

Views of grandfathers about games played by today's children and their childhood games

Büyükbabaların kendi oyunları ile günümüzdeki çocuk oyunlarına ilişkin görüşleri

Esra Demir*, Eğitim Fakültesi, Muş Alparslan Üniversitesi, Muş, 49200, Türkiye

Suggested Citation:

Demir, E. (2016). Views of grandfathers about games played by today's children and their childhood games, *International Journal of Innovative Research in Education*, 3(4), 167-173.

Gönderim 10 Ağustos 2016; Düzeltme 19 Ekim 2016; Kabul edilen 28 Aralık 2016

Seçim ve hakem süreci sorumlusu Doç. Dr. Zehra Ozcinar, Atatürk Öğretmen Akademisi, Kıbrıs

©2016 SciencePark Research, Organization & Counseling. All rights reserved.

Abstract

The play is an important area in developing sense and emotions which including volunteerism, revealed in freedom, supporting all developmental areas of the individual, discovering abilities, remodelling the social life The play is an basic need for individuals and exists in different ways in all of ages and developmental periods. So it's a curiosity point that which games have been played by two different generations, children and their grandfathers. The purpose of the study is to explore views of grandfathers about games played by today's children and their childhood games. Research was conducted in phenomenology model as a qualitative research. In the context of snowball sampling, the interviews have made with 15 grandfathers who lives in street of Kale, Muş. The semi-structured interview technique was used to collect data which analysed by descriptive analysis technique. Research results show that games have become different when compared today and past. It is seen that prominent sense was to therness in grandfathers' games and they were creating own toys with natural materials. Research finding that today's children games are individual and inactive games, children prefer technology based games and don't communicate with peers was observed by grandfather.

Keywords: Play, child, children games, traditional games, change of play in time.

Özet

Oyun, gönüllülük içeren özgürce ortaya konan, mutluluk veren ve gelişimsel olarak bireyin tüm gelişim alanlarını destekleyen, yetenekleri ortaya çıkaran, sosyal yaşamı modelleyen, duyuların ve duyguların gelişmesinde önemli bir etkinlik alanıdır. Oyun, birey için temel bir ihtiyaç olarak kendini göstermekte, her yaşta ve her dönemde varlığını farklı şekillerde de olsa devam ettirmektedir. Dolayısıyla iki farklı kuşak tarafından oynanan oyunların neler olduğu merak konusudur. Bu çalışmanın amacı,

* ADDRESS FOR CORRESPONDENCE: Esra Demir, Eğitim Fakültesi, Muş Alparslan Üniversitesi, Muş, 49200, Türkiye
E-mail address: avarroess@gmail.com / Tel.: +90-436-249-4949 – Ext.2315

büyükbabaların kendi çocukluklarında oynanan oyunlar ile günümüzdeki çocuk oyunları hakkındaki görüşlerini belirlemektir. Araştırma nitel yöntemlerden olgu bilim deseninde yapılmıştır. Bu bağlamda, kartopu örneklem yöntemiyle Muş ili Kale Mahallesi'nde ikamet eden 15 büyükbaba ile görüşme yapılmıştır. Çalışmada araştırmacı tarafından hazırlanmış olan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmış ve yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılarak veriler elde edilmiştir. Elde edilen veriler betimsel analiz yöntemiyle analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda büyükbabaların kendi çocukluklarında oynanan oyunlar ile günümüz çocuklarının oynadıkları oyunların farklılaştığı görülmüştür. Büyükbabaların çocukluklarında birlikteliğin öne çıktığı, doğal malzemelerle kendi oyun araçlarını yaparak oynadıkları oyunlar ön planda olduğu bulunmuştur. Günümüz çocuklarının oynadıkları oyunların ise bireysel ve pasif olduğu, iletişim kurmadıkları ve teknoloji ağırlıklı oyunları tercih ettikleri büyükbabalar tarafından gözlemlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, çocuk, çocuk oyunları, geleneksel oyunlar, oyundaki değişim.

1. Giriş

Oyun hayatın her alanında farklı şekillerde de olsa her yaş grubunda kendini gösterirken çocukların hayatında çok daha önemli bir yer tutmaktadır. Oyunlar, çocukların bilişsel, sosyal, dil ve duygusal gelişim özelliklerini desteklerken aynı zamanda çocuğu tanımada ve anlamada yardımcı olmaktadır.

