folk/ed. Derg, 2022; 28(3)-111. Sayı/Issue -Yaz /Summer
DOI: 10.22559/folklor.2142

Araştırma makalesi/Research article

Covid-19 Salgın Sürecinde Geleneksel Oyunların Dijitalde Aktarımı: Evde Oyun Var!

Digital Transfer of Traditional Games During the Covid-19 Epidemic: There is Game at Home!

Meryem Özdemir*

Öz

Bu çalışmada covid-19 salgın süreci devam ederken çocuk ve gençlerin dijital oyun oynama tercihlerine bir alternatif oluşturularak geleneksel oyunların dijital ortam aracılığıyla aktarımında 'Evde Oyun Var' adlı örnek çalışma üzerinde durulmuştur. Geleneksel Çocuk Oyunları 'Evde Oyun Var![1] adlı çalışma, salgın nedeniyle oluşan kültürel aktarımın sekteye uğraması ve bu sorunlara bir çözüm önerisi sunması düşüncesiyle uygulanmıştır. Çalışma 4-14 yaş aralığında toplamda 259 katılımcı çocuk ve bu katılımcıların yanlarında bulunan bir aile üyesi (anne, baba, kardeş, arkadaş vd.) ile beraber bulunmaları şeklinde gerçekleştirilmiştir. Elde edilen veriler içerik analizi ve katılımcılara eğitim sonrasında değerlendirme içerikli anket formlarının gönderilmesi ile oluşturulmuştur. Aynı zamanda araştırmacı ça-

Geliş tarihi (Received): 10-02-2022 – Kabul tarihi (Accepted): 28-06-2022

* Doktora Öğrencisi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Türk Halk Bilimi Ana Bilim Dalı Türk Halk Bilimi Bölümü / PhD student. Ankara Hacı Bayram Veli University Department of Turkish Folklore Department of Turkish Folklore. meryem.ozdemir@hbv.edu.tr. ORCID 0000-0003-0473-6587

lışma esnasında yaptığı gözlemlerle yapılan çalışmaların çıktılarını analiz ederek objektif bir şekilde çalışmaya dahil etmiştir. Yapılan çalışma sırasında katılımcılara, çalışmanın amaçları ve verilerin kullanımı konusunda bilgilendirme yapılarak hem ailenin kültürel aktarım ve geleneksel oyunlara farkındalığının sağlanması hem de bilimsel etiğin korunması amacı güdülmüştür. Çalışmada geleneksel oyunlarla kültürel aktarım işlevlerinin yerine getirilip getirilmediği, dijitalin amaç değil araç olarak kullanımının bu çalışma etrafında kültürel aktarım boyutuyla mümkün olup olamayacağı, çalışmanın eğitmen ile yönlendirilmesinin gerekli olup olmadığı ve sürdürülebilirlik noktasında tartışmalara yer verilmektedir. Sonuç olarak oyunun geleneksel ve dijital olarak ayrımının kesin çizgilerle belirlenemeyeceği ve oluşturulan geleneksel içeriklerin yüz yüze aktarımın yanı sıra dijital platformlar aracılığıyla aktarımının covid-19 salgın sürecinde deneyimlenebildiği ve sürdürülebilirliği ortaya konulmuştur.

Anahtar sözcükler: *geleneksel oyunlar, dijital kültür, kültürel aktarım, covid-19 salgını, oyun kültürü*

Abstract

This article focuses on the work named "Games at Home" which deals with how kids and teenagers transfer their traditional games to the digital world. The work "Games At Home" applied because it is believed that this work will solve the problems on cultural transmission in covid-19 pandemic time period. Work performed on kids that are between 4-14 ages, in total of 259 participant children and their parents. Gathered data is created by content analysis and by assesment forms given to the participants end of the training. At the same time researcher's observations during the work and includes them detachedly. During the work participants are informed about the purpose of the work and the usage of the data and by that parents are informed about the importance of cultural transmission and researches aims to raise awareness towards the cultural games, at the same time it avoids the outrun of the scientific ethics. The work leads to some discussions which are if the digital world is proper for this task, is the cultural transmission can be done with these methods, is there a need of an instructor during the process and sustainability of the project. In conclusion, altough it is not possible to exactly distinguish games between traditional and digital and the contents which created are experienced during the covid-19 pandemic and it is manifested that it has a sustainability.

