboz	1	0	0
33- Yüzme	5	0	0

Yapılan görüşmelerde “Çocukluğunuzda geriye doğru gidebildiğiniz, hatırlayabildiğiniz en erken yaşınıza dönmenizi istiyorum. O yılları düşünecek olursanız oynadığınız oyunlar nelerdi?” sorusunun yanıtları doğrultusunda Tablo 1’de yer alan 33 farklı oyun türü belirlenmiştir. Tablo 1’de bulgular üç ayrı kuşağa ayrılmış olup, her kuşağın cevapları kendi içerisinde tabloya yansıtılmıştır. Tablo 1’deki bulgularda I. Kuşaktan itibaren yok olan oyunlarda en yüksek oranda Topaç, Lingiri, Dama ve Yüzme olduğu belirlenmiştir. Lingiri, Topaç, Dama ve Yüzme III. Kuşakta hiç görülmezken, II. Kuşakta Topaç ve Dama oyunları görülmemiştir.

Tablo 2: Üç Kuşakta Oynanan Oyunların Türleri

Kategori 1	Oyun Türleri	I. Kuşak	II. Kuşak	III. Kuşak
		(61-80 yaş)	(41-60 yaş)	(20-40 yaş)
		n	n	N
Tema 1	Fiziksel Oyun	69	73	83
Tema 2	Manipülatif Oyun	47	33	18
Tema 3	Dramatik/Sembolik Oyun	10	19	20

Yapılan görüşmelerde “Çocukluğunuzda geriye doğru gidebildiğiniz, hatırlayabildiğiniz en erken yaşınıza dönmenizi istiyorum. O yılları düşünecek olursanız oynadığınız oyunlar nelerdi?” sorusundan elde edilen bulgular kategorize edilerek 3 alt tema oluşturulmuştur. Tablo 2’de “Fiziksel Oyun”, “Manipülatif Oyun”, “Dramatik/Sembolik Oyun” olarak üç farklı alt temaya ayrılmıştır. Sırasıyla I. Kuşak, II. Kuşak ve III. Kuşak verilerine göre; fiziksel oyun (n=69, 73, 83) en sık tercih edilen oyun türü olarak görülürken, manipülatif oyun (n=47, 33, 18) ve dramatik/sembolik oyun (n=10, 19, 20) kendi içlerinde değişiklik göstermiş olsa da verilere göre en çok tercih edilen oyun türünde ikinci sırada manipülatif oyun ve üçüncü sırada dramatik/sembolik oyun yer almaktadır.

“Fiziksel Oyun” alt teması; saklambaç, futbol, yakalamaç/tutmaca, lingiri, yüzme gibi fiziksel aktivite içeren oyunları kapsamaktadır. “Manipülatif oyun” alt teması; çamurla oynanan oyunlar, pirilli, beş taş, topaç gibi oyunları kapsamaktadır. Dramatik/Sembolik oyun alt teması ise; evcilik, gölge oyunları, müzik/enstrüman oyunları gibi nesneye farklı işlevler atfedip -miş gibi oynamayı kapsayan oyunlardır.

Yapılan görüşmelerde her kuşakta katılımcılardan en sık olarak fiziksel oyunların kendi çocukluklarında daha çok oynandığı fakat günümüzde bu oyunlarda ciddi bir azalma olduğuna dair söylemler elde edilmiştir.

**Yapılan görüşmelerde oynanan oyun türlerine ilişkin I. kuşak, II. kuşak ve III. kuşaktan alıntılar:**

I. Kuşak Katılımcılarından;

K2 “*Zaten futbolu oynayacak ayakkabımız yoktu. Ancak 6 yaşlarında denize gidip yüzme öğrendik oralarda oynardık. 20 metre 10 metre 30 metre yüzme yarışı falan yaptığımız da oldu tabii.*” Kategori.1, Tema. 1.

K10 “*Artık bizim gibi sokakta top oynayan, saklambaç oynayan yok, yoktur yani. Kimse de diyemez işte benim mahalleimde çocuklar oynar diye. Diyemeyiz çünkü buluşma yok.*” Kategori.1, Tema. 1.

II.Kuşak Katılımcılarından;

K1 “*Şimdiki çocukların böyle bizdeki gibi sokak eğlenceleri, toplu bir yere gitme oyunları yok. Daha çok işte elektronik. Bizim oyunlarımız doğaldı. Terapiydi.*” Kategori.1, Tema. 1.

K4 “*Yakar top oynardık, beş taş oynardık, voleybol oynardık. Biz hep böyle sokaklarda oynardık. Böyle eve toplanıp oturup oynama yoktu o zamanlar. Şimdi hiç öyle bir şey yok çocukları yolda bile görmeyiz artık*” Kategori.1, Tema. 1, 2.



III. Kuşak Katılımcılarından;

K1 “*Hep böyle bahçede seksek oyunu, yakan top oyunu, evcilik oyunu oynardık. Hep bahçede oynardık, şimdiki gibi evde geçmezdi zamanımız*”

Kategori.1, Tema. 1, 3.

K13 “*Biz eskiden tamamen böyle dışarıda toprakla teknolojiden uzak bir şekilde oyun oynardık şimdiki neslin çocukları koltuk başında ellerinde tablet veya telefonla oyun oynuyorlar*”

Kategori.1, Tema. 2.

Tablo 3: Üç Kuşakta Oyun Materyalleri

<b>Kategori 2</b>	<b>Oyun Materyalleri</b>	<b>I. Kuşak (61-80 yaş) n</b>	<b>II. Kuşak (41-60 yaş) n</b>	<b>III. Kuşak (20-40 yaş) N</b>
Tema 1	Açık Uçlu/Yapılandırılmamış Oyun Materyalleri	56	39	35
Tema 2	Kapalı Uçlu/Yapılandırılmış Oyun Materyalleri	53	54	73

Yapılan görüşmelerde katılımcılara sorulan “Hatırladığımız oyuncaklarınız nelerdi?” sorusuna gelen yanıtlar analiz edilmiş ve Tablo 3’te iki farklı alt temaya ayrılmıştır.

Tablo 3’teki bulgulara bakıldığında “Açık Uçlu/Yapılandırılmamış Oyun Materyalleri” en fazla tercih eden I. Kuşak (n=56) olurken, II. Kuşak (n=39) ikinci sırada takip etmiş ve III. Kuşak (n=35) en az tercih eden olarak saptanmıştır. “Kapalı Uçlu/Yapılandırılmamış Oyun Materyalleri”ni tercih etme sırasında ise en çok tercih eden III. Kuşak (n=73) olurken, II. Kuşak (n=54) ikinci sırada takip etmiş ve I. Kuşak (n=53) en az tercih eden kuşak olarak üçüncü sırada yer almıştır.

Kuşaklararası yapılandırılmış ve yapılandırılmamış oyuncak tercihinin bakıldığında özellikle I. Kuşak ve III. Kuşak arasında yüksek bir fark olduğu saptanmıştır.

“Açık Uçlu/Yapılandırılmamış Oyun Materyalleri” alt teması; çamur, bitkiler, taş, artık materyaller, su gibi oyun materyallerini içermektedir. “Kapalı Uçlu/Yapılandırılmış Oyun Materyalleri” alt teması; bebekler, bebek evi, pirilli/misket, top, bisiklet, araba, topaç gibi oyun materyallerini içermektedir.

**Yapılan görüşmelerde oynanan oyun materyallerine ilişkin I. kuşak, II. kuşak ve III. kuşaktan alıntılar:**

I. Kuşak Katılımcılarından;

K1 “*Daha bizim kendi ayağımıza giyecek ayakkabımız yoktu ki öyle top falan yoktu. Düğmelerle oynardık.*” Kategori.2, Tema. 2.

K12 “*Top oynardık. Oyuncak yoktu çok. Hiç unutmam elbisemizi bağlardık top şekline getirirdik de öyle oynardık. Anne baba neyini satsın da alsın oyuncak, oynayamazdık.*” Kategori.2, Tema. 1, 2.

K15 “*Pantolonlarımız bile bayramdan bayrama alınırdı o zaman fakirlik vardı hiç oyuncak yoktu. Kendimiz bulduklarımızla, toprakla falan yapardık, ekmek bulurduk da yiyelim kaldı oyuncak alalım?*” Kategori.2, Tema. 1.

II. Kuşak Katılımcılarından;

K5 “*Mesela evdeki kırılan eşyalar falan mahallede bulduğumuz eşyalar falan onlarla bir mutfak kurardık. Ondan sonra çamurdan falan yemekçik yapardık. Dışarıdan ot keserdik*” Kategori.2, Tema. 1, 2.

III. Kuşak Katılımcılarından;

K1 “Barbie bebeklerle oynardım genelde. Barbie bebeğin evi vardı o zamanlar onlar işte topla falan ama genelde Barbieleri tercih ederdim” Kategori.2, Tema. 2.

K13 “Benim çok Barbie bebeklerim vardı. Onun dışında legolarım vardı. Bebeklerim için eşyalar olurdu işte koltuktur, yataktır genellikle bunlarla oynardım.” Kategori.2, Tema. 2.

Tablo 4: Üç Kuşakta Oyuncakları Elde Etme Yöntemleri

Kategori 3	Oyuncakları Elde Etme Yöntemi	I. Kuşak (61-80 yaş)	II. Kuşak (41-60 yaş)	III. Kuşak (20-40 yaş)
		n	n	N
Tema 1	Satın Alma	9	9	20
Tema 2	Hediye	0	4	8
Tema 3	Kendi Üretimi	19	17	16
Tema 4	Aile Büyüğünün Üretimi	8	6	1

Yapılan görüşmelerde “Bu oyuncakları nasıl elde ederdiniz? Nerelerden bulurdunuz?” sorusuna verilen yanıtlar Tablo 4’te 4 farklı alt temaya ayrılmıştır. Tablo 4’teki bulgulara göre I. Kuşaktan III. Kuşağa doğru kendi imkanları ile oyuncakları elde etme durumu giderek azalmıştır. “Kendi Üretimi” I. Kuşak’ta en çok tercih edilen (n=19) elde etme yöntemi olurken, “Satın Alma” en çok tercih edilen (n=9) ikinci elde etme yöntemi olmuştur. “Aile Büyüğünün Üretimi” (n=8) en çok tercih edilen üçüncü elde etme yöntemi olmuş, “Hediye” (n=0) alt temasında herhangi bir bulguya ulaşılmamıştır. II. Kuşakta “Kendi Üretimi” en çok tercih edilen (n=17) elde etme yöntemi olurken, “Satın Alma” en çok tercih edilen (n=9) ikinci yöntem olmuştur. “Aile Büyüğünün Üretimi” en çok tercih edilen (n=6) üçüncü elde etme yöntemi olmuş, son olarak ise “Hediye” en az sıklıkla elde edilen (n=4) yöntem olmuştur. III. Kuşak ise en sık “Satın Alma” (n=20) yöntemini tercih etmiştir. “Kendi Üretimi” III. Kuşakta en sık tercih edilen (n=16) ikinci yöntem olurken, “Hediye” yöntemi ile

oyuncak elde etme (n=8) en sık ifade edilen ikinci yöntem olmuştur. III. Kuşakta en az tercih edilen yöntemin “Aile Büyüğünün Üretimi” (n=1) olduğu bulgularına ulaşılmıştır.

Görüşmeler sırasında III. Kuşak söylemlerinde genellikle satın alma oyuncaklara sahip oldukları söylemleri görülürken, I. Kuşak ise çoğunlukla kendi ürettikleri oyuncakları kullandıklarını ifade etmiştir.

## **Yapılan görüşmelerde oyuncakın elde edilme yöntemine ilişkin I. kuşak, II. kuşak ve III. kuşaktan alıntılar:**

I. Kuşak Katılımcılarından;

K7 “Bizim öyle parayla satın alınabilecek yoktu oyuncakımız. Kendimiz yapardık, bebeklerimizi de annelerimiz yapardı.” Kategori.3, Tema. 3, 4.

K9 “Kimin topu varsaydı onunla oynardık. Dediğim gibi izin verirse topu olan kişi oynardık. Bulamazsak eğer o zaman teneke kutuyla oynardık onda da dayak yerdik çünkü potinlerin (ayakkabı) ucu yırtılırdı” Kategori.3, Tema. 3.

II. Kuşak Katılımcılarından;

K10 “Yani bebekler dediğim gibi hediye gelirdi ama bebeklere kıyafet dikiğimizi ya da kumaşlardan böyle şeyler yaptığımızı hatırlıyorum” Kategori.3, Tema. 2, 3.

