ULUSLARARASI SOSYAL ARAŞTIRMALAR DERGİSİ
THE JOURNAL OF INTERNATIONAL SOCIAL RESEARCH

Cilt: 13 Sayı: 70 Nisan 2020 & Volume: 13 Issue: 70 April 2020
www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581
Doi Number: http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2020.4124

KÜLTÜREL ÇOCUK OYUNLARI: TÜRK TOPLULUKLARINDA BİR SAHA ARAŞTIRMASI

CULTURAL CHILDREN'S GAMES: A FIELD STUDY IN TURKISH COMMUNITIES

D. Neslihan BAY[•]
Yalçın BAY[••]

Öz

Araştırmanın amacı, bazı Türk topluluklarında oynanan ve bilinen ortak kültürel çocuk oyunlarının belirlenmesiyle çocuk oyunlarına yönelik kültürel mirasın ortaya çıkarılmasıdır. Araştırmada nitel veri toplama yöntemlerinden gözlem ve görüşme yöntemleri kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma alanı 8 ülke/bölge (*Azerbaycan, Kabardey-Balkar, Dağıstan/Nogaylar, Karaçay-Çerkes, Başkurdistan, Tataristan, Çuvaşistan ve KKTC*) olarak belirlenmiştir. 8 ülke/bölgede üç ay süresince 15 il, 4 ilçe, 23 köy ve 21 okula gidilerek gerçekleştirilen alan araştırmasında; oyunların tekrarını içeren 217 oyun video ile kayıt altına alınmıştır. Örnekleme alınan Türk topluluklarında kültürel oyunların kendi aralarında yüksek oranda (% 82-93) benzer olduğu görülmüştür. Toplam 76 farklı oyun kaydı alınmış; bu oyunlardan 49 oyun (% 65) ortak kültürel oyunlar olarak, 27 oyun (% 35) ise ülke/bölgelerin milli oyunları olarak belirlenmiştir. Oyunlar kendi içinde sınıflandırıldığında çoğunlukla oyunları kız ve erkek çocukların birlikte oynadığı, materyal kullanılan ve dış mekânda oynanan oyunların tercih edildiği, oyunların çocukların gelişim alanlarının desteklendiği görülmüştür. Sonuç olarak Türk topluluklarında ortak kültürel oyunların oynanıyor olması, aynı kökten gelinmesi sebebiyle kültürel birlikteliğin önemli bir göstergesi olmuştur.

Anahtar Kelimeler: Kültür, Oyun, Çocuk Oyunları, Topluluk, Milli.

Abstract

The purpose of this research is to reveal the heritage of cultural children's games by identifying common cultural children's games known and played in some Turkish communities A qualitative study was conducted using observation and interview method The research area of the study was determined as 8 countries/regions (Azerbaijan, Dagestan / Nogai, Kabardino-Balkaria, Karachay-Cherkessia, Chuvashia, Tatarstan, Bashkortostan and TRNC). During three months of the fieldwork, which has been carried out through the visits in 15 provinces, 4 districts, 23 villages and 21 schools in 8 countries/regions, 217 videos including the replication of same games were recorded. It was seen that in sampling Turkish communities, cultural games were highly similar (82-93 %). A total of 76 different games were recorded; of them 49 games (65 %) were identified as common cultural games and 27 games (35%) as national game Regarding the classification of the games in themselves, it was seen that most of the games are played by girls and boys together, the games in which materials are used and outdoor games are preferred, and the games support children's developmental area As a result, the common cultural games being played in the Turkish communities are an important indicative of cultural unity because of coming from the same origin.

Keywords: Culture, Games, Children Games, Community, National.

[•] Doç. Dr., Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, bayneslihan@gmail.com
[••] Doç. Dr., Anadolu Üniversitesi, yalcinbay73@gmail.com

1.Giriş

Çocuğun varlığıyla birlikte geçmişten günümüze kadar gelişerek ortaya çıkan kültürel çocuk oyunları, toplumsal birlikteliğin ve devamlılığın sağlanmasında, çocukların toplumun sağlıklı bir bireyi olarak yetişmesinde oldukça önemli bir role sahiptir. Günümüzde, teknolojinin de getirdiği değişimler neticesinde gelecek nesiller için Türk toplumları olarak ortak kültürel mirasımız olan çocuk oyunları, unutulmaya başlanmaktadır. Geniş bir coğrafya üzerinde bazı Türk topluluklarında yapılan bu araştırmanın çocuk oyunlarının önemine vurgu yaparak oyunlarımızın hatırlanmasına ve korunmasına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Çocuklar, her durum ve koşulda, dünyanın neresinde olursa olsun oyun oynamak için imkan ve fırsat yaratırlar. Onların temel ihtiyaçları arasında olan oyun, aynı zamanda onlar için yaşama gayelerini oluşturur (Gökşen, 2014, 230). Dolayısıyla çocuğun olduğu her yerde oyun vardır. Oyun, çocukların ruhunu sevgi gibi besleyen doğal bir gıdadır (Yörükoğlu, 2004, 66-72). Oyunun çocuk açısından ne anlama geldiği, tanımlara bakılarak daha iyi anlaşılabilir. Oyunun Türkçe Sözlükte yer alan tanımı; "*yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence*" olarak verilmiştir (TDK 2011, 1830). Huizinga'ya göre oyun; çocukların özgürce katıldıkları, kuralları olan, belirlenen zaman ve mekanda heyecan ve sevinç duygularının yaşandığı gerçek hayatın dışında bir eylemdir. (Huizinga 2006, 50). Onay'a göre oyun, belirli amaç doğrultusunda fiziksel ve zihinsel yeteneklerin kullanılarak zamanı, yeri ve kuralları belli olan, çıkar beklenmeden zevk almak için gönüllü katılımın olduğu gerilimli etkinliklerdir (Onay, 2006, 25-26). Bozkaya, oyunu çocuk için içsel bir dürtü ve davranışlar bütünü olarak tanımlamıştır. Tanımlardan da anlaşıldığı gibi oyun, çocuğun içten gelen bir istekle gerçekleştirdiği, zevk aldığı ve sürecin çocuk tarafından yapılandırıldığı ve anlamlandırıldığı bir davranışlar bütünüdür (Bozkaya, 1992, 5-6). Bu sürecin çocuklar üzerinde nasıl bir etkisi olduğu önemlidir. Çocuk oyun oynarken bilişsel, sosyal, duygusal (Arslan ve Dilci, 2018, 47; Başal, 2007, 245; Jafarova, 2010, 251; Onay, 2006) fiziksel ve dil gelişim alanları etkilenmekte ve gelişmektedir (Bilir ve Dönmez, 1995, 67-78; Erdal ve Erdal, 2003, 39; Fırat, 2013, 894; Girmen, 2012, 264; Kaya, 2009, 2; Kayar, 2008; Sevinç, 2004, 58).

Çocuğun sağlıklı bir birey olarak büyümesini sağlayan oyun (Girmen, 2012, 264), çocuğun toplumsal davranış gelişiminde de önemli rol oynamaktadır (Fırat, 2013, 890; Gander ve Gardiner, 1993, 327). Oyun oynayarak daha düşünceli ve duygulu olan çocuk (Kaya, 2009, 2), toplum içinde kendine düşen rolü rahatlıkla kavrayabilmektedir (Thompson, 1990, 3-5). Oyun oynarken gönüllü olarak kuralları kabul eden (Huizinga, 2006, 17-18; Nicolopoulou, 2004, 149) ve uygulayan çocuk, topluma özgü kuralları da gönüllülükle uygulayarak (Nicolopoulou, 2004, 149) toplumun gelecekte kendisinden beklediği role, oyun yoluyla hazırlık yapmaktadır (Huizinga, 2006, 17-18). İletişim kurma, yardımlaşma, paylaşma, iş birliği ile problemleri çözme süreçlerinin çocuk tarafından oyunlarla öğrenilmesi, toplumsal kuralların öğrenilmesini sağlamanın yanında (Cirhinlioğlu, 2001, 167-168), ahlaki değerlerin öğrenilmesini de sağlamaktadır (Cirhinlioğlu, 2001, 167-168; Korucu ve Kurtlu, 2016; 545-546). Oyun oynarken karşılıklı hoşgörü, anlayış, birbirine saygı duyma gibi temel yaşam duygularını kazanan çocuklar (Başal, 2007, 245), özverili olabilme gibi bilgi, beceri ve davranışları kendiliğinden öğrenmektedir (Erdal ve Erdal, 2003, 39). Dolayısıyla çocuklar oynadıkları oyunlar sayesinde birçok davranış ve tutum geliştirerek toplumun beklentilerini karşılayan bireyler olmaktadırlar.