Keywords: *traditional games, digital culture, cultural transfer, covid-19 epidemic, game culture*

Extended summary

Traditional games are the only means of transmission that existed before culture and carried culture from tradition to the future. The game culture, in which the player, the way of playing and the game tool change depending on a certain time and place, is widely maintained

in a virtual environment with the timelessness and spacelessness offered by today's digital culture. Individuals' perceptions of playing games and perspectives on the game develop as a result of globalization, technical advancements, economic and socio-cultural growth. While both the spread of individual game culture and the fact that game contents create a timelessness and spacelessness that isolates from society, digital games become more popular, while the unity and solidarity required in the transmission of traditional games, socialization, group struggle, socialization, and so on results in a lack of many emotional intelligence-based gains. While the debates between conventional and digital gaming culture continue, it is believed that the covid19 outbreak, which erupted in 2019, has raised concerns about the culture's transferability. Although it is not widespread, the rise of digital gaming culture, together with the pandemic, has resulted in the entire cessation of conventional gaming activities. The notion that a game may serve more than one function has highlighted the need for a thorough investigation of what, how, where, when, and most crucially, with whom gaming culture is applied and communicated. In reality, when the global and Turkish student populations are considered, the restricted chances for students who continue their schooling through distance education for nearly one and a half years to engage in conventional gaming culture have been assessed. Only through online platforms has it been possible to assure transfer with instructors and families, to the degree that they are aware of it. The study contains an assessment of the pandemic process in which Turkey's traditional gaming culture cannot be spread. It comprises of an application study based on the continuation of the traditional game transmission method through distant education utilizing digital as a tool. Within the digital gaming culture, it is debated whether traditional games can be converted to digital. Basic schooling was carried out on internet platforms during an epidemic time with curfews and curfews for children between specific hours. Traditional games education, in which digital is used as a tool, has been presented as an alternative field where cultural transfer can be provided to both children and family members. Traditional Children's Games 'There are Games at Home! titled by name. One of the study's key goals is to provide a conventional response to the expansion of digital usage caused by the epidemic's disruption of cultural transmission. The study was carried out by the researcher, who volunteered to teach traditional games on Instagram pages dedicated to online culture and art studies and established the study. The study involved 259 children aged 4 to 14 years old and their parents over the course of one hour on weekends. It has been reported that the participating children must have a parent/family member (mother, father, sibling, friend, etc.) with them to attend the training. The content of the training was carried out as a compilation study in line with the images and survey data recorded with the permission of the participating children and their family members. At the same time, questionnaires about their readiness before the training and whether the transfer took place after the training were shared with the parents. The data obtained were evaluated by the researcher in terms of demonstrating the feasibility and sustainability of the study within the framework of the ethics committee permission. In the application study, traditional games such as ¨Mangala, Üçtaş/Dokuztaş, Peçiç, Toy Making, Ship Making from Walnut Shell, Çubuk Oyunu¨ were included. The most interacted game in the study was Mangala Game. In

order to present the research within the framework of the data and to evaluate the application study as an example in the transfer of traditional games, the flow process of the mangala game was shared in detail in the light of the data obtained. In general, detailed information about the place of games in tradition, historical development, cultural value, expressions reflected in oral culture and how they can be played at home are shared. Aside from the fact that the games were taught by the trainer, they were questioned if they had any prior knowledge of the game, what degree of knowledge they had, and if they had learnt. The trainer also played the game with the participants in an online setting in order to learn the games. Following one round of games between the trainer and the children, the youngsters were requested to play the game again with their family members. Its goal is to give several benefits in order to promote family connection so that children may adjust to the covid19 pandemic process, as well as to sustain peer transfer even from online platforms due to socialization restrictions. In order to restrict the use of technology by families and to allow access to correct/useful knowledge, it is assumed that continuing education using technological instruments from screen to screen is recommended as a facilitating choice in the enjoyable learning paradigm. During the study, participants were educated about the project's goals and data collection methods, with the goal of raising family knowledge regarding cultural transmission and traditional games while also protecting scientific ethics. There are discussions in the study about whether traditional games can fulfill cultural transfer functions, whether using digital as a tool, rather than a goal, is possible with the cultural transfer dimension of this study, and whether it is necessary to direct the work with the trainer and sustainability. As a consequence, it has been discovered that the game's conventional and digital distinctions are blurred, and that transmission of traditional material made via digital platforms, as well as face-to-face transmission, may be experienced and sustained during the covid19 pandemic process.

