



Oyun Mu Kültürü Etkiler? Kültür Mü Oyunu Etkiler?



Pero Duygu DUMANGÖZ¹
Selçuk Bora ÇAVUŞOĞLU²

Derleme Makalesi

Makale Geçmişi

Başvuru Tarihi: 18.01.2022

Kabul Tarihi: 29.03.2022

Review Article

Article History

Date of Application: 18.01.2022

Acceptance Date: 29.03.2022

Özet

Eşsiz bir fenomen olarak oyun ve kültür arasındaki etkileşim, multidisipliner bilimlerde tartışılan önemli konulardan biridir. Bu çalışma kültür ve oyun arasındaki ilişkiye odaklanmış ve bu amaçla önce oyun ve özellikleri, ardından kültür ve özellikleri ve kültür ile oyun arasındaki ilişki başlıkları altında konu irdelenmeye çalışılmıştır. Bu çalışmada spor, rekabete dayalı, standartlaştırılmış koşulları sağlamak için birtakım kurallar ortaya koyan bir kurum olarak değil; çocukların güçlerine ve ilgilerine göre oyun ortamını birlikte yaratmalarına imkân verdiğimiz hareket oyun yapısına, sürekli ve aktif olarak yeniden yaklaşmak için, bilinçli olarak yönlendirebileceğimiz eğlenceli bir hareket olarak ele alınmıştır. Bu oyunların çoğunun günümüze kadar ulaşmamış olmasına rağmen, beden eğitimi alanındaki önemleri hem kültürel hem de itici değerleri açısından paha biçilmezdir. Çalışmanın konusu ile ilgili gerek ulusal gerekse uluslararası literatür taranmış, elde edilen bilgiler değerlendirilmiş ve mevcut problem üzerine yorumlanarak önerilerde bulunulmuştur. Çalışmanın alana önemli katkılar sağlayacağı ve gelecekte konuya ilişkin yapılabilecek farklı çalışmalara ışık tutacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Kültür, Spor, Çocuk

Does Game Affect Culture? Does Culture Affect The Game?

Abstract

The interaction between play and culture as a unique phenomenon is one of the important topics discussed in multidisciplinary sciences. This study focused on the relationship between culture and play, and for this purpose, the subject was tried to be examined under the headings of culture and its features, then play and its features, and the relationship between culture and play. In this study, sport is not an institution that sets out some rules to provide competitive, standardized conditions; The movement, in which we allow children to create the play environment together according to their strengths and interests, is considered as an entertaining movement that we can consciously direct in order to constantly and actively re-approach the play structure. Although many of these plays have not survived, their importance in the field of physical education is invaluable, both in terms of their cultural and impulsive value. In the study, literature review technique, one of the qualitative research methods, was used. Both national and international literature on the subject of the study was searched, the information obtained was evaluated and suggestions were made by interpreting the current problem. It is thought that the study will make important contributions to the field and will shed light on different studies that can be done on the subject in the future.

Key Words: Play, Culture, Sport, Child

¹ Öğr. Gör. Dr., İstanbul Teknik Üniversitesi, Beden Eğitimi Bölümü, ORCID ID: 0000-0002-2827-5538, pdumangoz@itu.edu.tr

² Doç. Dr., İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa, Spor Bilimleri Fakültesi, ORCID ID: 0000-0003-4163-9655, boracavusoglu@windowslive.com

1.Giriş

İnsan bir olguyu açıklamaya, genelleştirmeye, düzenlemeye, sistemselleştirmeye ve rasyonel açıklamaya yönelir. Ancak bu, somut hayattan soyuta, pratikten teoriye, yaşananandan yansıyana ya da söylemsel bilince bir geçiştir. Bir spor teorisi geliştirmek için dikkat edilmesi gereken nokta da budur: yaşanan ve yansıyan arasındaki ve pratik ile teori arasındaki boşluk. Bu boşlukla ilgili olarak, önemli bir paradigmatik değişim yaşanmaktadır: bilimsel pozitivizm, perspektif bilimine dönüştürülmekte hatta belki de onun yerini almaktadır (Jost & Hosta, 2004).

İçerisinde varlığımızı sürdürdüğümüz çevre, çok daha önceleri insanoğluna verilmiş ve kendi kendine anlaşılması beklenen bir olgu olarak kavramsallaştırılmamalıdır. Çevre, içindeki özneler ve/veya nesnelere arasındaki ilişkilerin bir sonucudur ve her zaman anlamını bir bütün olarak tanımlayan daha büyük bir çevrenin parçasıdır. Örneğin sadece çocukların ve öğretmenlerin varlığı ile spor yapılan bir ortam bir anda farklılaşabilir. Teknoloji ve ekipman yardımıyla bu sağlanabilir. Çocuğun ana aktör olduğu güvenli oyun dünyası içerisinde, çocuk kendisini çevreleyen her şeye açıktır. Çocuk için bu, çevreyi içselleştirmesinin önemli bir yoludur. Çocuk çevreyi kendisinin bir parçası olarak görür (Hosta, 2009).