Oyunla ilgili olarak pek çok araştırmacı bu konuda derinlemesine inceleme gerçekleştirmiş, farklı ve birbirini tamamlayan tanımlar ortaya koymuşlardır. Piaget, temelde çevreye uyum süreci olarak ele aldığı bilişsel gelişim kuramında, çocuklar için oyunun özümleme yapmayı kolaylaştırdığını savunmaktadır. Çocuk, oyunlarında tekrarlama yoluyla mevcut becerilerini geliştirmekte ve çocukta oyun yoluyla egemenlik duygusu oluşmaktadır. Vygotsky de, oyunun çocuktaki gelişimin duygusal ve bilişsel yönlerini birleştirdiğini, mış gibi oyunlar ile düşsel durumdaki etkinlik aracılığıyla çocuğu halihazır durumun baskılarından kurtardığını dile getirmektedir. Isaacs ise, oyunun çocuğun işi olduğunu, duygusal alandaki yararları ile fiziksel, toplumsal ve bilişsel yararlarını birleştirdiğini ortaya koymaktadır (Bee & Boyd, 2009; Berk, 2013; Pilten & Pilten, 2013). Montessori ve Froebel, oyunu bir yetişkinin denetiminde kendi girişimiyle etkinlikte bulunması olarak tanımlamaktadır. Ancak oyunlarda sosyo-dramatik oyunları değil, oyun malzemeleriyle yapılan inşa oyunlarının önemli olduğu yaklaşımını savunmuşlardır (Onur & Güney, 2004). Çocuk oyuna kolayca dahil olabilmeli ve bunun için doğal ortamın zengin uyarıcı rolü olduğu unutulmamalıdır. (Sherwood, 2009). Bu görüşlerden hareketle oyunun çocuğun dünyası olduğunu ve yaşamını kolaylaştırıcı etkiye sahip olduğu söylenebilmektedir. Oyun, bu gelişimsel faydalarının dışında aynı zamanda oyun içinde kendini gösteren kültürel özellikleri, toplumsal kimlik özelliklerini ve bağlılık durumlarına ilişkin bilgileri ortaya çıkarmaktadır (Onur ve diğ., 2004). Çocukların kendinen yaşya büyük olanlarla ya da yetişkinlerle olan oyunları, çocukların oyunları öğrenmelerini ve sürdürmelerini sağlamaktadır. Oyunlarla bir anlamda kültürel aktarım gerçekleşmektedir. (Onur & Güney, 2004; Artan & diğ., 2014).

Oyunu canlı tutmak ve oyuna gereken değeri vermek, gelişimsel olarak çocuğun doğal yoldan gözlenmesi ve destek olma açısından gereklidir (Yavuzer, 2003). Toplumdaki bireylerin oyunlarla ilgili açıklamaları, oynadıkları oyunların niteliğini ve oyunun değerini koruyup korumadığına ilişkin önemli ipuçlarını ortaya çıkarmaktadır (Artan & diğ., 2014). Bundan hareketle bu araştırma yoluyla iki kuşak öncesinden şimdiki zamana Türk kültürü yapısında çocuk oyunlarında görülen değişimi büyükbabaların kendi zamanlarında oynadıkları oyunlar ile günümüz çocuk oyunlarına ilişkin görüşleri ortaya çıkarmak amaçlanmıştır.

2. Yöntem

Araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden olgu bilim deseninde yapılmıştır. Yüzeysel anlamda bilinen ve tam olarak kavranılmayan olguların araştırılması için olgu bilim deseni tercih edilmektedir. Yani tümüyle uzağında olmadığımız ancak tüm hatları ile anlamaya çalışılan durumları araştırmak için uygun bir zemin oluşturmaktadır. Söz konusu durumlar için veri kaynağı olarak araştırmada odaklanılan grup ya da kişiler bu olguların içinde ve onu aktarabilecek yapıda olabilenlerdir (Yıldırım & Şimşek, 2008). Olgu bilim için en çok kullanılan tekniklerden biri olan görüşme tekniği araştırmada kullanılmıştır. Görüşme ile araştırmacı, elde edilmek istenen tüm hatları ile ortaya çıkarmayı ya da durumla ilgili önemli ipuçları yakalama fırsatını yakalamaktadır (Karasar, 2000).