Oyun içinde hayata dair gerçek bilgilerin deneyimlenmesiyle öğrenmenin gerçekleşmesi (Girmen, 2012, 272; Kayar, 2008; Sevinç, 2004, 58; Bilir ve Dönmez, 1995, 67-78) oyunun eğitim açısından da önemini göstermektedir (Fırat, 2013, 87-89; Korucu ve Kurtlu, 2016, 17-18). Çocuklar zevk aldıkları ve gönüllü olarak katıldıkları oyunlar (Özdemir, 2006, 21-30) yoluyla öğrendiklerini bıkmadan tekrarlayarak pekiştirme yapmaktadır (Pehlivan, 2005, 22). Çocuklar oyun oynadığında çevresindeki var olan olguları tanımaya, anlamaya ve bu olgularla ilgili duygu ve düşüncelerini ortaya çıkarmaya başlamaktadır (Hirsh-Pasek, Golinkoff, Berk ve Singer, 2009; Jones ve Cooper, 2006, 23-25). Oyun oynayarak dünyayı kavramaya çalışan çocuklar (Hirsh-Pasek vd., 2009, 23-25; Jones ve Cooper, 2006, 23-25; Saracho, 2003, 75-77; Tuğrul, 2010, 187-190), mutluluk, kızgınlık, endişe, neşe, üzüntü gibi duygularını ifade etme fırsatı bulurken (Kayar, 2008; Landreth, Homeyer & Morrison, 2006, 47-52; Thompson, 1990, 3-5), hafızasında tuttuğu tekerlemeleri söyleyerek, oyun ve oyuncağını kurgulayarak farkında olmadan yaratıcı zekâsını, dilini ve bedenini geliştirmektedirler (Filiz, 2013, 98). Bu gelişimsel sürece öğrenme açısından bakıldığında çocuğun duyularını kullanmayı, doğru ve hızlı karar vermeyi, dikkat etmeyi ve beden dilini kullanmayı öğrendiği görülmektedir (Erdal ve Erdal, 2003, 39). Dolayısıyla oyun, çocuğun hem gelişimini sağlayan hem de öğrenmesini kolaylaştıran etkili ve verimli bir eğitim aracıdır.

Çocuğun hayatında bu kadar önemli rol oynayan oyunun ortaya çıkışı da insanlık tarihi kadar eskiye dayanmaktadır (Huizinga, 2006, 48). Oyun ve oyuncakların eski zamanlarda da bilindiğine dair

birçok bulgu ve belge bulunmakta (Uluğ, 2007, 1-2) ve yazılı belgeler on birinci yüzyıla kadar dayanmaktadır (Onur ve Güney, 2004, 7). İnsanlığın varoluşundan bu yana meydana gelen bir eylem olarak düşünülen oyun, geçmişten günümüze değişerek ve gelişerek varlığını ve önemini korumaya devam etmektedir (Huizinga, 2006, 48; Tuğrul, 2010, 187). 2003 yılında kültürel çocuk oyunlarının öneminin ve korunmasının gereği neticesinde oyunlara UNESCO "Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi" içinde halk kültürü ürünü olarak yer vermiştir (Oğuz ve Ersoy, 2005, 3).

Toplumun yaşadığı tarihi, coğrafi, fiziki ortamın ve toplumun kültürel yapısının etkisiyle ortaya çıkan kültürel çocuk oyunları, kültürün devamlılığını sağlamaktadır (Özden Gürbüz, 2016, 559). Çünkü oyunlar kültürel unsurlarla birlikte ortaya çıkmakta ve biçimlenmektedir (İnan Kaya, 2018, 72). Dolayısıyla oyunlar toplumların kültürel zenginliklerini içinde barındırmaktadır (Özhan, 1997, 6). Kültürün tanımına bakıldığında doğal değişim ve gelişim sürecinde toplumu kendine has özellikler çerçevesinde şekillendiren, o toplumu başka toplumlardan ayırmayı sağlayan maddi ve manevi değerler olduğu görülmektedir (TDK, 2011, 48). Çocuklar için kültüre geçişin bir yolu olan (And, 2003, 43) oyunlar, toplumun tarihini, müziğini, kıyafetlerini, gelenek göreneklerini, inançlarını, yaşam biçimlerini ve sözlü edebiyatını gelecek nesiller olan çocuklara aktarmaktadır (Özhan, 1997, 453). Bu yönüyle oyun, çocuklar arasında gerçekleşen sözlü ve sözsüz kültürel iletişim sonucunda, kültürel birikimin çocuklar tarafından tanındığı, denendiği ve benimsendiği bir aktarımdır (Özdemir 2006, 21-30; Vygotsky, 1978, 126). Çocukların oyunları kültürü daha iyi bilen akran ya da yetişkinleri gözlemleyerek ya da onlarla iletişime girerek öğrendiğini belirtmektedir (Göncü ve Gaskins, 2012, 48-53). Gerçekleşen bu aktarım ile çocuğun diğer gelişimlerinin yanı sıra kültürel gelişimleri de desteklenmektedir (Bay, 2018, 83; Gökşen, 2014, 234). Kendi toplumunun değerlerini ve kültürel zenginliklerini öğrenen çocuk, milli bir kimlik oluşturmaktadır (Bay, 2018, 84; Başal, 2007, 247). Milli bir kimlik kazanımı, çocuğun kendi milletine ait kültürel kimlik sahibi bir birey olmasıdır (Bay, 2018, 84). "Ortak bir geçmişe sahip" ve "ülkü birliği" özellikleriyle millet olan toplumlar, bu iki özelliğini ilk olarak oyun alanında gerçekleştirmekte ve bu özellikler üzerinde birlikteliği oyun yoluyla sağlamaktadır (Gökşen, 2014, 237). Küçük farklılıklara rağmen sözlü ve sözsüz unsurlarıyla ve yapılarıyla aynı özellikte oyunların Türkiye'nin neredeyse her yerinde oynanıyor olması, hem milli birlikteliğin hem de aynı kültüre sahip olmanın bir getirisi olarak birleştiriciliğin göstergesidir (Özdemir, 2006, 21-30).

Milletlerin kendi kültürleri çerçevesinde meydana getirdikleri oyunlar, sahip oldukları değişim ve gelişim ile de milletin var olan kültürünü etkileyerek çift yönlü etkileşim göstermektedir (Yıldızbaş ve Apaydın, 2002, 103). Dolayısıyla çocukların kültürel gelişimi açısından önemli olan oyunlar, çocukların milletine ait bir birey olarak kimlik kazanımını sağlamanın yanı sıra, milletin kültürel mirasını korumayı da sağlamaktadır (Bay, 2018, 84). Türkistan'dan başlayarak geniş bir coğrafyada hüküm süren Türk topluluklarını diğer toplumlardan ve milletlerden ayıran en önemli özelliklerinden olan kültürel çocuk oyunları, çocuklarda milli kimliğin inşasını sağlamaktadır (Bay, Turan, Bay, 2015, 176). Bu bağlamda bazı Türk topluluklarında hangi kültürel çocuk oyunlarının oynandığı ve bu oyunların ne kadarının ortak kültürel mirasımız olduğu araştırmanın konusunu oluşturmaktadır. Yapılan araştırmalar incelendiğinde, Türk ve akraba topluluklarının yer aldığı geniş coğrafya üzerinde sınırlı sayıda saha araştırması yapıldığı görülmüştür (Bay ve Bay, 2019, 200-221; Bay vd., 2015, 175-185). Kültürel mirasın ortaya çıkarılması ve gelecek nesillere aktarımının sağlanabilmesi açısından yapılan saha araştırmasının önemli ve gerekli olduğu düşünülmektedir. Ayrıca yapılan araştırmanın kültürel çocuk oyunlarının önemi ve gerekliliğine yönelik farkındalığı arttıracağı düşünülmektedir. Kültürel çocuk oyunları çocukların sosyal ve çevresel ortamlarına, cinsiyetlerine göre farklılık göstermenin (Özdemir, 2006, 41-42) yanı sıra yer, zaman ve oynanış açısından çeşitlilik gösterebilmektedir. Bu nedenle oyunların betimlemelerinin ve sınıflamalarının yapılmaları gerekmektedir (Kaya, 2009, 3). Araştırmanın amacı ortaya çıkan bu gereklilik doğrultusunda belirlenmiştir. Kültürel çocuk oyunlarının farklı özellikler açısından sınıflandırılması, bu oyunların eğitim ortamlarında öğretmenler tarafından bilinçli olarak kullanılmasına katkı sağlayacaktır.

1.1 Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı, bazı Türk topluluklarında oynanan ve bilinen ortak kültürel çocuk oyunlarının belirlenmesiyle çocuk oyunlarına yönelik kültürel mirasın ortaya çıkarılmasıdır. Bu amaç doğrultusunda ülke/bölgelerde hangi oyunların ortak oynanan oyunlar olduğunun ve bu ortak kültürel oyunların cinsiyet, mekân, materyal ve desteklediği gelişim alanına göre nasıl özelliklere sahip olduğunun belirlenmesi araştırmanın alt amaçlarını oluşturmaktadır.

2. Yöntem

Toplumsal yapıların içinde barındırdığı özellikleri derinlemesine keşfetmenin (Özdemir, 2010, 330) ve toplumun kültürel özelliklerini ortaya koymanın yolu nitel araştırma yöntemi kullanmaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2013, 45-46). Etnografya araştırmaları olarak da adlandırılan ve antropolojinin konusunu oluşturan kültür analizi ve toplumların yaşam biçimlerini konu edinen sosyoloji çalışmaları araştırmacının bizzat katılımını ve doğrudan gözlemi gerektiren nitel araştırmalarla yapılmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2013, 41-42). Bu bağlamda antropoloji ve sosyoloji disiplinleri ile doğrudan ilişkili olan kültürel çocuk oyunlarının özelliklerinin ortaya konulabilmesi için nitel araştırma yapılmıştır.