Doğası gereği birincil olan bedensel kimliğin gücü, kişinin beden olarak öğrendiklerinde kendini gösterir. Bourdie'ye göre bu bilgi, başkalarının bilgi olarak görmesi için gösterilebilecek bir şey değil, birinin gerçekte olduğu şeydir. Bu bilgi, söylemsel gerçeklik düzeyinde yükseltilmeden çocuktan çocuğa aktarılır. Çocuklar birbirlerini taklit ederler. Spor biliminin istatistikler ve biyomekanik bulgular üzerinden ürettiği bilimsel modellemenin dayattığı bazı ideal formları takip etmezler. Burada çocuklar, bedenleri tarafından verilen, kendi yollarını bulurlar. Burada biyomekanik ve diğer biyolojik sınırlamaların ötesinde hiçbir şekilde ifade edilemeyen doğal hareket duygusundan bahsedilmektedir (Hosta, 2009).

2.Oyun

Psikologlar ve sosyologlar oyunu bütünleştirici bir şekilde bir etkinlik olarak tasvir ederler (Valentino vd., 2006; Taylor vd., 2010). Hiçbir etkinlik, özellikle insan etkinlikleri tek başına gerçekleştirilemeyeceğinden, oyun, bireylerin, hayvanların ve nesnelere aktif olarak katıldığı bir etkinliktir. Birey tek başına oynarken bile, dil, semboller, nesnelere ve şema gibi temsilciler aracılığıyla doğanın tüm fenomenleriyle oynamaktadır (Shahidi, 2012).

Bir başka tanıma göre oyun, belirli bir amacı olan (sağlık, eğlence, eğitim vb.), kurallı ya da kuralsız oynanabilen, her yaş grubunda insanın isteyerek ve hoşlanarak katıldığı, zihinsel, sosyal, psikolojik ve fiziksel gelişimine katkı sağlayan faaliyetlerdir (Özen vd., 2011).

Belli bir alanda ve zamanda, bir düzen içerisinde, serbestçe konulan kurallara uyularak iradenin de ortaya koyulduğu, zorlama olmadan gerçekleşen her türlü faaliyete oyun denilmektedir (Afacan, 2019).

Spor bilimleri alanında çalışan Başaran (1992), "Oyunlarla Spora Hazırlık" başlıklı kitabında, oyunu "*biyolojik karakterli olsa bile hemen herkes tarafından yaratılabilecek bir eğlence kaynağı ve boş zamanları değerlendirme unsuru*" olarak ifade etmiştir.

Çocuk oyunları toplumun sosyo-kültürel yapısını ve bu yapıdaki değişimleri belirlemeyi amaçlayan çalışmalar için önemli bir bilimsel araç niteliğindedir. Demiray (1960), çocuk oyunlarının "gelenek ve göreneklerin, mevsim, geçim, boş zaman ve eşya"nın tesiri altında olduğunu belirtmiştir. Çocuk çoğunlukla oyun etkinlikleriyle gelişir. Bu noktadan hareketle oyun, çocuğun gelişimini belirleyen yol gösterici bir etkinlik olarak değerlendirilebilir.

Duran (2003), çocuk oyunlarını üç kategoriye ayırmıştır: işlevsel, sembolik ve kurallı oyunlar.

İşlevsel Oyun: genellikle çocuğun duyuşsal, algısal ve motor beceri olarak olgunlaşmasıyla kazandığı yeni işlevlerle oyun olarak tanımlanır. Bir yandan işlevlerini, diğer yandan nesnenin özelliklerini inceler. Bir çocuğun işlevsel oyunu, en az sensorimotor zekâ kadar erken sosyal etkileşim tarafından belirlenir. Bu tür oyunlara örnek olarak fırlatma, su oyunları, topu itme, oynayan bir oyuncuğa çekme, yukarı aşağı zıplama verilebilir.

Sembolik Oyun: Genel psikolojik gelişim bağlamında veya bir çocuğun psikolojik gelişiminin belirli bölümleri bağlamında gelişimsel bir fenomen olarak görülür. Sembolik bir oyun aynı zamanda hayali bir kurgu oyunu, taklit oyunu veya drama olarak da adlandırılır. Böyle bir oyunla çocuk, çevresindeki yetişkinlerin sosyal hayatını ve davranışlarını taklit eder. Sembolik oyunun eylemi, içeriği ve rolleri vardır; hiçbir temel kural yoktur ve genellikle oyundaki nesnelere (veya oyuncaklar) gerçek nesnelere belirtir veya başka bir işlev üstlenir. Temel sosyal ihtiyaçları oluşturur, davranışsal kontrolün gelişimine etki eder.