Giriş

Oyun; sanayileşme, kentleşme, modernleşme ve teknolojik gelişmelerle değişime uğramış, bu değişimler toplumların ne ile ve nasıl oynadıkları ile ilgili tercihlerini belirlemiştir. Oyunun değişimi, geleneksel oyun mekânı olan sokağın güvensizlik nedeni ile eve taşınması, oyuncakların doğal yaşamdan uzak olması nedeniyle üretilememesi ve satın alınması, oynananların popüler kültürle beraber hızlı tüketimine neden olmuştur. Dolayısıyla kültürü içinde barındıran oyunun gelenekselden hızla uzaklaşarak yerine gelenekselle alternatif olabilecek endüstriyel üretimi ve buna uygun uygulamalı eğitimi gerçekleştirememesi gibi sorunları beraberinde getirmiştir. Oyun, evde ve sokakta aile ve arkadaşlarla oynanan bir eğlenme ve boş vakit geçirme aracı olmasından çok geçirilen boş vakti 'ciddi bir iş' olarak görme eylemini karşılayan bir kavramı daha görünür kılmıştır. Öte yandan savaş, afet, salgın vb. yaşanan birçok felaketle bu değişim hız kazanmakta ve toplumların oyun ve oyuncuya dair yaklaşım ve yönelimleri değişiklik göstermektedir.

Kültürel değişimlerin hızla dönüşümüne neden olan felaketlerden biri de koronavirüs olarak bilinen ve 2019 yılında yayılmaya başlayıp tüm dünyayı etkisi altına alan salgındır. Covid-19 salgını nedeniyle yüz yüze eğitim öğretime ara verilmiş ve ekonomik, teknolo-

jik vb. koşullar el verdiği ölçüde uzaktan eğitime geçilmiştir. Dünyada 1,5 milyardan fazla, Türkiye'de ise yükseköğretim dahil 20 milyondan fazla öğrenci ve 1 milyondan fazla öğretmen uzaktan eğitim sürecine uyum sağlamaya çalışmıştır (UNESCO, 2020). Yaşanan salgın sürecinin öngörülemezliği; eğitimin uzaktan yürütülmesi, eğitim içerikleri, materyal eksikliği, teknoloji ve internete erişim yetersizliği ve teknoloji kullanımındaki bilgisizlik/deneyimsizlik gibi sorunları beraberinde getirmiştir. Dolayısıyla bu elverişsiz koşullarda, halihazırda sürdürülen eğitimden farklı bir eğitim sürecine adapte olunması beklenmiştir. Bu süreçte sosyal izolasyonla birlikte zoraki dijitalleşme ve dijital ortamın birbirinden ayrılamadığı eğitim, eğlence, sosyalleşme vb. bağlamların iç içe geçtiği bir durumla karşı karşıya kalınmıştır. Bir öğrencinin bilgisayarda ders izlerken aynı zamanda yan ekranda mesajlaştığı, bir diğer ekranda oyun oynadığı, müzik dinlediği veya başka bir ekranda alışveriş yaptığı bir ortamda dijitalin kullanılması konusu sanal ortam kullanıcılarının tercihleri ve deneyimleri ile sınırlı kalmış ve bu tercihler bireyin eğitim öğretim modelini şekillendirmiştir.

Çocukların sokağa çıkmasının belirli gün ve saat aralıklarıyla kısıtlanması, eğitimin uzaktan aile ile iç içe yürütülmeye çalışılması ve teknolojinin zorunlu kullanımı, yaşanan salgınla beraber 'yeni normal' olarak kabullenilen bir yaşamı zorunlu kılmıştır. Dünya Sağlık Örgütü, yayınlamış olduğu Covid-19 Strateji Güncelleme Raporu'nda, salgının sıkıntılı zamanlarda güven duyulan geleneksel sosyal, ekonomik ve halk sağlığı ağlarının büyük bir baskı altına girdiğini ifade ederek dünyanın her yerindeki birey, aile, topluluk ve toplumların hem yaşanan salgın hem de salgına karşı alınan önlemlerden etkilendiğini vurgulamıştır (WHO, 2020). Zoraki dijitalleşme; iş, eğitim, eğlence, sosyalleşme, beceri kazanma, kişisel gelişim, seyahat, gezi, misafirlik, nişan, bayram, kutlama vd. birçok toplumsal olayın belli platformlar üzerinden sanal ortamda gerçekleştirilmesine zemin hazırlamış, halihazırda gerçekleşen uygulamalara da hız kazandırmıştır. Dijitalleşmenin yaygınlaştığı ve oyunun dijitalden ayrı düşünülmesinin zorlaştığı son yüzyılda kültür ve sanat konularında oluşan sorunlara çözüm önerisi getirilmesi düşüncesi, covid-19 salgını ile gündemin gerisinde bırakılmıştır. Meydana gelen salgının etkilerinin toplumsal, psikolojik, eğitsel ve tıbbi boyutları üzerinde yapılan uzman değerlendirmeleri, kültürün yaşatılması ve aktarılması noktasında diğer konular kadar dile getiril(e)memiş ve uygulamaya yönelik çözümler sunma düşüncesi göz ardı edilmiştir.