Araştırmada nitel araştırma desenleri arasından durum çalışması deseni kullanılmıştır. Durum çalışması doğal yaşamın içinde çok yönlü bilgi kaynakları vasıtasıyla bir durum hakkında derinlemesine ve detaylı elde edilen verilerle durumun betimlenmesi veya duruma yönelik temaların ortaya çıkarılmasını amaçlamaktadır (Creswell, 2016, 96). Bu araştırmada çocukların nasıl oyunlar oynadığı doğal ortamda gözlemler yoluyla derinlemesine incelenmesi ve oyunların alt temaları ortaya çıkarılması amaçlanmıştır.

Araştırmada nitel veri toplama yöntemlerinden yapılandırılmış gözlem yöntemi kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış gözlem olarak da adlandırılabilen yapılandırılmış gözlem, davranışların ayrıştırılarak gözlem formunun kullanılması yoluyla gözlemin yapılmasıdır (Ulusoy, 2006, 3; Yıldırım ve Şimşek, 2013, 202). Araştırmada "Kültürel Oyun Gözlem Formu" araştırmacılar tarafından geliştirilmiş ve uygulanmıştır.

2.1 Çalışma Grubu

Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Projesinin (TÜDÇOOP) II. bölge saha araştırması kapsamında 8 ülke/bölge (Azerbaycan, Kabardey-Balkar, Dağıstan/Nogaylar, Karaçay-Çerkes, Başkurdistan, Çuvaşistan, Tataristan ve KKTC) belirlenmiştir. Türk topluluklarının yaşadığı ve Türk Dünyası olarak adlandırılan ülke/bölgeler dünya üzerinde çok geniş bir coğrafyayı temsil etmektedir. Proje kapsamında bu ülke/bölgeler belirlenirken alan uzmanı olarak üç Türkolog'dan görüş alınmış ve onların görüşleri doğrultusunda araştırmanın sahası belirlenmiştir. Çok geniş olan bu coğrafya üzerindeki saha araştırması, güzergah üzerinde üç ayrı bölgeye ayrılmış ve araştırmada gidilen ülke/bölgeler projenin II. Bölge araştırması olarak yapılmıştır.

Bu bölgelerden Kabardey-Balkar, Dağıstan/Nogaylar, Karaçay-Çerkes, Tataristan, Çuvaşistan, Başkurdistan Türk topluluklarının Rusya devletine bağlı olduğu görülmektedir. Aşağıdaki tabloda araştırma yapılan ülke/bölgelerde verilerin toplandığı il, ilçe, köy ve okul sayıları verilmiştir.

Tablo 1: *Saha Araştırmasının Yapıldığı İl, İlçe, Köy ve Okul Sayıları*

Ülke/Bölgeler	Şehir	İlçe	Köy	Okul
Azerbaycan	1	2	2	2
Dağıstan	2	1	2	2
Kabardey-Balkar	2	0	3	3
Karaçay-Çerkes	2	0	1	1
Tataristan	1	0	4	3
Başkurdistan	3	0	7	6
Çuvaşistan	1	1	2	2
KKTC	3	0	2	2
Toplam	**15**	**4**	**23**	**21**

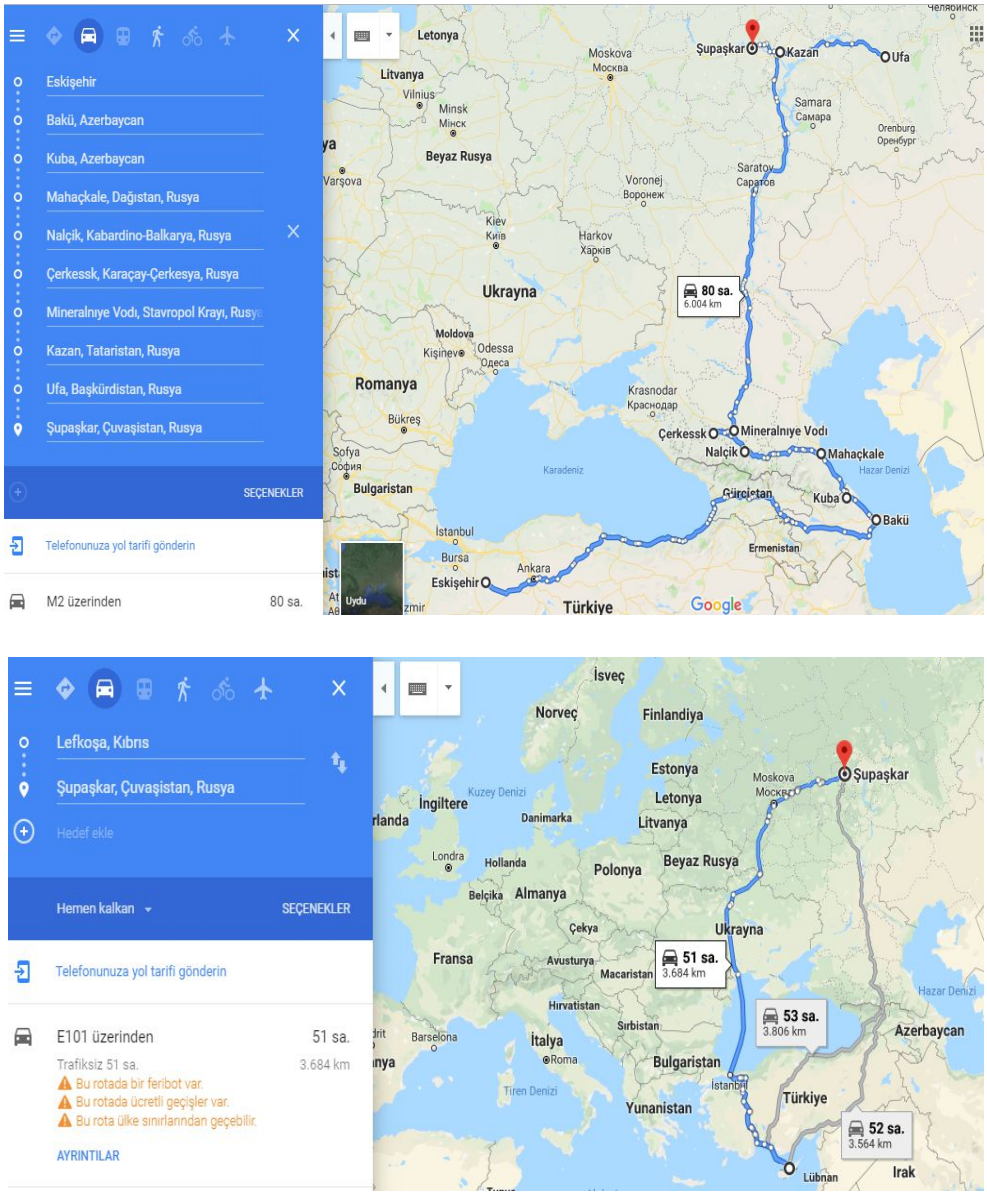
Tablo 1.'de görüldüğü üzere saha araştırmasının yapıldığı 8 ülke/bölgede toplam 15 şehir, 4 ilçe, 23 köy ve 21 okul ziyareti yapılmıştır. Yaklaşık 10.000 km yol alınarak sahaya ulaşılmıştır.

2.2 Verilerin Toplanması ve Analizi

Kültürel oyun ve oyuncaklarla ilgili saha araştırmasına çıkılmadan önce belirlenen ülke/bölgelerden "1. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayına katılan araştırmacılara saha araştırmasının ziyaret tarihleri bildirilmiş ve işbirliği sağlanmıştır. Veriler sahadan aralıksız yaklaşık 2015 yılı yaz döneminde üç ay süren bir zaman dilimi içinde toplanmıştır.

Araştırma sürecinde gidilen ülke/bölgelerde 8 üniversite ile (*Çuvaşistan Devlet Üniversitesi Filoloji Bölümü, Mohaçkale Devlet Üniversitesi Tarih Bölümü, Azerbaycan Milli Bilimler Akademisi, Kabardey – Balkar Devlet Üniversitesi Balkar Medeniyeti Bölümü, Kazan Federal Üniversitesi Filoloji ve Kültürler Arası İletişim Enstitüsü Bölümü, Karaçay İlmi Araştırma Enstitüsü Filolog Bölümü, Başkurdistan Pedagoji Üniversitesi Filoloji Bölümü, Yakın Doğu Üniversitesi Sınıf Öğretmenliği ve Okul Öncesi Öğretmenliği Bölümleri*) ile proje kapsamında yapılacak olan araştırmanın bilgilendirme görüşmeleri gerçekleştirilmiştir. Yapılan görüşmelerle ülke/bölgede veri toplanacak saha güzergâhları belirlenmiş, gerekli görülen ülke/bölgelerde tercüman desteği alınmıştır. Coğrafi olarak birbirine yakın bölgelere gidilmiş olmasına rağmen, Kafkas dağlarının

ulaşımı engellemesi nedeniyle uzun zaman dilimlerinin yollarda geçirilmesi söz konusu olmuştur. KKTC'de ise 50 dereceyi bulan hava sıcaklıkları, araştırma sürecini zorlaştıran bir diğer unsur olmuştur.