Kurallı Oyun: Önceden belirlenmiş bir amacı, önceden bilinen kuralları ve kısıtlamaları olan oyunlardır. Piaget, kurallı oyunların 4 ile 7 yaşları arasında nadiren gerçekleştiğini ve çoğunlukla 7 ile 11 yaş arasındaki döneme ait olduğunu ve yaşam boyunca devam ettiğini söylemektedir (Grgec-Petroci vd., 2010). Çocuk onları hazır bir biçimde edinir ve kültürün bir unsuru olarak ustalaşır. Kurallı oyunlar saklambaç oyunları, top oyunları, kart oyunları, satranç oyunları ve bireylerin yarıştığı çeşitli sosyal oyunlar olmak üzere çeşitli türlerde olabilir.

Ahmet Kutsi Tecer, daha 1960' da yayımlanan makalesinde, her oyunun bir yerin, bir köy veya kasabanın, daha doğrusu orada yaşayan insanların ürünü olduğunu belirterek, bağlam konusuna dikkat çekmiştir. Tecer, ayrıca adet ve merasimlere bağlı oyunların (dans) genel olarak sosyal bir fonksiyona bağlı olduğunu ve toplumun yaşayış tarzına göre anlam kazandığını ve biçimlendiğini kaydeder (akt. Özdemir, 2006).

Bütün bu savunuların tersine Huizinga' nın savunusuna göre; oyun, kültürden önce var olmuştur, kültürden türeme veya tesadüfen değil, aksine farklı kültürlerin ortaya çıkmasına temel oluşturmuştur (And, 1974.)

3.Kültür

Kültürün biçimsel bakış açısıyla tanımlanması birçok tartışmayı da beraberinde getirmiştir. Kültür, bir grup insan tarafından paylaşılan, ancak her birey için farklı olan, bir nesilden diğerine iletilen bir dizi tutum, değer, inanç ve davranıştır (Savicki, 1999). Başka bir tanımda kültür, ayırt edici bir insan grubunu oluşturan ortak anlam, duygu ve davranışların edinilmiş ve aktarılmış bir örüntüsü olarak açıklanmıştır (Ayman&Korabik, 2010). Halkbilimi Kültür bilimi, insan topluluklarına kimliklerini veren ve onları birbirinden ayıran özelliklerin toplamı olarak tanımlanan kültürü inceleyen bilim dalıdır (Özdemir, 2006).

Bu tanımlar çok geniş olmasına rağmen, kültürleri inceleyen araştırmacılar, kültürlerin özelliklerini birbirinden ayırmak için işlevselleştirme eğilimindedirler. Kültürün bazı özellikleri gizlidir ve bu özellikler "her şeyin ötesinde" olan, ancak "soluduğumuz hava" gibi insan etkileşimlerinde daha etkili olan bir dizi kalıp tarafından inşa edilir (Savicki, 1999). Kültürün bu yönü, kültür içinde doğduğumuzu, kültür içinde yaşadığımızı ve kültür içinde öleceğimizi gösterir. Bu dinamik yön etkileşimlerimiz içerisinde hayat buluyor ancak insanlar çoğu zaman bunun farkında olmazlar. Neyse ki, kültürleri ve toplumları ayırt etmeye yardımcı olan kültürün görünür yönleri de vardır (ten rengi, göz şekli, saç dokusu,

din ve ritüeller vb.). Bütün bu gizli ve görünür özellikler arasında teorisyenlerin kültürleri kategorize etmeye çalıştıkları bazı temel bileşenler vardır.

Hofstede (2001), kültürleri şu şekilde sınıflandırmıştır;

1. Bireycilik-Toplumculuk
2. Mesafe
3. Güç
4. Belirsizlikten Kaçınma
5. Erkeklik-Kadınlık (akt. Ayman&Korabik, 2010).

Bu düzeyler dil, aile ilişkileri değerler ve sosyal oyun gibi farklı kültürel öğelerde gözlemlenebilir. Oyun kültürel olarak inşa edildiğinden (Pufall&Pufall, 2008), bu seviyelerin oyunun içinde gömülü olduğu varsayılabilir. Böylece oyunun unsurları (hız, tema, materyaller, kurallar, rekabet ve basitlik-karmaşıklık) kültürlerin değerlerini ve seviyelerini gösterebilir (Yaoying, 2010). Örneğin, rekabeti oyunun temel bir bileşeni olarak ele alan Hughes (1991), çeşitliliğe sahip bir kültürdeki bireyler en karmaşık rekabetçi oyunları oynama eğiliminde olduğundan, kültürel karmaşıklık ile rekabetçi oyun türleri arasında bir ilişki olduğunu göstermiştir (akt. Shahidi, 2012).

Oyunun kültürler içerisindeki önemli rollerinden ya da yönlerinden biri, oyunun kültürel değerlerin bireylere aktarıldığı kültür için bir yol görevi görmesidir (Kültürleşme). Benzer şekilde kültür, kendini yeniden inşa etmek için biçimlendirilmiş oyundan yeni değerler alır.

