

Uluslararası Öğrencilerin Kaynaşmasında Geleneksel Oyunların Rolü*

Arzu ÖZYÜREK**

Asya ÇETİN ***

Nagihan YILDIRIM ****

Hatice KESER*****

Ümmüş AYDIN*****

Öz

Ülkeler arası yapılan çeşitli anlaşmalarla yükseköğretim öğrencileri, Türkiye'deki üniversitelerde öğrenim fırsatını elde etmektedirler. Tüm kültürlerden öğrencilerin sosyal etkileşimlerini artıracak ve onları ortak bir amaçta buluşturacak olguya ihtiyaç vardır. Bu çalışmada, Karabük Üniversitesi öğrencileri ve farklı ülkelerden öğrenim görmek için üniversitede bulunan uluslararası öğrencilerin kültürel aktarım aracı olan oyunlarla etkileşimini artırmak amaçlanmaktadır. Çalışma için üç gün oynanacak olan oyunlar, tüm üniversite öğrencilerinin katılımına uygun bir şenlik ortamında gerçekleştirilmiştir. Çalışma gurubunu Karabük Üniversitesi'nde öğrenim gören, çalışmaya katılmaya gönüllü uluslararası ve Türk öğrencilerden etkinlik öncesi görüşülen 112, etkinlik sonrası görüşülen 36 olmak üzere toplam 148 öğrenci oluşturmaktadır. Verilerin toplanmasında çalışmanın amaçlarına yönelik araştırmacılar tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formları kullanılmıştır. Yapılan görüşmelerde, öğrencilerden ülkelerinde en çok oynanan geleneksel çocuk oyunlarını anlatmaları istenmiştir. Sonuç olarak; etkinlik öncesi çalışma grubunun ülkelerinde en çok oynanan çocuk oyunlarının futbol, saklambaç, aşık ve körebe olduğu; geleneksel oyunların genel olarak günümüzde de oynandığını ancak daha az oynandığını düşündükleri; özellikle teknolojik gelişmeler/ sosyal medya ve dijital oyunlara yönelim olmasını geleneksel oyunların oynanmama nedeni olarak ifade ettikleri belirlenmiştir. Çalışma grubunun çoğu oyunların, öğrencilerin kaynaşmasında etkili olduğunu düşünürken kaynaşma/birliktelik/etkileşim/tanışma ve kültürel aktarıma etki ettiğini düşündüğü saptanmıştır. Etkinlik sonrası katılımcı gruba göre çalışmada uygulanan geleneksel oyun etkinliğinin en çok ilgi çeken alanlarının topaç çevirme, halat çekme, halk oyunları/ danslar ve çuval yarışı olduğu saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kültür, Oyun, Geleneksel Oyunlar, Kültürler Arası Etkileşim, Üniversite Öğrencileri.

The Role of Traditional Games in the Cohesion of International Students

Abstract

With various agreements between countries, higher education students get the opportunity to study at universities in Türkiye. There is a need for a phenomenon that will increase the social interactions of learners from all cultures and bring them together for a common purpose. In this study, it is aimed to increase the interaction of Karabük University students and international students at the university to study from different countries with games, which are a means of cultural transfer. A three-day game activity was planned for the study. The games are planned to be played in a festive environment suitable for the participation of all university students. The study group consists of a total of 148 students, 112 of whom were interviewed before the activity and 36 of whom were interviewed after the activity, among the international and Turkish students who were studying at Karabük University and volunteering to participate in the study. Semi-structured interview forms prepared by the researchers for the purposes of the study were used to collect the data. In the interviews, the students were asked to describe the most

* Bu çalışma Karabük Üniversitesi BAP birimi tarafından KBÜBAP-22-DS-002 no'lu proje ile desteklenmiştir.

** Prof. Dr., Karabük Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, a.ozyurek@karabuk.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3083-7202

*** Dr. Öğr. Üyesi, Karabük Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, asyacetin@karabuk.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2756-5322

**** Öğr., Karabük Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, nagihanyildirim61@gmail.com, ORCID:0000-0002-2985-6086

***** Öğr. Gör., Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, Şarkışla Aşık Veysel MYO, htcksr@outlook.com, ORCID:0000-0002-8283-7394

***** Öğretmen, Bursa Gürsu TOKİ Ortaokulu, ummsaydiin@gmail.com, ORCID:0000-0001-8549-2101

(Makale Türü: Araştırma makalesi)

played traditional children's games in their country. As a result, the most played children's games in the countries of the pre-event working group were football, hide-and-peek, aşık and blindfold; they thought that traditional games are still played today, but less often; it was determined that they expressed the tendency to especially technological developments / social media and digital games as the reason for not playing traditional games. While most of the study group thought that games were effective in the integration of students, it was determined that they thought that they had an effect on cohesion/togetherness/interaction/acquaintance and cultural transfer. According to the post-event study group, it was determined that the most interesting areas of the traditional game activity were spinning top, tug-of-war, folk dances/dances and sack race.

Keywords: Culture, Game, Traditional Games, Intercultural Interaction, University Students

Geliş/Received: 09.08.2022

Kabul/Accepted: 25.04.2023

• **Etik Kurul Beyanı:** Bu çalışma için Karabük Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu'na başvuruda bulunulmuş ve 2021/11 başvuru sayılı araştırma için 10.12.2021 tarihinde onay alınmıştır.

Giriş

Gelişen ve değişen dünya küresel bir hale gelmiş, ülkeler arasında farklı konulardaki iş birliği giderek artmıştır. Eğitim alanında iş birliği de bunlar arasındadır. Sosyal kaynaşma, yaşam kalitesinin artırılması ve bölgelerin gelişmişlik düzeylerindeki farklılığın azaltılması ile ilişki halindedir (Yavuz, 2021) ve dayanışma, ait olma, güven duyma kavramlarıyla bağdaştırılmaktadır (Duman ve Alacahan, 2010).

Ülkeler arası yapılan çeşitli anlaşmalarla yükseköğretim öğrencileri, Türkiye'deki üniversitelerde öğrenim görme fırsatını elde etmektedirler. Yabancı uyruklu öğrencilerin, yerleştikleri ülkenin eğitim sistemine ve sosyal yaşantısına uyum sağlaması önemli görülmektedir (Sağın ve Güllü, 2020). Öğrencilerin günlük faaliyetleri; arkadaşlık ilişkileri ve benlik saygılarını yönetmedeki deneyimlerini olumlu etkilemektedir (Kettunen ve diğerleri, 2021). Karabük Üniversitesi, uluslararası öğrenci kabulü ile Türkiye'nin önde gelen üniversitelerindendir. Üniversitede Suriye (n=1989), Irak (n=1142), Çad (n=964), Somali (n=785) ve Azerbaycan (n=595) başta olmak üzere 90 farklı ülkeden 10662 öğrenci farklı bölümlerde öğrenimine devam etmektedir (Karabük Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Koordinatörlüğü). Bu öğrenciler, Türkçe hazırlık eğitimi sonrasında bölüm derslerine devam etmektedirler. Öğrenciler ve eğitimcilerin, etkileşimlerinde kullandıkları birincil dil Türkçe'dir. Öğrenciler birbirleriyle sınıflar, yemekhane ve kütüphane gibi toplu kullanım alanlarında bir arada bulunmaktadır. Yerli ve uluslararası öğrenciler arasında çeşitli açılardan güçlü ayrımlar olduğu bilinmektedir (Smart ve diğerleri, 2000). Bu ayrımı ortadan kaldıracak, tüm kültürlerden öğrencilerin sosyal etkileşimlerini artıracak ve onları ortak bir amaçta buluşturacak bir olguya ihtiyaç vardır. Bu etkileşimi sağlayacak araçlardan birinin de oyun olabileceği düşünülmektedir.

Sosyal uyum için geliştirilen Temas Teorisi'nde de kültürel kapsayıcılığı olan uygulamalar yapılması önerilmekte ve iş birliği, adil oyun, karma takımların birbiriyle çalışması önemsenmektedir (Smith ve diğerleri, 2021). Oyun, bireylerin doğumdan itibaren eğlendiği, öğrendiği, sosyal etkileşimde

bulunduğu bir olgu iken her kültürde benzer özellikler gösterir. Oyunun evrensel dili olduğundan hareketle kültürlerarası sosyal kaynaşma ve etkileşim aracı olarak oyun tercih edilebilir. Oyun, kültürel birleştiricilik sağlamada ve değer kazandırmada etkili bir araçtır. Oyunlar, fiziksel ve bilişsel gelişime katkı sağlarken geleneksel oyunlar da içinde bulunulan toplumun değerlerini kazanmada etkilidir (Sümbüllü ve Altınışık, 2016). Ayrıca farklı etnik kökenlere sahip çocuklarda işbirlikçi öğrenme ortamlarının, arkadaşlıklarının oluşumuyla ilişkili olduğu (Hansell ve Slavin, 1981), etnik kökeni aynı olan çocuklarda grup çalışma etkinliklerinin, grup sorumluluklarına bağlılığı artırdığı tespit edilmiştir (Anwar, 2016). Bununla birlikte işbirlikçi fiziksel oyunun, okulda toplum yanlısı davranmayı önemli derecede iyileştirdiğini, evde toplum yanlısı davranmada genel iyileştirme sağladığını gösteren bulgular vardır (Street ve diğerleri, 2004). Keyif alınan oyun, sosyal iş birliğini de mümkün kılmaktadır (Smith ve diğerleri, 2021). Sosyokültürel yeterlilik için etkileşimli faaliyetlerde bulunulması önemlidir (Peterson, 2012). Farklı bir coğrafyada, tanımadığı bir kültürde sosyalleşmeye çalışacak birey için, bulunduğu toplumun değerlerini, kültürünü, yaşam tarzını öğrenmesi gerekmektedir. Farklı etnik kökene sahip bireylerin bir arada bulunduğu üniversite ortamında hem iş birliği gerektiren hem bireylerarası kültürel aktarımı temel alan hem eğlenme imkânı sunan, hem de sosyal kaynaşma ve etkileşime zemin hazırlayan en önemli araçlardan birinin oyun olduğu söylenebilir.