Söz konusu araştırma için kartopu örneklem yöntemiyle ulaşılan, Muş ili Kale Mahallesinde ikamet eden 15 büyükbaba oluşturmuştur. Yarı-yapılandırılmış görüşme tekniği ile veriler toplanmıştır. Görüşmenin başarılı olması için ön hazırlık yapılmış ve sorular görüşme öncesinde hazır hale getirilmiştir (Kutluca, 2014). Gerekli randevular alınmış ve belirlenen gün ve saatlerde çalışma grubu ile bireysel olarak görüşülmüştür. Elde edilen veriler betimsel analiz ile temalar altında toplanarak yorumlanmıştır. Betimsel analizde kişilerin görüşlerini doğrudan vermek gerekmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2008; Merriam, 2013). Çalışmada doğrudan alıntılarla bulgular desteklenmiştir.

3. Bulgular ve Tartışma

Büyükbabaların kendi oyunları ile günümüzdeki çocuk oyunlarına ilişkin görüşlerine ilişkin bulgular aşağıda verilmiştir. Çalışma grubunun demografik özelliklerine ilişkin bulgular aşağıda yer almaktadır.

Tablo 1. Çalışma Grubu Demografik Özelliklerinin Dağılımı

Değişkenler	f	%	
Eğitim Durumu	Okuryazar	2	13,4
	İlkokul	6	40
	Lise	7	46,6
Yaş	55-59 yaş	4	26,7
	60-64 yaş	6	40
	65-70 yaş	5	33,3
Meslek türü	Çiftçi	6	40
	Esnaf	3	20
	Emekli memur	4	26,7
	Serbest meslek	2	13,3
Torun sayısı	1-10 arası	8	53,4
	11-20 arası	3	20
	21 ve yukarısı	4	26,6

Tablo 1 incelendiğinde çalışmaya katılan büyükbabaların % 26,7'sinin (n=4) 55-59 yaş arasında, % 33,3 'ünün (n=5) 65-70 yaş arasında ve % 40'ının (n=6) 60-64 yaş arasında olduğu görülmektedir. Büyükbabaların % 40'ının (n=6) çiftçi, % 20'sinin esnaf, % 26,7'sinin (n=4) emekli memur ve % 13,3'ünün (n=2) serbest mesleğe sahip oldukları bulunmuştur. Büyükbabaların eğitim durumları incelendiğinde % 46,6'sının (n=7) lise mezunu, % 40'nın (n=6) ilkokul ve % 13,4'ünün de okuryazar olduğu görülmektedir. Büyükbabaların sahip olduğu torun sayısına bakıldığında % 53,4 'ünün (n=8) 1 ile 10 arasında toruna sahip olduğu, % 26,6'sının (n=4) 21 ve üstü torununun olduğu ve %20'sinin (n=3) de 11-20 arasında toruna sahip olduğu görülmüştür. Büyükbabaların kendi çocukluklarında oynanan oyunların isimleri ve istatistiksel dağılımları aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 2. Büyükbabaların Çocukluklarında Oynanan Oyunlar ve İstatistiksel Dağılımı

Oynanan Oyunlar	f	%
Saklambaç	11	73,3
Çelik Çomak (Delur Ağaç)	9	60
Uzun Eşek Oyunu	5	33,3
Tandır Başı Oyunu	3	20
Dabure Oyunu	2	13,3
Kör Sıçan oyunu	4	26,6
Beştaş	8	53,3
Elim Elim Epenek	5	33,3
Kagoş Oyunu	4	26,6
Bilye Oyunu	6	40
Düğme Oyunu	3	20
Deve Cüce	8	53,3
Mendil Kapmaca	1	6,6
Gülle	7	46,6
Hol	1	6,6
Yedi Kule (Taş dizme)	3	20
Mamiluz	2	13,3
Hımhım	1	6,6
Kibrit oyunu	4	26,6
Yutmaca	1	6,6