4.Oyun ve Kültür İlişkisi

Oyun kültürün temelidir (Huizinga, 1995). Hollandalı tarihçi Johan Huizinga' nın ilk baskısı 1938 yılında yapılan Homo Ludens (oyun oynayan insan) adlı kitabındaki bu sözleri bize araştırmanın konusu ile ilgili ipuçları veriyor. Kitapta, kültür ile oyunun tarihi karşılaştırılmış ve oyunun çok daha eskilere dayandığı belirtilmiştir. Kültür ile her zaman insanlardan oluşan toplumun varlığı kastedilir. Oysaki hayvanlarda oyun oynamaktadır, üstelik oyun oynamayı öğrenmek için insanları beklememişlerdir. Buraya kadar insanlar önce oyunu sonra kültürü keşfettiler gibi bir kanı oluşmamalıdır. Zira Huizinga kitabının ilerleyen bölümlerinde “kültür ilkel zamanlarında oyun olarak oynanmıştır, dalından ayrılan canlı bir meyve gibi oyundan doğmamıştır. Oyunun içerisinde var olmuş ve orada serpilmiştir”. Huizinga kültür olgusuna oyun penceresinden bakar. Kültür içerisinde yer alan oyunsal unsurları görmeye çalışır (www.mimesis-dergi.org).

Kültürün oyun unsurları çeşitli disiplinlerin inceleme konusudur: folklor, etnoloji, antropoloji, sosyoloji, pedagoji, vb. Ancak insanoğlunun kültürel mirasında oyunların birçok tanımı ve derlemesi bulunmakta ve bunlar genellikle karşılaştırılabilir kaynaklar olarak kullanılmaktadır.

Kültürel açıdan oyun hakkındaki en önemli bilimsel nitelik taşıyan çalışma, bir tiyatro bilimci olan Prof. Dr. Metin And tarafından yazılmış olan “Oyun ve Bügü” adlı 1974 yapımı bir eserdir (Özdemir, 2006).

Bunun dışında yazılmış olan derleme ve birkaç kitap dışında, makalelerden ibarettir. Yetişkinler sahip oldukları kültür yapılarına uygun çocuk yetiştirme kaygısı içindedirler. Çocuk bu kültürlenme adı verilen süreç içinde yerel ve ulusal kimliğini kazanır. Dünyadaki çocuk oyunları, tarihi ve coğrafi bağlamda oynanış biçimi bakımından benzerlikler göstermektedir. Ancak burada önemli olan benzerliklerden çok, çocuk oyunlarını uluslara göre farklılaştıran etkenlerin neler olduğudur. Bu farklılaşma fiziki, tarihi ve sosyo-kültürel çevre ve şartlardaki farklılıklardan kaynaklanmaktadır. Kültürel değerler içerisinde önemli bir yere sahip olan oyunlar, içinde var oldukları sosyal ve kültürel çevrenin bir yansımasıdır.

Oyuna asıl kültürel rengini veren tarihi, sosyo-kültürel ortama ait özelliklerdir. Bu ortamın tanımlanabilmesi için, öncelikle anlamlandırılabilen bazı unsurlar aracılığı ile çocuk oyunlarının tarihi, sosyo-kültürel bağlamı tespit edilmeye çalışılmalıdır. Çocuk oyunlarının eski çağlarda tüm toplumun ciddi uğraşlarının kalıntıları olduğu belirtilmiş ve bu bağlamda Anadolu’ daki çocuk oyunlarının Orta Asya, Anadolu ve İslam kültürlerinin ortak bir ürünü olduğu ifade edilmiştir (Özdemir, 2006).

Geleneksel oyunlar, nesilden nesile sözlü olarak aktarılan ve iklim ve kültüre bağlı olarak isim, içerik ve performans bakımından farklılık gösteren oyunları içerir (Buneta, 2019).

Oyunun sadece kültürel değil, aynı zamanda evrensel olduğu kabul edilmektedir. Bu perspektifte oyun bir yol olarak görülmez, bunun yerine kültürlerin paralel yönlerini kristalize eden dünya çapında bir fenomen olarak kabul edilir. Sosyal yeterlilik ve sosyal başarı gibi farklı kültürlerdeki ortak yapılar veya sadakat ve bağlılık gibi ortak değerler nedeniyle bazı önemli kültürel fenomenlerin evrensel olduğu kabul edilir. Bu ortak yapılar, metodolojik olarak kültürler arası araştırmayı da mümkün kılar (Rubin&Mezer, 2010).

And (1974), bunun delillerinden biri olarak bugün Anadolu’ daki bazı oyunların çocuklar ve yetişkinlerce aynı şekilde oynanmasını göstermektedir. Söz ve eylem bakımlarından çocuk oyunları ile eski büyüsel uygulamalara dikkat çeker.