Harita 1. *Saha Araştırmasında Gidilen Ülke/bölgeler (Eskişehir, Azerbaycan, Dağıstan/Nogaylar, Kabardey-Balkar, Karaçay-Çerkes, Çuvaşistan, Tataristan, Başkurdistan, KKTC, Eskişehir) (https://www.google.com.tr/maps/dir/Eski%C5%9Fehir%2FEski%C5%9Fehir)*

Araştırmada veriler doğal ortamında kamera kaydı alınarak ve "Kültürel Oyun Gözlem Formu" kullanılarak toplanmıştır. Gözlem formunda çocukların oyunlarının adı, kimlerin (kız/erkek) oynadığı, materyali, nerede oynandığı, çocukların hangi gelişim alanını desteklediği araştırmacılar tarafından ayrı ayrı kodlama yapılmıştır. Araştırmacılar tarafından yapılan kodlamaların biribiri ile ne kadar uyum sağladığına bakılmış, kodlamaların güvenirliği, [Görüş Birliği / (Görüş Birliği + Görüş Ayrılığı)] (Miles ve Huberman, 1994, 47) formülü kullanılarak hesaplanmış ve 0,89 yüksek güvenirlik katsayı değeri elde edilmiştir. Uyuşma olmayan kodlamalara tekrar gözden geçirilmiş ve kodlamalar üzerinde uzlaşmaya varılmıştır. Oyunun oynanışı, araştırmacılar tarafından gözlem sırasında alınan notlarla ve daha sonra kamera kayıtları izlenerek detaylı olarak betimlenmiştir.

3. Bulgular

Yoğun bir çalışma ile gerçekleştirilen saha araştırmasında 8 ülke/bölgede 15 şehir, 4 ilçe ve 23 köy ziyareti yapılarak 217 oyun kaydı alınmıştır. Aşağıdaki tabloda saha araştırmasında ülke/bölgelerde kaydı alınan oyun sayıları verilmiştir.

Tablo 2: *Saha Araştırması Yapılan Ülke/bölgelerdeki Oyunlar*

Ülke/bölgeler	Oyun Kaydı
Azerbaycan	23
Dağıstan	25
Kabardey-Balkar	22
Karaçay-Çerkes	36
Tataristan	28
Başkurdistan	27
Çuvaşistan	18
KKTC	38
Toplam	**217**

Tablo 2'de görüldüğü gibi 8 ülke/bölgede gerçekleştirilen saha araştırmasında en fazla oyun kaydının KKTC'de en az oyun kaydının ise Çuvaşistan'da alınabildiği görülmektedir. Aşağıdaki tabloda ülke/bölgelerde görülen ortak kültürel oyunlar verilmiştir.

Tablo 3: Ülke/Bölgelerin Oyunlarının Dağılımları

Ülke/Bölgeler	Ortak Oyun		Milli Oyun		Toplam	
	n	%	n	%	n	%
Azerbaycan	23	88.5	3	11.5	26	100
Dağıstan	25	92.6	2	7.4	27	100
Kabardey-Balkar	22	92	2	8	24	100
Karaçay-Çerkes	36	82	8	18	44	100
Tataristan	28	93	2	7	30	100
Başkurdistan	27	87	4	13	31	100
Çuvaşistan	18	86	3	14	21	100
KKTC	38	93	3	7	41	100

Türk topluluklarında kültürel oyunların ne kadar benzerlik gösterdiği yönünde bir sınıflandırma yapıldığında Tablo 3'te görüldüğü gibi oyunların ülke/bölgelerde yüksek oranlarda benzer oldukları görülmektedir. Bir diğer ifade ile Türk topluluklarında kültürel oyunlar yüksek oranda (%82-93) aynıdır. Sadece o bölgede kaydı alınan ve diğer bölgelerde karşılaşılmayan bölgelere ait milli oyunlara bakıldığında ise Azerbaycan'da 3, Dağıstan'da 3, Kabardey Balkar'da 2, Karaçay Çerkes'de 8, Tataristan'da 2, Başkurdistan'da 4, Çuvaşistan'da 3, KKTC'de 3 oyun milli oyun olarak belirlenmiştir. Farklılık oranlarına bakıldığında Karaçay Çerkes Cumhuriyetinde %18 oranı ile en fazla farklılığın olduğu görülmektedir. Ancak bu bölgedeki kültürel oyunlardaki %82 benzerlik oranı da yüksek bir oran olarak değerlendirilmektedir.

Toplamda 76 farklı oyun kaydı alınmış, bu oyunların ortak olanlarının farklı bölgelerde tekrarladığı görülmüştür. Örneğin bir yağ satarım bal satarım oyunu ile birden fazla Türk topluluğunda karşılaşılmış ve bu oyun ortak kültürel oyun olarak belirlenmiştir. Örnekte olduğu gibi toplamda 49 oyun (%65) saha araştırması yapılan ülke/bölgelerde ortak kültürel oyun olarak gözlenmiştir. Aynı oyunun farklı ülke/bölgelerde çocuklar tarafından biliniyor ve oynanıyor olması, örnekleme alınan Türk topluluklarında kültürel çocuk oyunlarındaki birlikteliği ortaya koymaktadır. Diğer 27 (%35) oyun ise sadece kendi bölgesi içinde gözlemlendiğinden, o ülke/bölgeye ait milli bir oyun olarak değerlendirilmiştir. Ancak araştırma saha araştırması yapılan bölgelerle sınırlı olduğundan bu oranın değişebileceği düşünülmektedir.

Aşağıda kayda alınan ve ortak olduğu belirlenen kültürel oyunların ülke/bölgelere göre dağılımı ve bu oyunların ülke/bölgelerde görülen isim farklılıkları ülke/bölgelerin kısaltılmış adı altında verilmiştir.

Tablo 4: Türk Topluluklarında Görülen Ortak Kültürel Oyunlar

Kültürel Oyunlar	**AZER**	**DAĞ**	**BAL**	**K.ÇAY**	**BAŞ**	**TAT**	**ÇUV**	**KKTC**
Kemer	Diredövme, çaladöğme				Kayış		Kayış Kemer	
9 kiremit		Yumurtga			8 Kapak			9 kiremit
Kovalamaca	Elim sende	Kovalambaç Kaçup Tutup	Obur			Koşa Koşa	Kazaki	
Kedi sıçan		Sıçgan Mişik				Mesik sıçgan	Mışgan sıçgan (Vıyı Kardi)	
Evcilik		Bebek	Evcilik					Evcilik
Gıdıklama			Cu cu cavala					Gavrıncık
Bezirganbaşı			Tartuşu				Hur gaikse	Kapıcı başı
Sek sek			Sek sek	Iz dız	Sek sek	Sek sek	Sek sek	Sek sek
Taş sürme				Iz dız				Plaka
Köprü					Naza	Şuma Ördek Şuma		

oyunu						Kaz		
Ağzını yum					kapta kap (heşkek beşkek)	Biz Biz idik		
Şeker buram	Şeker buram				Ak kalas(ekmek)			
Boya					Boya	Boya satış		
Semaver						Semaver	İşgaydirizimle	
Renk bulma						Pisi Pini Nindi TİSi		Renk söyleme
Çuval yarışı					Çuval yarışı	Aşık Diye Çabışık		Çuval yarışı
Yumurta taşıma					Yumurta taşıma	Yumurtga		Yumurta taşıma
Ayak çekme	İğne iğne							Tahtatahta ben var
Suda taş sektirme				Suda taş sektirme				Suda taş sektirme
Uçurtma		Uçurtma						Uçurtma
Köşe kapmaca					Köşe kapmaca		Köşe kapmaca	Köşe kapmaca
Gökte ne var		Gökte ne var (götür beni arkana)	Gökte ne var					
5 Taş	5 taş	5 Taş	Kalgan (2parmak)	5 Taş		5 Taş	5 Taş	5 Taş
Körebe	Göz Bağlayıcı	Göz Bağlama			Hepelek	GözBağlama(Melike)	Göz bağlama	Körebe
Kuyruk Yakalama		Aylan gavur akça vur			Alırım kuş vermem kuş(Meskiebey)	Yılan	Alırım kuş	
Yüzük Saklama	Fincan fincan	Yüzük saklama	Yüzük		Öküz Yüzük	Yüzük Saklayış	Puşmak	Fincan oyunu
Kulaktan Kulağa	Kulaktan Kulağa					Çokrak telefon, sessiz telefon	Telefon	Kulaktan Kulağa
Yakan Top	Ortada Kaldı		Orta Top	Orta Top	Yakan top	Orta top, şavata	Orta top	Yakan top
Topaç		Çıngırak döndürme	Hoynuk					Topaç çevirme
Kız kovalama					At yarışı	Kız kovu		
Halat çekme	Kendir		Cip tartgan					
Tevek	Çileme	Lenka moyolka	Lenka yünsan					
Saklambaç	Gizlembaç	Tıgılmak			Saklambaç	Koşa koşa		saklambaç
Yağ Satarım Bal Satarım	Desmal desmal	Kol yağluk	Börk atuv		Yeşilem yağlık	Kol yağlık	Tuflilya	Yağ satarım
Kim gerek	Benövşe Benövşe	Ak terek gök terek	Kim gerek	Ay melek	Ak törek gök törek	Kaburgalık (komşuluk)	Oy dimeo oy dimeo	Alaydan malaydan
Çelik çomak	Çiling ağaç	Çelik çomak	Çüyke			Tayak		Lingili
Kazlarım	Kazlar kazlar				Kazlar kazlar	Kazlar kazlar		
Birdirbir	Enzeli		eşek					
Daireden aşık çıkarma		Aşık çıkarma	Aşık çıkarma					Üçgen
Uzun eşek		Eşek meyüş					Uzun eşek	Uzun eşek
Aşık atma	Goz goz	Aşık şertleuk	Aşık	Aşık çıkıp oynayan		Aşık		Pirilli
Düğüm		Art anay				Yurt sütiş		
İp oyunu	İp	İp	İp			İp		Parmaktaip
İp atlama		İp atlama						İp Atlama
Koltaş			Koltaş	Koltaş				
Ok yay		Ok yay						Okçuluk
Sapan	Sapan			Sapan				Zangalak Savaşı
Zincirleme		Zincir						Zincirleme
12 sopa					12 sopa	12 Tayak		

Tablo 4 incelendiğinde, kültürel oyunların bazılarında isim benzerliği olmakla birlikte ülke/bölgelere göre dil farklılığından kaynaklanan isim değişikliklerinin de olduğu görülmektedir.