İnsanlığın var oluşu kadar eskilere dayanan oyun, çocuğun gelişimini ve eğlenerek öğrenmesini destekleyen toplumun gelişimine de katkı sağlayan bir olgudur (Ginsburg, 2007; Huizinga, 2006). Oyun insan doğasında var olan en önemli aktivitedir. Oyun ve oyuncaklar kültüre göre farklılıklar gösterir ve ait olduğu kültürün yansımasıdır (Costikyan, 2002). Toplumların yaşam tarzları ve etik değerlerini barındıran oyun, toplumsal değer kalıplarının da kolaylıkla aktarıldığı alandır (Sümbüllü ve Altınışık, 2016). Geçmişte önemli bir kültürel aktarım ve sosyalleşme aracı olan oyunların yerini bugün teknolojinin etkisiyle birlikte internet ve sosyal medya gibi dolaylı etkileşimler almıştır. Bu dolaylı etkileşim, bireylerin kaynaşmasında suni bir aracı rol üstlenmektedir. Oysa açık alanda, bir grupla, kurallı ve iş birliğine dayalı oyunlar oynamak doğrudan etkileşim sağlayacak ve bireyleri aslında yabancı oldukları coğrafyada farklı paylaşımlarda bulunarak kültürel aktarımda rol oynamaya itecektir. Geleneksel oyunlar açık alanda oynanırken hem milli hem de manevi değerlere sahiptirler (Sümbüllü ve Altınışık, 2016). Oyun her yerde vardır ve tüm kültürlerde çocukların oyunu desteklenmektedir. Tüm toplumlarda çok yönlü bir olgu olan oyun, toplumlara göre farklılık gösterebilir (Özyürek ve diğerleri, 2021).

Kültürel ve etnik farklılık akla dil ve anlaşma sorununu getirebilmektedir. Sosyokültürel bağlamda işbirlikçi dil kullanımı, sosyal etkileşime elverişli bir ortam oluştururken hedef dilin kullanımına ve gelişimine de olanak sağlamaktadır (Peterson, 2012). Bu noktada oyunun kendisi evrensel bir dil olarak ele alınabilir. Yapılan bazı çalışmalarda, oyunun evrensel bir dil olduğu ortaya konmaya çalışılmıştır (Onur ve Güney, 2004). Kültürel benzerlikler ve bazen kültürel farklılıklar, insanları ortak amaçlarda birleştirebilir. Farklı kültürlerde ve ülkelerde, çocuk oyunlarının isimleri farklı

olsa da oynanışları benzer özellikler göstermektedir. Örneğin; Yağ Satarım Bal Satarım oyunu Gana'da Antoakyire, Azerbaycan'da Yaylıg, Polonya'da Jogo do Lencinho ve Şili'de Corre, Corre La Guaraca olarak bilinmektedir (Özyürek ve diğerleri, 2021). Çocuk oyunlarının dünyanın farklı ülkelerinde benzerlikler göstermesi, kültürler arası etkileşimde oyunun ortak bir iletişim dili olarak kullanılmasının uygun bir yol olacağını göstermektedir. Yani oyun, hangi kültürden veya hangi ülkeden olursa olsun her yaşta ve cinsiyetten insanların anlaşabilecekleri, etkileşimde bulunabilecekleri ve ortak bir etkinliğe katılabilecekleri, aynı zamanda eğlenceli zaman geçirebilecekleri bir ortam sunmaktadır. Bu anlamda oyunun evrensel bir dil görevi gördüğü ve bireyleri ortak paydada buluşturma yöntemi olarak kullanılabilmesi söylenebilir.

Karabük Üniversitesi, geleneksel oyunların önemini vurgulayan çalışmalar yapmıştır. Bunlardan biri körebe, ip atlama, birdir bir gibi geleneksel Türk oyunlarını ifade eden heykellerin kampüs alanında yer almasıdır. Yapılan bu çalışma ile Karabük Üniversitesi öğrencileri ve farklı ülkelerden öğrenim görmek için üniversitede bulunan uluslararası öğrencilerin kültürel aktarım aracı olan oyunlarla etkileşimini artırmak amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranacaktır:

- Farklı kültürlerden öğrencilerin ülkelerinde en sık oynanan çocuk oyunları nelerdir?
- Geleneksel oyunların günümüzde oynanma durumu ve oynanıp oynanmama nedenleri nelerdir?
- Uluslararası öğrencilerin doğal bir ortamda kaynaşmasında geleneksel oyunlar birey, toplum ve üniversite kültürü bağlamında nasıl bir katkı sağlamıştır?
- Projedeki geleneksel oyunların yer aldığı etkinlikle ilgili öğrenci görüşleri nasıldır?
- Uluslararası öğrencilerin kaynaşması ve kültürel etkileşimi sağlamada oyun dışında nelerden yararlanılabilir?

Yöntem

Araştırma Modeli

Bu çalışma, bireyler tarafından oluşturulan anlamların incelenerek özgün araştırma süreci olarak tanımlandığı (Özden ve Saban, 2019) nitel araştırma deseni olarak tasarlanmıştır. Görünenin arkasındaki derinliği ve anlamı ortaya çıkarmak amacıyla nitel araştırma yöntemiyle yürütülen bu çalışmada, işlem öncesi ve işlem sonrası görüşme yoluyla değerlendirme yapılmıştır. Görüşme, bireylerin bakış açısını anlamak amacıyla yürütülen soru sorma ve cevaplama dayalı iletişim sürecidir (Yıldırım ve Şimşek, 2021). Çalışmada görüşme yoluyla veri toplanmasının temel nedeni, görüşülen kişi ile kurulan doğrudan etkileşim yoluyla ulaşılmak istenen bilginin yani bireyin var olan duruma ilişkin görüş, tutum ve yargısının net olarak ve birincil kaynaktan elde edilmek istenmesidir.

Çalışma Grubu

Çalışma grubunu Karabük Üniversitesi'nde öğrenim gören, çalışmaya katılmaya gönüllü uluslararası ve Türk öğrencilerden etkinlik öncesi görüşülen 112, etkinlik sonrası görüşülen 36 farklı öğrenci olmak üzere toplam 148 öğrenci oluşturmaktadır. Üniversitede hali hazırda öğrenim gören ve öğrenci sayısı 100'ün üzerinde olan Türkiye dahil 22 ülke, 25-99 arası olan 14 ülke olmak üzere 90 farklı ulustan öğrenci bulunmaktadır. Öğrenci sayısı 100'ün üzerindeki ülkelerden en az 3 ve öğrenci sayısı 50-100 arası olan ülkelerden en az 2 ve diğer ülkelerden gönüllü öğrencilerin katılımı sağlanmaya çalışılmıştır. Birinci çalışma grubuna ilişkin bilgiler Tablo 1'de sunulmuştur.

Tablo 1. Etkinlik Öncesi Çalışma Grubuna İlişkin Demografik Bilgiler (N=112)

Yaş	F	%	Ülke	f	%
18	8	7,14	Afganistan	5	4,38
19	15	13,4	Azerbaycan	5	5,26
20	15	13,4	Cibuti	1	0,89
21	17	15,2	Çad	8	7,14
22	19	16,96	Endonezya	5	4,46
23	10	8,92	Filistin	3	2,67
24	14	12,5	G. Afrika	1	0,89
25	7	6,25	Hollanda	1	0,89
26	1	0,89	Irak	3	2,67
28	4	3,57	Kazakistan	7	6,26
Cinsiyet	F	%	Lübnan	2	1,78
Kadın	52	46,4	Mısır	6	5,35
Erkek	60	53,6	Moritanya	1	0,89
			Nijerya	2	1,78
			Özbekistan	2	1,78
			Rusya	1	0,89
			Senegal	2	1,78
			Somali	1	0,89
			Sudan	1	0,89
			Suriye	9	8,03
			S. Arabistan	2	1,78
			Türkiye	30	26,78
			Türkmenistan	4	3,57
			Ürdün	5	4,46
			Yemen	4	3,57

Tablo 1'de görüldüğü gibi etkinlik öncesi çalışma grubunda yer alan öğrenciler 18-29 yaş aralığında olup grubun %46,4'ü kadın ve %53,6'sı erkektir. Türkiye dahil toplam 27 ülkeden öğrenci katılımı olmuş ve %26,78'ini Türkiye'deki öğrenciler oluşturmuştur.

Etkinlik sonrası çalışma grubuna ilişkin bilgilere Tablo 2'de yer verilmiştir.

Tablo 2. Etkinlik Sonrası Çalışma Grubuna İlişkin Demografik Bilgiler (N=36)

		F	%
Ülke	Azerbaycan	1	2,8
	Çad	2	5,6
	Hollanda	1	2,8
	İran	1	2,8
	Mısır	2	5,6
	Senegal	1	2,8
	Türkiye	23	63,9
	Türkmenistan	1	2,8
	Ürdün	1	2,8
	Yemen	1	2,8
	Almanya	1	2,8
	Afganistan	1	2,8
Cinsiyet	Kadın	22	61,1
	Erkek	14	38,9

Tablo 2’de görüldüğü gibi ikinci çalışma grubunu oluşturan öğrenciler 12 ülkeye mensup olup %63,9’u Türkiye’den; öğrencilerin %61,1’i kadın ve %38,9’u erkektir.

Veri Toplama Araçları

Verilerin toplanmasında çalışmanın amaçlarına yönelik araştırmacılar tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formları kullanılmıştır.

