

# Kültürel İzleri Oyun/Oyuncaklarla Okumak: "Cakirik" Oyunu Üzerine

## Reading Cultural Traces with Games/Toys: on The Game of "Cakirik"

İrem Bekar<sup>1</sup>

### Öz

Gelişen teknoloji, değişen yaşam biçimleri ve bireylerin toplum içerisindeki rolleri ile birlikte geleneksel oyunların nesiller arası aktarımı zayıflamaktadır. Geleneksel oyunların çağın tercih ve ihtiyaçlarının arkasında kalması zamanla yok olmalarına neden olmaktadır. Bu nedenle kültürel unsurların nesiller boyu yaşatılabilmesi için önemli bir taşıyıcı görevi üstlenen geleneksel oyun/oyuncakların sürdürülebilirliğinin sağlanması önemli bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Geleneksel oyunların kültürel aktarımdaki yeri ve önemini Cakirik oyunu üzerinden ele alan çalışma üç aşamadan oluşmaktadır. Birinci aşamada kültür ve oyun/oyuncaklara ilişkin literatürel araştırması yapılmış ve kuramsal alt yapı oluşturulmuştur. İkinci aşama Trabzon Beşikdüzü ilçesinde gerçekleştirilen alan çalışması ve katılımcılar ile yapılar yarı yapılandırılmış görüşmelerden oluşmaktadır. Bu aşamada katılımcıların Cakirik oyununu bilme durumları sorgulanmış ve oyuna ilişkin veriler elde edilmiştir. Çalışmanın üçüncü aşamasında görüşmelerden elde edilen veriler değerlendirilmiştir. Bu aşamada katılımcıların Cakirik oyununun bilinme durumuna, Cakirik oyununun oluşumuna etki eden kültürel faktörlere (çevresel faktörler, sosyo-ekonomik faktörler ve toplumsal faktörler) ve günümüzde benzetilen oyunlara ilişkin değerlendirmeler yapılmıştır. Çalışmanın sonucunda Cakirik oyununun bulunduğu bölgenin çevresel, sosyo-ekonomik ve toplumsal özelliklerinden etkilenerek şekillendiği, bölgenin kültürel özellikleri hakkında bugün ve gelecek için ipuçları barındırdığı görülmüştür. Böylece Cakirik oyunu üzerinden geleneksel oyunların bölgenin kültürel birikimini ve değerlerini yansıtmada, kültürel kimliğin oluşmasında ve kültürel aktarımdaki rolü ortaya konarak geleneksel oyunların sürdürülebilirliğinin önemi vurgulanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Geleneksel Oyun, Cakirik, Kültür, Sürdürülebilirlik.

### Abstract

With developing technology, changing lifestyles, and the roles of individuals in society, the intergenerational connection of traditional games have been weakening. The fact that traditional games are left behind by the preferences and needs of the age causes them to disappear over time. For this reason, ensuring the sustainability of traditional games/toys is an important issue. This study, which consists of three stages, deals with the role and importance of traditional games in cultural connection through the game of Cakirik. In the first stage, literature research on culture and games/toys was conducted and a theoretical background was created. The second stage consists of the area study and semi-structured interviews with the participants in Trabzon Beşikdüzü. In the second stage, the participants' knowledge of the Cakirik Game was questioned and data on the game were obtained. In the third stage of the study, the data obtained from the interviews were evaluated. Evaluations were made about the participants' awareness of the Cakirik game, the cultural factors (environmental factors, socio-economic factors, and social factors) affecting the formation of the Cakirik game, and the games that are compared today. As a result of the study, it was seen that the Cakirik game was affected by the environmental, socio-economic, and social characteristics of the region, and therefore it contained information about the cultural characteristics of the region. Thus, the sustainability of traditional games was emphasized by revealing the importance of traditional games in reflecting the cultural value of the region, in the formation of cultural identity, and in cultural connection through the Cakirik.

**Keywords:** Traditional Game, Cakirik, Culture, Sustainability

### Araştırma Makalesi [Research Paper]

**Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı:** Bu araştırma Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen ve Mühendislik Bilimleri Etik Kurulu'nun 06.07.2022 tarih ve 26 sayılı karar doğrultusunda gerçekleştirilmiştir.

Submitted: 18 / 11 / 2022

Accepted: 15 / 01 / 2024

<sup>1</sup> Araştırma Görevlisi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon, Türkiye, irembekar@ktu.edu.tr, Orcid No: <https://orcid.org/> <https://orcid.org/0000-0002-6371-9958>

## Giriş

İnsanoğlunun hayat karşısında ortaya koyduğu bakış, duruş, yol ve yöntemler ile fiziksel ve sosyal şartlara göre biçim alan kültür; toplumun kendine özgü maddi ve manevi değerlerinin bütünü ile oluşmaktadır (Arioğlu ve Atasoy, 2015). Kimliği oluşturan gündelik hayatın geçtiği mekanlar, yaşamın öznel ve psikolojik süreçlerinin geçtiği, algı ve deneyimlerin bilince, karaktere ve anılara dönüştüğü yerler olarak inşa edilir (Güleç Solak, 2017). Fiziksel çevreyi oluşturan, insanın katkı verdiği soyut veya somut her türlü değeri içerisinde barındıran, yöreye özgü birçok değer birer kültür besleyicileri olarak bölgenin kültürel kimliğini oluşturmaktadır. Bu yaklaşım, bizi nesnelere kültür ve kültürel hafıza ile kurduğunu ilişkiyi irdelemeye yönlendirmektedir. Bunlar içerisinde geleneksel oyun ve oyuncaklar da kültürel kimlik ve öğelerin nesiller boyu yaşatılabilmesi için önemli bir taşıyıcı görevi üstlenmektedir.

Geleneksel oyun ve oyuncaklar Türk toplumunun ortak kültürel değerleri arasındadır. Geleneksel oyunlar, toplumun milli ve manevi değerlerini içinde barındırmaktadır. Çocuklar veya yetişkinler oyun ortamında yaşadıkları ile topluma ait kültürel değerlerin bilincine varır. Böylece kendilerinden sonraki nesillere aktarılmasında da etkin bir rol üstlenirler (Sümbüllü ve Altınışık, 2016). Türkiye'nin birçok bölgesinde benzer oyunların oynandığı görülmektedir. Bu benzerliğin oynanma biçimlerinin yanında oyunların sözel unsurları olan oyun terimleri ve oyun formüllerine dek uzanması kültürel açıdan anlamlıdır (Özyürek, Şahin ve Gündüz, 2018). Zengin bir oyuncak kültürüne sahip olan Anadolu'nun 10. yüzyılda Türklerin eline geçmesinden sonra da oyuncak geleneği, kültür aktarımı yoluyla günümüze kadar gelmiştir (Akbulut, 2009). Bu yönden bakıldığında oyunların ve oyuncakların kültürel bağlayıcılığı olduğu ve toplumda birleştirici bir etki yarattığı görülmektedir (Aksoy, 2014).