Tablo 2 incelendiğinde büyükbabaların çocukluklarında oynanan oyunlar incelendiğinde; % 73,3 oranında (n=11) saklambaç, % 60 oranında (n=9) çelik-çomak, % 53,3 (n=8) beştaş ve deve cüce, % 46,6 (n=7) gülle, % 40'ının (n=6) bilye, % 33,3 (n=5) elim elim epenek ve uzuneşek, % 26,6 (n=4) kibrit oyunu, kör sıçan ve kagoş, % 20 (n=3) düğme oyunu, tandır başı ve yedi kule, % 13,3 (n=2) dabure ve mamiluz, % 6,6 (n=1) mendil kapmaca, hol, yutmaca ve hımhım oyunlarının oynandığı saptanmıştır. Tablodan hareketle büyükbabaların kendi zamanlarında oynanan oyun sayısının fazla olduğu ve oyun özelliklerine bakıldığında birden fazla kişi sayısının yer aldığı ve açık havada oynanan oyunlar olduğu görülmektedir. Oyunlar arasında en fazla saklambaç oyununun (% 73,3) oynandığı görülmektedir. Bu konuyla ilgili 5 ve 9 olarak numaralandırılan büyükbabaların görüşleri şu şekildedir:

“Bizim evimiz sokaklardır, gece yarısına kadar mahalleler çocuk sesleri ile çalkalanırdı. Sadece çocuklar değil büyüklerimiz de geç saatlere kadar bağda bahçede, kapı önlerinde sohbetle dururlardı.” (B-5)

“Sokağa çıktığımızda kim varsa oyununa katılırdık sayımız az ise kapıları çalardık, oyun sonlarında kazananları alkışlar kaybedenler şarkılar söyler taklitler yapardı.” (B-9) Büyükbabaların çocukluklarında kendi oynadıkları oyunlar ve istatistiksel dağılımına ilişkin bulgular aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 3. Büyükbabaların Çocukluklarında Oynadıkları Oyunlar ve İstatistiksel Dağılımı

Oynadıkları Oyunlar	f	%
Çelik Çomak (Delur Ağaç)	11	73,3
Uzun Eşek Oyunu	9	60
Yedi kule (Taş dizme)	5	33,3
Saklambaç	13	86,6
Hımhım	2	13,3
Gülle	4	26,6
Kibrit Oyunu	7	46,6

Tablo 3 incelendiğinde, büyükbabaların çocukluklarında kendi oynadıkları oyunlara bakıldığında; % 86,6 oranında (n=13) saklambaç, % 73,3 (n=11) oranında Çelik Çomak (delür ağaç), % 60 oranında (n=9) Uzuneşek

oyunu, % 46,6 (n=7) oranında kibrit oyunu, % 33,3 (n=5) oranında yedi kule,% 26,6 (n=4) oranında gülle ve % 13,3 (n=2) oranında hımhım oyununu oynadıkları görülmüştür.

Tablodan 3'ten hareketle büyükbabaların kendi çocukluklarında severek oynadıkları oyun sayısının fazlaca olduğu görülürken, severek oynanan oyunların başında, Saklambaç (%86,6) ve Çelik-Çomak oyunu (% 73,3) gelmektedir. Büyükbabaların ifadelerinden bazıları aşağıdaki şekildedir:

"Hava karardığında meydana toplanır, saklambaça başlardık. Ebeyi öyle bir şaşırtırdık ki saklananları bulması epey vakit alırdı."(B-3)

"Çocukken top oynamayı severdim.Öyle şimdiki toplardan değil! Hayvan kılından top yapıyorduk. Bide o topa vurmak için ağaçlarımız vardı. O kıldan yaptığımız topu elimizden geldiğince uzağa atmaya çalışıyorduk. En uzağa atan oyunu kazanıyordu." (B-11)

"Saklambaç çok oynardık. Hele bir keresinde hiç unutmuyorum. Çok açım eve doğru gidiyorum arkadaşları gördüm saklambaç oynuyorlar açlığımı dinlemedim daldım oyuna. Baktım ebeyim,neyse sonar ebelik benden başkasına geçince dedim diğerlerini bulana kadar ben eve kaçayım bişeyler atıştırır çıkarım. Tabi ebe herkesi bulmuş beni de bi yarım saat aramışlar bi baktım bir ses telaşa herkes eve girdi ...bulamıyoruz, her yerde aradık yok diye söylenirken karşılarında beni gördüler. Çok kızmışlardı ama hep tebessümle hatırlarım"(B-7)

Büyükbabalara göre günümüz çocuklarının tercih ettikleri oyuna yönelik ilgi alanları ve istatistiksel olarak dağılımları aşağıda verilmiştir.