Görüşme Formu 1: Çalışmanın başlangıcında 112 öğrenci ile yapılan görüşmede kullanılmıştır. Bu formda öğrencinin adı, cinsiyeti, yaşı, ülkesi, bölgesi/ili/kasabası/köyü ve iletişim bilgilerini içeren demografik bilgilere ve altı adet açık uçlu görüşme sorusuna yer verilmiştir. Görüşmede katılımcılara çocukluklarında oynadıkları oyun türleri, ülkelerinde oynanan geleneksel çocuk oyunları (bu oyunlardan birinin anlatımı), bu oyunların günümüzde oynanma durumu ve oynanmıyorsa nedenleri, geleneksel oyunların bireye ve topluma katkıları, planlanan etkinlik hakkındaki görüşleri ve etkinlikte görev almak isteme durumları sorulmuştur.

Görüşme Formu 2: Bu formda katılımcının adı, cinsiyeti, ülkesi, bölgesi/ili/kasabası/köyü ve iletişim bilgilerini içeren demografik bilgilere ve altı adet açık uçlu soruya yer verilmiştir. Görüşmede katılımcılara oyun etkinliklerine ne kadar katılım sağladığı, etkinliklerde en çok ilgilerini çeken oyunlar, oyun etkinliklerinin uluslararası öğrencilerle kaynaşmayı sağlamadaki etkisi ve düzeyi, etkinliğin üniversite kültürüne katkısı, oyunları içeren etkinliklerin her yıl yapılması konusundaki düşünceleri ve üniversitedeki farklı kültürlerden öğrencilerin etkileşimini artırmak için başka neler yapılabileceği sorulmuştur.

Görüşme Formu 1 ve 2 oluşturulurken ilgili konuya dair alanyazın taraması yapılmıştır. Hazırlanan soru formları amaca uygunluk, açıklık ve anlaşılabilirlik açısından değerlendirilmek üzere üç çocuk gelişimi uzmanından görüş alınmış ve geri bildirimleri dikkate alınarak gerekli düzeltmeler yapılmıştır. Soruların anlaşılabilirliğini değerlendirmek için pilot uygulama yapılmış ve anlaşılmayan sorularda düzenlemeye gidilerek görüşme sorularına son şekli verilmiştir. Ayrıca farklı ulusa ve dile sahip olan katılımcılar için görüşme formları İngilizce olarak da hazırlanmış, formun doğru olup olmadığı ve amacına uygun olup olmadığını incelemek amacı ile bir dil uzmanından görüş alınmıştır. Böylece katılımcılar istediği dilde formu doldurabilmiştir.

Verilerin Analizi ve İşlem

Çalışma için üç günlük oyun etkinliği planlanmıştır. Çalışmanın başlangıç aşamasında, öncelikle öğrenci görüşme formları (Görüşme formu 1 ve 2) hazırlanmıştır.

Görüşme formu 1 kullanılarak birinci çalışma grubuyla görüşmelere başlanmış ve bu görüşmeler yaklaşık bir ay sürmüştür. Görüşmeler Karabük Üniversitesi merkez yerleşkesi içinde çalışma için gönüllü olan öğrencilerle yapılmıştır. İlk görüşmelerden sonra kayıt altına alınan oyunların oynanışları ayrıntılı şekilde yazılmıştır. Yazılı olarak anlattıkları oyunlardan birini, çalışma kapsamında düzenlenecek etkinlikte diğer öğrencilerle birlikte oynama konusunda görev almak isteyen öğrencilerin iletişim bilgileri kaydedilerek daha sonra iletişime geçilmiştir. Bu öğrencilere etkinlik günü kendi ülkelerinde oynanmış olan geleneksel çocuk oyunlarının oynanışı konusunda rehberlik görevi verilmiştir. Bu aşamada derlenen oyunlar benzer ve farklı özellikte olanlar, küçük ve büyük grupla oynananlar, materyalli ve materyalsiz oynananlar, küçük alan ve geniş alana gereksinim olan oyunlar vb. kategorilere ayrılmıştır.

Araştırmacılar tarafından belirlenen oyunlar için üç günlük bir etkinlik, tüm üniversite öğrencilerinin katılımına uygun bir şenlik ortamında oynanacak şekilde planlanmıştır. Bu etkinliklerin zamanlaması ve yeri konusunda üniversite yönetiminden ilgili birim ve kişilerin görüşleri sorularak planlama yapılmıştır. Buna göre:

1.gün: Çim/toprak alanda oynanan oyunlar için Sağlık Bilimleri Fakültesi önündeki ağaçların etrafındaki alan kullanılmıştır. Burada derlenen oyunlardan uygun oyunlar oynanmıştır. Aşık ve misket oyunları Türkiye’de oynanan oyunlardan bazılarıdır. Bu oyunların oynanma süreci ikili yarışma şeklinde olduğu gibi yalnızca oyunun oynanışını bilen rehber öğrencilerin, bilmeyen diğer öğrencilere öğretmesi şeklinde de ilerlemiştir.

2.gün: Toprak/beton zemin alında oynanan oyunlar için Sağlık Bilimleri Fakültesi önündeki beton alan kullanılmıştır. Burada yine derlenen oyunlardan uygun oyunlar oynanmıştır. Türkiye’de oynanan oyunlardan grupla ve bireysel halat çekme, birdir bir, istop, ip atlama, sek sek, yedi kiremit, köşe kapmaca gibi grup oyunları ve beş taş, üç taş, altı taş ve dokuz taş gibi ikili mücadele gerektiren oyunlar oynanan oyunlardan bazılarıdır.

3.gün: Topaç çevirme, üç taş, çuval yarışı benzeri bireysel veya grupta oynamayı gerektiren yarışmalı oyunlara yer verilmiştir. Burada katılımcı öğrencilerden başarılı olanlara hediye verilmiştir. Yarışmanın başlangıç ve bitiş duyuruları, düdükle ve mikrofonla yapılmış, yine kazanan oyuncunun ilanı da mikrofonla duyurularak hediye takdimi yapılmıştır.

Etkinlikler sonrasında ise, Görüşme formu 2 kullanılarak ikinci çalışma grubuyla son görüşmeler yapılmıştır.

Görüşme yapılan katılımcılara ülke adı, katılımcının cinsiyeti ve katılımcı numarasını içeren bir kod verilmiştir. (Örneğin; TR1-E: Türkiye'den bir erkek öğrenci). İlk görüşmeden elde edilen veriler görüşmelerde belirlenen oyunların anlatıldığı gibi yazılması şeklinde yapılmıştır. Ayrıca ülkelere göre oyunların dağılımı, oyunların benzerlik ve farklılıklarına yönelik bilgiler ortaya konmuştur.

Araştırma nitel veri analizi türlerinden betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Bu yaklaşımda veriler daha önceden belirlenmiş temalara göre sınıflandırılır, özetlenir ve yorumlanır. Amaç görüşme ve gözlem sonucu elde edilen verilerin düzenlenmiş ve yorumlanmış bir şekilde okuyucuya sunulmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2006). Betimsel analiz için araştırma sorularından, araştırmanın kavramsal çerçevesinden ya da görüşmede yer alan boyutlardan yola çıkarak veri analizi için çerçeve oluşturulmuştur. Araştırmacı tarafından oluşturulan bu çerçeveye göre elde edilen veriler ülke, oyun türü vb. olarak sınıflandırılmış, anlamlı ve mantıklı bir biçimde bir araya getirilmiştir. Düzenlenmiş veriler gerekli yerlerde örneklem grubunun ifadelerinden doğrudan alıntılarla desteklenmiştir.

Bulgular

Bulgular, çalışmadan elde edilen verileri içermektedir. Etkinlik öncesi ve sonrası toplanan veriler uygun temalar altında birleştirilerek verilmiştir.

Tema 1: Katılımcıların Ülkelerinde En Çok Oynanan Geleneksel Çocuk Oyunları

Bu tema başlığı altında etkinlik öncesi çalışma grubunda yer alan katılımcılara ülkelerinde en çok oynanan çocuk oyunlarının neler olduğu sorulmuştur. Etkinlik öncesi çalışma grubunda yer alan katılımcıların ülkelerinde, çocukların sıklıkla oynadıkları geleneksel oyunlara ilişkin bilgiler Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3. Ülkelere Göre Katılımcı-Geleneksel Çocuk Oyunu Eşleşmesi

Kod	Yaş	Oyun	Kod	Yaş	Oyun
ABD1-K	20	Cadılar Bayramı	Som59-K	21	Hırsız ve Polis
Afg2-E	20	Yedi Taş	Sud60-E	20	Konuyu Tahmin Et
Afg3-E	22	Göreş	Sry61-E	22	İp Çekmek
Afg4-E	21	Uçurtma	Sry62-E	20	İsim-Hayvan-Bitki
Afg5-K	22	Beştaş	Sry63-K	22	Basıt Basıt Basseyna
Afg6-E	21	Şeytanak	Sry64-K	23	Yüksek Alçak
Aze7-K	19	Kızardı	Sry65-E	22	Yukarı-Aşağı
Aze8-K	18	Sancaklı İğne	Sry66-K	22	Restoran
Aze9-K	19	Bayrak	Sry67-E	24	Tenis
Aze10-K	18	Benövşe	Sry68-E	25	Glal (Misket)