K13 “Kendimiz yapardık. Gezerdik hani bu evlerin arkasına atarlardı ya çöplerini insanlar mesela oraları gezerdik bulurduk kola kapağı, tahta, tuna kutuları, şişe bulurduk falan. Çöplerin içinden toplardık diyeyim. Bir de satın alınan bir bebeğim vardı.” Kategori.3, Tema. 1, 3.

III. Kuşak Katılımcılarından;

K3 “*Hem satın alınırđı. Bir dükkanđa özel yaptıřılan ayılar vardı biz oradan gidip seerdik nasıl ayı istersek. Bir tane yaptıřdı bize annem her birimize 3 tane öyle yani.*” Kategori.3, Tema. 1, 4.

K14 “*Genellikle doğum günlerimde hediye olarak alınırđı bana ya da alışveriş merkezlerinde oyuncak bölümünden satın alırdık.*” Kategori.3, Tema. 1, 2.

## **4.2 Ü Kuşakta Oyun Oynanan ve İz Bırakan Mekanlara Yönelik**

### **Bulgular**

Arařtırmada oyun oynanan ve etkilenilen mekanlara yönelik bulgulara bu bölümde yer verilmiřtir. Katılımcılara “Gemiřte oyun oynadıđımız mekanları düřündüğünüzde öncelikle aklınıza hangi mekanlar geliyor?” ve “Oyun oynadıđımız mekanlara ek olarak aklınızda yer etmiř ve gördüğünüzde size çocukluđunuzu çağrıřtıran veya çocukluđunuzda sizi etkilemiř olan mekanlar nerelerdir?” soruları sorulmuř ve verilen yanıtlar dođrultusunda kodlamalar yapılmıřtır. Tablo 5, üç kuşakđın oyun oynadıkları ve etkilendikleri mekanların çeřitliliđinin ne olduđu ile iliřkili olarak oluřturulmuřtur. Tablo 6 ise, üç kuşakđın açık alanlar ve kapalı alanlar alt temalarına ayrılarak tercih ettikleri mekanları yansıtmaktadır. Ařađıda sunulmuř olan Tablo.5 ve Tablo6., arařtırmanın üçüncü alt problemi olan “Mekanların çocuk kültüründeki deđiřimi nasıldır?” sorusuna yanıt niteliđi tařımaktadır.

Arařtırma sonucunda belirlenen her üç kuşakta oyun oynanan mekanlar; bahe, mahalle, park, lunapark, sokak, evin avlusu, okul bahesi, antik kentler, çiftlik, ev ii, sinema, piknik alanı, harman, köy ii, göl/nehir, tarla, festival/panayır alanı, ađaç altları, tavuk kümesi, su kanalları, tařıt ileri, toprak alan, kilise, mezarlık, kütüphane, sokak lambalarının altı, su deposu, teras/balkon, inřaat ve deniz olarak bulgulanmıřtır.

Tablo 5: Üç Kuşakta Zaman Geçirilen Mekanların Çeşitliliği

Kategori 4	Mekan Çeşitliliği	I. Kuşak	II. Kuşak	III. Kuşak
		(61-80 yaş)	(41-60 yaş)	(20-40 yaş)
		n	n	n
Tema 1	Oyun Oynanan ve İz Bırakan Mekanların Çeşitliliği	20	24	31

Tüm kuşaklarla yapılan görüşmelerde “Geçmişte oyun oynadığınız mekanları düşündüğünüzde öncelikle aklınıza nereler geliyor?” ve “Oyun oynadığınız mekanlar dışında sizi etkilemiş olan mekanlar nerelerdir?” soruları sorulmuştur. Bu görüşmelerden elde edilen bulgular mekan çeşitliliğine göre Tablo 5’te gösterilmiştir. En az mekan çeşitliliği I. Kuşakta (n=20) bulunurken, ikinci sırada II. Kuşak (n=24) bulunmaktadır. En çok mekan çeşitliliği ise III. Kuşakta (n=31) saptanmıştır. Yaşla birlikte mekanların da çeşitlendiği görülmektedir.

Yapılan görüşmelerde I. Kuşağın yaş itibari ile, kendi çocukluk dönemlerinde çok fazla oyun (alanı) merkezi olmaması ve maddi imkanların kısıtlı olması nedeniyle daha çok açık arazileri (sokak, meydan, harman yeri gibi) tercih ettiği saptanmıştır. II. ve III. Kuşaklarda tercih edilen mekan çeşitliliğinin imkanların artmasına bağlı olarak çeşitlendiği bulgularına ulaşılmıştır.

Tablo 6: Üç Kuşağın Tercih Ettikleri Mekanlar

Kategori 5	Tercih Edilen Mekanlar	I. Kuşak	II. Kuşak	III. Kuşak
		(61-80 yaş)	(41-60 yaş)	(20-40 yaş)
		n	N	n
Tema 1	Açık Alanlar	71	57	80
Tema 2	Kapalı Alanlar	5	18	23

Yapılan görüşmeler sonucunda “Oyun oynadığınız mekanlar nerelerdi?” ve “Sizi etkilemiş olan mekanlar nerelerdi?” sorularına verdikleri yanıtlar analiz edilmiş ve Tablo 6’da yer alan sonuçlar saptanmıştır.

“Açık Alanlar”ı en çok tercih eden III. Kuşak (n=80) olurken, en çok tercih eden ikinci kuşak I. Kuşak (n=71) olmuştur. En az tercih eden kuşak ise II. Kuşak (n=57) olduğu saptanmıştır. “Kapalı Alanlar” ise en çok III. Kuşak (n=23) tarafından tercih edilirken, en çok tercih eden ikinci kuşak II. Kuşak (n=18) olduğu saptanmıştır. Kapalı alanları en az tercih eden kuşak ise I. Kuşak (n=5) olduğu bulgularına ulaşılmıştır.

Açık alanları en sık tercih eden kuşak I. Kuşak olarak saptanmış ancak elde edilen bulgulara göre bu mekan çeşitliliğinin bu kuşakta artması ve imkanların çoğalmasına bağlı olduğu görülmüştür. III. Kuşak kapalı mekanlarda neredeyse hiç vakit geçirmediğini vurgulamış, tüm zamanlarını açık alanlarda geçirdiklerinden söz etmiştir. II. Kuşak ise kapalı mekanlarda da bulunduğunu ama çoğunlukla açık alanlarda vakit geçirdiklerinden söz etmiştir.

### **Yapılan görüşmelerde zaman geçirmenin tercih edildiği mekanlara ilişkin**

#### **I. kuşak, II. kuşak ve III. kuşaktan alıntılar:**

I. Kuşak Katılımcılarından;

K9 “Mahallemiz, köyümüz, ağaçlar, harmanlar oralarda oynardık. Köy gelir benim aklıma. Çocukluğum hep mahallede geçti. Nereyi bulursak orada oynardık. Bizde yoktu öyle park falan zaten oyun oynamak bile lükstü bize”  
Kategori.5, Tema. 1.

K12 “İlkokulda boşluk bir yer bulurduk, küçük bir saha vardı orada oynardık. Şimdi durum çok değişti sahalar var her şey var. Bizim böyle bir durumumuz yoktu. Öyle sokakta, okulda oynardık. Bir de efendim o denizi, o hayvan beklediğimiz yerleri hiç unutmam.” Kategori.5, Tema. 1.

K18 “Bizde mekan yoktu ki öyle, çocuklar için yapılmış bir mekan yoktu. Şimdi çocuklar nerede isterse oraya gider. Şimdi her şey var; folklor evi var, park

*var, alışveriş merkezleri var, oyuncakçı var, ne ararsan var. Biz tarlalardaydık, evin önündeydik, topraktaydık, boş gördüğümüz yerlerdeydik.”* Kategori.5, Tema. 1.

II. Kuşak Katılımcılarından;

K8 “*Mekanlar genelde sokak, yolun içi, okulun bahçesi, evimizin bahçesiydi. Geçmişte köy yerlerinde şey vardı çeşme, dışarıda bir çeşme vardı su içmek için, el yıkamak için. O çeşme benim için çok önemliydi. Orada oturur abimi beklerdim. En güzel anılarımdan biri orasıdır”* Kategori.5, Tema. 1.

K10 “*O şeyler geliyor hep aklıma işte bahçeler, dağlar, ovalar, mağaralar. Mağaralar vardı o dönemde oraya giderdik ve onların içinde bir keşfetme şeyi vardı”* Kategori.5, Tema. 1, 2.

III. Kuşak Katılımcılarından;

K3 “*Bahçemizde oynardık, çiftliğe giderdik, evin içinde de oynardık. Bir de bize yakın bir sinema vardı annemle babam hep oraya götürürdü bizi. Ondan sonra mangal yerimiz vardı”* Kategori.5, Tema. 1, 2.

K12 “*Toprak. Evimizin arkasında kocaman bir arazi vardı en çok hatırladığım o toprak alandı, o bahçeydi. Bir de bizim evin orada bir kilise vardı o kilisenin altına gider orada mezarlık vardı saklanırdık. Bir de Kültür Sarayının içindeki kütüphane vardı bazen oraya giderdik.”* Kategori.5, Tema. 1, 2.

### **4.3 Üç Kuşakta İncelenen Çocukluk İmgesine Yönelik Bulgular**

Araştırmada çocukluğa dair bakış irdelendiğinde çocukluk imgesine yönelik bulgulara bu bölümde yer verilmiştir. Katılımcılara “Çocukluk dendiğinde sizin aklınıza ne geliyor?” sorusu sorulmuş ve gelen yanıtlar kategorize edilerek kodlamalar yapılmış ve Tablo 7’de ile Tablo 8’de alt temalar oluşturulmuştur. Tablo 7’de çocukluk imgesi “Özerk” ve “İlişkisel” alt temaları ile ele alınmış, Tablo 8’de çocukluk imgesi



“Olumlu” ve “Olumsuz” alt temaları ile incelenmiştir. Aşağıda sunulmuş olan Tablo.7 ve Tablo.8, araştırmanın dördüncü ve son alt problemi olan “Çocuk kültürü üç kuşakta incelendiğinde zamanla beraber nasıl değişmiştir?” sorusuna çocuk imgesi bakımından yanıt niteliği taşımaktadır.

Tablo 7: Üç Kuşakta Özerk ve İlişkisel Çocukluk İmgesi

Kategori 6	Özerk ve İlişkisel Çocukluk İmgesi	I. Kuşak (61-80 yaş)	II. Kuşak (41-60 yaş)	III. Kuşak (20-40 yaş)
		n	N	n
Tema 1	Özerk	16	14	25
Tema 2	İlişkisel	35	33	25

Yapılan görüşmeler sonucunda “Çocukluk dendiğinde sizin aklınıza ne geliyor?” sorusuna verdikleri yanıtlar analiz edilmiş ve Tablo 7’deki bulgular elde edilmiştir. Elde edilen bulgulara göre çocukluk imgesi “Özerk” ve “İlişkisel” olmak üzere iki farklı alt tema altında toplanmıştır. Bu ayırım Kağıtçıbaşı (2010)’nın özerk-ilişkisel benlik kuramının açıklamaları referans alınarak yapılmıştır.

Özerk çocukluk imgesine en çok katılan kuşak III. Kuşak (n=25) olurken, sırasıyla I. Kuşak ikinci sırada (n=16) yer almış ve en az katılan kuşak ise II. Kuşak (n=14) olduğu saptanmıştır. En çok ilişkisel çocukluk imgesinde söylemler I. Kuşakta elde edilirken (n=35), sırasıyla II. Kuşak (n=33) en çok vurgu yapan ikinci kuşak olmuş ve ilişkisel çocukluk imgesine en az vurgu yapan kuşağın ise I. Kuşak (n=25) olduğu saptanmıştır.

Üç kuşağın çocukluk imgelerine bakıldığında “Özerk” teması; özgür, kendisini iyi ifade edebilen, fidan, meraklı, araştırmacı, bağımsız, yaratıcı gibi anolojileri kapsamaktadır. “İlişkisel” teması ise; muhtaç, anne babasının sözünü dinleyen, yönlendirilmesi gereken kişi, korunmaya muhtaç, öngörüsüz gibi nitelendirmeleri kapsamaktadır.

## Yapılan görüşmelerde katılımcıların özerk ve ilişkişel çocukluk imgesine

### ilişkin I. kuşak, II. kuşak ve III. kuşaktan alıntılar:

I. Kuşak Katılımcılarından;

K3 “*Aile ekonomisine katkıda bulunan, anne babasının sözünden çıkmayıdır*”

Kategori.6, Tema. 2.