5 taş ve kim gerek oyunlarının 8 ülke/bölgenin tamamında, yağ satarım ve yüzük saklama oyunlarının da 7 ülke/bölgede görülen ortak kültürel oyunlar olduğu belirlenmiştir. 12 sopa, koltaş, ip

atlama, düğüm, birdirbir, halat çekme, kız kovalama oyunları ise sadece iki ülke/bölge arasında benzerlik gösteren oyunlar olarak gözlenmiştir. Araştırmanın ulaşılabilen saha ile sınırlı olduğu düşünüldüğünde daha fazla saha araştırması yapıldığında benzerlik oranının da artacağı düşünülmektedir.



Resim 1: Yağ Satarım (Utegen Köyü, Ufa, Başkurdistan Cumhuriyeti)

Araştırmanın bir diğer alt sorusu olan kültürel oyunların cinsiyet, mekân, materyal ve desteklediği gelişim alanına göre nasıl özelliklere sahip olduğuna yönelik araştırma sonucu Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5: Kültürel Oyunların Özellikleri

Cinsiyet			Materyal			Mekân			Gelişim Alanı		
	n	%		n	%		n	%		n	%
Kız	7	14	Var	27	55	İç	7	14	Zihinsel	19	39
Erkek	12	24	Yok	22	45	Dış	42	86	El-ayak-göz koordinasyonu	24	49
Birlikte	30	61							Kaba motor	30	61
									Dil	10	20
									Sosyal-duygusal	19	39

n= Birey (gözlem) sayısı

Çocukların cinsiyetine göre oyunları tercih etme durumlarına bakıldığında oyunların büyük bir kısmının kız ve erkek çocuklar tarafından birlikte oynandığı (%61) görülmüştür. Birlikte oynanan kültürel oyunlara bakıldığında körebe, kuyruk yakalama, kulaktan kulağa gibi oyunların olduğu gözlenmiştir.



Resim 2: Aşık ve Evcilik Oyunları (Baksan Ağuzu, Kabardey Balkar Cumhuriyeti)

Sıklıkla erkek çocukların oynamayı tercih ettiği oyunların (sapan, birdirbir, koltaş…) oranı ise %24 olarak belirlenmiştir. Kız çocukların sıklıkla oymamayı tercih ettiği oyunların (sek sek, taş sürme, ip oyunu…) oranı ise %14 olarak gözlenmiştir.



Resim 3: Taş Sürme Oyunu (Çögetey Köyü, Çerkessk, Karaçay-Çerkes Cumhuriyeti)

Oyunların bir diğer özelliği de materyale ihtiyaç duyulup duyulmadığıdır. Resim 2 ve 3'te görüldüğü gibi aşık kullanılan aşık oyunu, taş kullanılan taş sürme oyunu gibi bazı oyunlar oyunun oyuncağı olarak da değerlendirilen materyal olmadan oynanamamaktadır. Kaydı alınan oyunlar materyal kullanımına göre değerlendirildiğinde 27 (%55) kültürel oyunun (topaç, sapan, beş taş, çelik çomak, ip atlama vb.) materyal kullanılarak oynandığı görülmüştür.



Resim 4: Kuyruk Yakalama Oyunu (Heli Köyü, Karabudahkent, Dağıstan)

Resim 4'te görüldüğü gibi bazı oyunlar, materyal/oyuncak olmadan oynanan oyunlardır. Kaydı alınan 22 (%45) kültürel oyunun (kedi sıçan, kovalamaca, birdirbir, kuyruk yakalama vb.) oynanmasında herhangi bir materyale ihtiyaç duyulmadığı gözlenmiştir.



Resim 5: Çelik Çomak Oyunu (Lefkoşa, KKTC)

Kültürel oyunların bazıları Resim 5'te de görüldüğü gibi çocuklar tarafından sıklıkla dış mekânda (bahçe, avlu, tarla vb.) oynanması tercih edilirken, bazı oyunları da Resim 5'te görüldüğü gibi sıklıkla iç mekânda (ev, okul, tandırlık, kiler vb. kapalı mekânlar) oynamayı tercih ettikleri görülmüştür. Kültürel oyunlar oynandıkları mekâna göre değerlendirildiğinde 49 oyun içerisinden 7 (14) oyunun (ip oyunu, el

ayak çekme, yüzük saklama vb.) iç mekânda oynandığı, 42 (86) oyunun (çelik çomak, uzun eşek, kim gerek vb.) ise dış mekanlarda oynandığı belirlenmiştir.



Resim 6: Yüzük saklama (Bakü, Azerbaycan)

Oyunlar çocukların doğrudan hangi gelişim alanlarını desteklediği yönünde değerlendirildiğinde oyunlardan dikkat, hafıza ve problem çözme gibi zihinsel süreçleri destekleyen 19 (39) oyunun (tevek, çelik çomak, kim gerek, ip oyunu vb.) zihinsel gelişimi, 24 (49) oyunun (beş taş, aşık atma, sapan, topaç vb.) el-ayak-göz koordinasyon gelişimini, 30 (61) oyunun (koltaş, kim gerek, kovalamaca, halat çekme) kaba motor gelişimini, 10 (20) oyunun (bezirganbaşı, kulaktan kulağa, yağ satarım vb.) dil gelişimini, grup halinde oynanan ve yardımlaşma, işbirliği gibi davranışları destekleyen 19 (39) oyunun (yakan top, yüzük saklama, kedi-fare vb.) ise sosyal-duygusal gelişimi desteklediği gözlenmiştir. Gelişim alanları içinde genel olarak değerlendirildiğinde hareketli oyunları çoğunlukta olması nedeniyle kaba motor gelişiminin en fazla desteklenen gelişim alanı olarak ortaya çıktığı görülmektedir.



Resim 7: Bezirgânbaşı Oyunu (Şupaşkar, Çuvaşistan Cumhuriyeti)

Resim 7'de gözlenen bezirgânbaşı oyunu hareketleri ile kaba motor gelişimini, şarkı söylenmesi ve kavram kullanımı ile dil gelişimini, oyunun sonunda birbirlerini çekmede güç dengesi ve sayma ile zihinsel gelişimi desteklemektedir.

4. Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bazı Türk topluluklarındaki kültürel çocuk oyunlarının ortaya konulması amacıyla yapılan araştırmada 8 ülke/bölgede 15 şehir, 4 ilçe, 23 köy, 21 okul ziyareti yapılmış ve 217 oyun, kayıt altına alınmıştır. Kaydı alınan oyunlar analiz edildiğinde toplamda 76 farklı oyun çeşidi gözlenmiştir. Bu oyunlardan 49 (%65) oyunun farklı bölgelerde aynı oynanış şekliyle tekrarladığı görülmüş ve 49 oyun bölge içinde ortak oyun olarak belirlenmiştir. Habibov ve Sözen (2005, 95) araştırmalarında Azerbaycan ve

Anadolu'daki kültürel oyunların ve oyunlarda kullanılan şarkı ve tekerlemelerin ortak özellikte olduğunu, Başkurt çocuk oyunlarını araştıran Yazıcı Ersoy (2010, 85) Türkiye'de ki oyunlarla çok yüksek oranda ortak kültürel oyunların yer aldığını, Bay, Turan ve Bay (2015, 184) Türk ve akraba toplulukları olan 10 ülke/bölge üzerinde yaptığı saha araştırmasında oyunların neredeyse tamamının ortak oyunlar olduğunu, Bay ve Bay (2019, 217) Balkanlarda ki 10 ülke/bölgede Türk ve akraba topluluklarının kültürel oyunlarına yönelik yaptıkları saha araştırmasında benzer şekilde oyunların yüksek oranda ortak kültürel oyunlar oldukları sonuçlarına ulaşılmıştır. Yapılan benzer araştırmalara bakıldığında aynı kökten gelen Türk milletlerinin kültürel oyunlarının da benzer özellikte olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırma sonuçlarında kültürel oyunların kendi içinde sınıflandırıldığında oyunların çoğunlukla hem kızlar hem de erkekler tarafından (%61) birlikte oynandığı görülmüştür. Benzer şekilde Lindberg, (2012, 407) araştırmasında çocukların kız ve erkek olarak karışık gruplar halinde oynamayı tercih ettikleri sonucuna ulaşmıştır. Araştırmada oyunların en az iki kişi ile oynanan oyunlar olduğu, özellikle kız ve erkek çocukların birlikte oynadıkları oyunların kalabalık gruplar halinde oynanan oyunlar olduğu gözlenmiştir. Çocuklar, birlikte grup olarak oynadıkları oyunlarda birbirlerine karşı kendilerini ifade etme becerisini kullanarak iletişim kurmakta ve anlaşmazlık durumlarında önerileri geliştirmektedir (Tören, 2011, 32). Ayrıca toplumsal rollerini grup içinde oynadıkları oyunlar sayesinde daha iyi kavramakta ve pekiştirmektedir. Bu sayede kişiliklerini de toplumun kültürel değerlerine uygun olarak ortaya çıkarmaktadır (Kayar, 2008, 7-10). Günümüzde çocukların daha çok bireysel oyunlar oynadığı göz önünde bulundurulacak olursa (Alabay ve Yağan Güder, 2018, 238; Arslan, 2017, 82), çocukların gelişimini her yönden destekleyen kültürel oyunların kız ve erkek çocuklar tarafından birlikte oynanıyor olmasının çocuklara son derece olumlu katkılarının olacağı düşünülmektedir.