Aze12-E	22	Benövşe	SArb70-E	19	Futbol
Cib13-E	25	Futbol	SArb71-E	24	Futbol
Çad14-K	21	Togole	Tr72-K	24	Seksek
Çad15-E	24	Alibassa (Yakalambaç)	Tr73-K	25	Yerden Yüksek
Çad16-E	28	Alibassa (Yakalambaç)	Tr74-E	29	Horoz
Çad17-E	24	Hırsız ve Polis	Tr75-K	28	İstop
Çad18-E	23	Ofe	Tr76-K	28	Körebe
Çad19-E	24	Haydut ve Polis	Tr77-K	21	Mendil Kapmaca
Çad20-E	24	Kirikkirak	Tr78-K	22	Yakantop
Çad21-E	20	Saklambaç	Tr79-K	21	Sıcak-Soğuk
End22-K	21	Gobak Sodor	Tr80-K	24	İp Oyunu
End23-E	19	Gobak Sodor	Tr81-K	21	Eski Minder
End24-E	20	Balap Karung (Çuval Yarışı)	Tr82-K	19	Körebe
End25-E	20	Lempar Sandal	Tr83-K	22	Aliler
End26-E	20	Bentengan (Kale)	Tr84-K	20	Kulaktan Kulağa
Fil27-K	22	Lahka Tancara (Tancara Lahka)	Tr85-K	21	Bilye Oyunu
Fil28-E	18	Bayrağı Yakala	Tr86-K	20	Yuva Kazmaca
Fil29E	21	Su ve Buz	Tr87-K	24	Bom
GAf30-E	19	Saklambaç	Tr88-K	20	Kayıp Eşya
Hol31-K	28	Koekhappen (Kurabiye Isırıkları)	Tr89-K	22	Seksek
Irk32-E	18	Mısrah	Tr90-K	23	Yakantop
Irk33-E	24	Beş Taş	Tr91-K	21	Saklambaç
Irk34-K	23	Atlayan	Tr92-K	20	Tren
Kaz35-K	19	Karta Mafya	Tr93-K	21	Çinçinlar (Çinçan)
Kaz36-E	19	Aşık	Tr94-K	19	Körebe
Kaz37-E	22	Halat Oyunu	Tr95-E	21	Saklambaç
Kaz38-E	20	Aşık	Tr96-E	23	Şarkımak
Kaz39-E	19	Aşık	Tr97-E	25	Simit
Kaz40-E	18	Aşık (Misket)	Tr98-E	18	Bilye (Misket)
Kaz41-K	18	Aşık	Tr99-K	23	Saklambaç
Lüb43-K	19	Yedi Taş	Tr101-E	22	Yakantop
Lüb44-E	19	Futbol	Trm102-K	20	Katır Kazığı
Mıs45-E	19	Yakalama	Trm103-K	23	Kale
Mıs46-E	22	Oyunu Kanıtla	Trm104-K	23	Katır Kazığı
Mıs47-E	24	Koşu Yarışı	Trm105-K	22	Küştdepti
Mıs48-E	22	Passball	Ürd106-E	21	Futbol
Mıs49-E	24	Bayoda	Ürd107-K	21	Savaş Oldu
Mıs50-E	25	Futbol	Ürd108-E	24	Evcilik
Mor51-E	20	Basketbol	Ürd109-E	18	Takip Oyunu (Saklambaç)
Nij52-E	19	Futbol	Ürd110-E	23	İngiliz Futbolu
Nij53-E	25	Whot (Kim)	Yem111-E	22	Wagel
Özb54-K	24	Bekinmaçoq	Yem112-K	26	Elektrik Şoku
Özb55-K	25	Bekinmaçoq	Yem113-K	19	Alzragef
Rus56-K	23	Ring Ring (yüzük)	Yem114-E	21	Taş
Sen57-E	29	Futbol			
Sen58-E	22	Böre (Göreş)			

Tablo 3'te görüldüğü gibi ülkeler farklı olsa da oynanan oyunların benzerliği dikkat çekmektedir (Örn.: Beştaş, Futbol). Bunun yanında, kültürel farklılıklara bağlı olarak ülkeye özgü oyunların olduğu da görülmektedir (Örn.: Cadılar Bayramı)

Tema 2: Geleneksel Çocuk Oyunlarının Günümüzde Oynanma Durumuna İlişkin Görüşler

Bu tema başlığı altında etkinlik öncesi çalışma grubunda yer alan katılımcılara geleneksel çocuk oyunlarının günümüzde oynanıp oynanmadığı, eğer daha az oynanıyor veya oynanmıyorsa sebebinin ne olabileceği sorulmuştur. Konuya ilişkin görüşler Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4. Geleneksel Çocuk Oyunlarının Oynanma Durumuna İlişkin Görüşler

Geleneksel çocuk oyunlarının günümüzde oynanma durumu	F
Evet, daha az oynanıyor	50
Evet, oynanıyor	50
Hayır, oynanmıyor.	11
Bilmiyorum.	1
Geleneksel çocuk oyunlarının oynanmama nedenleri	F
Teknolojik gelişmeler/sosyal medya/dijital oyunlara yönelim	43
Sokakların güvensiz bulunması	7
Uygun oyun ortamının olmaması	5
Dışarda/sokakta daha az vakit geçirilmesi/sokağa çıkılmaması	4
Kültürel değişim/azalma	3
Boş zamanın olmayışı	3
Asosyallik/ iç içe olmamak	3
Modernleşme	2
Savaşlar	1
Oyunların nesillere aktarılamaması	1
Oyunlara bakış açısının değişmesi	1
Oyunların zor olması	1

Tablo 4’te görüldüğü gibi katılımcılar geleneksel çocuk oyunlarının günümüzde hala oynanıp oynanmadığına ilişkin daha az oynandığını (n=50), oynandığını (n=50), oynanmadığını (n=11) ve oynanıp oynanmadığını bilmediğini (n=1) belirtmişlerdir. Geleneksel çocuk oyunlarının daha az oynandığı veya oynanmadığına ilişkin ise teknolojik gelişmeler/sosyal medya/dijital oyunlara yönelim (n=43), sokakların güvensiz bulunması (n=7), uygun oyun ortamının olmaması (n=5), dışarda/sokakta daha az vakit geçirilmesi/sokağa çıkılmaması (n=4), kültürel değişim/azalma (n=3), asosyallik/iç içe olmamak (n=3), modernleşme (n=2) gibi etkenleri neden göstermiştir. Konuya ilişkin örnek ifade verilmiştir.

“Çocukların artık sokaklarda ve parklarda daha az vakit geçirmesi ve teknolojik aletlerle fazla vakit geçirmeleri.” (Tr90-K)

“Teknoloji yüzünden günümüzdeki çocuklar arkadaşlarıyla oynayabilecekleri -cadı- oyunu yerine video oyunları oynuyorlar” (GAF30-E)

Tema 3: Geleneksel Oyunların Bireye, Topluma ve Üniversite Kültürüne Katkısına İlişkin Görüşler

Bu tema başlığı altında her iki çalışma grubundaki katılımcılara etkinlik öncesinde geleneksel oyunların bireye ve topluma katkısının neler olabileceği, etkinlik sonrasında ise geleneksel oyunların öğrencilerin kaynaşması ve üniversite kültürüne katkısının neler olduğu sorulmuştur. Konuya ilişkin görüşler Tablo 5’te sunulmuştur.

Tablo 5. Geleneksel Oyunların Bireye, Topluma ve Üniversite Kültürüne Katkısına İlişkin Görüşler*

Geleneksel oyunların bireye veya topluma olası katkıları		F
Etkinlik Öncesi Görüşler	Arkadaşlık bağı/sosyallik/etkileşim	37
	Kişisel gelişime/değerlere/ gelişim alanlarına katkı	34
	Eğlenme/mutluluk/neşe/heyecan	24
	Kültürel aktarım/kültürel gelişime katkı	19
	İletişim becerisi/özgüven artışı	10
	Rekabet duygusu/sportmenlik katkısı	7
	Topluma adapte olmak	7
	Takım oyununu/iş birliğini öğrenmek	5
	Depresyon/ yalnızlık hissinde azalma	3
	Boş zamanını değerlendirmek	3
	Doğa ile iç içe olmak	1
	Oyunların öğrencilerin kaynaşmasını sağlamadaki etki düzeyi	
Etkili	25	
Orta düzeyde etkili	4	
Bilmiyorum	3	
Etkisiz	2	
Oyunların kaynaşmayı sağlama çeşidi/şekli		F
Kaynaşma/birliktelik/etkileşim/tanışma	17	
Kültürel aktarım	12	
Oyunların üniversite kültürüne katkı düzeyi		F
Katkısı vardır	32	
Bilmiyorum	1	
Oyunların üniversite kültürüne katkı çeşidi/şekli		F
Kültürel aktarım	18	
Tanışma/kaynaşma/iletişim/sosyalleşme	9	
Eğlence	6	
Farklı kültürlerle açıklık/ kültürel çeşitlilik	4	
Dikkat çekici	3	
Ders stresinden uzaklaşma/ihtiyaç giderme	2	
Etkinlik Sonrası Görüşler		

*Birden fazla görüş beyan edilmiştir.

Tablo 5'te görüldüğü gibi geleneksel oyunların bireye veya topluma olan katkısına ilişkin arkadaşlık bağı/sosyallik/etkileşim (n=37), kişisel gelişime/değerlere/gelişim alanlarına katkı (n=34), eğlenme/mutluluk/neşe/heyecan (n=24), kültürel aktarım/kültürel gelişime katkı (n=19), iletişim becerisi/özgüven artışı (n=10), rekabet duygusu/sportmenlik katkısı (n=7), topluma adapte olmak (n=7), takım oyununu/işbirliğini öğrenmek (n=5), depresyon/ yalnızlık hissinde azalma (n=3), boş zamanını değerlendirmek (n=3) gibi katkılar sağladığı düşünülmektedir. Konuya ilişkin örnek ifadeye yer verilmiştir.

“Kişinin özgüveni artar ve insanlarla iletişimi artar. Toplumsal olarak bireyler arasında kaynaşma olur.” (Tr77-K).

Tablo 5'e göre oyunların öğrencilerin kaynaşmasını sağlamadaki etki düzeyini etkili (n=25), orta düzeyde etkili (n=4), bilmiyorum (n=3) ve etkisiz (n=2) olarak belirtmişlerdir. Oyunların öğrencilerle kaynaşmayı sağlama çeşidi olarak kaynaşma/birliktelik/etkileşim/tanışma (n=17) ve

kültürel aktarım (n=12) belirtilmiştir. Oyunların üniversite kültürüne katkı düzeyine ilişkin katkısı vardır (n=32), bilmiyorum (n=1) belirtilirken oyunların üniversite kültürüne katkı çeşidi olarak kültürel aktarım (n=18), tanışma/kaynaşma/iletişim/sosyalleşme (n=9), eğlence (n=6), farklı kültürlerle açıklık/kültürel çeşitlilik (n=4), dikkat çekici (n=3) ve ders stresinden uzaklaşma/ihtiyaç giderme (n=2) belirtilmiştir. Konuya ilişkin örnek ifadeye yer verilmiştir.