Oyunun oyun olmaktan başka amaçlarının olduğu varsayılmaktadır. Salgın sürecinde zoraki dijitalleşme ile beraber oyunun dijital kültürdeki varlığı da daha görünür hale gelmiştir. Dijital oyun kültürü üzerinde durulmadan önce dijitalin kültürle var olup olmadığı tartışmasına değinmek ve geleneksel oyunların dijitalde yer almasının gerekçelerini ortaya koymak gerekmektedir. Erol Gülüm, ¨folklorun sadece teknolojinin belirlediği ve dönüşümler geçirmek zorunda olan pasif bir kültürel kategori olarak düşünülmemesi gerektiğini belirterek teknolojinin folklorlaşmasının da en az folklorun teknolojikleşmesi kadar yaygın bir kültürel olgu olduğunu dile getirir (2018: 129). Bu bağlamda folkorun dijital alanın bir parçası olup olmadığı tartışmalarının bir kenara bırakılarak folklorik içeriklerin sanal ortamda nasıl üretilip deneyimlendiği üzerinde durulması gerektiği vurgusu yapılmaktadır. Diğer yandan Türkoğlu, dijitalin kullanımı ile ilgili üretim ve tüketim döngüsüne dikkat çekerek ¨dijital ortamda

'tüketiciler bu teknolojileri tüketirken eşsiz içerikler üretebilmekte ve bunları başkalarıyla paylaşabilmekte¨ demektedir (2017: 41). Dijitalin temellerini folklorla var ettiği ve kültürel kodları tüketirken aynı zamanda ürettiğine dair fikirlerin yaygınlaştığı günümüzün genel kabullerinden biridir. Öte yandan dijitali var eden kültürel temellerin yanı sıra üretilenlerin ve tüketilenlerin ve hatta üretenlerin ve tüketenlerin kimler olduğu üzerinde de durmak gerekmektedir. Bu bakış açısıyla geleneksel ve dijital çatışmasını doğuran ve küresel ile yerel olanı birbirinden ayıranın dijital değil onu kullanan bireyler ve onların tercihleri olduğu düşüncesi ortaya çıkmaktadır. Baldwin'e göre aslında her yeni şey bir adaptasyondur ve her adaptasyon eski materyallerle dolu bir alanda eski yöntemlerce şekillendirilen çeşitli süreçlerin ürünüdür (2012: 56'den akt. Gülüm, 2017: 79). Dolayısıyla bu çatışmaların çıkış noktası, üretilen ve aktarılan ürünlerin kontrol edilemediği bir ortamla karşı karşıya olunduğu gerçeğidir. Türkoğlu, suçun internet veya sosyal medyada olmadığını, bu araç ve ortamlarla savaşmak yerine olumsuz etkilerinin var olduğunu ancak olumlu etkilerine dikkat çekmek gerektiğini belirtmektedir (2017). Dijitalle bütünleşen kültürel yaşamlarımızın bu ortamların dışında da yaşanabileceği ve bunun bireyin tercihi olduğunu göz önünde bulundurmak gerekir. Dolayısıyla 'Dijitalim öyleyse varım'ın[2] ötesine geçerek dijitalde nasıl ve ne için var olduğumuz konusuna yoğunlaşılması gerektiği açıktır. Var olma çabası ise günümüzün dijitali kullanma tercihlerine göre değişmekte ve var olduğu yaşamı farklı kılmak adına sürekli deneyen, içerik üreten ve tüketen bireylerin mücadelesine dönüşmektedir.