Araştırmada oyunların çoğunluğunun materyal kullanarak (%55) oynanan oyunlar olduğu görülmüştür. Kültürel oyunlarda çok eski zamanlardan itibaren kullanılan kil, tahta, taş, kemik gibi oyun materyallerinin yanına zamanla demir, kumaş gibi materyaller de eklenerek çeşitlenmiştir. Benzer şekilde Arslan (2017, 84) yaptığı araştırmada kültürel oyunlarda ağaç, bez, taş, mendil, fincan, ip gibi materyallerin kullanıldığını tespit etmiştir. Materyallere bakıldığında oynanan oyunlardaki benzerlik sebebiyle çok eski dönemlerden buyana oynanan beş taş gibi oyunlarda da kullanılan materyallerin değişmediği görülmektedir (Başal, 2007, 247). Bu durum oyuncakların da tıpkı oyunlar gibi toplumun kültür özelliklerinin taşıyıcılığını yaptığını göstermektedir (Çelebi Bayar, 2007, 233-234). Çocukların oyunları oynanabilmek için kullandıkları materyaller, oyuncak olarak adlandırılmaktadır (Adak Özdemir ve Ramazan, 2012, 2). Çocukların kendi çabalarıyla çevrelerindeki farklı nesneleri kullanarak oluşturdukları bu oyuncaklar (Arslan, 2017, 84) onların hayal gücü, el becerisi, çevreye olan farkındalıkları, sosyal iletişimleri, yaratıcılıkları gibi birçok gelişim alanını desteklemektedir (Arslan, 2017, 84; Adak Özdemir ve Ramazan, 2012, 2; Egemen, Yılmaz ve Akil, 2004, 40). Bir diğer önemli unsur da kültürel oyunlarda kullanılan bu oyuncakların çocuklar tarafından doğadan ve çevrelerinden temin edilen doğal materyaller olmasıdır (Başal, 2007, 263; Lindberg, 2012, 407). Canlı (2014, 32-33) araştırmasında çocukların geçmişte çevrelerinde bulunan her nesneyi oyuncak olarak kullanabildiğini ancak günümüzde bu oyuncakların çocuklara fabrika üretimi olarak hazır halde verildiğini belirtmiştir. Oysaki çocukların sadece hazır oyuncakları değil, çevrelerindeki nesneleri de oyuncak olarak kullanmaları sağlanması sağlıklı gelişimleri açısından oldukça önemlidir (Adak Özdemir ve Ramazan, 2012, 11). Araştırmada, çocukların bazı kültürel oyunların oyuncaksız olarak oynanması sebebiyle bu oyunlarda herhangi bir materyal kullanmadıkları, oyuncak gereken oyunlarda ise doğal materyaller kullandıkları gözlenmiştir. Kültürel oyunların çocuklarda doğal materyallerin oyuncak olarak kullanmasını destekleyici önemli bir etken olduğu düşünülmektedir.

Araştırma sonucunda çocukların kültürel oyunları ağırlıklı olarak dış mekânda (%86) oynadıkları gözlenmiştir. Yapılan araştırmalar çocukların dış mekânda oyun oynamalarının onların gelişimleri üzerine olumlu etkilerinin olduğunu ortaya koymaktadır (Çok, Artar, Şener ve Bağlı, 2004, 16-28; Frost ve Campell, 1985, 89-92; Kuşuluoğlu, 2013, 133-135; Titman, 1994, 18-19; Yılmaz ve Bulut, 2003, 45-51). Araştırmada gözlenen oyunların bazıları iç mekanlarda oynanabilmektedir. Ancak çocukların oynamayı tercih ettikleri ve oynayarak gösterdikleri oyunların çoğunluğunun dış mekânda oynanan oyunlar olması, günümüzde sıklıklar kapalı mekanlarda oynamayı tercih eden çocuklar göz önünde bulundurulduğunda (Çok, Artar, Şener ve Bağlı, 2004, 16-28), kültürel oyunların çocukları bahçe, avlu gibi dış mekanlarda oynamaya yönlendirdiği söylenebilmektedir.

Yapılan araştırmada kültürel oyunların çocukların birçok gelişim alanını (zihinsel, el-ayak-göz koordinasyonu, kaba motor becerileri, dil ve sosyal duygusal) desteklediği görülmüştür. Benzer şekilde ilgili araştırmalar oyunların çocukların gelişimlerini desteklediğini ortaya koymuştur. Ayrıca belirtmek gerekir ki kültürel oyunların en temel işlevlerinden biri de çocukların kültürel gelişimlerini sağlamasıdır (Aksoy, 2014,

267; Arslan ve Dilci, 2018, 49; Arslan, 2017, 71-71; Gökşen, 2014, 238; Özden Gürbüz, 2016, 536-537). Araştırmada kültürel gelişimle birlikte çocuğun diğer gelişim alanlarının da kültürel oyunlar tarafından desteklendiğinin görülmesi, ilgili araştırmalarla paralellik göstermektedir.

Araştırmada çocukların gelişimini desteklenme durumuna göre kültürel oyunlar sınıflandırıldığında en fazla % 61 oranında kaba motor, ikinci olarak da el-ayak-göz koordinasyonu (% 49) gelişimini desteklendiği görülmektedir. Kuru ve Köksalan'ın (2012, 45-47) deneysel araştırmasında 14 hafta boyunca oyun oynayan çocukların koşma, atlama, top tutma gibi motor becerilerinin geliştiğini ortaya koymuştur. Esen, (2008, 364) kültürel oyunları incelediği araştırmasında oyunların çekme, kavrama, tutma, vücut koordinasyonu gibi fiziksel becerilerin gelişimlerini desteklediğini belirlemiştir. Kerkez'in (2002, 15) uyguladığı oyun programının sonucunda çocukların fiziksel yönden geliştikleri sonucuna ulaşmıştır. Fırat (2013, 894) incelediği bezirgânbaşı oyununda çocukların el-ayak-göz koordinasyonu ve bedenin uzuvlarının eşzamanlı çalışması becerilerinin geliştiğini ortaya koymuştur. Oyunlarda tutma, kesme, bağlama, çizme gibi hareketler el-parmak kaslarını geliştirdiğinden fiziksel gelişim açısından çok önemlidir (Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006, 55) Oyun oynayarak hareket imkânı bulan çocuk aynı zamanda enerjisini de boşaltabilmekte (Koptagel, 1978, 117-118), vücut sisteminin çalışması ile büyümesi desteklenmektedir (Cirhinlioğlu, 2001, 167-168). Sun ve Seyrek (1997, 53) oyunun çocukların gücünü arttırdığını, kaslarını koordine etmeyi sağladığını, organlar arasında denge ve eşgüdüm sağladığını, bedensel çeviklik ve esneklik kazandırdığını belirtmiştir. Oyun oynamayan çocukların ise bedensel hareketlerinde yavaşlık görüldüğü, obezite eğiliminde oldukları (Etli ve Yamaçlı, 2015, 230) ve enerjisini atamamaları sebebiyle saldırganlaştıkları görülmektedir (Koptagel, 1978, 117-118). Araştırmada kültürel oyunların çocukların fiziksel gelişimini desteklemesinin, çocuklarda ortaya çıkabilecek sağlık sorunlarını önleme açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

Araştırma sonuçlarına göre kültürel oyunların çocuklarda desteklediği bir diğer gelişim alanı sosyal-duygusal gelişim (%39) alanıdır. Benzer şekilde Durualp ve Aral (2010, 168-169) sekiz hafta boyunca oyun oynayan çocukların yüksek oranda sosyal becerilerinde artış olduğunu ortaya koymuştur. Çocuklar oyun ortamında kendilerini ifade ederek iletişim kurma, işbirliği, paylaşma, yardımlaşma davranışlarını kazanmakta ve sırasını bekleme, sorumluluk alma gibi sosyal kurallara uymayı öğrenmektedir (Cirhinlioğlu, 2001, 167-168). Ayrıca gruba ait olma, grupla birlikte karar alma gibi kavramların kazanılması da sosyal gelişim için önemlidir (Esen, 2008, 364). Duygusal açıdan da çocuklar oyun oynarken korkularının ve diğer olumsuz duygularının üstesinden gelme çabası gösterirler (Başal, 2007, 245). Çocuklar oyunlarında kızgınlık, sevgi, mutluluk, üzüntü gibi duygularını ve düşüncelerini açığa çıkarmakta ve iç dünyasını yansıtmaktadırlar (Fırat, 2013, 889). Aynı zamanda çocuklar oyunlardaki duygusal paylaşımlar yoluyla birçok duyguyu da öğrenir (Akandere, 2003, 12-14). Kendini ve duygularını oyunlarda rahatlıkla ifade edebilen çocuklar sağlıklı ruh yapısına sahip olabilmektedir (Sun ve Seyrek, 1997, 9). Oyun ortamında bulunmayan ve özgürce kendini ifade edemeyen çocuklar ise sosyal ve kişisel gerginlik yaşamaktadır (Hüttenmoser ve Degen-Zimmerman, 1995, 7-13). Araştırmada kültürel oyunların sosyal-duygusal gelişimi desteklediği sonucuna ulaşılması, çocukların sağlıklı birey olmaları açısından olumlu bir sonuç olarak değerlendirilmektedir.