“Evet. Bu etkinlik ile farklı kültürlerden öğrenciler birbirleri ile yarıştılar, dans ettiler ve oyunlar oynadılar. Tüm bunları yaparken yeni insanlarla tanıştılar ve etkileşimde bulundular. Dolayısıyla bu etkinlik farklı kültürlerden öğrencileri bir araya toplayarak birbirleriyle kaynaşmalarını sağladı.” (Tr-123-K)

“Farklı ülkelerin oyun türleriyle tanış olduk” (Aze7-K)

“Evet olmuştur, üniversitemizde çok fazla yabancı uyruklu öğrenciler mevcuttur ve oynanan oyunların hangi kültüre ait olduğunu bilmeleri bence oynanan oyunları daha eğlenceli hale getireceğini düşünüyorum.” (Tr-131-K)

Tema 4: Geleneksel Oyun Etkinliğinin Dikkat Çeken Kısımları

Bu tema başlığı altında etkinlik sonrası çalışma grubunda yer alan katılımcılara etkinlikte en çok hoşlarına giden veya ilgilerini çeken şeylerin neler olduğu sorulmuştur. Konuya ilişkin bulgular Tablo 6’da sunulmuştur.

Tablo 6. Geleneksel Oyun Etkinliğinin En Çok İlgi Çeken Alanları

Etkinliğin en çok ilgi çeken alanları	F
Topaç çevirme	18
Halat çekme	9
Halk oyunları/danslar	8
Çuval yarışı	7
Birlikte etkinlik yapma	4
Voleybol	4
Coşku/kaynaşma/etkililik	3
Geleneksel oyunlar	3
İp atlama	2
Çocuk oyunlarının yeniden oynanması	2
Yakan top	1
9 taş	1
Köşe kapmaca	1

Tablo 6’ya göre katılımcıların etkinlikte en çok ilgisini çeken alanları topaç çevirme (n=18), halat çekme (n=9), halk oyunları/danslar (n=8), çuval yarışı (n=7), birlikte etkinlik yapma (n=4), voleybol (n=4), coşku/kaynaşma/etkililik (n=3), geleneksel oyunlar (n=2), ip atlama (n=2), çocuk oyunlarının yeniden oynanması (n=2), yakan top (n=1), 9 taş (n=1), köşe kapmaca (n=1) olarak belirtmiştir. Konuya ilişkin örnek ifadeye yer verilmiştir.

“Uygur Topacı dikkatimi en çok çeken oyun materyali oldu. Bunun dışında kendi çocukluğumuzda oynadığımız oyunları tekrar oynama fırsatı edinmiş olmamız harikaydı.” (Tr-142-K)

Tema 5: Oyuna Katılma Süreleri ve Etkinliğin Her Yıl Yapılmasına İlişkin Görüşler

Bu tema başlığı altında etkinlik sonrası çalışma grubunda yer alan katılımcılara oyunların oynandığı etkinliklere ne kadar katılım sağladıkları ve oyun etkinliğinin her yıl yapılıp yapılmamasına ilişkin görüşlerinin neler olduğu sorulmuştur. Konuya ilişkin bulgular Tablo 7’de sunulmuştur.

Tablo 7. Etkinliğe Katılım Süreleri ve Etkinliğin Her Yıl Yapılmasına İlişkin Görüşler

Etkinliğe katılım süreleri	F
Bir gün	20
Üç gün	11
İki gün	4
Oyun etkinliğinin her yıl yapılmasına ilişkin görüşler	F
Yapılmalı	31
Yapılabilir	4
Bilmiyorum	1

Tablo 7’e göre katılımcılar etkinliğe bir gün (n=20), üç gün (n=11) ve iki gün (n=4) şeklinde katılım göstermiştir. Tablo 7’ye göre oyun etkinliğinin her yıl yapılmasına ilişkin yapılmalı (n=31), yapılabilir (n=4) ve bilmiyorum (n=1) görüşleri belirtilmiştir. Konuya ilişkin örnek ifadeye yer verilmiştir.

“Etkinliklerin yer yıl yapılmasının öğrenciler arasında kültürel bir bağ oluşturacağını ve zamanla bu bağın giderek daha da kuvvetleneceğini düşünüyorum.” (Tr-146-E)

Tema 6: Üniversitede Kültürel Etkileşimi Artırmaya İlişkin Öneriler

Bu tema başlığı altında üniversitede farklı kültürlerden öğrencilerin etkileşimini artırmaya yönelik neler önerilebileceği sorulmuştur. Konuya ilişkin bulgular Tablo 8’de sunulmuştur.

Tablo 8. Üniversitede Öğrencilerin Etkileşimini Artırmaya Yönelik Öneriler

Kültürel etkileşimi artırmaya ilişkin öneriler	F
Geleneksel oyun etkinliği	10
Kültürel danslar	8
Daha sık/daha çok/ daha büyük alanda oyun etkinliği	8
Kültür tanıtımı/kültürel sohbetler	6
Sportif faaliyetler/turnuvalar	5
Tiyatro gösterimi/sahne oyunları/drama	4
Ödüllü oyunlar	3
Gezi	2
Kültürel yemekler	2
Dil öğrenme etkinliği	1

Tablo 8’e göre farklı kültürlerden gelen üniversite öğrencilerinin etkileşimini artırmak için geleneksel oyun etkinliği (n=10), kültürel danslar (n=8), daha sık/daha çok/ daha büyük alanda oyun etkinliği (n=8), kültür tanıtımı/kültürel sohbetler (n=), sportif faaliyetler/turnuvalar (n=5), tiyatro gösterimi/sahne oyunları/drama (n=4), ödüllü oyunlar (n=3), gezi (n=2), kültürel yemekler (n=2) ve dil öğrenme etkinliği (n=1) yapılabileceği belirtilmiştir. Konuya ilişkin örnek ifadeye yer verilmiştir.

“Başka gezmeler düzenlenebilir. Bunlar uluslararası olmalıdır. Yakın şehirlere hep birlikte gidilebilir. Oralarda farklı oyunlar oynanabilir. Sohbet etkinliği yapılabilir. Çay sohbeti gibi. Aylık olarak geleneksel oyunlar oynanmalıdır. Bunlar bir etkinlik odasında yapılabilir. Sırayla farklı ülkelerin halk

oyunları oynanabilir. Her ülkeye bir gün verilip oradaki halk oyunları oynanabilir. Herkes bildiği bir dansı müziği oynatabilir. Beraber oynanır. Tanışma fırsatı olur farklı kültür öğrenmiş oluruz.” (Çad-137-E).

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Çalışmanın bulguları sonucunda etkinlik öncesi çalışma grubunun ülkelerinde en çok oynanan çocuk oyunlarının futbol, saklambaç, aşık ve körebe olduğu saptanmıştır. Çalışma grubunu üniversite gençleri oluşturmuş ve bu gençlerin bazıları, oyunları hatırlayamadığını ifade etmiş ya da daha modern oyunlardan söz etmiştir. Buradan hareketle, çalışmanın daha büyük yaş grubundaki bireylerle gerçekleştirilmesinin geleneksel oyunlara ilişkin toplanacak bilgilerin çeşitlilik sağlayacağı düşünülmektedir. Nitekim çalışma grubunun yaş ortalaması 61,2 olan bir çalışmada yaşı büyük annelerle çalışılmış ve kendilerine çocukluk dönemlerinde en fazla oynadıkları oyunlar sorulmuştur. Sonuç olarak, en fazla saklambaç, çinçon ve seksek gibi oyunların oynandığı bulunmuştur (Pekşen Akça ve Baran, 2019). Altay Köyü’nde yaşayan Kazak Türkleri’nin geleneksel oyunlarının araştırıldığı çalışmada kargıma, aşık, khan, yüzük saklama gibi oyunlar oynandığı sonucuna ulaşılmıştır (Çetinkaya, 2020). Bu çalışmalarda verilen cevaplar, yürütülen çalışmadaki cevaplarla benzerlik gösterirken çalışma grubu bakımından farklılık göstermektedir. Koyuncu ve Bulut (2022), Uluslararası AB Erasmus+ programı kapsamında Bulgaristan, İtalya, Romanya ve İspanya ülkelerinde oynanan geleneksel çocuk oyunları ile ilgili olarak öğretmen ve öğrencilerin görüşlerinin alındığı çalışmalarında, öğrenciler tarafından en çok beğenilen geleneksel oyunların “Pilota Valencia (Hentbol)” ve “Country country we want soldiers (Aliler Aliler Çingene Aliler)” olduğu belirlenmiştir. Ayrıca araştırmanın bulguları, öğretmen ve öğrencilerin ifade ettiği oyun isimlerinin farklı olduğunu gösterse de ülkemizdeki oyunlarla oynanış ve içerik açısından benzerlikler gösterdiği söylenebilir. Bu araştırma, farklı ulusların oyunlarını incelemesi bakımından benzerlik göstermesine karşın çalışma grubu ve en çok beğenilen oyunlar açısından farklılık göstermektedir. Ek olarak hem belirtilen çalışmada hem de yürütülen çalışmada oyun isimlerinin farklı olmasına karşın içerik, amaç ve oynanış bakımından benzerlik göstermesi esasen oyunun evrensel olduğu (Çalışandemir, 2014) gerçeğinin altını çizmektedir. Balkanlarda yapılan bir çalışmada çocuk oyunları incelenerek 10 ülkede 330 oyunun video çekimleri yapılmış ve oynanan oyunların 59’u kültürel ortaklık göstermiştir. Başka bir deyişle Balkanlardaki çocuk oyunlarının kendi içerisinde %91 oranında benzerlik gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca kayıt dışı 6 oyunun ise Balkanlarda oynanmasına rağmen aynı zamanda bu oyunların Anadolu’da da oynanan kültürel oyunlar oldukları görülmüştür (Bay ve Bay, 2019a). Buna ek olarak Özyürek ve arkadaşlarının (2021) çalışmasında da Asya ve Avrupa ülkelerinde oynanan çocuk oyunlarının Türkiye’deki oyunlarla fazlaca benzerlik gösterdiği belirlenmiştir. Dolayısıyla bu çalışmalar oyunun evrensel olduğu düşüncesini destekler niteliktedir. Farklı kültürlerin geleneksel oyunlarının benzer olması ve sonradan gelen nesillerin bu oyunları kısmen bilmesinden dolayı geleneksel oyunları hatırlatmak ve geçmiş kültürleri yaşatmak amacıyla ülkeler arası organizasyonların düzenlenmesi, kültür günlerinin yapılması önerisi

verilebilir. Bu gibi aktivitelerin, genç kuşağa geçmiş kültürleri hatırlatmak ve farklı kültürleri tanıtmak amacıyla yapılması sosyal, kültürel ve toplumsal katkıları bakımından önemli olduğu düşünülmektedir.