Üzerinde durulması gereken temel nokta oyunun dijital ve geleneksel ayrımının günümüz Z ve Alfa Kuşağı[3] için bir anlam ifade etmemesidir. Bu nedenle kültürel yaşamı dijitalden ayrı düşünemeyen dijital yerlilere[4], geleneksel oyun aktarımını, içine doğdukları sanal ortam içerisinde sunmanın uyum süreçlerini kolaylaştırmak için bir yöntem olarak uygulanabileceği akla gelmektedir. Bu noktada Elkind'in oyun tanımlamasına değinmek yerinde olacaktır: Oyun; ¨öğrenme, merak, imgelem ve düş kurma için çocukların doğuştan getirdikleri yatkınlıktır. Oyun dünyaya uyum sağlamamızı ve yeni öğrenme yaşantıları yaratmamızı sağlayan gereksinimimizdir¨ (2011: 9-17). Bu tanımdan yola çıkarak oyunun teknolojik yeniliklerle beraber dijital ortamda edindiği yerin aynı zamanda dijital yerliler için oyun kültürünün oluştuğu bir mekân olarak kabul edildiği açıktır. Seçkin Sarpkaya, "dijital oyunların "dijital" olma özellikleriyle teknolojik, yeni ve modern; "oyun" olma özellikleriyle de kültürel, eski ve geçmişten günümüze gelen özelliklere sahip" olduğunu dile getirmektedir (2021: 163). Sanal ortamda yaygın birçok oyunun (Knight, LOL, Europa Universalis vd.) mit, efsane, destan, tarihi olaylar, vb. halk edebiyatı ve tarihi alanlardan beslenerek üretildiği bilinmektedir. Öte yandan Ezgi Metin Basat, bilişim teknolojisinin üretim süreçlerini batıdan hareketle takip eden, Türkiye'de oynanan bilgisayar oyunlarının birçoğunun yurt dışı kaynaklı olduğunu vurgulamaktadır. Bu durumda "doğal olarak üretildikleri kültürün anlatılarının\mitolojisinin izlerini taşıdığı" dile getirilmektedir (2011: 144). Görülüyor ki dijital ve geleneksel oyun kültürü; geçmiş, eski ve geleneksel kültürün aktarım yollarından biridir. Nitekim geleneksel oyunların dijital oyunlar gibi etkileşime açık bir şekilde (e-spor, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik vd.) tarihi ve kültürel metinlerine yer verilerek sanal ortamda aktarıldığına dair örnekler kısıtlıdır. Sanal ortamda halihazırda üretilmiş geleneksel oyunların da oynanması için

e-ISSN 2791 https://www.folkloredebiyat.org

mangala, üçtaş vb. oyunlar mevcuttur.[5] Ancak aktarım uygulamalarla tek yönlü sağlanmakta yalnızca bireysel farkındalıklarla bir seçenek olarak sunulmaktadır. Bu bağlamda geleneksel aktarımın, dijital oyun kültüründe yaygınlaşan anlatılarla desteklenmesi ve etkileşime açık olarak uygulanması mümkün müdür? sorusu akla gelmektedir. Blank, folklor araştırmacılarının dikkatlerini internete çevirmeleri ve bilimlerini dijital çağa taşımaları gerektiğini söylemektedir (2009'dan akt. Maria vd. 2018: 17). Aynı zamanda Elkind'in oyun üzerinden kültürün değişimini tanımladığı 'uyum sağlama ve yeni öğrenme yaşantıları yaratma' yaklaşımları dikkate alındığında *oyun, oyuncu* ve *oynanan* kavramlarının değiştiği ve kültürel aktarım modellerinin de bu değişime uyum sağlaması gerektiği açıktır.