Bir paylaşım, birikim ve etkileşim işi olan kültürel değerler; günümüzün hızla değişen ve gelişen yaşam şartlarına uyum sağlayamadığında kültürel kimliğin nesiller arası aktarımı da zayıflamakta ve zamanla yok olmaktadır. Teknolojik gelişmelerin hızla ilerlediği günümüzde, oyun ve oyun materyallerindeki değişim de kaçınılmaz olmuştur. Küreselleşme ve sanayileşme ile birlikte çocukların dünyasına farklı oyuncaklar girmesi, geleneksel oyun ve oyuncakların da zamanla yok olmasına neden olmuştur (Özyürek vd., 2018). Öyle ki günümüzde, geçmişte oynanan birçok oyun ve oyuncak şimdiki nesilde görmek mümkün olmamaktadır (Yalçınkaya, 2005; Özbakır, 2009). Kültürel değerlerin oluşumundaki rolü dikkate alındığında, geleneksel oyun ve oyuncakların bölgenin kültürel birikimi yansıtmasındaki yerinin ve nesiller boyu aktarımının incelenmesi önemli bir konu olarak görülmektedir.

Geleneksel oyun ve oyuncaklara ilişkin literatürde yapılan çalışmalar incelendiğinde, Özyürek; vd. (2018) nesilden nesile kültürel aktarımda oyun ve oyuncakların rolünü, Akbulut (2009) günümüzdeki geleneksel oyun ve oyuncakları; Artar vd. (2004) Türkiye'de kırsal alanlarda ve kentlerde geleneksel oyuncakları; Cengiz (1996) ise üç kuşakta kırsal kesimde oyunların değişimini ele almıştır.

Bu çalışmada ise Anadolu'nun farklı yerlerinde farklı biçimlerde kendine yer bulan "Cakirik" oyunu ele alınmıştır. Literatür incelendiğinde Cakirik oyununa ilişkin çalışmaların kısıtlı sayıda olduğu ve genel bilgilerin verildiği çalışmalar dışında oyuna ilişkin hiçbir kültürel araştırmanın yapılmamış olduğu görülmüştür. Tüm bunlar çalışmayı Cakirik oyununun kültürel aktarımdaki yerini tariflemeye yönelik rolünü araştırmaya yönlendirmiştir. Çalışma, Cakirik oyununa ilişkin kültürel verilerin ve görsel belgelerin elde edilmesi; ayrıca oyunun kültürel hafızadaki yerinin ortaya konması adına önem taşımaktadır. Çalışma alanı olarak zengin bir oyun kültürüne sahip Doğu Karadeniz Bölgesi'nde yer alan Trabzon, Beşikdüzü ilçesi belirlenmiştir. Cakirik oyunu Türkiye'nin farklı bölgelerinde Caygirik, Çıkrancık, Çıkrık, Çukruk, Dönecek, Cıngırdak, Gıncırdak, Gıngıraç gibi çeşitli isimlerle anılmaktadır. Beşikdüzü'nde oyun "Cakirik" ismi ile bilindiği için çalışmada bu şekilde kullanılmaktadır. Çalışmada literatürden ve bölgede yaşayan insanlardan edinilen bilgiler doğrultusunda Cakirik oyununun kültürel aktarımdaki yerini incelemek amaçlanmaktadır. Bu genel amaç çerçevesinde, öncelikle Cakirik oyununun günümüzdeki yeri ortaya konmuş; ardından oyunun oluşmasında kültürel unsurların etkisi Rapoport'un (1969) ortaya koyduğu çevresel faktörler, sosyo-ekonomik faktörler ve toplumsal faktörler çerçevesinde araştırılmıştır. Böylece Cakirik oyunu üzerinden geleneksel oyunların bölgenin kültürel birikimini ve değerlerini yansıtmada, kültürel kimliğin oluşmasında ve kültürel aktarımdaki rolü ortaya konarak geleneksel oyunların sürdürülebilirliğinin önemi vurgulanmıştır.

## 1. Materyal ve Yöntem

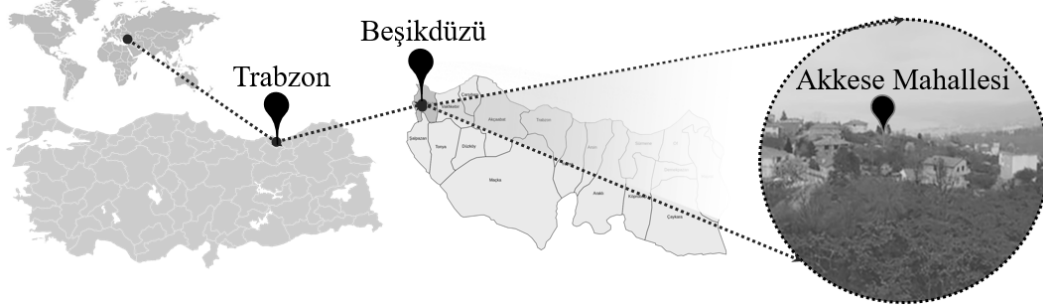
Çalışmanın yöntemi üç aşamadan oluşmaktadır.

- Birinci aşama: Literatür araştırması

Çalışmanın ilk aşamasında kültür ve oyun/oyuncaklara ilişkin literatürel araştırması yapılmış ve kuramsal alt yapı oluşturulmuştur. Bu kapsamda bir oyun/oyuncağın oluşumuna etki eden kültürel etkenler araştırılmıştır. Bu etkenler Rapoport'un (1969) tasarımı etki eden kültürel faktörler sınıflandırmasından yola çıkılarak çevresel faktörler, sosyo-ekonomik faktörler ve toplumsal faktörler olmak üzere üç başlıkta ele alınmıştır.

- İkinci aşama: Alan çalışması/görüşme

İkinci aşamada alan çalışması ve görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Araştırmada bölgede yaşayan insanlar geçmişte Cakirik oyununu bilen, oynayan ve yayla kültürünü günümüzde hala yaşayan insanların bulunması nedeniyle Beşikdüzü, Akkese Mahallesi ele alınmıştır. Beşikdüzü ilçesi, Trabzon'un batısında yer alan ve denize kıyısı bulunan bir yerleşim merkezi olup doğusunda Vakfıkebir ilçesi, batısında Giresun, güneyinde ise Tonya ve Şalpazarı ilçeleri bulunmaktadır. Akkese Mahallesi, Beşikdüzü ilçesine 3 km mesafede yer almaktadır (Şekil 1).