Tablo 4. Büyükbabalara Göre Günümüz Çocuklarının İlgi Alanları ve İstatistiksel Dağılımı

Günümüz Çocuk İlgi Alanları	f	%
Bilgisayar Oyunları	13	86,6
Çizgi Filmler	5	33,3
Telefon oyunları	11	73,3

Tablo 4'te büyükbabalara göre günümüz çocuklarının ilgi duyduğu alanlara bakıldığında % 86,6'sının (n=13) bilgisayar oyunlarına, % 73,3 (n=11) telefon oyunlarına ve % 33,3 (n=5)'ü oranında çizgi filmlere ilginin olduğu görüşü saptanmıştır.

Yukarıdaki tablodan hareketle günümüz çocuklarının ilgi alanlarının başka bir anlamda oyun uğraşlarının teknoloji odaklı olduğu görülmüştür. Büyükbabaların çocukluklarında oynanan oyunlarda doğal çevrenin etkisinin ve birliktelik içeren oyunların olduğu görülürken, günümüz çocuklarının oyunlarında bireysel oldukları ve doğal ortamdaki uzak oldukları görülmektedir. Smilansky, çocukların oyun etkinliklerini ailelerinin sosyal ve ekonomik düzeylerinin etkilediğini savunmaktadır (Onur & Güney, 2004). Göncü ve arkadaşlarının yapmış olduğu bir çalışma da çocukların oyun etkinlikleri üzerinde sadece sosyo-ekonomik düzeyin değil, inancın ve kültürel öğelerin etkili olduğunu ortaya koymaktadır. Özellikle de çocuğun oyun sürecinde yetişkinlerin olması gerekenden fazla düzeyde etkili olması ve katı durumları, ikamet edilen yerin özellikleri, okula gitme oranlarındaki artış, tüketime yönelik alışkanlıklar, ve teknolojinin gelişimi ile oyun yapısında değişikliklerin olduğunu vurgulamışlar (Artar ve diğ., 2004). Bu durumla ilgili büyükbabaların görüşleri aşağıdaki gibidir:

"Şimdinin çocukları öyle çok oyun oynuyor aslında. Hep bir şeylerle meşgul ama bizim zamanımızdaki gibi etrafını incelemiyor vermişler eline telefon, karşısına bilgisayar onlarla oyalanıyor. Anne babaların da işine yarıyor ama sonra daha kötü edecek bu araçlar bilmiyorlar."(B-14)

"Günümüz çocukları sürekli bilgisayar ve telefonla uğraşıyorlar. Oyun oynamayı ve çocuk olduklarını unutmuşlar ama suç çocuklarda değil onları yetiştiren ebeveynlerde. Çünkü anne babalar çocuklarına geleneklerini oyunlarını öğretmiyor. Bu yüzden çocuk da bilgisayara televizyona yöneliyor. Ebeveynler kültür ve geleneklerini çocuklarına aktarmalıdır."

Büyükbabaların torunları ile oynadıkları oyunlar ve istatistik dağılımlarına ilişkin analizler aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 5. Büyükbabaların Torunları İle Oynadıkları Oyunlar ve İstatistiksel Dağılımı

Büyükbaba-Torun Oyunları	f	%
Yap-boz	3	20
Saklambaç	8	53,3
Uçtu Uçtu	5	33,3
Boğuşma	6	40
Sobe	5	33,3
Oyuncaklarla oyun	6	40

Tablo 5 incelendiğinde, büyükbabaların torunları ile oynadıkları oyunlara bakıldığında % 53, 3'ünün (n=8) saklambaç, % 40'ının (n=6) boğuşma ve oyuncaklarla oyun, % 33,3'ünün (n=5) sobe ve uçtu uçtu ve % 20'sinin (n=3) yap-boz ile oynadıkları bulunmuştur.

Tablo 5'ten hareketle büyükbaba ile torunlarının oyunlarına bakıldığında en fazla saklambaç oyunu oynadıkları görülmektedir.