Etkinlik öncesi çalışma grubu geleneksel oyunların genel olarak günümüzde oynandığını ve daha az oynandığını düşünmektedir. Geleneksel oyunların oynanmama nedeni olarak en çok teknolojik gelişmeler/ sosyal medya ve dijital oyunlara yönelim görüşü saptanmıştır. Sınıf öğretmenlerinin geleneksel çocuk oyunlarına bakış açısını belirlemek amacıyla yapılan çalışmada, öğretmenler teknolojik oyunların çocukları “hapsettiğini” geleneksel çocuk oyunlarına günümüzde daha çok ihtiyaç duyulduğunu belirtmişlerdir. Öğretmenlerin bu görüşü, oyunların sınıf ortamında uygulanması halinde küçük kas gelişiminin olumlu etkilendiği, çocukların sosyalleşmesine katkı sağladığı düşüncesinden kaynaklanmaktadır (Bozkurt, 2019). Kültürel çocuk oyunlarının incelendiği bir çalışmanın sonucuna göre, 396 eski oyundan 248’inin (%63) bugün unutulduğu ve çocukların bu oyunları oynamadığı düşünülmektedir (Bay ve Bay, 2019b). Kara ve Dikici Sığırtmaç’ın (2020) yetişkinlerle gerçekleştirdiği çalışmada, eski oyunların oynanmamasının nedenlerini teknoloji, oyun alanı kısıtlılığı ve güven kaygısı gibi etkenlerin oluşturduğu bulunmuştur. Bu bulgu, mevcut çalışmayla benzerlik göstermekteyken çalışma grubu bakımından farklılık göstermektedir. Ayrıca yöntem bakımından mevcut çalışmada farklı ulusların oyunlarının konu edinmesine karşın bu çalışma sadece bir şehrin oyunları incelenerek gerçekleştirilmiştir. Pekşen Akça ve Baran’ın (2019) çalışmasında, çalışma grubunu oluşturan büyükanneler, torunlarının bilgisayar ve telefon oyunları oynadıklarını, geleneksel oyunları torunlarıyla oynarken oldukça zorluk yaşadıklarından bahsetmektedirler. Çalışma bulguları bu yönüyle yapılan araştırmayla örtüşmektedir. Benzer şekilde Kuzey Kıbrıs’ta yapılan bir çalışmada da teknolojik aletlere bağımlılıktan dolayı dijital ortamlarda vakit geçirilmesinden ve bu nedenle geleneksel oyunların unutulmaya yüz tuttuğundan bahsedilmektedir (Reyhanoğlu, 2020). Bu sonuca ilişkin, kuşaklar arası farklılıklar da söz konusudur. Kaya’nın (2019) çalışmasında, X, Y ve Z kuşaklarının saklambaç ve mendil kapmaca gibi geleneksel oyunları tercih etmelerinin yanı sıra farklı olarak Z kuşağının dijital oyun tercihlerine de rastlanmaktadır. Bu bağlamda, tercih edilen oyun türünün, oyun anlayışının ve kavrayışının zaman içerisinde evrildiğini söylemek mümkündür. Nitekim Tuğrul ve arkadaşlarının (2014) oyunun üç kuşaktaki değişimini inceledikleri çalışmalarında da oyuna ilişkin kuşaklar arasındaki karşılaştırmalarda son kuşağın önceki kuşaklara göre büyük değişime sahip olduğu görülmüştür. Büyükokutan Töret ve Özdemir’in (2021) yaptığı bir araştırma sonucunda, geleneksel oyunların Adana ilinin Pozantı ilçesinde geçmişe kıyasla daha az oynansa bile hala oynandığı belirlenmiş ve teknolojinin, geleneksel oyunların daha az oynanmasında önemli bir etken olduğu sonucuna varılmıştır. Bu sonuç, yöntem bakımından farklılık gösterse de mevcut çalışmanın sonucuyla benzerlik göstermektedir. Alan yazında dijitalleşmeyi olumlu bir şekilde yansıtabilmenin örneğini sunan İneç (2022) çalışmasında, okul öncesi öğretmen adaylarının Türkiye’deki geleneksel çocuk oyunlarını saptayıp okul öncesi eğitiminde ve Sosyal Bilgiler derslerinde kültür aktarımı sağlayabilen ulusal çocuk oyunları dijital atlası oluşturmalarını amaçlamış ve bu amaç doğrultusunda ulaşılan sonuçların geleneksel oyunların dijitalleşmesinde kültürel öğelerin sayısal bir ağa dönüştürdüğünü ifade etmiştir. Geleneksel oyunların

unutulmaması ve gelecek kuşaklara aktarılması amacıyla okullarda öğretilmesi, oyunların oynanması için güvenli alanlar oluşturulması ve oyunların dijital ortama aktarılarak çağa uygun hale getirilmesinin önemli olduğu belirtilmiştir (Çetinkaya, 2020). Bu çalışmalar, teknolojik gelişmelerin olumsuz bir neden olarak gösterilmesinin aksine dijitalleşmeyi olumlu bir şekilde kullanmanın örneğini sunmaktadır. Ebeveynlere, teknoloji kullanımının çocuklarının yaş düzeyine uygun bir şekilde sınırlandırma, çocukluklarında oynadıkları geleneksel çocuk oyunlarının devamlılığının sağlanması için bu oyunları çocuklarına öğretme ve oynamaları konusunda destek sağlama önerisi verilebilir. Eğitimcilere, alan yazın incelemesinde de karşılaşılan çocuk oyunları dijital atlası gibi kültürel öğelerin tanıtımı anlamında dijitalleşmeyi olumlu kılan adımları takip etmeleri ve bunlara müfredatta yer vermeleri önerilebilir. Araştırmacılara, geleneksel oyunlarla ilgili farklı yaşlara hitap eden kitap yazma, dijital içerik üretme, uygulamalı eğitim programı oluşturma gibi öneriler verilebilir.

Her iki çalışma grubuna göre uluslararası öğrencilerin doğal ortamda kaynaşmasında geleneksel oyunların birey veya topluma arkadaşlık bağı/sosyallik/etkileşim, kişisel gelişime/değerlere/gelişim alanlarına katkı, eğlenme/mutluluk/neşe/heyecan, kültürel aktarım/kültürel gelişime katkı, iletişim becerisi/özgüven artışı gibi katkıları bulunmuştur. Çalışma grubunun çoğunluğu oyunların, öğrencilerin kaynaşmasında etkili olduğunu düşünürken kaynaşma/birliktelik/etkileşim/tanışma ve kültürel aktarım şeklinde etki ettiğini düşündüğü saptanmıştır. Çalışma grubunun çoğunluğu geleneksel oyunların üniversite kültürüne katkısı olduğunu düşünürken katkı çeşidi olarak da kültürel aktarım, tanışma/kaynaşma/iletişim/sosyalleşme ve eğlence gibi katkıların olduğunu düşündüğü saptanmıştır. Kültürel aktarımda en çok tercih edilen oyun türü geleneksel oyunlardır. Çünkü geleneksel oyunlar doğası itibariyle geçmişten izler barındırır ve bu kültürel unsurlar kültürel aktarımı kolaylaştırır ayrıca çocukların akademik başarılarını da olumlu etkiler (Bozkurt, 2019). Öğrenme yöntemlerini geliştirmek ve kültürler arası farklılıkları yönetmek amacıyla oyunları öneren bir çalışmada, katılımcıların büyük çoğunluğu olumlu görüş belirtmiş, oyunların takım çalışması kültürler arası yetkinlik, karar verme gibi becerilerini geliştirmek amacıyla tercih edilebilir bir yöntem olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Pillay ve James, 2013). Yapılan bir çalışmada katılımcılar oyunu, eğlenmek amacıyla oynadıklarını ifade etmişlerdir (Pekşen Akça ve Baran, 2019). Başka bir çalışmada katılımcıların, çocukken oynadıkları oyunların mutlu hissetme, güven gelişimi, zevk alma, arkadaşlık ilişkilerini öğrenme, birlik ve beraberlik duygusu geliştirme, değerleri öğrenme, sosyalleşme, iş birliği, tanışma, iletişim kurma vb. katkılar sağladığı ifade edilmiştir (Arslan ve Dilci, 2018). Bu çalışma, sağladığı düşünülen katkılar ve çalışma grubunun yaşının bir kısmı bakımından benzerlik gösterirken çalışma grubunun farklı ulusları barındırması açısından söz konusu çalışmadan farklılaşmaktadır. Oyunun sağladığı katkılar düşünüldüğünde kuşakların da önemi söz konusudur. Yapılan bir çalışmanın sonucuna göre X kuşağı, oyunu çocuğun işi ve ihtiyacı olarak görmekteyken Y ve Z kuşağı eğlenmeyi sağlayan etkinlik olarak tanımlamaktadır (Kaya, 2019). Zaman içerisinde oyuna karşı farklı bakış açıları olsa da genellikle çalışmalarda bahsi geçen ortak katkı, oyunun eğlendirici yönü olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca alan