Şekil 1. Çalışma alanı konumu

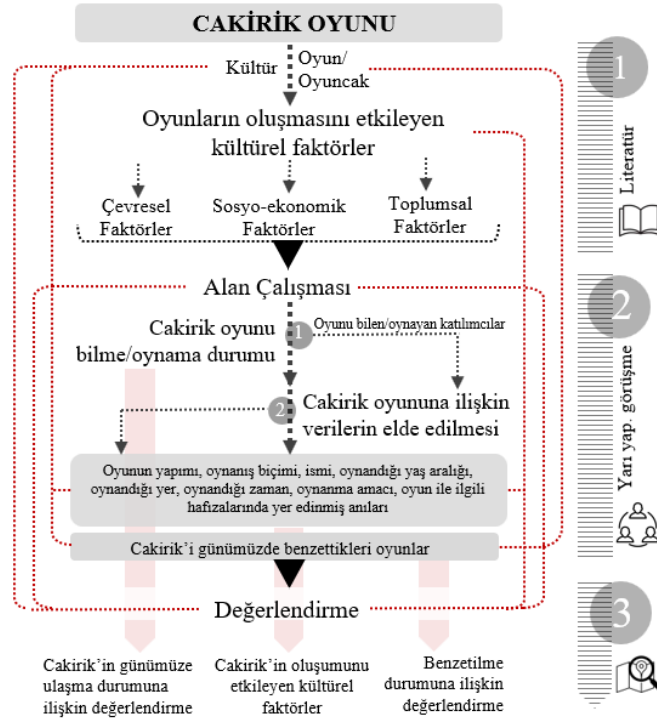
İkinci aşama iki adımdan oluşmaktadır. Birinci adım katılımcıların Cakirik oyununu bilme/oynama durumlarının sorgulandığı ve katılımcılara ait yaş ve cinsiyet bilgilerinin elde edildiği; ikinci adım ise Cakirik oyununa ilişkin verilerin elde edildiği görüşme aşamasıdır. Bu doğrultuda;

Birinci adım: 22 kişiye geçmişte oynadığı oyunlar ve bunlar arasında Cakirik oyununu bilme ve oynama durumları sorulmuştur. Katılımcılar Cakirik oyununu bilme durumlarına göre 3 gruba ayrılmıştır. Birinci grup Cakirik oyununu bilmeyen, ikinci grup Cakirik oyununu bilen fakat oynamamış olan, üçüncü grup ise Cakirik oyununu bilen ve oynamış olan katılımcılardan oluşmaktadır. Çalışmada Cakirik oyununa ilişkin detaylı görüşmenin yapıldığı grup ikinci grup ve üçüncü gruptur.

İkinci adım: Verilerin toplanmasında yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Yüz yüze yapılan görüşmelerde, ikinci grup ve üçüncü gruptan oluşan katılımcılara oyunun yapımı, oynanış biçimi, ismi, oynandığı yaş aralığı, oynandığı yer, oynandığı zaman, oynanma amacı, oyun ile ilgili hafızalarında yer edinmiş anıları ve Cakirik'i günümüzde benzettikleri oyunlara ilişkin sorular yönlendirilmiştir. Ardından katılımcılardan Cakirik oyununu çizmeleri istenmiştir.

- Üçüncü aşama: Değerlendirme

Çalışmanın üçüncü aşaması ise alan çalışmasından/görüşmelerden elde edilen verilerin değerlendirildiği aşamadır. Bu aşamada katılımcıların Cakirik oyununu bilinme durumuna, Cakirik oyununun oluşumuna etki eden kültürel faktörlere (çevresel faktörler, sosyo-ekonomik faktörler ve toplumsal faktörler) ve günümüzde benzetilen oyunlara ilişkin değerlendirmeler yapılmıştır. Çalışmanın yöntemine ilişkin akış şeması aşağıda verilmiştir (Şekil 2).



## 2. Kültür ve Oyun/oyuncak

“Kültür, toplum, insanoğlu, eğitim süreci ve kültürel muhteva gibi değişkenlerin ve bunlar arasındaki karmaşık ilişkilerin bir işlevidir” (Güvenç, 1994). Bir toplumun yüzyıllar boyunca ilgi, algı, tutum ve davranışlarıyla şekillenen maddi ve manevi değerler toplamını içine alan bir hafıza gibidir. Tarihi, sanatı, edebiyatı, gelenek, görenek, yeme-içme alışkanlıkları, giyim, oyun, bayram şenlik, şiir, şarkı ve var olan tüm diğer unsurları ile birlikte kültür, ait olduğu millete dair izler taşımaktadır. Özetle kültür, bir milletin asırlar boyu birikiminin damıtılmış bir özeti olup nesilden nesile bir miras olarak aktarılacak bugüne ve geleceğe ışık tutar (Göçer, 2012).

Oyun, dış dünyadan alınan uyarıları özümleme ve uyum sistemine yerleştirme yolu ve kişinin deneyim ve bilgi kazandığı bir etkinliktir (Çelebi Öncü, 2011; Durualp ve Aral, 2011). Oyun, özgürce ve kendiliğinden yapılan, haz veren, mutluluk kaynağı olan, gelişimi destekleyen ve eğlendiren etkinlikler olarak da tanımlanabilir (Maden Ellialtıoğlu, 2005).

Oyunlarının oluşmasında yaşam tarzı, ekonomi, din, coğrafi özellikler, iklim, kültür, cinsiyet gibi çeşitli özellikler etkili olmaktadır (Rapoport, 1969; Cengiz, 1997; Yavuzer, 1998). Bireyin yaşamla karşılaştığı, yaşamı tanıdığı, yaratıcılık ve hayal gücünü geliştirdiği, doğal yeteneklerini ortaya çıkardığı, temel ve sosyal beceriler edindiği, haz veren, gelişimi destekleyen, eğlendiren, yorgunluk ve sıkıntılardan kurtaran etkinlikler olan oyunlar, kültür ile sürekli bir etkileşim halindedir (Göde ve Susar, 1997; Durualp ve Aral, 2011). Oyun ve oyuncaklar, içinde buldukları toplumun tarihini yansıtan, toplumun dokusu hakkında izler taşıyan toplumsal etkinlikler olup bulunduğu bölgenin kültürel faktörlerinden etkilenmektedir.

Mekânsal bir tasarımı etkileyen kültürel faktörler, genel olarak çevresel, sosyo-ekonomik ve kültürel faktörler olmak üzere üç temel başlık etrafında şekillenmektedir (Rapoport, 1969). Bu noktadan hareketle Rapoport'un (1969) incelediği kültürel faktörlerin insanın hayatının özellikle çocukluk döneminde yoğun bir şekilde etkileşim halinde olduğu oyun ve oyuncaklar üzerinde de belirleyici olduğunu söylemek mümkündür. Çevresel faktörler iklim, coğrafya, konum, malzeme ve teknoloji konularını; sosyo-ekonomik faktörler ekonomi, politika ve siyasi olayları; toplumsal faktörler ise inanış ve felsefeler, aile yapısı, gelenek, örf, adetler, sosyal ilişkiler, toplumsal yapı gibi konuları oyun ve oyuncaklar üzerine etkisini kapsamaktadır (Şekil 3).