Oyun aynı zamanda iletişimin kültürel biçimlerinden biridir. Bu kültürel iletişim ortamında, sözlü ve sözsüz iletişim söz konusudur. Bu nedenle de çocuk oyunları canlı, zamana ve mekâna göre sürekli değişen ve gelişen kültürel yaratmalardır. Nitekim bir eğitim bilimci olan Arnold (1979), Çocuğumuz ve Oyun adlı kitabında “oyunun, bir kültür iletim aracı olduğunu” ifade etmiştir (akt. Özdemir, 2006).

5.Türk Kültüründe Oyun

Tarihsel süreç incelendiğinde dünya çocuklarının birbirine benzer biçimlerde oyun oynadıkları bilinen bir gerçektir. Çocuk oyunlarının oynanış biçimlerinde her ne kadar benzer yönler olsa da zamana ve mekâna bağlı olarak kültürden kültüre değişiklik gösteren unsurlara da sahiptir. Örneğin yapılan bir araştırmaya göre, toplumun değişime en açık olan kesimini oluşturan çocuklar öğrendikleri geleneksel oyun kalıplarının içerisinde, yaşadıkları zamanın unsurlarını ve motiflerini yerleştirmektedirler. Böylelikle oyunların güncelleştğini söylemek yanlış olmayacaktır.

Aynı zamanda çocuk oyunları çocuğun ait olduğu toplumun sosyo-kültürel yapısını yansıtan bir ayna görevi görmektedir. Var olan sosyo-kültürel yapıdaki sürekliliğin sağlanması, olumlu ya da olumsuz gelişmelerin ya da değişimlerin takip edilebilmesinde çocuk oyunlarının önemli bir araç olduğu sonucuna varmak mümkündür (Özdemir, 2006).

Günümüze kadar elde edilen tarihsel belge ve bulgular sadece M.Ö. 4000 yıllarına kadar gidebilmektedir. Bu belge ve bulgular doğrultusunda Türklerin severek uyguladıkları spor dalları arasında, atıcılık, dağcılık, binicilik, yüksek ve uzun atlama, ağırlık kaldırma ve atma, avcılık, topuz kullanma, kılıç, cirit, polo, yaya koşuları, okçuluk, güreş, boks, mızrak, tomak, matrak ve tepük (futbol) sayılabilir (Yıldız, 1979). Eski Türklerde kadın ve erkek birlikte spor yapmışlardır. Kadın ata binmiş, ok atmış ve çöğen gibi geleneksel oyunlarda erkeklerle mücadele etmiştir (Heper, 2012).

Geçmişten günümüze Türk kültüründe birçok oyun oynanmış, bunların bir kısmı günümüze kadar ulaşırken, bir kısmı zaman kavramı içerisinde kültürel değişimlere bağlı olarak ya tamamen yok olmuş ya da değişikliğe uğramıştır. Önceleri yetişkinler arasında oynanan oyunların, zamanla çocuklar arasında yaygınlaştığı da görülmüştür.

Türkler savaşa hazırlıklı olmak ve avcılık için yapılan atlı oyunlar oynamışlardır. Orta Asya' da olduğu kadar Anadolu' nun çeşitli yerlerinde oynanan kaçma-kovalama prensibine dayalı oyunlardan bazıları Gök Börü (İçi doldurulmuş keçiyi kaçırma), Kız Börü (gök börü oyununun düğünde oynanması) ve Beyge (evlenme çağındaki genç kızların eş seçme oyunu), Çöğen (atlı hokey oyunu) ve Cirit (atlı mücadele oyunu) Türkler arasında oynanan en popüler oyunlardır (Yıldız, 1979).

1068-1072 yılları arasında yazılmış olan Kaşgarlı Mahmud'un "Divanü Lügat'it-Türk" adlı eseri, Türk çocuk oyunlarına ve oyuncaklarına değinen ilk yazılı eser olması bakımından önemlidir. Bu eserde değinilen oyunlar arasında, bugün Türk Spor Tarihi kapsamında ele alınan töpük (tepük), çevgen, çevgan (çöğen), güreş gibi oyunlarda yer almaktadır:

Töpük (tepük):