yazın incelendiğinde oyuna ilişkin birçok çalışmanın var olduğu ancak çalışma grubu bakımından genellikle çocuklarla çalışıldığı, dolayısıyla, söz konusu çalışmanın özgün olduğu düşünülmektedir. Geleneksel oyunun katkıları göz önüne alındığında çocuklarla yapılan çalışmalarda, ilgi ve algılar üzerinde etkisi olduğu, kültürel aktarımın gerçekleştirildiği (Bay, 2018), kültürel miras ve farklılıklar hakkında farkındalık oluşumunun sağlandığı, merak uyandırdığı, eğlence, sevgi, saygı, paylaşma, yardımlaşma, iş birliği, arkadaşlık kurma, gibi değerleri geliştirdiği (Koyuncu ve Bulut, 2022; Özyürek ve diğerleri, 2018), kendini ve düşüncelerini daha rahat ifade edebilme, özgüven, dayanışma, yetenek ve iletişim becerilerinin gelişim sağladığı (Büyükokutan Töret ve Özdemir, 2021; Yatmaz ve diğerleri, 2021) saptanmıştır. Ayrıca geleneksel çocuk oyunları turnuvasına katılan 32 öğretmenle yapılan çalışmada, öğretmenlerin oyunların derslerde öğrencilere odaklanma, özgüven, motivasyon sağlama gibi bireysel katkıda bulunduğunu, geleneksel oyunlara bütün sınıf düzeylerinde yer verilmesi, böylece toplumsal değer öğretimi, Türk kültürünün tanıtımı, gelenek ve göreneklerin kuşaktan kuşağa aktarımı sağlanabileceğini belirttikleri sonucuna ulaşılmıştır (Turan ve diğerleri, 2020). Bu çalışmalar her ne kadar çalışma grubu ve yöntem bakımından farklılık gösterse de geleneksel oyunların katkıları bakımından çalışmada katılımcılardan alınan cevaplarla paralellik göstermektedir. Unutulmaya yüz tutmuş geleneksel oyunlar, araştırmaların yanı sıra çizgi filmlerin de konusu olmuştur. Uzun yıllardır TRT Çocuk 'da yayınlanan "Rafadan Tayfa" çizgi filmindeki geleneksel sokak oyunlarının çocuk gelişimine katkılarının incelendiği bir çalışmada, en çok psikomotor beceriler olmak üzere bu becerileri sırasıyla sosyal-duygusal, bilişsel ve dil gelişimi becerilerinin izlediği görülmüştür (Talu ve Yüzbaşıoğlu, 2020). Bu çalışma, çocuklarla ilgili olmasına karşın etkileri bakımından her ne kadar genel tabir ile ifade edilse de özelden geleneksel çocuk oyunlarının benzer katkılar sağladığı görülmektedir. Çocuklar ve yetişkinlerle yapılan çalışmalar göz önüne alındığında ister çocuklarla ister yetişkinlerle yapılan çalışmalarda olsun geleneksel çocuk oyunlarının katkı benzerliği yadsınamaz bir şekilde görülmektedir. Çizgi film yapımcılarına, ürettikleri içeriklerde Türk kültürünü yansıtacak öğelere daha fazla yer vermeleri, geleneklere içeriklerde daha çok değinmeleri ve milli bayramlarda özellikle bu içeriklere yer vermeleri önerisi verilebilir.

Etkinlik sonrası çalışma grubuna göre geleneksel oyun etkinliğinin en çok ilgi çeken alanları topaç çevirme, halat çekme, halk oyunları/ danslar ve çuval yarışı olduğu saptanmıştır. Oyunların grup oyunları olduğu ve bireylerin geleneksel oyunlarla daha az karşılaştığı düşünüldüğünde, ilgi çektiği ifade edilen oyunların bireylere sosyal, kültürel ve bireysel katkılarının olduğu ve bu katkıların bireylerin geleneksel oyunları ilgi çekici bulduğu söylenebilir. Geleneksel oyunlar, bir arada oynama imkanı, kültürel ve sosyal etkileşim ortamı sağlamakla birlikte toplumsal değeri aşılır, paylaşım, kurallara uyma, sabır ve iş birliği gibi değerleri kazandırır (Genç ve diğerleri, 2019). Alan yazın incelendiğinde geleneksel oyunların birbiriyle benzerlik gösterdiği bilinmektedir (Bay ve Bay, 2019a; Özyürek ve diğerleri, 2021). Dolayısıyla farklı kültürden katılımcıların kendi kültüründe zaten var olan ama isim farklılığı bulunan oyunları, eğitsel bir ortamda üstelik kendi yakın arkadaşlarıyla oynamış olmaları, oyunları onlar açısından ilgi çekici kılmış olabilir. Mevcut çalışma, gerçekleştirilmiş bir

projenin katılımcılardan ilk ve son görüşmeler yoluyla geleneksel oyunlara ilişkin görüşlerinin alınmasını içermektedir. Bu gibi projelerin yaygınlaştırılması ve geleneksel oyun şenliklerinin de geleneksel hale gelmesi önerisi verilebilir. Milli kültür ve mirası yaşatmak amacıyla sivil toplum kuruluşlarına geleneksel oyunları tanıtmaları için gezici kütüphane benzeri bir oluşum, şehir şehir gezerek oyunları tanıtmaları önerisi verilebilir.

Etkinlik sonrası çalışma grubu etkinliğe en çok bir gün katılmıştır. İkinci çalışma grubunun oyun etkinliğinin her yıl yapılmasına ilişkin olarak da yapılması gerektiğini ifade ettiği saptanmıştır. Geleneksel Spor Oyunları (TSG)'nin eğitim kapsamında hayati olduğu düşünülmektedir. Bu kapsamda 513 katılımcıyla yürütülen çalışmada oyunlar eğlenceli etkinlikler ve fiziksel etkinlikler olarak sınıflanmış, kuralsız, materyalli ve materyalsiz olarak gruplanmış, katılımcılar Geleneksel Spor Oyunları'na ilişkin kültürün bir aynası olduğunu, eğitsel bir yaklaşım olarak ele alınıp sosyal sürdürülebilirlik potansiyeli gösterdiğini belirttikleri saptanmıştır (Luchoro-Parrilla ve diğerleri, 2021). Başal (2007), geçmiş zamanda Türkiye'de oynanan çocuk oyunlarını incelediği çalışmasında teknolojik gelişmeler nedeniyle yeni oyuncakların geliştirildiğini, dolayısıyla eski oyunların korunmaya alınması gerektiğini ifade ederek bu yolla kültürel mirasın korunmuş olacağını ifade etmiştir. Buradan yola çıkarak geleneksel çocuk oyunlarını kapsayan bu etkinliğin her sene yapılmasının kültürel mirası koruyabileceği söylenebilir. O nedenle bu çalışmalar, mevcut araştırma sonucuna bir dayanak niteliği taşımaktadır.

Çalışma grubu, uluslararası öğrencilerin kaynaşması ve kültürel etkileşim sağlamada geleneksel oyun etkinliğinden, kültürel danslardan, kültür tanıtımı veya kültürel sohbetlerden ve sportif faaliyet veya turnuvalardan yararlanılabileceğini, kültürel faaliyetlerin daha sık yapılmasının önemli olduğunu belirtmiştir. Kültürel çalışmalar, kültürel uygulamaların sosyolojik içerikle ve sosyolojik içerik aracılığıyla işleyen daha büyük sistemlerin etkileşime girme şekillerini araştırmaktadır. Bölgesel kültür, farklı faaliyetlerin, örf/adet/geleneklerin, yemek kültürünün, oyunların, davranış yönelimlerinin ve bu gibi şeylerin karışımı olarak görülmektedir. Özellikle oyun çok yönlü kültürel ve sosyal bir etkinlik olarak görülebilir. Geleneksel oyunların öne çıkan özelliği nesilden nesile aktarıma özelliğidir. Oyunlar informal olarak aktarılacak bölge kültüründe köklü bir yere sahiptir (GopikaUnni, 2022). Kültürel çocuk oyunlarının %63'ünün unutulduğu ve oynanmadığı düşünülen bir çalışmada bu oyunların devamlılığının sağlanması için; okullarda öğretme, sınırlı teknoloji kullanımı, büyüklerin oyunları anlatması, kültürel oyuncak üretilmesi, bu oyunların küçük yaşlardan itibaren kazandırılması, konuyla ilgili kitap yazma, ödüllü yarışmaların yapılması, bilgilendirici eğitim ortamlarının düzenlenmesi, milli bayramlarda bu oyunlara yer verilmesi ve sokakta bu oyunların oynanması önerileri ileri sürülmüştür (Bay ve Bay, 2019b). Çalışmada verilen öneriler bu araştırma sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir. Ancak bu çalışmada, gerçekleşen bir oyun şenliğinin ardından yapılabilecek başka faaliyetlere ilişkin öneriler alınmışken bu çalışmada geleneksel oyunların unutulmaması adına öneriler verilmiştir. Bu yönüyle çalışmadan ayrılmaktadır. Festival memnuniyeti ile kültürel etkileşim arasındaki ilişkinin

incelendiği çalışmada, katılımcıların algıladıkları kültürel etkileşimin kültürel aktarım, kültürel koruma, kültürel değişim ve kültürel denge olduğu, festivale katılanların yaş ve öğrenim düzeyleri ile festival doyumları arasında pozitif yönlü ilişki olduğu yani öğrenim düzeyleri yükseldikçe memnuniyetlerinin de arttığı belirlenmiştir (Saçlı, 2020). Bu bulgu, festival veya şenlik gibi katılımcıların eğlendiği faaliyetlerin gerçekleşmesinin, etkinliğin uygulandığı ortam ve eğitim kademesi açısından katılımcılara hem etkinlik açısından hem de sunulan aktiviteye karşı bir doyum vadetmektedir.