Kültürel Faktörler		
Çevresel faktörler	Sosyo-ekonomik faktörler	Toplumsal faktörler
• İklim ve coğrafya	• Ekonomi	• İnanış ve felsefeler
• Konum	• Politika	• Aile yapısı
• Malzeme	• Siyasi olaylar	• Gelenek, örf, adetler
• Teknoloji		• Sosyal ilişkiler
		• Toplumsal yapı

**Şekil 3. Oyun/oyuncakların oluşmasını etkileyen kültürel faktörler (Rapoport, 1969)**

Günümüzde bir yandan mevcut sosyo-kültürel yapıyı korumaya çalışan ve yerel değerlere sahip çıkan, diğer yandan hızla gelişen modern toplumlara uyum sağlama çabası içinde olan geleneksel toplumlarda, kültürün oyun ve oyuncaklar üzerine yarattığı etkiler önem kazanmaktadır (Onur ve Demir, 2002). Oyun/oyuncak geleneğinin, bazılarının kültür aktarımı yoluyla günümüze geldiği bazılarının ise zamanla yok olduğu düşünüldüğünde oyun ve oyuncakların, geçmiş ile gelecek arasında kültürel bir bağlayıcı olduğunu söylemek mümkündür. Kültürel sürdürülebilirliğin sağlanmasındaki rolü düşünüldüğünde, geleneksel oyun ve oyuncakların geçmişten günümüze değişimi ve günümüze yansımalarının incelenmesi önemli bir konu olarak görülmektedir.

### 3. Bulgular

Çalışma 2-4 Mayıs 2022 tarihleri arasında Trabzon Beşikdüzü ilçesi Akkese Mahallesi'nde gerçekleştirilmiştir. Beşikdüzü Akkese Mahallesi'ne gerçekleştirilen alan gezisinde görüşmeler ve katılımcılara ilişkin bilgiler elde edilmiştir. Toplam 22 kişiye Cakirik oyununu bilip bilmediği sorulmuştur. Elde edilen veriler doğrultusunda katılımcılar 3 grupta ele alınmıştır. Birinci grup Cakirik oyununu bilmeyen (8 kişi), ikinci grup bilen ama oynamamış olan (5 kişi), üçüncü grup ise bilen ve oynamış olan (9 kişi) kişilerden oluşmaktadır (Şekil 4).

Grup No	Oyunu bilme ve oynama durumu	Kişi Sayısı	Yaşlar
1. Grup	Cakirik oyununu bilmiyor.	8	22,28,25,28,35,26,33,40
2. Grup	Cakirik oyununu biliyor ama oynamamış.	5	32,27,45,49,60
3. Grup	Cakirik oyununu biliyor ve oynamış.	9	50,62,57,67,86,58,51,49,55

**Şekil 4. Cakirik oyununu bilme ve oynama durumuna ilişkin bilgiler**

Birinci grup genellikle 20-30'lu yaş grubundan oluşmaktadır. İkinci grup 27 ve 60 yaş grubu arasında karma bir yaş grubunu oluşturmaktadır. Üçüncü grup ise genellikle 50 yaş ve üzerinin oluşturduğu görülmektedir. İkinci ve üçüncü grupta bulunan katılımcılara ilişkin yaş ve cinsiyet ile görüşme sürelerine ilişkin bilgiler aşağıda verilmiştir (Şekil 5). Görüşmelerin tamamı Trabzon Beşikdüzü ilçesi Akkese Mahallesi'nde bulunan kişilerden oluşmaktadır. İkinci grup ile yapılan görüşmeler yaklaşık 5-10 dakika sürerken, üçüncü grup görüşme süresi yaklaşık 15-25 dakika sürmüştür.

Katılımcı No	Kod	Grup	Yaş	Cinsiyet	Görüşme Süresi
Katılımcı 1	K1	3. Grup	50	Erkek	20 dakika
Katılımcı 2	K2	3. Grup	62	Erkek	17 dakika
Katılımcı 3	K3	3. Grup	57	Kadın	18 dakika
Katılımcı 4	K4	3. Grup	67	Kadın	23 dakika
Katılımcı 5	K5	3. Grup	86	Kadın	26 dakika
Katılımcı 6	K6	3. Grup	58	Erkek	20 dakika
Katılımcı 7	K7	3. Grup	51	Kadın	21 dakika
Katılımcı 8	K8	3. Grup	49	Erkek	18 dakika
Katılımcı 9	K9	3. Grup	55	Kadın	20 dakika
Katılımcı 10	K10	2. Grup	32	Erkek	8 dakika
Katılımcı 11	K11	2. Grup	27	Kadın	9 dakika
Katılımcı 12	K12	2. Grup	45	Kadın	6 dakika
Katılımcı 13	K13	2. Grup	49	Erkek	9 dakika
Katılımcı 14	K14	2. Grup	60	Erkek	9 dakika

**Şekil 5. İkinci ve üçüncü grup katılımcılara ilişkin bilgiler**

Katılımcılara geçmişte oynadıkları oyunlar sorulduğunda ip atlama, istop, yüzük kimde, saklambaç, yakar top, çivi oyunu, Çelik çomak, 9 taş, 5 taş, top, fosi (misket, bilye), teker araba (3 teker), jant çevirme, bez bebek, topaç, sapan, kızak, sek sek, tengeme, çamurdan teker, cakirik, ebelemece, uzun eşek, horozum çık, kayık gibi çeşitli oyun isimleri söylenmiştir.

Cakirik oyununu bilen veya oynayanlardan oyunun yapımı, oynanış biçimi, ismi, oynandığı yaş aralığı, oynanma yer, oynandığı zaman, oynanma amacı ve oyun ile ilgili hafızalarında yer edinmiş anılarına ilişkin sorular sorulmuştur. Elde edilen sonuçlar aşağıda verilmektedir.

Oyunun yapımına ilişkin teknik özellikler: Ormana gidilerek en uzun en düzgün çam ağacı seçilir ve kesilir (K1, K2, K5, K6, K7, K9, K13, K14). Kesilen uzun ağaç dalının (4-5 metre) bir ucu kalın bir ucunun daha ince olmalıdır (K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10, K13, K14). Diğer parça ise yaklaşık 100-150 cm uzunluğunda bir parça olup toprağa çakılır, uzun parça ise üzerine konular (K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K13, K14). Uzun parçanın kalın ucuna yakın yerine (2/3) bir oyuk açılır (K1, K2, K3, K4, K6, K7, K12, K13, K14). Kısa parçanın ucu ise yuvarlatılarak uzun parçaya açılan oyukta yerleştirilir (K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9). Birleşim noktasına Cakirik dönerken ses çıkarsın diye kömür külü dökülür ve yağ sürülür (K1, K2, K4, K5, K6). Uzun çubuğun kalın tarafına bir veya iki kişinin tutabileceği ağaç çubuklar (dümen) çakılır (K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10, K13, K14), oturdukları yer bazen hafif oyulabilir (K1). Ayrıca kısa parça toprağa doğrudan çakılabildiği gibi (K2, K4, K6, K7, K8) bazen destek için ayaklar yapılabilir (K1) veya etrafına taşlar (K6, K7, K8) konularak destek oluşturulabilir. Katılımcı 2 ve Katılımcı 6 bu oyunu geçmişte yaptığını belirtmiştir.