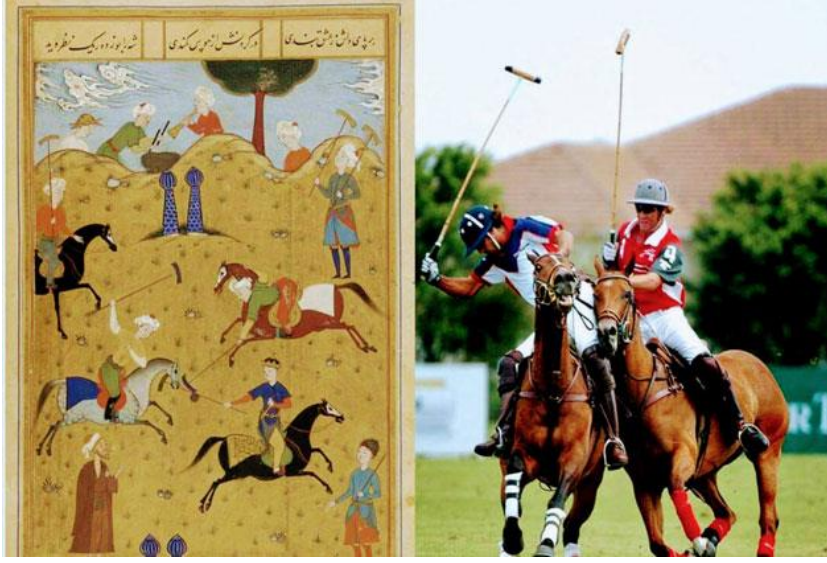
Bugünkü futbol oyununun 11. yüzyılda Türkler tarafından oynanan biçimidir. Kurşunun eritilmesiyle iğ ağırsağı şeklinde dökülmesi sonrasında, keçi kılı ya da buna benzer başka bir şey ile sarılması sonucu ortaya çıkan topu çocukların tepiklemesi suretiyle oynanan bir oyundur.



Şekil 1. Tepük oyunu (www.hurriyet.com.tr).

Çevgan (Çevgen, Çöğen):

Bugün batıda oynanan polo oyununa benzer bir oyundur. Türklerin milli oyunlarından biridir. Yazılı kaynaklarda Çevgan olarak da geçmektedir. Büyük bir meydana at üzerinde oynanır. Dörder ya da altışar kişiden oluşan iki takım arasında oynanır. Her oyuncunun elinde 1,30 cm uzunluğunda çevgan adı verilen ucu eğri bir değnek vardır. Bu değnek ile hakem tarafından oyun sahasının ortasına konulan topu (şimşir ağacından yapılan ayva büyüklüğünde top), rakip takımın kalesine sokmak esasına dayanan bir oyundur. Oyun 30 dakikalık devrelerde oynanmaktadır.



Şekil 2. Çevgan oyunu (www.turktoyu.com).

Güreş:

Alp olabilmenin koşullarından biri de iyi güreşmekti. Türklerin geleneksel sporu olan güreş, Divanü Lügat-it Türk'te "küreş" olarak geçmektedir (Mahmud, 1986). Türkler tarafından çok sevilen güreş sporuna II. Osman, IV. Murat, II. Selim, II. Mahmut ve Abdulaziz gibi pehlivan sultanlar destek vermiştir. Osmanlılar Döneminde pehlivan olanlar için tekkeler yapılmış buralarda özel güreş eğitimleri verilmiştir (Güven, 1992).

Ödül olan yerde yarışma vardır. Yarışma iki türlü olabilir: Koşu ve güreş gibi fiziksel, ya da aşık karşılaşmaları gibi sanatsal olabilir. Türk kültürüne baktığımızda yarışma günlük yaşamın önemli bir dinamiğini oluşturmaktadır. Önemli günlerde, düğünlerde ya da bayramlarda düzenledikleri eğlencelerde yarışmalar düzenlenirdi (Karahüseyinoğlu, 2008). Dede Korkut Hikayelerine ve Oğuz Destanına baktığımızda, kahraman Türk genci yiğitliğini ya da alplliğini kanıtlamak için diğerleri ile mücadele etmek, yarışmak ve derece almak zorundadırlar. Bu sayede toplum içerisinde bir mevki sahibi olabiliyorlardı.

6.Sonuç

Bu çalışmada kültür ve oyun arasındaki ilişkiler bilimsel perspektifle tasvir edilmeye çalışılmış ve birbirleri üzerindeki etkileri tartışılmıştır. Bilimin amacı, insanı ve yaşamı anlamaktır. Bu amaca ulaşabilmek için de öncelikle insanoğlunun yarattığı kültürün incelenmesi gerekmektedir. Çocuk oyunları da kültürün canlı ve önemli bir bölümüdür. Çocuk oyunlarının tahlili, insanın incelenmesi anlamını taşımaktadır. Oyunlar, çocukların aldıkları bilgi ve kültürün bir yansımasıdır. Çocuk oyunları çağın ihtiyaç, talep ve estetiğine göre yeni oluşumlar içindedir. Bu oluşum bir yandan kültürdeki sürekli unsurların nasıl korunduğunu, diğer taraftan da yeni sentezlere nasıl yöneldiğini göstermektedir.