Mevcut çalışma katılımcılarının, kültürel faaliyetlerin daha sık yapılmasının önemli olduğunu belirtmelerinden de hareketle iki çalışma bulgusunun benzerlik gösterdiği söylenebilir. Eğitim çalışanlarına, belediye görevlilerine, milli kültür ve mirasın korunmasından sorumlu görevlilere, geleneksel oyunların korunması ve gelecek nesillere aktarılmasına ilişkin şenlik, festival ve benzeri etkinlikleri düzenlemeleri önerisi verilebilir. Araştırmacılara gelecek çalışmalarda, geleneksel uygulamalar ve kültürel faaliyetler düzenleyerek bunların bireylere ne gibi katkılarının olduğunu araştırılması, bireylerin milli kültür ve geleneklerin yaşatılmasına ilişkin görüşlerinin alınması, çalışmanın yaş grubu değiştirilerek de benzer çalışmaların yapılması önerisi verilebilir. Bununla birlikte ailelerin çocuklarına geleneksel oyunları özellikle erken çocukluk yıllarında kazandırmaları konusunda çalışmalar planlanabilir.

Yazar Katkıları: Bu çalışmanın tüm bölümlerinde yazarlar ortak katkı sağlamıştır.

Çıkar Beyanı: Yazarlar arasında herhangi bir çıkar çatışması yoktur.

Kaynaklar

- Anwar, K. (2016). Working with Group-Tasks and Group Cohesiveness. *International Education Studies*, 9(8), 105-111.
- Arslan, A. ve Dilci, T. (2018). Çocuk oyunlarının çocukların gelişim alanlarına yönelik etkilerinin geçmiş ve günümüz bağlamında incelenmesi (Sivas İli örnekleme). *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: Milli oyunlar. *E- Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 9(2), 82-104.
- Bay, D. N. ve Bay, Y. (2019a). Balkanlardaki çocuk oyunları. *Sınırsız Eğitim ve Araştırma Dergisi*, 4(2), 200-223. doi: 10.29250/sead.587289
- Bay, D. N. ve Bay, Y. (2019b). Türk ve komşu topluluklarda kültürel çocuk oyunları. *Electronic Turkish Studies*, 14(7), 3631-3656.
- Bozkurt, E. (2019). Perceptions of Classroom Teachers about Traditional Children's Games. *International Online Journal of Educational Sciences*, 11(4).
- Büyükokutan Töret, A. ve Özdemir, B. (2021). Pozantı geleneksel çocuk oyunlarının işlevleri üzerine. *Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, 9(29), 394-407.
- Costikyan, G. (2002). I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games. In F. Mäyrä (Ed.), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings* (pp. 9–33). Tampere: Tampere University Press.

- Çalışandemir, F. (2014). Oyun ve özellikleri. Hülya Gülay Ogelman (Ed.). *Yaşamın ilk yıllarında oyun: Oyuna çok yönlü bakış* içinde (s. 1-15). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Çetinkaya, B. (2020). Altay Köyü'nde yaşayan kazak türklerinin oynadıkları geleneksel oyunlar, *Uluslararası Türk Dünyası Araştırmaları Dergisi*, 3(4), 8-22.
- Duman, B. ve Alacahan, O. (2010). Sosyal kaynaşma. *Suleyman Demirel University Journal of Faculty of Economics & Administrative Sciences*, 15(1).
- Genç, A., Şahin, M. F., Başkan, A. H. ve Tutkun, E. (2019). Geleneksel çocuk oyunları ve değerler eğitimi. *T 92 Түрк элдеринин салттуу спорттук оюндары-III= Türk Halklarının Geleneksel*, 75.
- Ginsburg, K. R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191. doi: 10.1542/peds.2006-2697.
- GopikaUnni, P. (2022). Locating the Cultural Transmission in Games: An Analysis of Select Folk games and Digital games. *Journal of Positive School Psychology*, 298-302.
- Hansell, S. ve Slavin, R. E. (1981). Cooperative learning and the structure of interracial friendships. *Sociology of Education*, 98-106.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı
- İneç, Z. F. (2022). Kültürü sayısal bir ağa dönüştürmek: Türkiye geleneksel çocuk oyunları dijital atlası örneği. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (30), 252-269. doi: 10.54600/igdirsosbilder.1073068
- Kara, İ. ve Dikici Sığırtmaç, A. (2020). Bugünün yetişkinleri dünün çocuklarıydı: Yetişkinlerin çocukluklarında oyunun anlamı. *EKEV Akademi Dergisi*, (81), 189-208.
- Kaya, İ. (2019). X, Y, Z kuşaklarının çocukluk oyunlarının incelenmesi. *İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi*, (14), 313-326.
- Kettunen, A., Kiessl, H., Neuhaus, K., Kainulainen, S., Nummela, N., Salomaa, T. ve Heinze, M. (2021). More Trust and Cohesion for Secondary School Classes—Experiences of the Implementation of the Express Yourself! Programme in Four EU Countries. *Journal of Education, Society and Behavioural Science*, 42-65.
- Koyuncu, F. ve Bulut, G. G. (2022). Geleneksel çocuk oyunlarının kültürlerarası etkileşimi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (12), 499-519.
- Luchoro-Parrilla, R., Lavega-Burgués, P., Damian-Silva, S., Prat, Q., Sáez de Ocáriz, U., Ormo-Ribes, E. ve Pic, M. (2021). Traditional Games as Cultural Heritage: The Case of Canary Islands (Spain) From an Ethnomotor Perspective. *Frontiers in Psychology*, 12, 586238.
- Onur, B. ve Güney, N. (2004). Türkiye'de Çocuk Oyunları: Araştırmalar, Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları No:12.
- Özyürek, A., Yuvacı, M., Sulamacı, F. ve Karabudak, M. F. (2018, Kasım). Geçmişten günümüze varlığını sürdüren çocuk oyunlarının çocukların gelişimi ve değer kazanımına katkıları. *I. Uluslararası İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Kongresi*, Antalya.
(http://indexive.com/uploads/papers/pap_indexive15943911682147483647.pdf)
06.07.2022 tarihinde erişilmiştir.

- Özyürek, A. Dakak, S. ve Yurt, N. (2021). Altı kıtada oynanan çocuk oyunları ve Türkiye’de oynanan oyunlarla benzerliği. *Unika Sağlık Bilimleri Dergisi*, 1(2): 72-85.
- Pekşen Akça, R. ve Baran, G. (2019, Mayıs). Nesiller arası bir kültürel aktarım aracı olarak oyunlar. 74. *Uluslararası Halk Kültürü Araştırmaları Kongresi*, Litvanya. (<https://avesis.kayseri.edu.tr/yayin/a9a40f12-a7a8-420f-9255-4ba60efc4aff/nesiller-arasi-bir-kulturel-aktarim-araci-olarak-oyunlar>) 06.07.2022 tarihinde erişilmiştir.
- Peterson, M. (2012). Learner interaction in a massively multiplayer online role playing game (MMORPG): A sociocultural discourse analysis. *ReCALL*, 24(3), 361-380.
- Pillay, S. ve James, R. (2013). Gaming across cultures: experimenting with alternate pedagogies. *Education+ Training*.
- Reyhanoğlu, G. (2020). İşlevsellik ve sürdürülebilirlik bağlamında Kuzey Kıbrıs çocuk oyunları. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 17(45), 1-25.
- Saçlı, Ç. (2020). Festival memnuniyeti ile kültürel etkileşim arasındaki ilişki üzerine bir araştırma: Silifke Uluslararası Müzik ve Folklor Festivali örneği. *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 505-521.
- Özden, M. ve Saban, A. (2019). Nitel araştırmalarda paradigma ve teoriler temeller. A. Saban ve A. Ersoy (Ed.) *Eğitimde Nitel Araştırma Desenleri* içinde (S. 5) Ankara: Anı.
- Sağın, A. E. ve Güllü, M. Suriyeli öğrencilerin okula uyum süreci; sportif etkinliklerin rolü. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 22(3), 86-99.
- Smart, D., Volet, S. ve Ang, G. (2000). Fostering social cohesion in universities: Bridging the cultural divide. (https://researchrepository.murdoch.edu.au/id/eprint/8141/1/bridging_the_cultural_divide.pdf) 12.12.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Smith, W., Philpot, R., Gerdin, G., Schenker, K., Linnér, S., Larsson, L., ... ve Westlie, K. (2021). School HPE: Its mandate, responsibility and role in educating for social cohesion. *Sport, Education and Society*, 26(5), 500-513.
- Street, H., Hoppe, D., Kingsbury, D. ve Ma, T. (2004). The Game Factory: Using Cooperative Games to Promote Pro-social Behaviour Among Children. *Australian journal of educational & developmental Psychology*, 4, 97-109.
- Sümbüllü, Y. Z. ve Altınışik, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(2), 73-85.
- Talu, E. ve Yüzbaşıoğlu, F. (2020). Geleneksel sokak oyunlarının çocuk gelişimine katkılarının “Rafadan Tayfa” çizgi filmi üzerinden incelenmesi. *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi (UEAD)*, 4(2), 148-162.
- Tuğrul, B., Ertürk, G., Özen Altinkaynak, Ş. ve Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27(1), 1-16. doi: 10.9761/JASSS2388
- Turan, B. N., Gözler, A., Turan, M., İncetürkmen, M. ve Meydani, A. (2020). Geleneksel çocuk oyunlarına yönelik öğretmen görüşleri. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(3), 231-241.
- Yatmaz, A. K., Gökçe, N., Çok, Y., Erdoğan, B. M. ve Avaroğlu, N. (2021). Geleneksel oyunların 3-6 yaş çocukların sosyal-duygusal gelişimleri üzerindeki etkisi. *Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 4(1), 28-39. doi: 10.52974/jena.895835

Yavuz, Y. (2021). Bir denge arayışı: sosyal kaynaşma ve Avrupa birlięi incelemesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 23(1), 419-453.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2021). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. (s. 128). Ankara: Seçki.