Oyunun ismine ilişkin sözsöz özellikler: Oyunun iki farklı şekilde telaffuz edildiği, en fazla kullanılan "Cakirik" olduğu görülmüştür. Cakirik ismi (K1, K3, K4, K5, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K13, K14) dışında "Cıygirik" (K2, K6) olarak da söylenmektedir. Oyunun isminin dönerken çıkardığı gıcırta sesinden geldiği söylenmektedir (K1, K4, K5, K6, K7, K8).

Oyunun oynanış biçimi: Bir veya iki kişi uzun çubuğun kalın kısmına oturur, bir kişi ise ince kısmına göğsünü yaslayarak tutunur ve dönmeye başlar. Dönerken ayağını yere vurarak zıplar. Oturan kişilerin ağırlıkları ayak vuran kişiyi kaldıracak kadar olmalıdır. Denge iyi kurulmadığı zaman uzun çubuk kırılabilir. Oturan kişiler kontrolü sağlayan taraf olduğu için genellikle daha tecrübeli kişilerden oluşur. Ayak vuran kişi ise en yükseğe zıplamaya çalışır. Belirli bir süre sonra oynayan kişiler değişir ve sırayla oynanır (K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K13, K14).

Oyunun oynandığı yaş aralığı: Katılımcılar oyunu genellikle 10-18 yaş aralığında oynamıştır. Ancak büyüklerin de oyunu oynadığı belirtilmiştir.

Oyunun oynandığı yer ve zaman: Cakirik oyunu yaz aylarında yaylalarda ve yayla şenliklerinde oynanmaktadır. Genellikle gündüz vakitlerinde oynanan Cakirik'in kurulması için seçilen alanın düz ve toprak bir zemine sahip olması gerekmektedir.

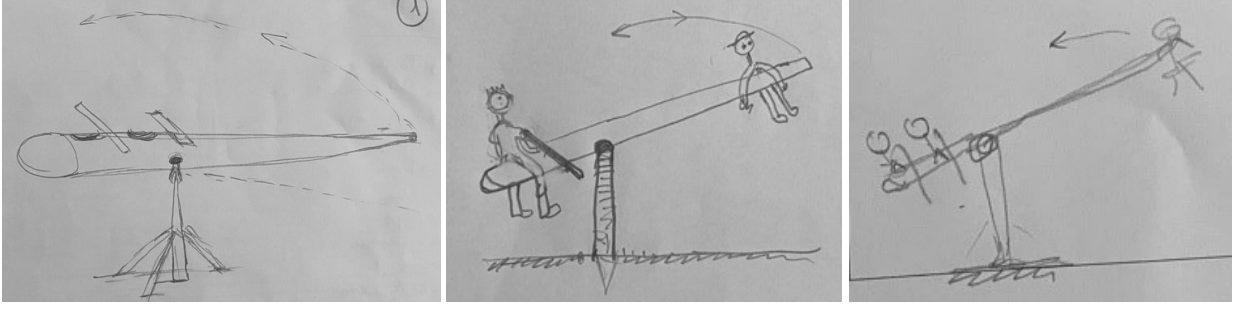
Oyunun oynanma amacı: Oyun genellikle eğlenme (K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K13, K14) ve sosyalleşme (K1, K5, K6, K7, K8, K9, K10, K11, K13) amaçlı oynanmaktadır.

Görüşmeden elde edilen diğer veriler: "Fındık toplama ve bahçe işleri bittikten sonra güz yaylası zamanı gelir, herkes yaylaya çıkardı. O zamanlar hava daha güzel olurdu. Yaylalarda şenlikler yapılır, Cakirik oyunu kurulurdu. Ben hafif olduğum için genellikle ayak vurma kısmında oynardım, en eğlenceli kısım orasıydı" (K8). "Eskiden oyuncaklar bu kadar yaygın değildi. Özellikle köylerde ve yaylalarda yaşayanların ekonomik durumu ve imkanları elvermediğinden oyuncaklarını kendi yapardı. Cakirik de kendimizin yapıp oynadığı bir oyundu. (K2)" "Erkekler kızlara göre daha çok oynardı" (K8). "Bütün işler biter, yaylalara çıkardık. Şenliklerde oynanırdı. Yayla sezonunun yavaş yavaş bittiği anlamına gelirdi" (K6). "Kadınlar daha az oynardı. Kadınların oynaması her zaman hoş karşılanmazdı. Etek giydiğimiz için oynadığımız zamanlar sisli havalara tercih ederdik. Çünkü sisli havalarda daha az görünürdük" (K3). "Yaylalarda insanlar bu oyun ile sosyalleşir, yeni insanlarla tanışabilirdi" (K1). "Yaylalarda çok fazla çam ağacı vardı, dayanıklı bir malzeme olduğu için çam ağacından yapılırdı" (K2). "Cakirik dönerken çıkan ses insanlara heyecan verir, neşelendirirdi. Ses azaldıkça yağ ve kül yenilenirdi. O ses beni eski günlere götürüyor" (K4).

Katılımcılara Cakirik oyunu denildiğinde akıllarına gelen kelimeleri söylemeleri istendiğinde sırasıyla; 12 kişi "eğlence", 8 kişi "geçmiş", 7 kişi "yayla", 6 kişi "çocukluk/gençlik", 5 kişi "birlik/beraberlik", 4 kişi "şenlik", 4 kişi "annem/babam", 4 kişi "nostalji", 3 kişi "mutluluk", 3 kişi "ağaç", 3 kişi "heyecan", 3 kişi "denge", 2 kişi "sosyallik", 2 kişi "yeşil", 2 kişi "sis" yanıtını verirken "korku, heyecan, anılar, çise, cümbüş, aktivite, zıplamak, dönmek, neşe" gibi diğer yanıtlar da gelmiştir.

Katılımcılardan Cakirik oyununu çizmeleri istenmiştir. Çizim yapan katılımcılara ait görsellerden bazıları aşağıda verilmektedir (Şekil 6).





Şekil 6. Katılımcılar tarafından çizilen Cakirik oyunu örnekleri (soldan sağa doğru sırasıyla: K1, K2, K4)

Görüşmelerde Cakirik oyununa ait görsel bir belgenin bulunup bulunmadığı sorulmuştur. Yayla şenliği ve Cakirik oyununa ait edinilen görseller aşağıda verilmektedir (Şekil 7). Fotoğraflar Akkese Yaylası Kırıklı Şenliği'ne ait olup, Kırıklı Şenlikleri'nde geleneksel olarak gerçekleştirilen "otçu göçü/göç indirme" (ineklerin süslenerek tepeden şenlik alanına kadar yürütülmesi) ve "Cakirik oyunu" gelenekleri gerçekleştirilmektedir.