"Torunlarım geldi mi yanımdan ayrılmazlar. Evde uçtu uçtu oynatırım.,Çok severler. Parmağımızı yere sürtüyoruz uçtu uçtu kuş uçtu cümlesini söylüyorum. Eğer kuş uçarsa parmağını kaldırırca yanmaz ama eğer uçtu uçtu insan uçtu dediğimde parmağını kaldıran olursa yanar ve oyundan çıkar. Yananlar da bir yere gitmez herkes yanınca tekrar başa döneriz."(B-13)

Büyükbabaların günümüz çocuk oyunları hakkındaki düşüncelerine ilişkin ifadelerden bazıları aşağıdaki gibidir:

"Günümüz çocukları bilgisayardan, sosyal medyadan, internet kafelerden dolayı pek sokak oyunlarını oynamıyorlar. Eski dönem ile bu dönemi karşılaştırsak bizim dönemimizin oyunları daha güzeldi, çocukluğumuzu yaşıyorduk. Daha sağlıklıydı. Bir taraftan oyun oynarken spor yapmış gibi oluyorduk. Şimdi ki çocuklar akşama kadar internetin başında oturuyor, internetteki oyunlar ile kendilerini heder ediyorlar. Ne konuşuyorlar ne de hareket ediyorlar."(B-1)

"Günümüz çocuklarının geleceklerini o kadar parlak görmüyorum. Her şey hazır bir şekilde önlerine geliyor. Bu yüzden hep hazır alışıyorlar. Keşke bizim zamanımızdaki gibi yaratıcı oyunlar oynaya bilselerdi. Beyini çalışması diye bir şey yok. Her şey hazır bir şekilde önlerine geliyor."(B-8)

"Çocukların dışarı çıkıp oynamamaları kötü bir şey çıkıp oynasınlar daha iyi. Sosyal arkadaş yerine sanal arkadaş ediniyorlar. Bizim çocukluğumuzda abartısız 50-60 tane arkadaşımız vardı. Şimdi sorsanız çocuklara mahalle arkadaşları yok ancak okulda varsa okul arkadaşları var ama yine de iletişim yok. Bilgisayar, telefon, facebook ayağıyla arkadaş ediniyorlar."(B-13).

4. Sonuç ve Öneriler

Bu çalışma oyunun zaman içinde değişimini büyükbabaların gözünden ortaya koymaktadır. Büyükbabaların çocukluklarında birbirinden farklı bireysel ve grup oyunlarının oynandığı ve günümüz çocuklarına oranla çok daha fazla ve çeşitli oyun oynadıkları görülmektedir. Büyükbabalar genellikle oyunlarını evlerinin önü ya da bahçesinde oynadıklarını belirtirken, günümüz çocuklarının sadece evlerinde oldukları ve teknolojik oyunları tercih ettikleri sonucu ortaya çıkmaktadır. Büyükbabaların oynadıkları oyunlarda grup oyunları yoğunlukta iken, günümüz çocuklarının oynadıkları oyunlarda bireyselliğin ön planda olduğu büyükbabaların ifadelerinden yola çıkılarak saptanmıştır.

Çocuk oyunlarına geniş bir perpektiften bakılmalı, oyunun tarihsel süreçteki değişiminin izlenerek incelenmesinin önemli olduğu çeşitli araştırmalarda dile getirilmiştir..Araştırma sonucuna göre, oyun sayısının, oyun türlerinin, ve grup oyunlarının büyükbabaların çocukluklarındaki oynadıkları oyunlara göre azalması, oyunda kullanılacak malzemelerin yapılabilir doğal malzemelerden teknolojik araçlar gibi satın alınan araçlara

doğru değişim gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır (Onur ve diğ., 2004). Literatürde yapılan çalışmalara bakıldığında; oyunun öğrenme kaynağı olmasından çok eğlenme aracı olarak kullanıldığı, birlikteliliğin olduğu, doğal ortamda ve açık alandaki oyunlardan, kapalı alanlarda ve bireysel oynanan oyunlara doğru bir değişim yaşandığı görülmektedir (Artar ve diğ., 2004:151; Cleland ve diğ., 2008; Tuğrul ve diğ., 2014). Günümüz çocukların açık alanda oynamadıklarına ilişkin çalışmaların olduğu da görülmektedir (Öztürk, 2001; Clements, 2004). Günümüz çocuklarını "arka sıradaki" çocuklar olarak tanımlayan Karsten (2005), çocukların özellikle daha çok iç mekanda oynadıkları ve yetişkin tarafından yönlendirildiklerine dair bulgular ortaya koymaktadır. Başal (2007), da yapmış olduğu derleme çalışmasında, eski zamanlarda Türkiye'deki farklı bölgelerdeki oyunların , ev dışında, bahçe, sokak ya da boş bir alanda oynandığını ve bu oyunların fazla sayıda çocukla bir arada oynandığı bulunmuştur. Bunun yanı sıra kuşaklar arasındaki bu değişime neden olan etkilerin yadsınamaz gerçek olduğu, dijital teknolojinin, dijital medyanın, cep telefonu, televizyon, bilgisayar oyunları ve internetin etkilerinin, çocuk üzerinde kognitif, emosyonel ve sosyal-duygusal gelişiminde etkilerinin olduğu gerçeği araştırmalarla desteklenmiştir (Tüzün, 2002:46). Araştırma bulgularını destekleyen dığer bir çalışmada günümüz çocuklarının endüstriyel oyuncakları kullanmayı tercih ettiklerini göstermektedir (Tandy, 1999).