K4 “*Anasının babasının kolunun altında yaşayan bir kimsedir. Ekmek elden,*

*su gölden yer içer ve yatar böyle tanımlarım. Herhangi bir sorumluluğu yok.*

*Küçücük bir sabi. Saftır, yer içer, yara orada.*” Kategori.6, Tema. 1, 2.

II. Kuşak Katılımcılarından;

K10 “*Yani çocuk, birtakım ihtiyaçları olan, işte o ihtiyaçları başkası*

*tarafından giderilen, sürekli öğrenen, hayatı anlamlandırmaya çalışan*

*bireylerdir*” Kategori.6, Tema. 1, 2.

III. Kuşak Katılımcılarından;

K18 “*Çocuk bence özgür olmayı bilen küçük insanlardır. Meraklı, araştırmacı,*

*saf, özgür doğrudan bunları söyleyebilirim.*” Kategori.6, Tema. 1.

K19 “*Çocuk bence mutluluk demektir. Özgürlük demektir. Ben demektir.*”

Kategori.6, Tema. 1.

Tablo 8: Üç Kuşakta Olumlu ve Olumsuz Çocukluk İmgesi

Kategori 7	Olumlu ve Olumsuz Çocukluk İmgesi	I. Kuşak (61-80 yaş)	II. Kuşak (41-60 yaş)	III. Kuşak (20-40 yaş)
		n	n	n
Tema 1	Olumlu	36	45	63
Tema 2	Olumsuz	23	25	22

Yapılan görüşmeler sonucunda katılımcıların, “Çocukluk dendiğinde sizin aklınıza ne geliyor?” sorusuna verdikleri yanıtlar analiz edilmiş ve Tablo 8’deki

bulgular elde edilmiştir. Elde edilen bulgulara göre çocukluk imgesi Olumlu ve Olumsuz olmak üzere iki farklı alt tema altında toplanmıştır.

Olumlu çocukluk imgesine en çok katılan kuşak III. Kuşak (n=63) olurken, sırasıyla II. Kuşak ikinci sırada (n=45) yer almış ve en az katılan kuşak ise I. Kuşak (n=36) olduğu saptanmıştır. En çok olumsuz çocukluk imgesinde söylemler II. Kuşakta elde edilirken (n=25), sırasıyla I. Kuşak (n=23) en çok vurgu yapan ikinci kuşak olmuş ve olumsuz çocukluk imgesine en az vurgu yapan kuşağın ise III. Kuşak (n=22) olduğu saptanmıştır.

Üç kuşağın çocukluk imgelerine bakıldığında “Olumlu” teması; mutlu, eğlenen, özgür, ağaç, sevgi dolu, hayal dünyası geniş, araştırmacı, melek gibi nitelendirmeler içermektedir. “Olumsuz” teması ise; yaramaz, baş belası, ağlayan, muhtaç, küçük yetişkin, bir şey bilmeyen, inatçı gibi nitelendirmeleri yansıtmaktadır.

**Yapılan görüşmelerde katılımcıların olumlu ve olumsuz çocukluk imgesine ilişkin I. kuşak, II. kuşak ve III. kuşaktan alıntılar:**

I. Kuşak Katılımcılarından;

K1 “Vallahi bizdeki çocuklar yaramazdır hep. Hem dediğim gibi iskarta. Bana göre bu çocukluğun %90'ı tomadır.” Kategori.7, Tema. 2.

K8 “Güler, oynar, ne bileyim yani bir şey bilmez, nasıl söyleyeyim. Çocuk tatlıdır, sevgi doludur, hepsimizi eğlendirir. Böyle yani.” Kategori.7, Tema. 1, 2.

II. Kuşak Katılımcılarından;

K9 “Hayatta göreceğin en iyi şeydir, hayatta göreceğin en büyük baş belasıdır. Tam böyle bir şeydir çocuk. Temizdir, masumdur, candan bir parçadır.” Kategori.7, Tema. 1, 2.

III. Kuşak Katılımcılarından;

K11 “Çocuk yaramaz, çok gülen, eğlenen, saf, ön göremeyen, hatalar yapan, yanlışlar yapan bir bireydir diyebilirim.” Kategori.7, Tema. 1, 2.

K13 “Çocuk tamamen saf, yaşına göre davranan, büyüklerine saygılı olan, yaşına uygun hareket etmesi gereken, içi dışı bir, iyi, oynayan niteliktedir bana göre.” Kategori.7, Tema. 1, 2.

#### 4.4 Üç Kuşakta Kuşaklararası Çocukluk Dönemi Karşılaştırmasına Yönelik Bulgular

Araştırmada kuşaklararası çocukların zaman geçirdiği mekanlar ile çocukluğun değişimi incelendiğinde elde edilen bulgulara bu bölümde yer verilmiştir. Katılımcılara “Çocukluğunuzda zaman geçirdiğiniz mekanlar ile günümüzde çocukların zaman geçirdiği mekanlar arasında farklı özellikler/farklılaşma var mıdır? Var ise bu farklar nelerdir?” ile “Kendi çocukluğunuz ile günümüz çocukluğunu kıyaslamanızı istesem neler söylersiniz?” soruları sorulmuş ve gelen yanıtlar kategorize edilmiş, kodlamalar yapılmış ve alt temalar oluşturulmuştur. Tablo 9’da mekanlara ilişkin, Tablo 10’da değer yargılarına ilişkin ve Tablo 11’de fiziksel ve ekonomik olanaklara ilişkin alt temalar oluşturulmuştur. Aşağıda sunulmuş olan Tablo.9, Tablo.10. ve Tablo.11 tablolarında, araştırmanın yine dördüncü ve son alt problemi olan “Çocuk kültürü üç kuşakta incelendiğinde zamanla beraber nasıl değişmiştir?” sorusuna, çocuk kültüründeki yeri açısından kuşaklararası değişen mekan kullanımı, kuşaklararası değişen değer yargıları ve kuşaklararası değişen olanaklar bakımından yanıt niteliği taşımaktadır.

Tablo 9: Kuşaklararası Mekanların Kullanımına İlişkin Karşılaştırma

Kategori 8 Değişen Mekan Kullanımı	I. Kuşak (61-80 yaş)	II. Kuşak (41-60 yaş)	III. Kuşak (20-40 yaş)
	n	N	N

Tema 1	Dış Mekanda Geçirilen Zaman Azaldı	16	15	17
Tema 2	İç Mekanda Geçirilen Zaman Arttı	10	25	26
Tema 3	AVM/Park Gibi Yapılandırılmış Oyun Mekanları Arttı	12	7	7
Tema 4	Oyun Alanları Kısıtlandı	1	3	3

Yapılan görüşmeler sonucunda “Çocukluğunuzda zaman geçirdiğiniz mekanlar ile günümüzde çocukların zaman geçirdiği mekanlar arasında farklı özellikler/farklılaşma var mıdır? Var ise bu farklar nelerdir?” sorusuna verdikleri yanıtlar analiz edilmiş ve Tablo 9’deki bulgular elde edilmiştir. Elde edilen bulgulara göre değişen mekan kullanımı 4 farklı alt temaya ayrılmıştır.

Dış mekanda geçirilen zamanın azaldığına en çok katılan kuşak III. Kuşak (n=17) olurken, sırasıyla I. Kuşak ikinci sırada (n=16) yer almış ve en az katılan kuşak ise II. Kuşak (n=15) olduğu saptanmıştır. İç mekanda geçirilen zamanın arttığına ilişkin en yüksek söylemler III. Kuşakta elde edilirken (n=26), sırasıyla II. Kuşak (n=25) en çok vurgu yapan ikinci kuşak olmuş ve olumsuz çocukluk imgesine en az vurgu yapan kuşağın ise I. Kuşak (n=10) olduğu saptanmıştır. AVM/Park gibi yapılandırılmış oyun mekanlarının arttığı söylemine ilişkin en yüksek bulgu I. Kuşakta (n=12) elde edilirken, II. ve III. Kuşaklarda bu vurguyu yapan kişi sayısının eşit olduğu (n=7) saptanmıştır. Oyun alanlarının kısıtlandığına ilişkin söylemlerde II. ve III. Kuşak eşit vurgu yaparken (n=3), bu söyleme en az katılan kuşak I. Kuşak (n=1) olmuştur.

Yapılan görüşmelerde I. Kuşak hem dış mekanlarda geçirilen zamanın azaldığına ilişkin görüş belirtirken hem de oyun mekanlarının arttığına, imkanların çoğaldığına ilişkin görüş belirtmiştir. II. ve III. Kuşaklarda ise teknoloji ile çocukların daha sınırlı alanlar içerisinde bulunduğu dair vurgu yapan katılımcı sayısı fazladır.

## Yapılan görüşmelerde deęişen mekan kullanımına ilişkin I. kuşak, II.

### kuşak ve III. kuşaktan alıntılar:

#### I. Kuşak Katılımcılarından;

K9 “Eski şeyler doğaldı. Eskiden çocukların oynadığı yerler doğaldı, şimdi doğal değil hep yapmadır. Şimdi mesela burada park yapıldı ve çocuklar gider orda oynar mesela. Bizde yoktu öyle park falan. Şimdi göremezsin öyle doğada çocuk.” Kategori.8, Tema. 1, 3.

K12 “Şimdiki çocuklar evdedir daha çok. Bir de şimdi çocuklar çıksın da oynar parkta, sahada, anne baba götürür istediği yere. Bizde ne parkı? Hiçbir şey hiçbir şey. Çok gerideydik yahu fazlasıyla. Şimdi uzayda kabul ederiz.” Kategori.8, Tema. 2, 3.

K15 “Şimdikiler hep çimde, çocuk bahçesinde oynar. Bizde ne arardı böyle çocuk bahçesi, park mark ne arardı. Bizde park yoktu tarlada, toprakta oynardık. Doğal ortamdaydık. Şimdiki çocuklar suni ortamlarda hep telefonla oynarlar, kafaları bile kalkmaz.” Kategori.8, Tema. 1, 2, 3.

#### II. Kuşak Katılımcılarından;

K1 “Şimdiki zamanın çocukları hep teknoloji çocuęu. Artık PSP’lerin başında online oyunlar oynuyorlar. Evde telefonların başındalar. Böyle sokak eğlenceleri yok” Kategori.8, Tema. 1, 2.

K6 “Çok fark var tabi. Biz doğa ile büyüdük, onlar oksijensiz büyüyor resmen. Evlerden dışarı çıkan çocuk yok. Göremezsiniz yani dışarıda çocuk. Teknolojiyle birlikte çocuklar evden dışarı çıkmaz oldu. Oyun alanları daraldı artık” Kategori.8, Tema. 1, 2, 4.

#### III. Kuşak Katılımcılarından;

K12 “*Şu an çocukların gittikleri tek yer park. Ben görmüyorum artık öyle sokakta oynayan çocuk. Hep bir kısıtlı alanları var.*” Kategori.8, Tema. 1, 3, 4.

K19 “*Bayağı bir fark var. Biz sokakta büyüdük, şimdiki çocuklar evden dışarı çıkmıyor. Çocuklar eve hapsedi. Tabletle, telefonla, televizyonla teknolojinin içine hapsediyor.*” Kategori.8, Tema. 1, 2.

Tablo 10: Kuşaklararası Değişen Değer Yargıları

Kategori 9	Değişen Değerler	I. Kuşak	II. Kuşak	III. Kuşak
		(61-80 yaş)	(41-60 yaş)	(20-40 yaş)
		n	N	N
Tema 1	Olumlu	0	2	4
Tema 2	Olumsuz	38	57	64

Yapılan görüşmeler sonucunda katılımcıların “Kendi çocukluğunuz ile günümüz çocukluğunu kıyaslamanızı istesem neler söylersiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar değişen değer yargılarına göre kategorize edilerek 2 alt tema oluşturulmuş ve Tablo 10’daki bulgular elde edilmiştir.

Değerlerin olumlu yönde değiştiğine en çok katılan kuşak III. Kuşak (n=4) olurken, sırasıyla II. Kuşak ikinci sırada (n=2) yer almış ve bu yönde görüş belirtmeyerek üçüncü sırada yer alan kuşak ise I. Kuşak (n=0) olduğu saptanmıştır. En çok olumsuz değişen değerler olduğuna dair söylemler III. Kuşakta elde edilirken (n=64), sırasıyla II. Kuşak (n=57) en çok vurgu yapan ikinci kuşak olmuş ve olumsuz anlamda değişen değerlere en az vurgu yapan kuşağın ise I. Kuşak (n=38) olduğu saptanmıştır.