Şekil 7. Yayla şenliği (Kırıklı Şenliği) ve Cakirik oyununa ait görsel (N. Mentеше arşivi)

Katılımcılara günümüzde Cakirik oyununa benzettikleri bir oyun olup olmadığı sorulduğunda 9 kişi "tahterevalli", kişi "döner tahterevalli", 2 kişi "balerin" oyununa benzetirken 3 kişi herhangi bir oyuna benzetememiştir. Tahterevalli, genellikle dış mekânlarda iki ucuna birer kişi binerek karşılıklı biçimde havada yükselip inerek eğlenmeye yarayan, ortasından belli yükseklikte bir desteğe dayalı ve yatay durumda bir tahta kalas olan bir tür oyun aracıdır ("Tahterevalli", 2022). Tahterevallinin ayrıca, dönerek hareket eden türleri de bulunmaktadır. Balerin ise genellikle lunaparklarda bulunan, birden çok kişinin koltuklara oturmasıyla beraber, koltukların sağdan sola, soldan sağa, yukarı aşağı dönmesiyle oluşturulmuş bir eğlence aracıdır ("Balerin", 2022).

Görüşmenin sonunda kişilere eklemek istedikleri bir şey olup olmadığı sorulmuştur. Katılımcılar bu oyunun geçmişte oynandığını, ancak günümüzde yok olduğunu, yalnızca şenliklerde bazen geçmişi yaşatmak adına kurulduğunu söylemiştir. Cakirik oyununun geçmişi yansıtan bir kültür olduğunu belirten katılımcılar, bugünün çocuklarının telefon, internet, bilgisayar ve sosyal medyaya hapsediği yönünde görüşler belirtmiştir.

#### 4. Değerlendirme

Kültürel izleri oyun/oyuncaklar üzerinden ele alan çalışmada Cakirik oyununa ilişkin elde edilen bulgular; oyunun bilinirliği ve günümüze ulaşma durumu, Cakirik oyununun barındırdığı kültürel izler (çevresel faktörler, sosyo-ekonomik faktörler, toplumsal faktörler) ve Cakirik'in günümüzde benzetildiği oyunlara ilişkin değerlendirilmiştir.

Cakirik oyununun bilinirliği ve günümüze ulaşma durumu değerlendirildiğinde, üçüncü grup (Cakirik oyununu oynamış olan) katılımcıların genellikle 50 yaş üzeri kişilerden oluştuğu görülürken daha küçük yaş gruplarının genellikle bilmediği veya oynamadığı görülmüştür. İkinci grup yaş olarak daha karma bir gruptan oluşmaktadır. İkinci grup katılımcıların bir kısmı yaylalarda, şenliklerde bu oyuna tanıklık ederken bir kısmı ise büyüklerinden dinleyerek öğrenmiştir. Birinci grup katılımcıların (bilmeyen) yaş ortalamasının en küçük olması, Cakirik oyununun zamanla yok olmaya başladığının göstergesidir. Bölgenin kültürünün bir yansıması olan bu oyunun kuşaklar arası aktararak sürdürülebilirliğinin sağlanması gerekliliği kültürün izlerini kaybetmemek adına önemli bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Cakirik oyununun giderek yok olması, bölge için önemli bir kültürel öğenin de yok olması anlamına geleceğinden, belgelenmeli ve kayıt altına alınmalıdır.

Cakirik oyunu barındırdığı kültürel izlere ilişkin değerlendirme çevresel, sosyo-ekonomik ve toplumsal olmak üzere üç faktör açısından ele alınmıştır.

Çevresel faktörler açısından değerlendirildiğinde:

- Cakirik oyununun özellikle çam ağacından yapılıyor olması bulunduğu bölgenin iklim ve bitki örtüsü hakkında bilgi vermektedir. Çam ağacı Türkiye'nin kuzey bölgelerinin sert iklimlerinde yetişen dayanıklı bir ağaçtır. Cakirik oyununun mekanizmasında malzemenin dayanıklı olması önemli olduğu için çam ağacının mekanik özelliklerinden faydalanılmıştır.
- Cakirik oyununun oynandığı dönem havanın güzel olduğu ve köylerde çay toplama ve bahçe işlerinin bitişi dönemdir. Bu nedenle sezonun bittiğinin ve şenliklerin başlayacağını habercisi olarak kültürel bir imge haline gelmiştir.
- Cakirik oyununun oynanabilmesi için düz bir alan seçilmesi gerekliliği bölgenin coğrafyası ve topoğrafyası hakkında bilgi vermektedir. Doğu Karadeniz Bölgesi'nin eğimli arazisi, Cakirik için uygun alanların seçilmesi hususunu ön plana çıkarmaktadır.

Sosyo-ekonomik faktörler açısından değerlendirildiğinde;

- Kırsal kesimde yaşayan ailelerin ekonomik durumları ve imkanlarının yeterli olmaması insanları kendi oyun ve oyuncaklarını üretmeye yönlendirmiştir. Yapılan çalışmada Cakirik oyunundan bahseden katılımcıların hepsinin yaylalardan bahsetmesi bunun bir iz olarak değerlendirilebilir. El yapımı bir oyuncak olan Cakirik'in kırsal alanlarda yapılması ve bellekte bu şekilde yer edinmesi Cakirik'in sosyo-ekonomik açıdan bölge hakkında verdiği kültürel bir göstergedir.

Toplumsal faktörler açısından değerlendirildiğinde:

- Kültürün en önemli taşıyıcılarından olan dil; toplumun kültürel değerleri üzerinden somut ürünler aracılığı ile vücut bulurken, o toplumu var eden bireylerin kültürel özelliklerinde kendilerine yer bulmaktadırlar (Göçer, 2012; Özer, Turan ve Yener, 2018). Cakirik oyununun Türkiye'nin başka bölgelerinde çıkırık, çıkırcık, çukruk, dönecek gibi çeşitli isimler ile anılırken Beşikdüzü'nde Cakirik ismi ile bilinmektedir. Bu noktada Cakirik ismi bölgeye özgü söz olarak kültürel bir yansımadır.
- Cakirik oyunu oynanırken kömür külü ve yağın sürülmesiyle çıkan ses eğlencenin bir sembolüdür. Öyle ki oyunun isminin belirlenmesinde bu ses belirgin bir rol oynamış, tarihin derinlerinden gelen bir kültürün sesi olarak belleklerde yer edinmiş ve böylece kültürel bir sembol haline gelmiştir.
- Büyüklerin ve daha tecrübelilerin kontrol noktasında oturması ve düzeneği kontrol etmesi, daha küçük ve hafif olanların ise ayak vurulan tarafta olması oyunda dengeyi sağlamaktadır. Oyunu her yaşta insanın oynuyor olması toplumda küçük ve büyük yaş gruplarının bir arada yaptığı bir etkinlik olarak kültürel bir yansıma olarak görülebilmektedir.
- Oyunun sırayla oynanması, diğerlerinin oynayanları izlemesi ve oyunda yeni insanlarla tanışılabilmesi ile sosyal bir aktivite olmanın dışında birlik, beraberlik, dayanışma ve sosyalleşme gibi kavramların kültürel bir dışavurumu olarak değerlendirilmektedir.
- Her katılımcının görüşme esnasında yayla ve yayla şenliklerinden bahsetmesinden hareketle Cakirik'in yayla ve şenliklerde eğlencenin kültürel bir sembolü olduğunu söylemek mümkündür.
- Oyunu kadınların erkeklere kıyasla daha az oynaması, kadınların oynamasının hoş karşılanmaması, kadınların oynamak için sisli havaları tercih etmesi kadının bölgedeki toplumsal konumu hakkında izler taşımaktadır. Ek olarak Cakirik oyunu oynanırken sis, çise gibi kavramlardan bahsedilmesi de bölgenin iklimsel koşulları hakkında bilgi vermektedir.