Bu çalışma ile kuşaklar arasındaki değişim ortaya konulmaya çalışılmış ve oynanan oyunlara göre karşılaştırmalar yapılmıştır. Kuşaklar arasında oynanan bu oyunlardaki değişime neden olan kaynakların incelenmesinin ve bu alanda çocukların oyun faaliyetlerinin artırılması için çocuktan sorumlu ve çocukla ilişkili başta aile olmak üzere kişi ve kurumların oyuna dönük faaliyetlerinin artırılması önerilmektedir.

5. Kaynakça

- Artar, M., Onur, B., & Çelen, N. (2004). Variations in three generations of children's game: A survey in rural areas. Ankara University Children's Culture and Practice Center Publications, 151-157.
- Başal, H. A. (2007). Children's games played by children in Turkey in the past years. *Uludağ University Education Faculty Magazine*, 2, 243-266
- Bee, H., & Boyd, D. (2009). *Child development psychology*. (O. Gunduz, Trans.). Istanbul: Kaknüs
- Berk, L. E. (2013). *Child development*. (A. Donmez, Trans.). Ankara: Image.
- Cleland, V., Crawford, D., Baur, L. A., Hume, C., Tilperio, A., & Salmon, J. (2008). A prospective examination of children's time spent outdoors, objectively measured physical activity and overweight, children's time outdoors, activity and overweight. *International Journal of Obesity*, 32,1685-1693.
- Clements, R. (2004). An investigation of the status of outdoor play. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 5(1), 68-80.
- Karsten, L. (2005). It all used to be better? Different generations on continuity and change in urban children's daily use of space. *Children's Geographies*, 3(3), 275-290.
- Kutluca, T. (2014). Methods of data collection. S. B. Demir (Ed.), *Educational researches* (pp.193-213). Ankara: Educational Book.
- Merriam, S. B. (2013). *A guide to qualitative research design and practice*. (S.Turan, Çev.Ed.) Ankara: Nobel.
- Pilten, P., & Pilten, G. (2013). Evaluation of perceptions and game preferences of school children on game concept. *Mersin University Education Faculty Journal*, 9(2), 15-31.
- Onur, B., & Güney, N. (2004). Children's games in Turkey: Research. Ankara: Root.
- Onur, B., Çok, F., Artar, M., Şener, T., & Türkan Bağlı, M. (2004). Children's games in open spaces in the city: Ankara example. Publications of Ankara University Children's Culture and Practice Center, 17-31.
- Öztürk, M. (2001). The child develops through play. *Zoom Magazine*, 28-31.
- Sherwood, A.S. (2009). Play: a study of preservice teachers' beliefs about early childhood education, Doctor of Philosophy, Unpublished doctoral dissertation. The University of Texas at Austin, May
- Tandy, C. (1999). Children's diminishing play space: a study of intergenerational change in children's use of their neighborhoods. *Australian Geographical Studies*, 37(2), 154-164.
- Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Ozen Altınkaynak, Ş., & Sun, G. (2014). The change occurred in games within the three generations. *The Journal Academic Social Science Studies*, 27(1), 1-16.
- Tüzün, Ü. (2002). The impact of developing communication tools on the interaction of children and young people. *Thinking man*, 15(1), 46-50.
- Yavuzer, H. (2003). A Natural Wonderful Treatment: Game. *The basics of raising a happy child at home and at school*. (4th edition). Istanbul: Children's and Family Books
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2008). *Qualitative research methods in the social sciences*. Ankara: Outstanding.