Oyun, bir çocuğun yetiştirilmesinde önemli bir rol oynar, çünkü çocuklar oyun yoluyla hayal dünyalarını geliştirirler, aynı zamanda oyun yoluyla gerçek dünyaya ait birçok şeyi deneyimlerler: birbirlerini tanır ve ilişkiler kurarlar, zihin ve beden pratiği yaparlar, oynayarak öğrenirler ve eğlenirler. Oyun yeni bir terim veya belirli bir bölge, şehir veya ülkeye ait bir terim değildir. Çocuklar her zaman oynamaya ihtiyaç duymuşlardır ve

hayatlarının en başından beri oynuyorlar. Aynı şekilde, dünyanın her yerinden çocuklar oyuna ve işlevine aşınadır.

İnsan biyolojik olarak sosyokültürel bir varlıktır. Böylece her insan etkinliği kültürden etkilenir ve karşılıklı olarak kültürün dinamiklerini ve tarihsel dönüşümlerini etkiler. Kültür çocukların oyunlarına iki türlü etki eder ve ondan etkilenir: sosyal çevrenin orta ve makro kültürel yönlerinin (ritüeller, kurallar ve değerler) yaratıcı özümseme ile veya yorumlayarak yeniden üretilmesi ve mikro kültürü oluşturan ortak anlamların/ritüellerin inşa edilmesi (Corsaro 1993, akt. Gosso &Carvalho Almedia, 2013).

Spor bilimleri alanında çocuk oyunları, ülkemizde sporun yaygınlaşması ve başarılı sporcuların yetiştirilmesi için bir araç olarak kullanılabilir. Bunun için gerek ulusal gerekse uluslararası kültür alışverişinin ve ulusal kimlik oluşumunun sağlandığı, aktarıldığı, pekiştirildiği ve geliştirilebildiği bir alan olan spor sağlam ve güvenilir bir zemindir. Spor bilimcilerin ve kültür bilimcilerin ortak çalışmaları sonucunda istenilen hedeflere ulaşılması mümkün olabilir.

Çocuk oyunlarında zaman ve mekân ekseninde kültürden kültüre değişiklik gösteren unsurlar bulunmaktadır. Kültür bilimi açısından bunun nedenlerinin araştırılması, sosyokültürel yapının ve bu yapının ürünü olarak insanın açıklanabilmesi ve anlaşılabilmesi için büyük önem taşımaktadır. Çocuk oyunlarının içinde yaratıldıkları fiziki, tarihi, sosyokültürel ve teknolojik ortamlarda şekillendiği ve yeni biçimler kazandığı ya da yok olduğu anlaşılmıştır. Toplumun değişmeye en açık kesimi olan çocukların gelenekten gelen oyun kalıplarının içine, yaşadıkları dönem ile ilgili motif ve unsurlar yerleştirerek güncelleştirdikleri belirlenmiştir.

Çocuk oyunlarından yola çıkarak kültür hakkında bilgiler edinebildiğimize, çocuk oyunlarının uluslardan uluslara farklılıklar göstermesine kadar birçok sebeple oyunun kültürden etkilendiğini söyleyebiliriz. Ancak tek başına bu yeterli değildir. Zaman içerisinde oyun ve kültür birbirini etkileyen iki unsur şeklinde de karşımıza çıkmaktadır. Literatürde yapılan çalışmalar ve sonuçları bu savunumuzu destekler niteliktedir.

İnsan kültürünün diğer herhangi bir yönü gibi, spor oyunları da kendisini oluşturan özelliklerin tanımlandığı sosyokültürel sistemlerin ve ayrıca toplumların bir parçasıdır. Auge (1982) tarafından Mauss'un sözleriyle "toplum toplumsal bir olgu" olarak tanımlanan spor, tam bir toplumsal sistem olarak çerçeveslendiği, yapılandırıldığı ve işlev gördüğü tarihsel anın toplumsal eğilimlerini yansıtır. Toplumun karakteristik unsurlarını içeren ve toplumun tüm kurumlarını harekete geçiren sosyal bir olgudur.

Spor oyunları kültürü de spora özgü modeller aracılığıyla toplumsal dokuya nüfuz eder; daha doğrusu sporda zaten mevcut olan modeller kültürde ortaya çıkar ve belirli özelliklerini üstlenir. Devam eden bir süreç içinde melezleşir ve birbirine uyum sağlar.

Sonuç olarak kültür, oyun ve toplum gibi fenomenler arasında doğrusal etkiler gözlemlense de (örneğin, oyun, sosyal özerklik ve topluluk duygusu) çoğu etkileşim türü, oyun yoluyla kültürleşme gibi doğrusal olmayan ilişkileri de takip edebilir. Bu ilişkiler kültür, oyun ve toplum arasındaki etkileşimin farklı faktörler göz önüne alındığında daha karmaşık olduğunu göstermektedir.