Katılımcılar Cakirik oyununu genellikle tahterevalliyeye benzetmişlerdir. Benzetmede tahterevallinin biçimsel özellikleri, mekanik özellikleri (hareket/alçalıp yükselme), oynandığı çevre (dış mekan), oynanış biçimi ve her ikisinin de denge üzerine kurulu olması etkili olmuştur. Balerine benzeten katılımcıların ise balerinin mekanik özellikleri (hareket/dönme, alçalıp yükselme) ve oynandığı çevre (dış mekan)'den etkilendiği görülmektedir.

Katılımcıların Cakirik oyunu anlatırken en fazla kullandığı kelimeler geçmiş, eskiyi, çocukluk ve gençliklerine ilişkindir. Günümüz çocukları vakitlerini teknolojik materyaller, internet ve bilgisayar oyunları ile geçirmekte ve kültürün bir göstergesi olan geleneksel oyunlar unutulmaktadır. El yapımı oyuncakların yerini seri üretim ve popüler kültür oyuncakları alması geleneksel olanın zamanla yok olması ile sonuçlanmaktadır. Bu nedenle, geçmişin kültürel bir yansıması olmasının yanı sıra kültürel belleğin oluşmasında da önemli bir rol oynayan Cakirik oyununun günümüzde belgelenmesi, yok olmaması ve sürdürülebilirliğinin sağlanması gerekliliği önemli bir konudur.



## Sonuç

Gelişen teknoloji, değişen yaşam biçimleri ve bireylerin toplum içerisindeki rolleri ile birlikte geleneksel oyunların nesiller arası aktarımı zayıflamaktadır. Geleneksel oyunların çağın tercih ve ihtiyaçlarının arkasında kalması, kültürel sürekliliğin sağlanmasında önemli bir unsur olan geleneksel oyunların zamanla yok olmasına neden olması ile sonuçlanmaktadır.

Geleneksel oyunların kültürel aktarımdaki yeri ve önemini Cakirik oyunu üzerinden ele alan çalışmadan elde edilen verilerden hareketle oyunların kültürel mirasın sürdürülebilirliğinde etkisi olduğu söylenebilmektedir. Bulunduğu bölgenin çevresel, sosyo-ekonomik ve toplumsal özelliklerinden etkilenerek şekillenmiş Cakirik oyunu bölgenin kültürel özellikleri hakkında bugün ve gelecek için ipuçları barındırmaktadır. Bu nedenle Cakirik oyunu gibi diğer tüm yok olma tehlikesi ile karşılaşan geleneksel oyunların sürdürülebilirliğinin ve nesiller boyu aktarımının sağlanması gerekmektedir.

Geçmişin el yapımı ve doğal materyallerle yapılan geleneksel oyun ve oyuncakların yerini teknoloji ürünü oyuncakların alması gelecek nesillerin kültürel değerlerini tanınamaması ile sonuçlanmaktadır. Bu noktada aile ortamı, okul ortamı veya müze gibi toplumsal mekanlarda geçmişin oyunlarının anlatılması, belgelenmesi veya sergilenmesi yeni nesillerin geleneksel oyunları tanıması için yararlı olacağı düşünülmektedir. Aynı zamanda çocukların hazır oyunların dışında geleneksel oyun/oyunlar oynayabileceği ortamların hazırlanması da kültürel aktarım açısından katkı sağlayacaktır. Ayrıca eğitim kurumlarının ve yerel yönetimlerin geleneksel oyunların tanınırlığının artması, korunması konusunda bireylerin farkındalığının artırılması ve toplumun bilinçlenmesi adına çalışmalar yürütmesinin de geleneksel oyunların sürdürülebilirliğinin sağlanmasında katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Yapılan araştırmanın, geleneksel oyunların sürdürülebilirliğine ilişkin diğer çalışmalara ve araştırmacılara yol göstermesi çalışmanın hedeflediği en önemli yararlar arasındadır. Yapılacak çalışmalarda geleneksel oyunların geleceğe aktarım yolları, geleneksel oyunların kültürel bellekteki yeri, bireylerin geleneksel oyunların korunması konusunda farkındalığını arttırmaya yönelik ne gibi önlemler alınabileceği araştırılabilir.

## Kaynakça

- Akbulut, D. (2009). Günümüzde geleneksel oyuncaklar, *Milli Folklor*, 84, 182-191.
- Aksoy, H. (2014). Çocuk oyunlarının işlevleri: Sarıkeçili Yörük çocuk oyunları. *Milli Folklor*, 101, 265-276.
- Arioğlu, İ. E. ve Aydoğdu Atasoy, Ö. (2015). Somut olmayan kültürel miras kapsamında geleneksel el sanatları ve Kültür ve Turizm Bakanlığı. *Turkish Studies*, 16, 109-126.
- Aygün Cengiz, S (1994). Karadeniz Ereğli örneğinde çocuk oyunlarının halk bilim açısından değerlendirilmesi. *Çocuk Kültürü, I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildiriler Kitabı*. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, Ankara 441-476.
- Balerin, Mini Lunapark, erişim 15 Haziran 2022, [www.minilunapark.com/urun-kategori/balerin/](http://www.minilunapark.com/urun-kategori/balerin/)
- Çelebi Öncü, E. (2011). *Eğitimde Gelişim Odaklı Oyunlar ve Etkinlikler*. Ankara: Eğiten Kitap.
- Duruoalp, E. ve Aral, N. *Oyun Temelli Sosyal Beceri Eğitimi*. Ankara: Vize Yayıncılık.
- Göçer, A. Dil kültür ilişkisi ve etkileşimi üzerine, *Türk Dili Dil ve Edebiyat Dergisi*, 729, 50-57.
- Göde, O. ve Susar, F. (1997). Okul Öncesi eğitimin önemi ile bu eğitimde oyunun ve bedensel etkinliklerin rolü, *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 39-48.
- Güleç Solak, S. (2017). Mekân-kimlik etkileşimi: kavramsal ve kuramsal bir bakış, *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 1, 13-37.
- Güvenç, B. (1994). *İnsan ve Kültür*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Maden Ellialtıoğlu, F. (2005). *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyun Örnekleri*. İstanbul: Yapa Yayıncılık.
- Onur, B., Çelen, N. ve Artar, M. (2004). Türkiye'de geleneksel oyuncaklar: köy-kent karşılaştırması, *Türkiye'de Çocuk Oyunları: Araştırmalar*. Ankara: Kök Yayıncılık, 131-137.
- Özbakır, İ. (2009). Geleneksel Türk çocuk oyunlarında doğal oyuncaklar ve oyuncak olmuş hayvanlar, *Journal of World of Turks*, 1, 147-163.
- Özer, H., Turan, Ö. ve Yener, S. (2018). Zonguldak'ın yöresel yemek isimleri üzerine bir inceleme. *Turkish Studies*, 12, 341-361.