Oyun kültürünün dijitalleşmesi ve gelenek ile dijital çatışmasının yanı sıra dijitalde geleneksel aktarım modelinin uygulanmasına neden ihtiyaç duyulduğu üzerinde de durulması gerekmektedir. Geleneksel oyunlar 'unutulmaya yüz tutmuş' ifadesiyle bir arada ve yaygın olarak kullanılmaktadır. Geleneksel oyunların günümüzde yaşatma, aktarma, yeniden canlandırma örnekleri okul, eğlence merkezi, AVM, müze, festival, şenlik vd. alanlarda sürdürülmektedir. Ancak covid-19 salgınıyla beraber oyunların yaşatılıp aktarıldığı mekanlar ve uygulama örnekleri durdurulmuştur. Bu nedenle geleneksel oyunu sosyal ortamında evde, okulda, sokakta vd. alanlarda oynayamayan çocukların dijital oyuna zoraki olarak maruz kaldığı bir süreçle karşı karşıya kalınmıştır. Bu ortamlardan en önemlisi olan aile, oyun kültürünü çocuğa aşılayabilecek ve kültürü oyunla aktarabilecek en temel yapıdır. Bu süreçte eğitim ve öğretim, eğlenme ve oynamaya dair günlük aktiviteler ailenin sorumluluğunda sürdürülmüştür. Aile ise çocuğuna bildiği ve bilinçli olduğu ölçüde kültürel aktarım sağlayabilmektedir. Ancak geleneksel oyunların sanal ortamda aktarılmasına dair örnekler, dijital oyunların reklam, sinema, talk show, sosyal medya yayınları, youtube vd. birçok sanal ortamda sunulduğu kadar yaygın değildir. Öcal Oğuz, geleneksel oyunların 1950'li yıllarda sinema filmlerinde gösteriminin yaygın olduğuna ancak günümüze gelindiğinde bu oranların azaldığına değinmektedir. ¨Eski sinemacıların geleneksel kültürün kuşaktan kuşağa aktarıldığı zaman dilimlerinde çocukluklarını geçirmelerine karşılık, yeni kuşaklar böyle bir imkândan mahrum olmakta ve geleneksel çocuk oyunlarını tanımamaktadır. (2009: 12). Aynı süreç, geleneksel oyunların dijitalde oynanmasının yalnızca uygulamalar üretiliyorsa ve sanal ortamda örneklerine yer veriliyorsa mümkün olduğu düşüncesini ortaya çıkarmaktadır. Dolayısıyla günümüz oyun kültürünün dijital olmadan düşünülemediği varsayımı bir yana örnek oynama modellerinin sanal ortamda yer almamasının sonuçları salgın süreciyle daha görünür hale gelmiştir.

1. Ekrandan eve geleneksel oyunlar 'Evde oyun var'

Kültürel aktarımın sağlanmasında eğitimin aile ve okul tarafından iş birliğiyle yürütülmesi, çocukların bulundukları çağın kimlik ve aidiyetini sağlamaları açısından önemlidir. Diğer taraftan aile geleneksel oyunlardan mahrum büyümüş veya aktarımı konusunda bilince sahip değilse covid-19 gibi öngörülemeyen bir salgın nedeniyle evde kalmak zorunda olan çocukların geleneksel oyunlara ulaşamaması ve bu oyunları talep edecek bilgiye sahip olma-

e-ISSN 2791 https://www.folkloredebiyat.org

ması olağandır. Bu nedenle kültür aktarımında çocuğun ihtiyaç duyduğu kültürel aidiyet ve kimlik oluşumunu bu alanın uzmanları tarafından sağlanan eğitimler aracılığıyla edinmesi gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

Geleneksel oyunların köy meydanında, bahçede, orman ve dağlık alanlarda çocuklar ve büyükler tarafından var olan malzemelerle ve genellikle doğadan edinilen araçlarla üretilmesi, covid-19 salgını sürecinde evde kalmak zorunda olan çocukların da evde bulunan malzemelerle geleneksel oyunları üretip oynayabilecekleri düşüncesini akla getirmiştir. Bu nedenle çalışma, 'Evde Oyun Var'! başlığı ile sunulmuştur.

Covid-19 salgınında yüz yüze eğitimin durdurulduğu ve eğitim sürecinin farklı platformlar üzerinden sanal ortama taşındığı bilinmektedir. Örgün eğitim, çoğunlukla EBA TV[6] ve çevrim içi uygulamalarla yürütülürken sargın eğitim de sosyal medya, Instagram, Facebook vb. ortamlarda oluşturulan çeşitli içeriklerle desteklenmiştir. Özellikle eğitimin desteklenmesi için oluşturulan içeriklere bakıldığında satranç eğitimi, robotik kodlama eğitimi, drama ve sanat eğitimi vb. içeriklerin yaygın olduğu ve oyun atölyeleri, etkinliklerinin hem psikolojik hem de eğitsel içeriklerle sunulduğu gözlemlenmiştir. Çocukların kullandığı platformlar, bu ortamlarda içerik üreticileri ve üretilen eğitimler incelendiğinde geleneksel oyunlara dair teorik ve uygulamalı eğitimin kısıtlı olduğu, içerik üreticilerin bu konuda yetkin olmadığı bu nedenle üretilenlerin çocuklar tarafından talep edilmesini zorlaştırdığı düşünülmektedir.