Yapılan görüşmelerde I. Kuşak saygının azaldığı, sevginin azaldığı, aile disiplininin azaldığı, dine bağlılığın azaldığı ve kültürü yaşatmanın yok olma ile karşı karşıya olduğuna ilişkin görüş belirtirken, II. ve III. Kuşaklarda daha çok paylaşımın azaldığı, değer-kıymet bilmenin azaldığı, aile ve arkadaşlık ilişkilerinin azaldığı, iş

birliđi ve dayanışmanın azaldığına ilişkin vurgu yapan katılımcı sayısı fazladır. Ayrıca I. Kuşakta olumlu değer yargısı hiç görülmemişken II. ve III. Kuşaklarda aile bağlarının arttığına, bireysel değerlerde artış olduğuna dair bulgulara nadiren rastlanmıştır.

**Yapılan görüşmelerde değişen değerlere ilişkin I. kuşak, II. kuşak ve III. kuşaktan alıntılar:**

I. Kuşak Katılımcılarından;

K1 “Umurları değil babaları falan bugünküler böyledir ama geçmiştekiler farklıdır. Saygı, sevgi, aile disiplini yok artık.” Kategori.9, Tema. 2.

K10 “Bizim dönemimizde saygı vardı, dürüstlük vardı, anne babaya yok demezdik. Şimdi babaya bile karşıdrlar. Çocuk okula gider gelir ne selam verir ne bir şey. Bu çocuklar böyle biter, bitti de.” Kategori.9, Tema. 2.

K12 “Şimdi ne bileyim artık yahu ne örf kaldı, adetten de ahlaktan da hiçbir şey kalmadı. Ne saygı var ne dine bağlılık var. Aman allahım derim nereye gideriz allah aşkına yahu?” Kategori.9, Tema. 2.

II. Kuşak Katılımcılarından;

K5 “İletişim yok, konuşma yok, karşılıklı diyalog yok, hareket yok çocuklarda yani. Paylaşım bitti bizde böyle değildi.” Kategori.9, Tema. 2.

K7 “Şimdikiler evet aileye daha bağlıdır ama sosyal açıdan da, iletişim açısından da, arkadaşlık açısından da çok geri kalmış bir nesille karşı karşıyayız.” Kategori.9, Tema. 1, 2.

III. Kuşak Katılımcılarından;

K9 “Daha samimi bir ortamımız vardı, arkadaşlık ilişkilerimiz daha kuvvetliydi. Biz doğa ile iç içe büyüdüğümüz için elimizdeki oyuncakların, sahip olduğumuz arkadaşlık ilişkilerinin değerini daha fazla bilirdik.



*Şimdikiler paylaşımından uzak teknolojinin esareti altındalar.”* Kategori.9,  
Tema. 2.

Tablo 11: Kuşaklararası Değişen Fiziksel/Ekonomik Olanaklar

Kategori 10	Değişen Olanaklar	I. Kuşak	II. Kuşak	III. Kuşak
		(61-80 yaş)	(41-60 yaş)	(20-40 yaş)
		n	N	N
Tema 1	Olumlu	48	44	43
Tema 2	Olumsuz	4	15	12

Yapılan görüşmeler sonucunda katılımcıların “Kendi çocukluğunuz ile günümüz çocukluğunu kıyaslamanızı istesem neler söylersiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar bağlamında, değişen fiziksel/ekonomik olanaklar için 2 alt tema oluşturulmuş, Tablo 11’deki bulgular elde edilmiştir.

Olumlu anlamda değişen değerler olduğuna en çok katılan kuşak I. Kuşak (n=48) olurken, sırasıyla II. Kuşak ikinci sırada (n=44) yer almış ve en az katılan kuşak ise III. Kuşak (n=43) olduğu saptanmıştır. En çok olumsuz değişen değerler olduğuna dair söylemler III. Kuşakta elde edilirken (n=12), sırasıyla II. Kuşak (n=15) en çok vurgu yapan ikinci kuşak olmuş ve olumsuz anlamda değişen değerlere en az vurgu yapan kuşağın ise I. Kuşak (n=4) olduğu saptanmıştır.

Yapılan görüşmelerde I. Kuşak oyun alanlarının arttığına, maddi imkanların arttığına, teknoloji kullanımının arttığına, sağlığın imkanlara rağmen kötüleştiğine ilişkin görüş belirtirken, II. ve III. Kuşaklarda daha çok tüketimin arttığına, hazır oyuncak alternatifinin arttığına, maddi imkanların arttığına, bilgiye erişimin arttığına, ilişkin vurgu yapan katılımcı sayısı fazladır. Ayrıca I. Kuşakta olumsuz fiziksel/ekonomik olanaklar için, aile ekonomisine katkıda bulunmanın azaldığına ve beden sağlığının olanaklara rağmen kötüleştiği, II. ve III. Kuşaklarda ise açık alanlar

olanaklarının kullanımının azaldığına, üretimin azaldığına dair bulgulara nadiren rastlanmıştır.

**Yapılan görüşmelerde değişen olanaklara ilişkin I. kuşak, II. kuşak ve III. kuşaktan alıntılar:**

I. Kuşak Katılımcılarından;

K3 “Biz isli lambada ders çalışırdık, şimdiki zamanla benzerlik bile yok. Olanaklar çok değişti ama şunu da söyleyeyim teknolojiyle büyür ve şimdi maalesef sağlam kafa zayıf bedendedir” Kategori.10, Tema. 1, 2.

K4 “Şimdiki çocuklar doğrudan imkanların içinde yaşar ama bizim zamanımızda imkanlar yoktu. Bayramdan bayrama eğer varsa idi anasının babasının durumu, alırdı bir çift potin (ayakkabı) çocuğunun ayağına. O kadar bir sevinirdik ayağımıza bir gün evvelden takardık ve gece dışarı çıkmazdık sevincimizden. Her birimizin üstünde başında 5-10 tane yama vardı. E şimdi hemen bir kıyafeti yırtıldığında onu zibile (çöpe) atarlar” Kategori.10, Tema. 1.

II. Kuşak Katılımcılarından;

K11 “En başta televizyon, bilgisayar cep telefonu. Köyde 2-3 tane telefon vardı biri kahvede, diğeri komşuda. İmkanlar çoğaldı belki ama biz daha iyiydik. Bu teknoloji yüzünden artık doğada çocuk kalmadı.” Kategori.10, Tema. 1, 2.

K13 “Mesela bayramlarda diyeyim sana kıyafeti biz o zaman görürdük. Şimdiki çocuklar bilmez böyle şeyleri çünkü her zaman her şeye erişebilirler. İmkanlar arttı ama çocuklar mutlu değil. Çocuk şimdi çıkıp toprakla oynamaz, ellerinde telefonla vakit geçirirler. Belki bizim öyle bir imkanımız yoktu ama daha mutluyduk şimdiki çocuklardan.” Kategori.10, Tema. 1, 2.

III. Kuşak Katılımcılarından;

K3 “*İpad alırlar yani mesela 2 yaşındaki çocuğa, her şeyleri var. Bizim zamanımızda öyle bir şey yoktu yani televizyon bile izleyemedik, annem izin vermezdi zarar verecek diye.*” Kategori.10, Tema. 1.

K4 “*Şimdiki çocukların alternatif oyun alanları var, hazır oyuncakları var vs. hep tamamen hazır yani. Biz eskiden kendimiz üretirdik. Şimdi üretmezler hiçbir şey.*” Kategori.10, Tema. 1, 2.

## Bölüm 5

### TARTIŞMA VE SONUÇ

Araştırmanın bu bölümünde; I. kuşak, II. kuşak ve III. kuşaktaki katılımcılarla yapılan görüşmelerden elde edilen bulguların sonuçları, araştırmanın temel amaçları bağlamında tartışılmıştır. Bu araştırmadaki temel amaç, Kuzey Kıbrıs'ta çocuk kültürünün oyun, oyuncak, zaman ve mekan değişkenleri bakımından, 80 ile 20 yaş aralığını kapsayan 3 kuşaktaki değişimini araştırmaktır. Bu temel amaç çerçevesinde araştırmada 4 alt probleme yanıt aranmıştır. Araştırmanın bulguları sırasıyla, alt problemlere uygun şekilde ve alanyazınla karşılaştırmalı olarak tartışılmıştır.

Araştırmanın birinci alt problemi “Oyunun kuşaklararası değişimi nasıldır?”, ikinci alt problemi ise “Oyun materyallerinin kuşaklararası değişimi nasıldır?” olarak belirlenmiştir. Araştırmada belirlenen birinci ve ikinci alt probleme göre I. kuşak, II. kuşak ve III. kuşak katılımcılarıyla yapılan görüşmelerden elde edilmiş bulgulardan hareketle aşağıdaki görüşler bildirilmiştir.

I. kuşak; oyunların kendi çocukluk dönemlerinde daha özgür oyunlar olduğunu, akranlarla oynanan oyunların şimdiki çocuklara kıyasla daha çeşitli olduğunu, klasik sokak oyunları ile oynadıklarını ve bu oyunların artık yok olmaya başladığını belirtmiştir. Araştırmanın bulgular bölümünde yer alan Tablo 1'deki oyunlar listesinde görüldüğü üzere topaç, lingiri, dama ve yüzme oyunu I. kuşakta yer alırken, II. kuşakta sadece lingiri ve yüzme yer almış, III. kuşakta ise bu oyunların hiç görülmediği saptanmıştır. Fakat her üç kuşakta da diğer kuşakların oynamadığı oyunlar yer almaktadır. Bu durum ise özellikle açık alanlarda oynanan oyunlar

açısından daha net bir şekilde görülmüştür. Ayrıca I. kuşak söylemlerinin büyük birçoğunda ekonomik anlamda şartların zorluğu sebebiyle oynanan oyunlarda yapılandırılmamış materyallerin kullanıldığına, oyunların hayal güçlerini kullanarak oluşturulan oyunlar olduğuna ve klasik/otantik sokak oyunlarında da günün şartlarına bağlı olarak değişikliklere gidildiğine dair görüşler belirtilmiştir.

Oyunların türlerine göre kategorilerine bakıldığında, “Manipülatif Oyun” alt temasını en çok tercih eden kuşak I. kuşak (n=47) olurken, II. kuşak ikinci sırada (n=33), III. kuşak ise son sırada (n=18) yer almıştır. Bu bağlamda çocuğun hayal gücünü kullanarak yapılandırılmamış nesnelere dönüştürdüğü manipülatif oyun, I. kuşağın söylemleri ile örtüşmektedir. Ekonomik yetersizlikler ve olanakların kısıtlılığı sebebi ile bu oyun türünde en yüksek tercih I. kuşakta saptanmıştır. “Dramatik/Sembolik Oyun” alt temasını ise en çok tercih eden kuşak III. kuşak (n=20) olurken, en çok ikinci tercih eden kuşak II. kuşak (n=19) olmuş ve son sırada ise III. kuşak (n=10) yer almıştır. Sembolik/Dramatik oyun için özellikle evcilik oyunu belirleyici/baskın oyun olmuştur. “Fiziksel Oyun” alt teması ise her kuşakta yüksek derecede tercih edilen bir oyun türü olarak saptanmıştır. Ancak fiziksel oyunlarda I. kuşak daha az kurallı ve açık alanlarda oynanabilecek oyunları tercih ederken, bu durum II. ve III. kuşakta daha çok kurallı, teknolojik ve sınırlandırılmış açık alan oyunları olarak değişiklik göstermiştir. I. kuşağın manipülatif oyunları tercih etmesindeki “olanaklar” etkeni, III. kuşağın dramatik/sembolik oyunu tercih etmesinde de etkileyici bir faktör olarak görülmüştür. Değişen zamana bağlı artan imkanlar, teknoloji kullanımı, oyunu ve oyuncuğu kullanma şekline etki etmiştir.

“Açık Uçlu/Yapılandırılmamış Oyun Materyalleri”ni en çok tercih eden kuşak I. kuşak (n=56) olmuş ve II. kuşak (n=39) ile III. kuşakta (n=35) bu materyalleri kullanımının azaldığı saptanmıştır. “Kapalı Uçlu/Yapılandırılmış Oyun

Materyalleri”nde ise en sık tercih edilmesi bakımından III. kuşak birinci sırada yer alırken, II. kuşak en sık tercih eden ikinci kuşak olmuş ve I. kuşak en sık tercih eden üçüncü kuşak olarak sıralamanın sonunda yer almaktadır. Bu anlamda kuşaklararası geçmişten günümüze doğru bakıldığında doğal materyallerin, yaratıcı kullanıma teşvik eden materyallerin kullanımında zamana bağlı olarak giderek azalma olduğu görülürken, yapay, fabrika üretimi, teknolojik ve hayal gücünü sınırlayan oyun materyallerinde artan olanakların da etkisiyle zaman içinde giderek artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Kaya’nın (2019) yaptığı araştırmada X, Y ve Z kuşaklarında oyunun ve oyun materyallerinin kullanımının bu çalışmanın sonuçları ile benzer şekilde değiştiğinden, X kuşağının oyun materyallerinde çamur, dal, ot ve topaç gibi hem geleneksel hem de doğal materyallerin kullanımına dikkat çekilirken, Y ve Z kuşağında kullanılan oyun materyallerinin giderek yapılandırılmış ve teknolojik oyun materyallerine dönüştüğü sonucuna ulaşılmıştır. Aynı çalışmada X, Y ve Z kuşakları için oyunlarda da açık alanda oynanan seksek, çelik çomak ve beştaş gibi sokak oyunlarından giderek Playstation, bilgisayar oyunları ve evcilik gibi teknolojik ve iç mekan oyunlarının tercih edildiği ve bazı oyunların kuşaklararası giderek yok olduğu saptanmıştır.