Araştırmada zihinsel gelişimi doğrudan destekleyen kültürel oyunların %39 oranında yer aldığı belirlenmiştir. Özhan (1997, 21-27), çalışmasında mangala gibi kültürel oyunların dikkati ve zekâyı geliştirici etkisinin olduğunu ifade etmiştir. Türkoğlu ve Uslu'nun (2016, 171-174) oyun yoluyla bilişsel gelişimi desteklemeye yönelik yaptığı araştırmasında, oyun oynayan çocukların bilişsel gelişimlerini yüksek çıktığı sonucuna ulaşmıştır. Oyun oynarken çocuğun oyun içinde ortaya çıkan problemleri çözme, yaratıcı ve esnek düşünme becerilerinde (Gestwicki, 1998, 43) ve zekâlarında gelişme olmaktadır (Yardımcı ve Tuncer, 2002, 150). Oyun yoluyla şekil ve boyut gibi nesnelerin özelliklerini fark eden çocuklar, muhakeme yapma ve akıl yürütme zihinsel süreçleri geliştirir (Kaya, 2009, 2; Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007, 336). Çünkü çocuk oyun içinde sürekli kazanmaya yönelik stratejiler geliştirerek düşünme becerisini kullanmak durumundadır (Özden Gürbüz, 2016, 535). Araştırmada gözlenen dokuz kiremit ve kim gerek gibi oyunların çocuklardaki dikkat ve düşünme becerilerini geliştirici oyunlar olarak oynanıyor olması kültürel oyunların bilişsel gelişim açısından da önemini göstermektedir.

Araştırmada kültürel oyunların bazılarının çocuğun dil gelişimini (%20) olumlu yönde etkilediği ortaya çıkmıştır. Gözalan ve Koçak'ın (2014, 120) araştırmasında oyun temelli dikkat eğitimi programını uygulaması sonucunda oyun oynayan çocuklarda kelime bilgi seviyelerini daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Oyun oynayan çocuğun özgürce kendini ifade etmesi, dil gelişimini sağlamaktadır. Oyundaki sayışmacalar, tekerlemeler, grup önünde konuşabilmesi, ses tonunu ve vurgusunu ayarlayabilmesi, farklı kelimeleri kullanabilmesi dil gelimi açısından önemlidir (Gökşen, 2014, 238; Kaya, 2009, 7-8). Özellikle

kültürel çocuk oyunları, zengin kelime, deyim ve atasözüne sahiptir. Dolayısıyla kültürel oyunlar çocukların kelime dağarcığını önemli düzeyde zenginleştirmekte ve anadilinin özelliklerini çocuklara aktarmaktadır. Bu nedenle küçük yaşlardan itibaren kültürel oyunlar oynatılmalıdır. Bu bağlamada araştırmada gözlenen kulaktan kulağa, bezirgânbaşı gibi oyunların çocukların anadili gelişimi üzerinde olumlu etkisi olacağı söylenebilmektedir.

Sonuç olarak saha araştırması yapılan Türk topluluklarında çocukların kültürel oyunları bildikleri ve oynadıkları, bu kültürel oyunların yüksek oranda benzerlik gösterdiği ve ortak oyunlar olduğu, ortak oyunların çoğunlukla kız ve erkek çocukların birlikte oynadığı, doğal materyaller kullanılarak dış mekânlarda oynanan ve çocukların gelişim alanlarını destekleyen oyunlar olduğu ortaya konulmuştur. Günümüzde çocukların teknolojinin gelişmesiyle birlikte daha çok bireysel olarak kapalı mekânlarda oynadıkları ve bu durumun gelişimlerini olumsuz yönde etkilediği düşünüldüğünde, kültürel oyunların ne kadar önemli olduğu daha iyi anlaşılmaktadır. Kültürel oyunların çocuk üzerindeki bir diğer etkisi de Türk milleti olarak birlik ve bütünlüğü sağlamaya yönelik kültürel aktarım sağlayarak milli bir kişilik ve kimlik kazanımını sağlamasıdır.

Kültürel mirasımız olan oyunların unutulma riski altında olduğu bir gerçektir. Bu oyunların unutulmadan derlenmesi ve çocukların oynayabilmesi için eğitim programlarına alınması gerekmektedir (Başal, 2007, 247). Bu bağlamda diğer ülke/bölgeleri de kapsayacak şekilde araştırmacılar tarafından daha fazla saha araştırmasının yapılarak kültürel oyunların belirlenmesi, betimlenen oyunların gelecek kuşaklara aktarımının tesadüflere bırakılmadan eğitim yoluyla aktarımının teminat altına alınması gerekmektedir. Bunun içinde oyunla öğretim modelinin kültürel oyunları kapsayacak şekilde geliştirilmesi, kültürel oyunların önemi ve gerekliliğinin anlaşılmasına yönelik ailelere ve eğitimcilere basılı ve sözlü olarak gerekli bilgilendirme imkânının sunulması önerilmektedir.

KAYNAKÇA

Adak Özdemir, A. ve Ramazan, O. (2012). Oyuncağa çocuk, anne ve öğretmen bakış açısı. *Eğitim Bilimleri Araştırma Dergisi*, *2*(1), 2-16.
Akandere M. (2003). *Eğitici okul oyunları*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
Aksoy, H. (2014). Çocuk oyunlarının işlevleri: Sarıkeçili Yörük çocuk oyunları. *Milli Folklor, 26*(101), 265-276.
Alabay, E. ve Güder, Y. (2018). Changing face of plays: A comparative research of childhood plays of older adults and plays of today' *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *7*(1), 237-259.
And, M. (2003). *Oyun ve bügü Türk kültüründe oyun kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
Arslan, A. (2017). Geçmişten günümüze uzanan süreçte oyun ve oyuncaklardaki farklılaşmanın incelenmesi (Sivas ili örneklemi). *International e-Journal of Educational Studies (IEJES)*, *1*(2), 69-87.
Arslan, A. ve Dilci, T. (2018). Çocuk oyunlarının çocukların gelişim alanlarına yönelik etkilerinin geçmiş ve günümüz bağlamında incelenmesi (Sivas İli Örneklemi). *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 28*(1), 47-59.
Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 20*(2), 243-266.
Bay, D. N. (2018). Okul öncesi eğitimde bir kültür aktarımı: Millî oyunlar. *e-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, *9*(2), 82-104.
Bay, D. N. ve Bay, Y. (2019). Balkanlardaki çocuk oyunları. *Sınırsız Eğitim ve Araştırma Dergisi*, *4*(2), 200-223.
Bay, D. N., Turan, ve Bay, Y. (2015). Türk dünyasında çocuk oyunları: Bir saha çalışması. *I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı 14-17 Mayıs 2015 (s 175-185)*. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eskişehir, Türkiye.
Bilir, Ş. & Dönmez, B. (1995) *Hastanede oyun-yaş gruplarına göre hastanede yatan çocuklar, çocuk ve hastane*. Ankara: Sim Matbaacılık.
Bozkaya, J. (1992). *Çocuğun oyun mekânları için olanakların araştırılması*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). KTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Trabzon.
Canlı, G. A. (2014). Gelişen dünyada çağdaş çocuk oyun alanları. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
Cirhinlioğlu, F. G. (2001). *Çocuk ruh sağlığı ve gelişimi*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
Creswell, J. W. (2016). *Nitel araştırma yöntemleri. Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni*. M. Bütün ve B. Demir (Çev.). (3. Baskı). Ankara: Siyasal Kitabevi.
Çelebi Bayar, D. (2007). *Türkiye ve Azerbaycan'daki çocuk oyunları ve oyuncaklarının karşılaştırmalı incelemesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Muğla Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çağdaş Türk Lehçeleri ve Edebiyatları Anabilim Dalı, Muğla.
Çok, F., Artar, M., Şener, T. ve Bağlı, M. (2004). Kentlerdeki açık alanlarda çocuk oyunları: Ankara örneği. B. Onur ve N. Güney (Ed.). *Türkiye'de çocuk oyunları: Araştırmalar* içinde. (16-28). Ankara: Kök Yayıncılık.
Durualp, E. ve Aral, N. (2010). Altı yaşındaki çocukların sosyal becerilerine oyun temelli sosyal beceri eğitiminin etkisinin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 39*, 160-172.
Egemen, A., Yılmaz, Ö. ve Akil, İ. (2004). Oyun, oyuncak ve çocuk. *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi, 5*(2), 39-42.
Erdal, K. ve Erdal, G. (2003). Çocuk oyunlarında yaratıcılık. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 17*(1), 37-46.
Esen, M. A. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş Ahıska oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *21*(2), 357-367.
Etli, D. P. ve Yamaçlı, R. (2015). Çocuklar için sokakların güvenlik koşullarının irdelenmesi: Eskişehir Odunpazarı örneği. *Turkısh Studies*, *10*(15), 225-244.
Fırat, H. (2013). Çocuk oyunları-eğitim ilişkisi: Bezirgân başı örneği. *Electronic Turkish Studies, 8*(13), 885-896.
Filiz, N. (2013). Halk bilimi açısından çocuk oyunlarında kullanılan dilin özellikleri üzerine bir inceleme. *Bilim ve Kültür*, (02), 92-104.
Frost, J.L. ve Campbell, D. (1985). Equipment choices of primary age children on conventional and creative playground Frost, J.L. & Sunderlin, (Ed), *in when children play. Proceedings of the international conference on play and play environments*, (pp. 89-92). Wheaton, MD:Association for Childhood Education International.
Gander, M. J. ve H. W. Gardiner. (1993). *Çocuk ve ergen gelişimi*. (Çev. Ali Dönmez, Nermin Çelen ve Bekir Onur). Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
Gestwicki, Carol. 1998.*Developmentally appropriate practice curriculum and development in early education*. Belmont, CA: Thomson Delmar Learning.