Dijital oyunları oynayan oyuncu kitlesinin zoraki 'evde kal'ması nedeniyle okulda ve sokakta tercih etmese de karşılaşılan ve aktarılan geleneksel oyunlarla olan etkileşimi yalnızca aile ile sınırlı kalmıştır. Çocuğun aile, aile veremiyorsa okul, okul veremiyorsa sokak ve sokak da veremiyorsa dijital ve sosyal çevreleriyle bir şekilde kültürel yaşam ve aktarıma istemeseler dahi maruz kaldığı bir yaşamdan söz etmek mümkündür. Ancak normal olarak kabul edilen kültürel aktarımın covid-19 salgını öncesi dönemden farklı yaklaşımlara ihtiyaç duyduğu da yapılan örnek çalışma ve anket sonuçlarından elde edilen veriler incelendiğinde anlaşılacaktır (Şekil 3). Dijital kanallar yoluyla çocuğun oyun kültürünü geleneksel olarak devam ettirmesi yönünde birçok içerik sunulduğu bilinmektedir. Örneğin, MEB'in eğitim içeriğinin yanı sıra Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğü Youtube sayfasından salgın süresince 'Anadolu Çocuk Oyunları'nın oynanabilmesi için gerekli oyuncakların evdeki malzemelerle nasıl üretileceği ve oynanabileceği ile ilgili videolar hazırlaması, kültürel aktarımın sürdürülmesini hedefleyen çalışmalar arasındadır.[7] Verilen örnekte kültürel aktarım videolar aracılığıyla aktarılmaktadır. Ancak dijital aktarımın tek yönlü oluşu, aktarımın sürdürülmesinde zorluklar yaşatmakta, yapılan çalışmaların olumlu veya olumsuz sonuçlarını gözlemlemek mümkün olmamaktadır.

Yapılan gözlemler ve örnek çalışmalar incelendiğinde çocukların dijitalde geleneksel oyunları karşılıklı oynayabileceği bir sanal ortama ihtiyaç duyacağı düşünülmüştür. Çalışma, Instagramda ücretsiz eğitim içeriği sunan iki ayrı sayfada (Gezgin Çocuk Atölyesi, Bambu Eğitim)[8] periyodik olarak her hafta sonu ve birer saat olarak gerçekleştirilen 'Geleneksel Çocuk Oyunları; Evde Oyun Var' eğitimi, çevrim içi ortamda görüntülü konuşma yoluyla gerçekleştirilmiştir. Ekran karşısında geleneksel oyunlar eğitmeninin teorik ve uygulamalı

eğitimini, 4-14 yaş aralığında çocuklara ve çocukların ekrandan öğrendikleri oyunları uygulayabilecekleri aile üyelerine aktardığı bir katılımcı kitlesi oluşturulmuştur. Eğitimlere katılan çocuk sayısı 259'dur. Çalışmanın; başlığı, eğitim içeriğine sahip olan sayfaların takipçi sayıları, eğitim içerikleri, aktif katılımcı, geri bildirim sayıları ve eğitim içeriğinin planlanmasında, sayfa yöneticileri ile sağlanan karşılıklı anlaşma ve fikir birliği göz önünde bulundurulmuştur.



Şekil 1: Oyunlara göre katılımcı sayıları

Çalışmada aktarımın gözlemlenebilmesi için özellikle çocukların düzenli olarak takip ettikleri dijital platformlardan biri olan MEB'in açmış olduğu EBA TV ve EBA web sitesinin eğitim saatleri dikkate alınmıştır. Oyun eğitimlerinin saat ve tarih aralıkları, mekânsal bağlamı, harekete veya zekâya dayalı olması vb. etkenler göz önünde bulundurularak belirlenmiştir.

Eğitim içeriğinde altı oyuna yer verilmiştir. Oyunların içeriği bir saatlik sürelerde gerçekleştirilmiştir. Oyunlar; üretim, yaratıcılık, geçmişten günümüze tarihî ve kültürel yapı, hareket temelli olmama, yaş seviyelerine uygunluk, yarışma düzenleyebilme ve ekrandan ekrana yarışabilme, aile içi etkileşim ve akran aktarımını sağlama, eğitim sonrası sürdürülebilirlik ve süreklilik vb. unsurlar göz önünde bulundurularak tespit edilmiştir. Yaş seviyelerine özgü eğitsel kazanımlar yönünden oyunların haftada iki saat farklı yaş gruplarına uygun olacak şekilde aktarımı da sağlanmıştır.