Başal’ın (2007) yaptığı araştırma eski zamanlarda Türkiye’de oynanan çocuk oyunları incelenmiştir. Araştırmanın amacı eski oyunları derlemek ve tanıtımını yapmaktır. Nitel araştırma yöntemi ile yürütülen çalışmada 2003-2006 yıllarını kapsayan her akademik yıl içerisinde, Uludağ Üniversitesi Okul Öncesi Öğretmenliği öğrencilerine farklı illerde yaşayan aileleri ile görüşmeleri için ödevler verilmiştir ve bu ödevler içerik analizi ile analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda; 21 farklı oyun türüne rastlanmıştır ve geçmişte oynanan bu geleneksel oyunların hepsi grup oyunları olarak bahçe, evin avlusu, boş araziler ve sokak gibi açık alanlarda oynandığı

görülmüştür. Ayrıca geleneksel oyunların ve geleneksel çocukluk olgusunun günümüzde ortadan kalktığı sonucuna ulaşılmıştır.

Ramugondo'nun (2012) yaptığı araştırmada, üç kuşak boyunca aynı oyunların nesilden nesile aktarılırken uğradığı toplumsal değişiklikler incelenmiştir. Nitel araştırma yöntemi ile yürütülen bu araştırmada vaka analizi deseni kullanılmıştır. Veri toplama yönteminde ise gözlem ve görüşme tekniğine başvurulmuştur. Araştırmanın örneklemini Güney Afrikalı bir ailenin büyükanne-büyükbabası, anne-babası ve çocukları olmak üzere 8 kişiden oluşmaktadır. Araştırmanın sonucunda; kuşaklararası oyunların dilsel özelliklerinde, oyun mekanlarında, oyunların yapısında değişimler görülmüştür. Ayrıca ilk kuşak olan büyükanne-büyükbabaların oyunlarında dini inançların etkisi görülürken üçüncü kuşakta bu etkiler azalmıştır. Oyunlara önemli ölçüde etki eden bir diğer faktörün ise teknoloji olduğu saptanmıştır.

Tuğrul, Ertürk, Özen ve Güneş'in (2014) yaptığı çalışmada da üç kuşak incelenmiş ve dış mekanlarda oynanan oyunlardan, iç mekanlarda oynanan oyunlara doğru bir değişim saptanmıştır. Ayrıca aynı çalışmada oyun materyallerinin de bu araştırmanın sonuçları ile benzer şekilde kuşaklararası giderek doğal materyalden yapay ve teknolojik materyallere doğru değiştiği sonucuna ulaşılmıştır.

Lindberg'in (2012) yaptığı araştırmada, iki farklı kuşak oyununun değişimi açısından incelenmiş ve bugünün çocuklarının geçmişin çocuklarına kıyasla daha çok kapalı alanlarda televizyon karşısında ve hareketsiz oyunları tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Özyürek, Şahin ve Gündüz'ün (2018) yaptığı araştırma sonucunda kuşaklararası geçmişten günümüze doğru, oyun materyallerinde hazır oyuncakların kullanımında, yapılandırılmış materyallerin kullanımında ve dijital oyun materyallerinde giderek artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmanın bulguları yukarıda belirtilen diğer araştırmalar ile benzerlik göstermiş olup, birinci ve ikinci alt problemlerinin yanıtı kuşaklararası günümüze doğru giderek geleneksel oyunlarda yoksunlaşma yönünde bir değişim olduğu, kimi kültürel oyunların yok olduğu, yapay, yapılandırılmış ve teknolojik oyun materyallerinin sıklıkla tercih edildiği sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmanın üçüncü alt problemi “Mekanların çocuk kültüründeki değişimi nedir?” şeklindedir. Araştırmanın üçüncü alt problemine göre I. kuşak, II. kuşak ve III. kuşak katılımcılarıyla yapılan görüşmelerden elde edilmiş bulgulardan hareketle aşağıdaki görüşler bildirilmiştir.

I. Kuşak oyun oynadıkları ve zaman geçirdiği mekanların yüksek oranda açık alanlar olduğu, kapalı alanlarda neredeyse hiç bulunmadıkları görüşünü bildirmiştir. Ayrıca bu kuşak çocukluk günlerinin doğal ortamlarda geçtiğini ve zamanın şartlarına bağlı olarak aileleriyle iş yapmak amaçlı tarlalara veya hayvan gütmeye gittiklerinde de oyun oynadıklarından söz etmiş ve kalan zamanlarında sokak, köy, deniz, okul bahçesi, evin avlusu ve harman yerleri gibi mekanlarda bulduklarını bildirmiştir. II. kuşak ise hem kapalı alanlarda hem açık alanlarda bulunan ara kuşak olarak saptanmıştır. III. kuşağa bakıldığında en yüksek açık alanda vakit geçiren kuşak olarak görülse de yine en yüksek kapalı alanda vakit geçiren kuşak olduğu saptanmıştır. “Açık Alan”ları en çok tercih eden kuşaklar sırasıyla III. kuşak (n=80), I. kuşak (n=71) ve II. kuşak (n=57) olmuştur. “Kapalı Alan”ları ise en çok tercih eden kuşaklar sırasıyla III. kuşak (n=23), II. kuşak (n=18) ve I. kuşak (n=5) olduğu saptanmıştır.

Yapılan görüşmelerde I. kuşağın söylemlerinde ve III. kuşağın söylemlerinde açık alanlar alt temasında parklar, lunapark, açık oyun alanları gibi mekanlar bulunmaktadır. Ayrıca “Mekan Çeşitliliği” alt temasında en yüksek çeşitlilik III. kuşakta (n=31) görülürken, en az mekan çeşitliliği I. kuşakta (n=20) görülmüştür.



Buradan hareketle III. kuşak açık alanları en çok tercih eden kuşak olarak ortaya çıksa da aslında bu alanların içerisinde yapılandırılmış, sınırlı ve teknolojik alanlar olduğu ve oyun alanlarının çeşitlendiği görülmektedir. Açık alanların III. kuşakta daha sık tercih edilmesi, imkanların, erişimin ve çocuk oyun alanlarının artmasına bağlı olduğu saptanmıştır. Kapalı alanlarda ise I. ve III. kuşak arasında belirgin bir fark olduğu görülmüştür. I. kuşağın, oyunlarında fiziksel hareketliliği ve hayal dünyasını özgürce kullanabilecekleri açık mekanları tercih ettikleri görülürken, III. kuşağın, fiziksel hareketlilikten çok dijital ortamlar, yapay ve yapılandırılmış oyun alanları ile kapalı alanları tercih ettiği görülmektedir.

Taşçı'nın (2010) yaptığı araştırmada sokakların kullanımının artan ekonomik olanaklara bağlı olarak azaldığı, daha çok lüks ve teknolojik oyun materyallerinin tercihine bağlı olarak kapalı alanlarda vakit geçirmenin arttığı sonucuna ulaşmıştır.

Mezkit'in (2012) yaptığı çalışmada mekânsal değişimlerin çocukları doğadan kopardığını, dijitalleşme ile birlikte çocukların iç mekanlarda zaman geçirdiklerini ve böylelikle yeni bir oyun döneminin başladığını belirtmiştir. Sokaklardan teknolojik oyun araçlarına taşınan oyunun, artan ekran maruziyeti ile de birlikte çocuğun sosyal gelişiminde olumsuz etkiler yarattığına vurgu yapmıştır.

Oyun mekanları, çocukluk anılarında önemli bir yere sahiptir. Bu araştırmada katılımcılar ile yapılan görüşmelerde, katılımcıların oyun anılarından söz ederken yaptığı mekanların vurgusu ve betimlemesi oldukça dikkat çekmiştir. Sandberg'in (2003) yaptığı çalışmada, oyunların, oyun mekanlarının ve yer kimliğinin çocukluk anılarında nasıl yer ettiği incelenmiştir. Araştırmanın amacı, fiziksel aktivitenin önemini incelemek ve tanımlamaktır. Yapılan çalışmada retrospektif (kohort) araştırma türü kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemi İsveç Üniversitesinden seçilmiş 478 üniversite öğrencisidir. Katılımcılara çocukluk dönemlerinden yetişkinliğe dek

süren dönem içerisindeki oyun anıları ve mekanlar sorulmuştur. Araştırmanın sonucunda; katılımcıların anılarında oyun yerinin önemi en çok 7-12 yaş arasında ortaya çıkmıştır. Bu yaşlar arasında ise oyun alanlarının doğal mekanlar olduğu, ağaçlık alanlar, piknik yerleri, hayvanlarla vakit geçirilen mekanlar gibi yerlerin anılarda daha fazla yer edindiği görülmüştür. Ayrıca araştırmada açık alanların, çocukların yaratıcılıkları ve gelişimleri için önem teşkil ettiği ancak günümüzde kapalı alanların daha sık tercih edildiğine dair vurgu yapılmıştır.

Gülsoy'un (2019) yaptığı araştırmada günümüzde oyun mekanlarının sanal ortamlarda yaygınlaştığı, gerçek hayattaki oyunlarda çıkan seslerin dahi artık sanal gerçeklik vermesi açısından dijitalleştiği ve bu sebeple gerçek oyun ortamlarından soyutlanmanın olup, sokak oyunlarının azaldığı ve oyun mekanlarının yapısında değişimler olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca bu araştırmada teknoloji ile çocukların yaratıcılıklarının geliştiği, sanal mekan algısının oluşmaya başladığı ve sosyalleşmenin kolaylaştığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu anlamda Gülsoy'un (2019) araştırması, bu araştırma ile örtüşmeyen sonuçlara da sahiptir.

Kaya'nın (2019) yaptığı çalışmada da bu çalışmaya benzer olarak üç farklı kuşakta kuşaklararası zaman geçirilen mekanların açık alanlardan kapalı alanlara, yapılandırılmamış alanlardan yapay/yapılandırılmış alanlara doğru değişim gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Erbay ve Saltalı'nın (2012) yaptığı araştırmada çocukların sokak oyunları oynamadıkları, açık alanlardan daha çok kapalı alanları tercih ettikleri, gündelik yaşamlarında oyunlarını ev içlerinde televizyon karşısında veya dijital oyun platformlarında oynadıklarını saptamıştır.

Araştırmada yapılan görüşmelerde her kuşaktan trafiğin yoğunlaşması, kentlerin güvensiz hale gelmesi, tehlikeli ve kalabalık alanların çoğalması üzerine kapalı mekanların tercih edilmeye başlandığına da ilişkin söylemlere rastlanmıştır.

Valentine ve Mckendrick'in (1997) yaptığı çalışmada ise artan kentleşmenin insanların hayatında birtakım güvenlik problemleri yaratabileceğini ve bu durumun da çocukların oyun mekanlarında genellikle iç mekanları tercih etmelerine sebep olabileceğini belirtmiştir. Bu anlamda bu çalışma, Valentine ve Mckendrick'in çalışması ile benzerlik göstermiştir.

Bu araştırmadaki mekanlara ait bulgular yukarıdaki araştırmalar ile genellikle tutarlılık göstermiş olup, örtüşmeyen sonuçlara da ulaşılmıştır. Üçüncü alt problemin yanıtı kuşaklararası mekanlarda doğal mekanlardan yapay mekanlara, açık sınırlandırılmamış mekanlardan kapalı veya sınırlandırılmış açık mekanlara doğru değişim olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Değişen çevre şartları ve çağın getirileri doğrultusunda I. kuşak, II. kuşak ve III. kuşak arasında belirgin farklılıklar görülmüştür.

Araştırmanın dördüncü ve son alt problemi “Çocuk kültürü üç kuşakta incelendiğinde zamanla beraber nasıl değişmiştir?” şeklindedir. Araştırmada belirlenen dördüncü alt probleme göre I. kuşak, II. kuşak ve III. kuşak katılımcılarıyla yapılan görüşmelerden elde edilmiş bulgulardan hareketle aşağıdaki görüşler bildirilmiştir.