Kaynakça

- AFACAN, E. (2019). Spor Felsefesi. Ankara: Akademisyen Kitapevi.
- AUGE, M. (1982). Football. *LeDebat*, 2(19), 59-67. Doi:10.3917/DEBA.019.0059
- AYMAN, R., & KORABİK, K. (2010). Leadership: Why Gender and Culture Matter. *American Psychologist*, 65(3), 157-170.
- AND, M. (1974). *Oyun ve Bügü*. Türk Kültüründe Oyun Kavramı. İstanbul: Baha Matbaası.
- BAŞARAN, M. (1992). *Oyunlarla Spora Hazırlık*. İstanbul: M.E. B. Yayınları.
- BUNETA, I. (2019). Play and Culture [Igra I Kultura]. University of Pula, Faculty of Educational Sciences (Undergraduate Thesis), Croatia.
- DEMİRAY, M.G. (1960). Çocuk Eğlenceleri: Çocuk Oyunları ve Tekerlemeler. *Türk Folklor Araştırmaları*, 6(129), 2132-2133.
- DURAN, M. (2003). Child and Play [Dijete I Igra] Jastrebarsko: Naklada Slap
- GOSSO, Y., & CARVALHO ALMEDIA A.M. (2013). Play and culturel context. *Encyclopedia on Early Childhood Development CEECD/SKC-ECD*, 1-5.
- GRGEC-PETROČI, V., VRANKO, M. & REBAC, J. (2010). Play and Child, Child and Play [Igra I Dijete, Dijete I Igra]. Zagreb: Obiteljski centar grada Zagreba
- GÜVEN, Ö. (1992). *Türklerde Spor Kültürü*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- JOST, B., & HOSTA, M. (2004). *Philosophy of Sport – A Bridge Between Sport Science and Empiry*. V: ur. Macura, D., Hosta, M. Philosophy of sport and other essays: proceedings book. Ljubljana: Faculty of Sport: Eleventh Academy, 41-44.
- HEPER, E. (2012). Spor Bilimleri İle İlgili Kavramlar ve Sporun Tarihsel Gelişimi. H.Ertan, (Ed.), Spor Bilimlerine Giriş (s.2-29) içinde. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını No:2509, Açıköğretim Fakültesi Yayını No:1480
- HOSTA, M. (2009). Play-sport culture. *Journal of Human Sport and Exercise (online)*, 4(2), 72-77.
- HUIZİNGA, J. (1995). *Homo Ludens. Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (M.A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı
- KARAHÜSEYİNOĞLU, M. F. (2008). Geleneksel Türk Spor Kamuyunun Profilinin Belirlenmesi. *Sport Sciences*, 3(2), 66-74.
- MAHMUD, K. (1986). *Divanü Lügati't Türk Tercümesi* (Çev. Besim Atalay) Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- ÖZDEMİR, N. (2006). *Türk Çocuk Oyunları*. Cilt I, Ankara: Akçağ Yayınları.
- ÖZDEMİR, N. (2006). *Türk Çocuk Oyunları*. Cilt II, Ankara: Akçağ Yayınları.
- ÖZEN, G., TİMURKAAN, S., GÜLLÜ, M., TİMURKAAN, H. S., MERİÇ, F., UĞRAŞ, S., & ÇELİK ÇOBAN, D. (2011). *Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri Eğitisel Oyunlar*. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- PUFALL, P.B., & PUFALL, E. (2008). The relationship between play and culture. *Human Development*, 51(5-6), 390-398.

- RUBİN, K.H., & MENZER, M. (2010). Culture and Social Development. Encyclopedia on Early Childhood Development. *Centre of Excellence for Early Childhood Development*,6, 1-9.
- SAVICKİ, V. (1999). Cultural work values for supervisors and managers: A cross-cultural look at child and youth care agencies. *Child & Youth Care Forum*, 28(4), 239.
- SHAHİDİ, M. (2012). Culture within play and play within culture. *International Journal of Current Research*, 4(10), 282-286.
- TAYLOR, S.L., SAMUELSSON, I.P. & ROGERS, C.S. (2010). Perspectives of play in three nations: A comparative study in Japan, the United States, and Sweden. *Early Childhood Research&Practise*, 12(1).
- VALENTİNO, K, CİCCHETTİ, D., TOTH, S.L. & ROGOSCH, F.A. (2006). Mother-child play and emerging social behaviors among infants from maltreating families. *Developmental Psychology*, 42(3), 423-474.
- YAOYİNG, X. (2010). Childrens's social play sequence: Parten's classic theory revisited. *Early Child Development&Care*, 180(4), 489-498.
- YILDIZ, D. (1979). *Türk Spor Tarihi*. İstanbul: Eko Matbaası.

İnternet Kaynakları:

<http://www.mimesis-dergi.org/2011/05/oyunun-tanimi-ve-toplum-yasantisindaki-yeri/>

Erişim tarihi: 26.11.2021

<https://www.hurriyet.com.tr/gundem/bin-yildir-tepuk-luyoruz-10418592>

Erişim tarihi: 02.12.2021

<https://www.turktoyu.com/cevgan-bir-ata-sporu-ve-polo-oyununun-atasi>

Erişim tarihi: 02.12.2021