- Özyürek, A., Tezel Şahin, F. ve Gündüz, Z. B. (2018). Nesilden Nesile kültürel aktarımda oyun ve oyuncakların rolü, *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 1, 1-12.
- Rapoport, A. (1969). *House Form and Culture*. Ney Jersey: PrenticeHall Inc.
- Sümbüllü, Y. Z. ve Altınışık, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(2), 73-85.
- Tahterevalli, Türk Dil Kurumu, erişim 15 Haziran 2022, <https://sozluk.gov.tr/>
- Yalçınkaya, T. (2005). Oyuncak yapımı ve oyuncak yapımında kullanılan birkaç malzeme, *Erken Çocuklukta Gelişim ve Eğitimde Yeni Yaklaşımlar*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları, 483-489.
- Yavuzer, H. (1998). *Çocuk Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

## Extended Abstract

### Aim and Scope

Local values, which constitute the physical environment and contain all kinds of intangible or tangible values, constitute the cultural identity of the region. This approach leads us to examine the relationship of objects with culture and cultural memory. Among these, traditional games and traditional toys also play an important role in keeping cultural identity and elements alive for generations. With developing technology, changing lifestyles, and the roles of individuals in society, the intergenerational connection of traditional games have been weakening. The fact that traditional games are left behind by the preferences and needs of the age causes them to disappear over time. Traditional games and traditional toys are among the common cultural values of Turkish society. It is seen that some of the traditional games/toys have come to the present through cultural transfer and some have disappeared over time. This shows that traditional games and toys are a cultural connector between the past and the future. Considering its role in cultural connection, it is important to examine traditional games and toys change over generations and its reflection today. In this study, the traditional game "Cakirik", which is played in different ways in different parts of Anatolia, is discussed. When the literature is examined, it is seen that the studies on the game of Cakirik are limited and no cultural research has been done about the game. All of these have led the study to investigate the role of the Cakirik game in describing its place in cultural connection. This study aimed to examine the role of the Cakirik game in cultural connection in line with the information obtained from the literature and the people living in the region.

### Methods

The study consists of three stages. In the first stage of the study, literature research on culture and traditional games/toys were conducted and a theoretical background was created. Along with this, cultural factors affecting the formation of games/toys were investigated and these factors were discussed under three headings as environmental factors, socio-economic factors, and social factors, based on Rapoport's (1969) classification of cultural factors affecting design. In the second stage, area studies and interviews were conducted. In the research, Beşikdüzü, Akkese Neighborhood was discussed because of the people living in the region who knew and played the game of Cakirik in the past and still live in the highland culture today. The second stage consists of two steps. In the first step, the participants' state of knowing/playing the Cakirik Game was questioned and the age and gender information of the participants were obtained. The second step is the interview stage, in which data about the game Cakirik are obtained. In this direction, 22 people were asked about the games they played in the past and their knowledge and playing the Cakirik game among them. In the study, the detailed interview about the game of Cakirik was carried out with the participants who knew or played the game. A semi-structured interview form was used to collect data on the game Cakirik. In the face-to-face interviews, the participants were asked questions about the construction of the game, the way it was played, the name, the age range, the place where it was played, the time it was played, the purpose of playing, the memories of the game, and the games they likened Cakirik to today. Then the participants were asked to draw the game of Cakirik. The third stage of the study is to obtain data from the fieldwork/interviews that are evaluated. At this stage, evaluations were made about the participants' awareness of the Cakirik game, the cultural factors (environmental factors, socio-economic factors, and social factors) affecting the formation of the Cakirik. Türkçe makalelerin sonunda çalışma ile ilgili detaylı bilgiler veren genişletilmiş özet Extended Abstract yer almalıdır.

### Findings

While it is seen that the participants who have played the game of Cakirik are generally over the age of 50, it has been observed that the younger age groups generally do not know or do not play. The fact that the average age of people who do not know the game is the youngest is an indication that the game of Cakirik has started to disappear over time. Social

finding: While the game of Cakirik is known by various names such as spinning wheel, çırançık, çukruk, and döner in other parts of Turkey, it is known as Cakirik in Beşikdüzü. At this point, the name Cakirik is a cultural reflection as a word specific to the region. While playing the game of Cakirik, the sound made by rubbing coal ash and oil is a symbol of fun. The fact that people of all ages can play the game together and meet new people in the game is considered as a cultural expression of concepts such as unity, solidarity and socialization. It is possible to say that Cakirik is a cultural symbol of entertainment in the plateau and festivals, considering that each participant talked about the plateau and plateau festivals during the interview. The fact that women play the game less, women are not welcome to play, and women prefer foggy weather to play bear traces of the place of women in the region. Environmental findings: The material of the Cakirik game gives information about the climate and vegetation of the region. The necessity of choosing a flat area in order to play the Cakirik game gives information about the geography and topography of the region. The period when the Cakirik game is played is the period when the weather is nice and the tea picking and gardening works are finished in the villages. For this reason, it has become a cultural image as a harbinger of the end of the season and the beginning of the festivities. Socio-economic findings: The economic situation and insufficient means of families living in rural areas have led people to produce their own games and toys. The fact that Cakirik, a handmade toy, is made in rural areas and has a place in memory in this way is a cultural indicator that Cakirik gives about the region in socio-economic terms.

### **Conclusion**

As a result of the study, it was seen that the Cakirik game was affected by the environmental, socio-economic, and social characteristics of the region, and therefore it contained information about the cultural characteristics of the region. Thus, the sustainability of traditional games was emphasized by revealing the importance of traditional games in reflecting the cultural value of the region, in the formation of cultural identity, and in cultural connection through the Cakirik. The aim of the research is to guide other studies and researchers on the sustainability of traditional games. In the studies, researches can be carried out to increase the awareness of the transfer of traditional games to the future, the place of traditional games in cultural memory and the preservation of traditional games.