I. kuşak, şimdiki çocukların ve neslin çok şanslı olduğunu, kendi dönemlerinde imkanların ve olanakların oyun ile mekanlar açısından çok kısıtlı olduğuna vurgu yaparken, II. ve III. kuşak olanakların değiştiğine dair vurguyu daha az yapmıştır. Ayrıca I. kuşaktan, kendi çocukluk dönemlerinde ekonomik şartların olumsuzluğuna

rağmen şimdiki çocuklardan çok daha mutlu bir çocukluk geçirdiklerine dair söylemler elde edilmiştir.

Değişen değerler kategorisinde “Olumsuz” yönde değişen değerlere en çok vurgu yapan kuşak III. kuşak (n=64) olurken, I. kuşak ikinci sırada (n=38) ve II. kuşak son sırada (n=37) yer almıştır. III. kuşak ve II. kuşak değişen değerlerde daha çok iş birliği, paylaşım, arkadaşlık ilişkileri gibi ikili ilişkileri içeren değerlerde azalmaya dikkat çekerken I. kuşak daha çok toplumu ve kültürü etkileyen değerlerin değişiminden söz etmiştir. I. kuşak değişen değerlerden söz ederken, saygı, sevgi ve kültürel değerlerde azalma olduğu önemle dikkat çekmiş ve değerlerin olumlu yönde değiştiğine dair görüş bildiren katılımcı olmamıştır. Ancak “Olumlu” alt temasında II. ve III. kuşakta bazı söylemler görülmüştür.

Kılıç ve Babayiğit’in (2017) araştırmasında bu araştırmaya benzer olarak ilkokul çağındaki çocuklarda kaybolan değerler incelenmiş olup, saygıda azalma, sevgide azalma, sosyalleşme problemleri, benmerkezcilik ve sorumluluk bilincinde azalma olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Lotfi, Kabiri ve Ghasemlou’nun (2013) çalışmasında da bu araştırmaya benzer olarak kuşaklararası kültürel ve toplumsal konular çerçevesinde benimsenmiş değerler açısından anlamlı farklılıklar olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Özellikle sosyal ve kültürel değerlerin içselleştirilmesi açısından iki farklı kuşakta anlamlı bir fark saptanmıştır.

Sümbüllü ve Altınışık’ın (2016) yaptığı çalışmada ise, geleneksel çocuk oyunlarının kültürel değerler bağlamında incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın sonucunda; incelenen altı farklı geleneksel oyunda da çocuklara toplumsal yaşayış ve ahlaki değerleri aktaran farklı bağlamlar bulunmuştur. Ayrıca çocuklara grup oyunu oynama imkanı sunan geleneksel oyunların çocuklara sevgi, paylaşma, yardım,

kurallara uyma gibi bir çok deęeri öğretime imkanı sağladığı görülmüştür. Yapılan araştırmada teknolojik oyunların ise bu deęerleri yok ettięi vurgusu yapılmıştır.

Deęişen deęerler çerçevesinde I. kuşak ile yapılan görüşmelerden elde edilen sonuçlarda da yeni nesillerin toplumsal bazı konularda kültürü yaşatma ve kültürel deęerleri benimseme konusunda yetersiz kaldığı vurgusu görülmüştür. Tüm kuşaklarla deęişen deęerler bağlamında yapılan görüşmelerden çıkan sonuçlarda II. ve III. kuşak olan daha genç kuşakların söylemlerinde kültürü yaşatma ya da kültürel deęerleri koruma ile ilgili bir söylem saptanmamıştır.

Morsümbül'ün (2014) yaptığı araştırmada ise kuşaklararası deęerlerin deęişme sürecinin yavaş olduęu ancak uzun vadede büyük deęişimler yaşandığı saptanmıştır.

Bu araştırmada her kuşak 19-20 yılı kapsayan bir döneme işaret etmektedir. II. kuşak olan ara kuşak I. kuşak ile III. kuşak arasında köprü görevi görmüş ve bahsi geçen deęişen deęerlerin bu araştırmada da katılımcıların yaşlarına bakıldığında en az 20 en fazla 60 yıl içerisinde olduęu saptanmıştır.

Topaktaş'ın (2021) araştırmasında dijitalleşme ile X ve Z kuşaklarının kullandıkları bilgi edinme araçları arasında deęişimler olduęu saptanmıştır. Geçmişten günümüze doğru kuşaklararası artan olanakları kullanma durumları açısından anlamlı bir fark olduęu saptanmıştır.

Bu araştırmada deęişen olanaklar bağlamında elde edilen söylemlerde teknoloji konusunun oldukça sık rastlanan söylemler arasında olduęu saptanmıştır. I. kuşakta, teknolojinin-dijitalleşmenin gelişmesi ile birlikte yeni nesillerin çok aktif teknoloji kullanıcısı olduęuna, tüm bilgiyi telefonlardan öğrenebildiklerine, kendi çocukluklarında böyle imkanlar olmadığına dair söylemler görülmüştür. Araştırmanın bu sonucu, Topaktaş'ın (2021) araştırmasındaki, iki kuşak arasında deęişen olanaklar bağlamında teknoloji kullanımının deęişimine işaret eden sonuçla örtüşmektedir.

I. kuşağın ve II. kuşağın geleneklerine bağlı olarak yetişmiş olması dijitalleşmeye olan bakışta farklılıklara sebebiyet vermiştir. Gelenekten daha kopuk olan III. kuşakta ise teknoloji kullanımının çok daha yaygın olduğu, dijital oyunlar oynarken sanal ortamda yeni arkadaşlar edinildiğine yönelik söylemler olduğu görülmüştür. Topraklı ve Mazman'ın (2020) yaptığı araştırmada da bu araştırmaya benzer olarak X ve Z kuşakları arasında kültürel değerlerine daha bağlı olan X kuşağının Z kuşağına oranla teknoloji kullanımında daha pasif olduğu saptanmıştır. Ayrıca aynı çalışmada Z kuşağının sosyalleşmenin dijital ortamlar üzerinden de sağlandığı görülmektedir.

Katılımcıların çocuğa yükledikleri anlamı ifade eden çocukluk imgesine bakıldığında, çocukluğu sıklıkla tanımlayan “Özerk” alt temasına en çok vurgu yapan kuşak III. kuşak (n=25) olurken, en az vurgu yapan kuşak I. kuşak (n=16) olmuştur. “İlişkisel” alt temasına en çok vurgu yapan kuşak I. kuşak (n=35) olurken, en az vurgu yapan kuşak III. kuşak (n=25) olmuştur. Ayrıca çocukluk imgesinin “Olumlu” alt temasındaki en fazla söylem III. kuşakta (n=63) olurken, en az söylem I. kuşakta (n=36) olduğu saptanmıştır. Kuşaklararası yapılan görüşmelerde “Olumsuz” çocukluk imgesi için üç kuşak arasında anlamlı bir fark görülmemiştir.

Bu araştırmada I. kuşaktan III. kuşağı doğru bakıldığında çocuğun bir birey olduğuna ilişkin görüşün giderek arttığı saptanmıştır. Sağlam ve Aral'ın (2016) yaptığı araştırmada da benzer olarak, insanların çocukluk imgelerinde tarihin farklı dönemlerinde köklü değişimler olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Geçmişten günümüze çocukluk algısında, çocuğı birey olarak kabullenmenin giderek arttığı görülmüştür.

Karadoğan'ın (2019) yaptığı araştırmada da bu araştırmanın sonuçlarıyla benzer şekilde, geçmişten günümüze çocukluk imgesine olan bakışın daha modern bir

hal aldığı, çocuğun geleneksel çocukluk imajından çıkıp, birey olarak görüldüğü sonucuna ulaşılmıştır.

Bu araştırmada zaman içerisinde oyun, kültür ve mekanın üç kuşakta incelendiğinde çocukluk kültürüne etkileri yukarıdaki araştırmalar ile yüksek oranda tutarlılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Kültürün içerisinde yer alan değerlerde, kuşaklararası geçmişten günümüze doğru hem toplumsal hem de bireysel olarak değişim olduğu saptanmıştır. Ayrıca çocukluk imgesi de yeni nesilde daha olumlu ve bağımsız olarak görülmüş olup, yukarıda bahsi geçen çalışmalarla benzerlik göstermiştir. I. nesilden III. nesle doğru olanakların artmasının ve kullanılmasının da günümüz çocukluğuna olan bakışı değiştirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Çocuk kültürünün oyun, zaman ve mekan bağlamında kuşaklararası her bir bağlamda değiştiği ve alanyazınla karşılaştırıldığında benzer ve farklı sonuçlara ulaşıldığı saptanmıştır. Oyun ve oyun materyallerinin, mekanların, kültürel değerlerin, olanakların ve çocukluk imgesinde değişimler olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

## Bölüm 6

### ÖNERİLER

Bu araştırmanın sonuçlarından yola çıkılarak oluşturulmuş önerilere bu bölümde yer verilmiştir:

- İnsan kültürel bir varlıktır. Kültürel sürdürülebilirliğin sağlanabilmesi için, kültür aktarımında önemli yer tutan bazı oyuncakların ve oyunların unutulmaması adına çocuklara gösterilmesi ve beraber oynanması yetişkinlere önerilmektedir.
- Kültürel oyuncakların yaşatılması ve gelecek kuşaklara aktarılması bakımından, bu oyuncakların çocuklara gösterilmesi ve çocuklarla birlikte oynanması yetişkinlere önerilmektedir.
- Oyun kültürünün sürdürülebilir olması aynı zamanda sağlıklı oyunu da kapsamakta olduğundan hızla büyüyen oyuncak endüstrisinin ve popüler kültürün artan etkileri ile çocukların tüketici hale getirilmesi riski günden güne artmaktadır. Çocuk gelişimine uygun olmayan, sağlıksız, plastik ve yapılandırılmış oyun materyallerinin satın alınması yerine, doğal, açık uçlu, çocukları araştırmaya teşvik eden ve yapılandırılmamış oyun materyallerinin kullanılması ve bu konuda kamuoyunu bilinçlendirme çalışmalarının artması önerilmektedir.
- Dijitalleşen dünyada çocukların teknolojik oyunlar sebebiyle iç mekanlarda hareketsiz kalma süresi uzamaktadır. Bu bağlamda fiziksel-hareketli oyunların oynanması için okulların ve ailelerin



dikkat çekici ve yaratıcı oyunlar ile çocukları teşvik etmesi fırsat yararması önerilmektedir.

- Zamanlarının çoğunu kapalı alanlarda geçiren çocukların hem fiziksel hem bilişsel hem de sosyal duygusal gelişimleri olumsuz etkilenmektedir. Bu anlamda çocukların açık hava ve rekreasyon etkinliklerinin arttırılması ailelere önerilmektedir.
- Şehir planlamalarında, yerel yönetimlerin ve ilgili paydaşların (mimarlar, eğitimciler, sağlık personeli gibi) multidispliner çalışmaları ile, çocukların gelişimlerine uygun, doğa ile bütünleşik çocuk dostu ve çocuk katılımını öngörebilen projeler üretilmesi ve hayata geçirilmesi önerilmektedir.
- Bilgi çağında, dijitalleşme ve teknolojik olanakların artmasıyla beraber dijital oyunların çoğalması, çocukların bireysel oyunlar oynamasına yol açmaktadır. Bireysel oyunlar ile yalnızlaşan çocuk, değerler açısından paylaşım, iş birliği, topluluk kurallarına uyma gibi becerileri edinmekte zorlanmaktadır. Bu anlamda çocukların yüz yüze etkileşimi deneyimleyecekleri grup oyunlarına yönlendirilmesi aileler ve öğretmenlere önerilmektedir.
- Araştırmacılara konu ile ilgili alanyazına katkı yaparken, tarihsel süreçte yaşanan olayları da göz önüne almaları önerilmektedir.

## KAYNAKLAR

- Acar, Y. B. ve Acar, H. (2002). Sistem kuramı-ekolojik sistem kuramı ve sosyal hizmet. *Toplum ve Sosyal Hizmet Dergisi*, 13(1), 29-35.
- Agate, J. R., Agate, S.T., Liechty, T. ve Cochran, L. J. (2018). ‘Roots and wings’: an exploration of intergenerational play. *Journal of Intergenerational Relationships*, 16(4), 395-421.
- Ahiođlu, N. (2008). Child development within the framework of cultural-historical theory. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 41(1), 163-186.
- Akarsu, F. (1984). Piaget’e göre çocukta mekan kavramının geliřimi. *Mimarlık*, 9, 31-33.
- Akçay, Z. G. (2018). Televizyon oyunları ile melezleřen çocuk oyunları. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, (29), 115-140.
- And, M. (2022). *Oyun ve Būđü* (6. Bs.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Araz, Y. (2015). Osmanlı İstanbul’unda çocuk olmak. *Çocuk ve Spor*, 4, 476-489.
- Archambault, M. (2019). Play culture over five decades. *Academic Excellence Showcase Proceedings*, 157.