Girmen, P. (2012). Eskişehir folklorunda çocuk oyunları ve bu oyunların yaşam becerisi kazandırmadaki rolü. *Milli Folklor, 24*(95), 263-273.
Gökşen, C. (2014). Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve Gaziantep çocuk oyunları. *A. Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi, 52*, 229-259.
Göncü, A., ve Gaskins, (2011). Comparing and extending Piaget's and Vygotsky's understanding of play: Symbolic play as individual, sociocultural and educational interpretation. In A. D. Pellegrini (Ed.), *Oxford handbook of the development of play* (pp. 48-53). New York: Oxford University Press.
Gözalan, E.ve Koçak, N. (2014). Oyun temelli dikkat eğitim programının 5-6 yaş çocukların kelime bilgi düzeylerine etkisinin incelenmesi. *KMÜ Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi 16*(2), 115-121.
Habibov, Y. ve Sozen, İ. (2005). Anadolu ve Azerbaycan Türklerinin çocuk oyunlarının karşılaştırılması. *Journal of Faculty of Educational Sciences, 39*(1), 75-96.
Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Berk, L. E.ve Singer, D. G. (2009). *A mandate for playful learning ın preschool*. New York, NY: Oxford University Press.
Huizinga, J. (2006). Homo ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme. (Çev. M. A. Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
Hüttenmoser, M. ve Degen-Zimmerman, D. (1995). *Room for children: Empirical studies on the importance of living environment for everyday life and development of children*. National Transport and Urban Research Program No. 70 (NRP 25), Zurich.
İnan Kaya, G. (2018). Oyun, gelişim ve tarihsel olarak oyunun eğitimdeki yeri. Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi, 2(1), 66-78.
Jafarova, Ġ. (2010). Azerbaycan geleneksel çocuk oyunları. *Acta Turcica Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi, II*(1), 244-261.
Jones, E. ve Cooper, R. M. (2006). *Playing to get smart*. New York, NY: Teachers College Press.
Kaya, D. (2009). *Sivas'ta çocuk oyunları.* 16.05.2019 tarihinde http://dogankaya.com/fotograf/Sivasta_cocuk_Oyunlari.pdf adresinden alınmıştır.
Kayar, P. (2008). *Van'ın geleneksel çocuk oyunları ve bu oyunların eğitsel yönden incelenmesi.* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı, Van.
Kerkez, F., (2002). Çocuklarını anaokuluna gönderen ailelerin oyun ve spora yönelik tutumları (Trabzon Örneği). *Marmara Üniversitesi Spor Araştırmaları Dergisi, 6*(16), 1-16.
Koçyiğit, , 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.
Koptagel, G. (1978). *Yeşil alan gereksinimi ve düzensiz kentleşmenin yarattığı ruhsal sorunlar*. Büyük İstanbul Yeşil Alan Sorunları Sempozyumu, İstanbul, 117-123.
Kuru, O. ve Köksalan, B. (2012). 9 yaş çocuklarının psiko-motor gelişimlerinde oyunun etkisi. *Cumhuriyet International Journal of Education, 1*(2), 37-51.
Korucu, ve Kurtlu, Y. (2016). Türkçe öğretmenlerinin Türkçe derslerine eğitsel materyal olarak oyun ve oyuncak kullanımına yönelik görüş ve önerileri. *Turkish Studies, 11*(9), 539-558.
Kuşuluoğlu, D. D. (2013). *İstanbul Kadıköy ilçesindeki çocuk oyun alanlarının nitel ve nicel açıdan değerlendirilmesi.* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
Landreth, G., Homeyer, L. ve Morrison, M. (2006). Play as the language of children's feeling Play from birth to twelve. D. P. Fromberg ve D. Bergen (Ed.), *Contexts, perspectives and meanings*, (p.47–52). New York, NY: Routledge.
Lindberg, E. N. (2012). Çocuk oyunlarında iki kuşakta görülen değişim. *International Online Journal of Educational Sciences, 4*(2), 395-410.
Miles, M. B., ve M. Huberman. (1994). Qualitative data analysis: A sourcebook of new method Beverly Hills, CA: Sage Publication.
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. (Orijinal çalışma basım 1993, Human Development, 36(1), 1-23).
Oğuz, Ö. ve Ersoy, P. (2005). *Türkiye'de 2004 yılında yaşayan geleneksel çocuk oyunları.* Ankara: *Gazi Üniversitesi THBMER Yayınları*.
Onay, C. (2006). *Çoklu Zeka Kuramına Göre Oyunla Eğitim*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
Onur, B. ve Güney, N. (2004). Giriş. B. Onur ve N. Güney (Ed.). *Türkiye'de çocuk oyunları: araştırmalar* içinde. (7-15). Ankara: Kök Yayıncılık.
Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları I.* Ankara: Akçağ Yayınları.
Özdemir, M. (2010). Nitel veri analizi: Sosyal bilimlerde yöntembilim sorunsalı üzerine bir çalışma. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 11*(1), 323-343.
Özden Gürbüz, D. (2016). Geleneksel çocuk oyunları ve eğitimsel işlevleri: Emirdağ örneği. Electronic *Turkish Studies, 11*(14), 529-564.
Özer A., Gürkan C. ve Ramazanoğlu, M.O.. (2006). *Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri*. Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları, 54-57.
Özhan, M. (1997). *Türkiye'de çocuk oyunları kültürü*. Ankara: Feryal Matbaası.
Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve öğrenme.* Ankara: Anı Yayıncılık.
Saracho, O. N. (2003). Young children play and cognitive style. O. N. Saracho and B. Spodek (Ed.), *Contemporary perspectives on play in early childhood education*, (pp.75-96). Greenwich: Information Age Publishing
Sevinç, M. (2004). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. Ankara: Morpa Kültür Yayınları.
Sun, M. ve Seyrek, H. (1997). *Okulöncesi eğitiminde oyun*. İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.
Titman, W. (1994). *Special places; special people: The Hidden curriculum of school ground* Surrey: World Wide Fund for Nature/Learning through Landscapes-United Kingdom.
Thompson, J. (1990). *Playing at work*. Community Outlook, April:15-17.
Tören, A. (2011). Erzincan'dan derlenen çocuk oyunlarının çocuk eğitimindeki yeri. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Erzincan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı, Erzincan.
Tuğrul, B. (2010*).* Oyun temelli öğrenme. R. Zembat (Ed.), *Okul öncesinde özel öğretim yöntemler.* (187-220). Ankara: Anı Yayıncılık.
Türk Dil Kurumu, TDK. (2011). *Türkçe sözlük.* Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları, 549.
Türkoğlu, B. ve Uslu, M. (2016). Oyun temelli bilişsel gelişim programının 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimine etkisi. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi, 3*(6), 50-68.
Uluğ, H. (2007*). Kuzey Adana'daki çocuk oyun alanlarının bitki seçimi yönünden irdelenmesi.* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çukurova Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Peyzaj Mimarlığı Ana Bilim Dalı, Adana.
Ulusoy, Y. (2006). *Gözlem tekniği.* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
Vygotsky, L. (1978). *Socio-cultural theory. In mind in society*. Cambridge, MA: Harvard University Pres
Yardımcı, M. ve Tuncer, H. (2002). *Çocuk Edebiyatı.* Ankara: Ürün Yayınları.
Yazıcı Ersoy, H. (2010). Başkurt çocuk oyunları. *Milli Folklor*, 22(86), 75-86.
Yıldızbaş, F. ve Apaydın, Ş. (2002). Kültür ve Çocuk Oyunları İlişkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 2*(1), 96-104.
Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemi.* Ankara: Seçkin Yayıncılık.
Yılmaz, ve Bulut Z. (2003). Kentsel Mekanlarda Çocuk Oyun Alanlarının Yeri ve Önemi: Erzurum Örneği. *Milli Eğitim Dergisi, 158*, 45-51.
Yörükoğlu, A. (2004). *Çocuk Ruh Sağlığı.* İstanbul: Özgür Yayınları.

Copyright of Journal of International Social Research is the property of Journal of International Social Research and its content may not be copied or emailed to multiple sites or posted to a listserv without the copyright holder's express written permission. However, users may print, download, or email articles for individual use.