- Arslan, Y. ve Bulgu, N. (2010). Oyunla toplumsallaşma. *Pamukkale Journal of Sport Sciences*, 1(1), 8-22.
- Aşar, E. (2013). Keşfedilen çocuk, iletişim teknolojileriyle yitip giden çocukluk ve çocuk kültürü. *İletişim ve Diplomasi*, 2, 83-94.
- Balcı, F. (2018). Kıbrıs Türk çocuk oyunlarındaki söz varlığı üzerine bir değerlendirme. *Uluslararası Beşerî Bilimler ve Eğitim Dergisi*, 4(9), 1-12.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 243-266.
- Başal, H. A., Kahraman, P. B., Derman, M. T., Kahraman, Ö. ve Sümer, H. (2014). Otoriter ve demokratik tutuma sahip ebeveynleri olan 5-6 yaş çocuklarının evcilik oyunlarında üstlendikleri roller. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 384-409.
- Bay, D. N. (2018). Okul öncesi eğitimde bir kültür aktarımı: Millî oyunlar. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 9(2), 82-104.
- Bayer, A. (2013). Değişen toplumsal yapıda aile. *Şırnak Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 4(8), 101-129.
- Bekmezci, H. ve Özkan, H. (2015). Oyun ve oyuncağın çocuk sağlığına etkisi. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastalıkları Dergisi*, 5(2), 81-87.

Berk, L. E. (2013). *Çocuk Gelişimi*, (Ed). Bekir Onur, (Cev). Ali Dönmez, İmge Yayınevi, Ankara.

Birol Ö. G. (2014). 21. Yüzyıl kentinde çocuk olmak.... *Güney Mimarlık Dergisi*, 16, 14-16.

Birol, G. (2009). Çocuk dostu kent neresidir. *Megaron Balıkesir, Mimarlar Odası Balıkesir Şubesi Dergisi*, 10-13.

Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2022). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (32. baskı). Ankara: Pegem Yayıncılık.

Canoğlu, S. ve Geçimli, M. (2020). Çocuk ve mekan algısı üzerine bir uygulama. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat*, 5(10), 227-237.

Churchman, A. (2003). Is there a place for children in the city?. *Journal of Urban Design*, 8(2), 99-111.

Çalış, A. (2017). J. Baudrillard'ın 'Simülasyon' ve J. Huizinga'nın 'Oyun' kuramları üzerinden 'Matrix I' filminin değerlendirilmesi. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 1(1), 82-92.

Çaykent, Ö. ve Atay, M. (2016). Re-membering borderless and bordered childhood in Cyprus: a case study on the limits and prospects of oral histories. In ICSR

Mediterranean Knowledge (Ed.), Working Papers Series, Vol. 2015/2016, 4 (81-102). DOI: 10.26409/2016WPSMK03

Çelik, E. ve Çat, F. B. (2018). Toplumda deęişen çocuk algısı, eğitim yöntemleri ve internetin etkilerine yönelik nitel bir araştırma. *Akademik İncelemeler Dergisi*, 13(2), 265-300.

Deveci, P. (2015). *Zamana göre deęişen oyun ve oyuncak kavramlarının resimsel düzlemde çözümlenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Süleyman Demirel Üniversitesi, Isparta.

Dirican, R. (2018). Tarihi çocukluk ve çocuk hakları. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 2 (2), 51-62.

Dumangöz, P. D., & Çavuşođlu, S. B. (2022). Oyun mu kültürü etkiler? Kültür mü oyunu etkiler?. *Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(1), 35-44.

Duran, S. S. C. (2016). *Güncel sanatta oyun kuramı ve oyun kavramı* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Akdeniz Üniversitesi, Antalya.

Egemen, A., Yılmaz, Ö. ve Akil, İ. (2004). Oyun, oyuncak ve çocuk. *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2), 39-42.

- Emir, S., Erdoğan, T. ve Kuyumcu, A. (2007). Türkçe öğretmenliği öğrencilerinin yaratıcı düşünme düzeyleri ile sosyo-kültürel özelliklerin ilişkisi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(1), 73-87.
- Erbay, F. ve Saltalı, N. (2012). Altı yaş çocuklarının günlük yaşantılarında oyunun yeri ve annelerin oyun algısı. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(2), 249-264.
- Ercan, R. (2011). Modern çocukluk paradigması. *Zeitschrift für die Welt der Türken Journal of World of Turks*, 3(2), 85-98.
- Erden, M. ve Akman, Y. (2002), *Eğitim Psikolojisi*, Ankara: Arkadaş Yayınevi
- Erişti, S. D. ve Belet, Ş. D. (2010). İlköğretim öğrencilerinin yazılı anlatım ve resimlerinde kültür algıları. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(33), 245-264.
- Erkut, Z., Balci, S. ve Yıldız, S. (2017). Tarihsel süreç içinde çocuk. *Çocuk ve Medeniyet*, 2(3), 17-28.
- Eroğlu, E. ve Ertosun, M. (2015). Gelenekselden günümüze mekan anlayışında çocuk oyun alanlarının kültürel değişimi üzerine bir değerlendirme. *Çocukların Şehri*, 1, 96-105.
- Esen, A. M. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş ahıska oyunları. *Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 357-367.

- Gezer, H. (2012). Mekânı kavrama sürecinde algılama bileşenleri. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21, 1-10.
- Göncü, A. (2001). Çocuk oyunlarının gelişiminde toplumsal ve kültürel bağlamın rolü. 3. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Dünyada ve Türkiye'de Değişen Çocukluk, Ankara.
- Gönenç, E. Ö. (2005). İletişimin tarihsel süreci. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 28, 93- 105.
- Gülsoy, S. (2019). Oyun, kültür ve zaman. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, (62), 317-337.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens* (4. Baskı). (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi, 1995)
- Hürtürk, Ç. (2017). *Okul öncesi dönemdeki çocukların oyunlarının içeriği ve oyun davranışlarının incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Doğu Akdeniz Üniversitesi, KKTC.
- İlgar, M., Z. ve İlgar, S., C. (2013). Nitel bir araştırma deseni olarak gömülü teori (Temellendirilmiş Kuram), *İZÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 197-247.
- James, A. (2001). 'Yeni' çocukluk sosyolojisinde sorunlar, yaklaşımlar ve pratikler. Onur, B (Ed.), 3. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi, Dünyada ve Türkiye'de Değişen Çocukluk. içinde (s. 27-36). Ankara: Ankara Üniversitesi.

Kağıtçıbaşı, Ç. (2010). *Benlik, Aile ve İnsan Gelişimi*. İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.

Kahya Canlı, S. ve Demirarslan, D. (2020). Çocuk oyun alanlarının tarihi gelişimi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 3(6), 60-75.

Karadoğan, U., C. (2019). “Çocuk ve çocukluk” kavramının tarihsel süreçte değerlendirilmesi. *Çocuk ve Medeniyet*, 4(7), 195-226.

Karataş, Z. (2015). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. *Manevi temelli sosyal hizmet araştırmaları dergisi*, 1(1), 62-80.

Kargı, E. (2007). Oyun: çocuklar için hastalıklarla baş etme sürecinde güçlü bir psiko-sosyal destek aracı. *Toplum ve Hekim Dergisi*, 22(5), 364-367.

Kaya, İ. (2019). X, Y, Z kuşaklarının çocukluk oyunlarının incelenmesi. *FSM İlmî Araştırmalar İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi*, (14), 313-326.

Kılıç, D. ve Babayigit, Ö. (2017). İlkokul öğrencilerinde kaybolan değerler. *International Journal of Eurasian Education and Culture*, 2(3), 81-92.

Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342.



- Kol, S. (2011). Erken çocuklukta bilişsel gelişim ve dil gelişimi. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(21), 1-21.
- Köktürk, E. (2010, Kasım). Mekân algısı ve mekân ilişkisi üzerine. *Mekânsal Planlamada Jeodezi Sempozyumu*, İzmir.
- Lee, K. ve Johnson, A. S. (2007). Child development in cultural contexts: implications of cultural psychology for early childhood teacher education. *Early Childhood Education Journal*, 35(3), 233-243.
- Lindberg, N. (2012). Changes in child's play over two generations. *International Online Journal of Educational Sciences*, 4(2), 1-16.
- Lotfi, A., Kabiri, S. ve Ghasemlou, H. (2013). Değerler değişimi ve kuşaklararası çatışma: İran Khoy kenti örneği. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 14(2), 93-113.
- Mezkit, G. (2012). Mekânsal değişim bağlamında internete taşınan çocuk oyunlarının kaybolan işlevleri üzerine bazı tespitler. *Folklor/Edebiyat*, 18(72), 135-144.
- Mısırlı, G. (2018). *Oyunun toplumsal ve kültürel işlevini yitirishi: gelenekselden dijital oyun kavramının yapısal dönüşümü* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Morsümbül, Ş. (2014). *Değerlerin kuşaklar arası değişimi: Ankara örneği* (Yayımlanmamış doktora tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, bilişsel gelişim ve toplumsal dünya: Piaget, Vygotsky ve sonrası. (Çev. M. T. Bağlı). *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 37(2), 137-169.

Nielsen, M., Cucchiaro, J. ve Mohamedally, J. (2012). When the transmission of culture is child's play. *Plos One*, 7(3), 1-6.

Niemann, H. (1991). Oyunağın gelişim tarihi, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 24(1), 55- 6.

Onur, B. (1992). Tarih boyunca oyunlar ve oyuncaklar. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 25(2), 365-386.

Onur, B. (2005). Çocukluğun dünü ve bugünü. *Kebikeç-İnsan Bilimleri İçin Kaynak Araştırmaları Dergisi*, 19, 99-112.

Onur, B. (2009). *Türk Modernleşmesinde Çocuk* (1. Bs). Ankara:İmge Kitabevi.

Onur, B. (2019). *Değişen Çağ Değişen Çocukluk* (1. Bs.). Ankara: İmge Kitabevi.

Onur, B. ve Güney, N. (2004). *Türkiye'de çocuk oyunları: araştırmalar*. Ankara: Ankara Üniversitesi.

Ortaylı, İ. (2007). *Osmanlı Toplumunda Aile* (8. Bs.) İstanbul: Pan Yayıncılık.

- Öksüz, C. (2017). Oyun kuramı bağlamında Roberto Bengin'inin hayat güzeldir adlı filminin incelenmesi. *Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1), 51-76.
- Özcan, Ö. (2017). Orta Çağ'dan erken modern döneme çocukluğun tarihsel gelişimi. *Çocuk ve Medeniyet*, 2(4), 91-126.
- Öztan, G., G. (2009). *Türkiye'de çocukluğun politik inşası* (Yayımlanmamış doktora tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Öztürk, A. ve Bayrak, D. (2017). Anaokullarındaki doğal mekân ve materyallerin çocuk gelişimindeki yeri. *Social Sciences*, 12(1), 25-36.
- Öztürk, H. K. (2017). Çocukluğun tarihsel gelişimi üzerine düşünceler. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (13), 253-276.
- Özyürek, A., Şahin, F. T. ve Gündüz, Z. B. (2018). Nesilden nesile kültürel aktarımda oyun ve oyuncakların rolü. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 27(1), 1-12.
- Paker, K. N. (2001). *Mimari tasarım eğitiminde bilgi ve yaratıcılık etkileşimi*. (Yayımlanmamış doktora tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- Putra, A. ve Hasanah, V. R. (2018). Traditional game to develop character values in nonformal educational institution. *IJAEDU-International E-Journal of Advances in Education*, 4(10), 86-92.
- Ramugondo, E. L. (2012). Intergenerational play within family: the case for occupational consciousness. *Journal of Occupational Science*, 19(4), 326-340.
- Sağlam, M. ve Aral, N. (2016). Tarihsel süreç içerisinde çocuk ve çocukluk kavramları. *Çocuk ve Medeniyet*, 1(2), 43-56.
- Sandberg, A. (2001). Play memories from childhood to adulthood. *Early Child Development and Care*, 167(1), 13-25.
- Sandberg, A. (2003). Play memories and place identity. *Early Child Development and Care*, 173(2-3), 207-221.
- Sezgin, S., Bozkurt, A., Yılmaz, E. A. ve Linden, N. (2018). Oyunlaştırma, eğitim ve kuramsal yaklaşımlar: öğrenme süreçlerinde motivasyon, adanmışlık ve sürdürülebilirlik. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (45), 169-189.
- Shimpi, P. M. ve Nicholson, J. (2014). Using cross-cultural, intergenerational play narratives to explore issues of social justice and equity in discourse on children's play. *Early Child Development and Care*, 184(5), 719-732. DOI: 10.1080/03004430.2013.813847

- Sol, S. (2005). Bolvadin-Büyükkarabağ çocuk oyunları. *Arayışlar-İnsan Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 7(14), 139-144,
- Sormaz, F. (2010). *Çocukluk imgesi, oyun ve oyuncak: sosyo-kültürel bir analiz* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya.
- Sormaz, F. ve Yüksel, H. (2012). Değişen çocukluk, oyun ve oyuncuğun endüstrileşmesi ve tüketim kültürü. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(3), 985-1008.
- Sülün, M. (2019). *Çocuğun gelişmesinde oyun alanlarının rolü ve mekansal gereklilikler: Ankara örneğinde özel ve kamusal çocuk oyun alanları üzerinden bir inceleme* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Sümbüllü, Y. Z. ve Altınışık, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *ETÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(2), 73-85.
- Tandoğan, Ö. (2014). Çocuk için daha yaşanılabilir bir kentsel mekan: dünyada gerçekleştirilen uygulamalar. *Megaron*, 9(1), 19-33.
- Taşçı, G., B. (2010). *Sokağın günümüz koşullarında çocuk oyun alanı olarak ele alınması ve değerlendirilmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.

- Thalib, S. B. ve Ahmad, M. A. (2020). The outdoor learning modules based on traditional games in improving prosocial behaviour of early childhood. *International Education Studies*, 13(10), 88-104.
- Topaktař, S. (2021). *Dijitalleşme sürecinde bilgi ve bilgiyi kullanma biçimleri: kuşaklar arası bir kıyaslama* (Yayımlanmamış doktora tezi). Karabük Üniversitesi, Karabük.
- Topraklı, C. K. ve Mazman, İ. (2020). İnternet aracılığıyla sosyalleşmeye kuşaklar arası bakış. *Uluslararası Beşeri ve Sosyal Bilimler İnceleme Dergisi*, 4(1), 38-49.
- Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen Altıncaynak, Ş. ve Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27(1), 1-16.
- Tüfekçi, I. (2013). *Sanatta oyun nesnelere* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Türnüklü, A. (2000). Eğitimbilim arařtırmalarında etkin olarak kullanılabilen nitel bir arařtırma teknięi: görüşme. *Kuram ve uygulamada eğitim yönetimi*, 24(24), 543-559.
- Uğur, S., B. (2018). Geçmişten günümüze şekillenen çocukluk algısı ve çocuk yetiştirme pratikleri. *SDÜ Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 45(1), 227-247.

- Ummanel, A. (2018). *Çocuk, oyun ve oyuncak üzerine yazılmış Osmanlıca kitapların incelenmesi*. 4. Kıbrıs Uluslararası Eğitim Araştırmaları Kongresinde sunulan bildiri, Lefke Avrupa Üniversitesi, Lefke/KKTC.
- Usta, G. (2020). Mekan ve yer kavramlarının anlamsal açıdan irdelenmesi. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 10(1), 25-30.
- Vatandaş, S. (2020). Oyun ve oyuncak: teknolojik ve toplumsal dönüşüm sürecinde oyun ve oyuncakın anlamsal ve işlevsel değişimi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 11(28), 913-930.
- Vygotsky, L. S. (2016). Play and its role in the mental development of the child. *International Research in Early Childhood Education*, 7(2), 3-25.
- Yağar, F., ve Dökme, S. (2018). Niteliksel Araştırmaların Planlanması: Araştırma Soruları, Örneklem Seçimi, Geçerlik ve Güvenirlik. *Gazi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 3(3), 1-9.
- Yatmaz, A. K., Gökçe, N., Çok, Y., Erdoğan, B. M. ve Avaroğlu, N. (2021). Geleneksel oyunların 3-6 yaş çocukların sosyal-duygusal gelişimleri üzerindeki etkisi. *Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 4(1), 28-39.
- Yazgın, E. (2021). Toys and creativity. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 9(3), 215-222.

Yazıcı, S. (2004). *Sosyal ve kültürel mekanların çocuk gelişimi üzerinde etkileri*

(Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.



## **EKLER**

## Ek 1: DAÜ Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği İzni

 <p><b>Doğu Akdeniz Üniversitesi</b> "Erdem, Bilgi, Gelişim"</p>	<p><b>Eastern Mediterranean University</b> "Virtue, Knowledge, Advancement"</p>	<p>Galileo Galilei Sk. / Str., 99628, Gazimağusa, KUZEY KIBRIS / Famagusta, NORTH CYPRUS, via Mersin 10, TURKEY Tel: (+90) 392 630 1327 bayek@emu.edu.tr</p>
---	---	--

Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu (BAYEK) / Board of Scientific Research and Publication Ethics

**Sayı:** ETK00-2021-0115

22.12.2021

**Konu:** Etik Kurulu'na Başvurunuz Hk.

**Sayın Manolya Durmuş**

Eğitim Fakültesi

Eğitim Fakültesi Etik Alt Kurulu'nun 17.12.2021 tarih ve 2021/106 sayılı toplantısında incelenerek uygun bulunan, Doç. Dr. Eda Yazgın danışmanlığında yürüttüğünüz "**Çocuk Kültürünün Oyun Zaman ve Mekan Bağlamında Kuşaklararası Değişiminin İncelenmesi**" adlı yüksek lisans tez çalışmanız, Doğu Akdeniz Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu tarafından onaylanmıştır.

Çalışmalarınızda Başarılar dilerim.



Prof. Dr. Yücel Vural

Etik Kurulu Başkanı

YV/ns.

## Ek 2: Benzerlik Raporu

TEZ-ManolyaDurmus

### ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://dergipark.org.tr">dergipark.org.tr</a> Internet Source	1%
2	<a href="http://i-rep.emu.edu.tr:8080">i-rep.emu.edu.tr:8080</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://acikbilim.yok.gov.tr">acikbilim.yok.gov.tr</a> Internet Source	1%
4	Submitted to Eastern Mediterranean University Student Paper	<1%
5	<a href="http://doczz.biz.tr">doczz.biz.tr</a> Internet Source	<1%
6	<a href="http://dergipark.Org.Tr">dergipark.Org.Tr</a> Internet Source	<1%
7	<a href="http://openaccess.maltepe.edu.tr">openaccess.maltepe.edu.tr</a> Internet Source	<1%
8	Submitted to The Scientific & Technological Research Council of Turkey (TUBITAK) Student Paper	<1%
9	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a>	

### **Ek 3: Katılımcılar İçin Bilgilendirilmiş Onam Formu**

#### **Sayın Katılımcı;**

Doğu Akdeniz Üniversitesi Okul Öncesi Eğitim yüksek lisans programında, Doç. Dr. Eda Yazgın danışmanlığında yürütülmekte olan, çocuk kültürünün oyun, zaman ve mekan bağlamında araştırıldığı tez çalışmasını yürütmekteyim. “Çocuk Kültürünün Oyun Zaman ve Mekan Bağlamında Kuşaklararası Değişiminin İncelenmesi” başlığıyla yürütülen bu çalışmaya katılımınız rica edilir. 3 farklı kuşak ile yürütülecek bu çalışmada elde edilen veriler isim-soyisim veya kişiye ait bir bilgiyi belirtmeksizin analiz edilecek ve rapor haline getirilecektir. Araştırma bulgularının, Kuzey Kıbrıs'ta çocuk kültürünün kuşaklararası değişimini ortaya koyması hedeflenmektedir. Bu araştırma aracılığıyla günümüzde oyun, mekan ve kültürün çocukluk kavramına etkileri ortaya çıkarak değerlendirme yapabilme fırsatı elde edilecektir.

Bu araştırmada cevaplamanızı istediğimiz toplam 6 adet açık uçlu soru bulunmaktadır. Yapılacak görüşme için gerekli süre yaklaşık 15-30 dakika olarak öngörülmüştür. Görüşmeler izniniz dahilinde ses kaydına alınacak ve gerekli görüldüğünde şahsınızdan izin alınarak kimi obje veya mekanların fotoğrafı çekilecektir. Katılımınız tümüyle gönüllülük esasına dayalıdır. Yapılacak görüşmeden elde edilen bilgiler yalnızca araştırma amacı için kullanılacaktır. Bu araştırmaya katılmanız durumunda isminiz kullanılmayacak ve kimlik bilgileriniz korunacaktır. Bu araştırmaya katılmanız için sizden herhangi bir ücret talep edilmeyecektir. Çalışmaya katılmayı herhangi bir sebep belirtmeksizin reddedebilir veya istediğiniz zaman çalışmadan çekilebilirsiniz. Arzu eden katılımcı araştırmacının sonunda araştırmacıya ulaşmış olan araştırma ile ilgili bilgi talep edebilir. Araştırma boyunca araştırmacıya veya tez yöneticisine ulaşabileceğiniz iletişim bilgileri aşağıda yer almaktadır.

Arařtırmacının  
Adı Soyadı: Manolya Durmuř  
E-posta: [20500169@emu.edu.tr](mailto:20500169@emu.edu.tr)

Tez Yöneticisi  
Doç. Dr. Eda Yazgın  
E-Posta: Eda.yazgin.emu.edu.tr

**ONAY**

Yukarıdaki bilgileri okudum. Gerekli tüm bilgilendirmeyi anladım. Çalıřmaya katılmayı kabul ediyorum.

**Arařtırma yürütücüsü**

<b>Adı ve Soyadı</b>		<b>Tarih ve İmza</b>
<b>Adres ve Telefonu</b>		

<b>Adı ve Soyadı</b>		<b>Tarih ve İmza</b>
<b>Adres ve Telefonu</b>		

**Katılımcı**

## **Ek 4: Katılımcılar için Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları**

Çocuk kültürünün oyun, zaman ve mekan bağlamında kuşaklararası değişiminin inceleneceği bu çalışma için 3 farklı kuşak belirlenmiştir. Belirlenen bu üç kuşak ile görüşmeler yapılacaktır. Sizin de dahil olduğunuz bu araştırmaya katıldığınız için teşekkür ederim. Size çocukluğunuz ile ilgili birkaç soru sormak istiyorum. Sorular açık uçludur. Belirtmek isterim ki bu bir test ya da doğru cevapları bulunan bir ölçek değildir. Görüşmemiz yaklaşık 15-30 dakika aralığında sürecektir. Sorular için düşünebilir, istediğiniz zaman cevaplayabilirsiniz. Söylediklerinizin hiçbir kısmını atlamak istemediğimden konuşmamızı sizin için de mahsuru yoksa ses kayıt cihazı ile kaydetmek istiyorum. Görüşme sırasında kaydı durdurmamı isterseniz lütfen belirtiniz. Hazırsanız başlayabiliriz.

1. Çocukluğunuzda geriye doğru gidebildiğiniz, hatırlayabildiğiniz en erken yaşınıza dönmenizi istiyorum. Bu yılları düşünecek olursanız oynadığınız oyunlar nelerdi?
  - 1a) Peki o yıllarda hatırladığınız oyuncaklarımız nelerdi?
  - 1b) Bu oyuncakları nasıl elde ederdiniz, nereden bulurdunuz?
2. Geçmişte oyun oynadığınız mekanları düşündüğünüzde öncelikle aklınıza hangi mekanlar geliyor? Aklınızda kaldığı kadarıyla anlatabilir misiniz?
3. Oyun oynadığınız mekanlar dışında aklınızda yer etmiş ve gördüğünüzde size çocukluğunuzu çağrıştıran veya çocukluğunuzda sizi etkilemiş olan mekanlar nelerdir? Niçin?
4. Çocukluğunuzda zaman geçirdiğiniz mekanlar ile günümüzde çocukların zaman geçirdiği mekanlar arasında farklı özellikler/farklılaşma var mıdır? Var ise bu farklar nelerdir?
5. Çocukluk dendiğinde sizin aklınıza ne geliyor?
6. Kendi çocukluğunuz ile günümüz çocukluğunu kıyaslamanızı istesem neler söylersiniz?

Bu çalışmaya katıldığınız ve soruları yanıtladığınız için teşekkürler. Ayrıca eklemek istediğiniz ya da sormak istediğiniz bir husus varsa belirtebilirsiniz.