Çalışma, dijital oyunlara ve sanal dünyaya maruz kalan çocukların bu süreçte öğrendiği bilgilerin kültürel ve sanatsal yönünün eksik kaldığı, ancak kültürün aktarım aracı olarak eğlenceye dönüştürülerek yaşam alanlarına müdahil olunabileceği düşüncesiyle uygulamaya geçirilmiştir. Üretkenlik ve yaratıcılığın robotik kodlama, resim sanatı, satranç oyunu vb. alanlarda desteklendiği günümüz çocukları, geleneksel oyunların kendi kendilerine üretilip tüketildiği çağlardan haberdar değillerdir. Bu nedenle her şeyin oyun aracı olarak kullanılabileceği düşüncesi eğitim süresince dile getirilmiş ve eğitime katılan çocuklarla fikir alışverişinde bulunulmuştur. Eğitim içeriğinde bulunan Mangala Oyunu için istenen 14 çay tabağı ve 48 adet nohut veya fasulye malzemesinin eğitim süresince boncuk, yumurta kutusu (Foto:

e-ISSN 2791 https://www.folkloredebiyat.org

1), misket, kâğıt bardak (Foto: 2) taş, portakal kabukları (Foto: 3), cam bardak (Foto: 4) hatta kartondan yapma bir mangala tahtası (Foto: 5) olarak sunulduğu görülmüştür[9]. Fotoğraf örnekleri yalnızca mangala oyunu için örneklendirilse de çocukların eğitimi verilen oyunları evdeki malzemelerle yeniden tasarladığı ve oyuna ilişkin bilginin aktarımında kalıcılığın sağlanmasına katkı sağladığı, uygulamalı halkbilimi yaklaşımıyla üretkenlik ve tasarım becerisi geliştirdiği gözlemlenmiştir.

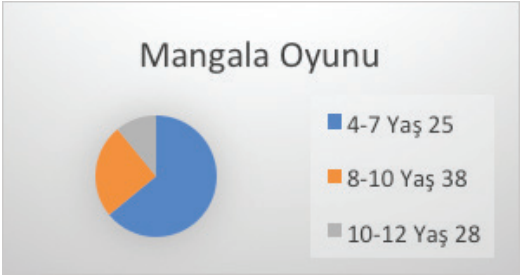
Eğitime katılan çocuk ve ailelerin tercih ettikleri oyunlarla ilgili önceden bir bilgilerinin olduğu, yapılan görüntülü konuşma sırasında tespit edilmiştir. Peçiç oyununu anneannesinden bilen, Mangala Oyunu'nu okulda Akıl ve Zekâ Oyunları öğretmeninden öğrenen çocuklar oyunu bildiklerini dile getirmişlerdir. Mangala Oyunu üzerinde durmak gerekirse, oyunu bilenlerin aynı zamanda mangala oyununa da sahip oldukları gözlemlenmiştir. Dolayısıyla oyunların eğitim içeriğinin sanal ortamda sunulması, bu içerikleri tercih edecek olanların az da olsa içerik hakkında bilgi sahibi olmaları gerekliliğini ortaya çıkarmış ve katılanların da bu yönde bir farkındalığının olduğunu doğrulamıştır. Eğitimde verilen oyunların oynanış bilgisine sahip olan çocuklar da içerik hazırlanırken göz önünde bulundurulmuş oyunların kültürel tarihi, geçmişten günümüze aktarımı konuları da içeriğe dahil edilerek katılım sağlayan her çocuğa oyun hakkında ayrıntılı bilgiler aktarılmıştır.

Katılımcılardan elde edilen verilere göre yapılan eğitimin ekrandan ekrana olması konusunda olumsuz bir değerlendirmede bulunulmaması dikkat çekmektedir. Ayrıca yapılan ankette 'daha fazla geleneksel oyun oynamak isteyip istemedikleri' ile ilgili sorulan soruya katılımcılar %100 oranında evet cevabı vermiştir. Buccitelli, ¨dijital ortamlardaki kültürel dışavurumlara yönelik yapılacak derin analizlerle folklor araştırmacılarının yüz yüze etkileşim bağlamlarında görmeye alıştığı sosyal ve estetik niteliklerin birçoğunun sanal ortamın sunduğu bağlamlar için de geçerli olduğu ortaya konabilir¨ demektedir. Buccitelli aynı zamanda ¨sözlü ortam gibi dijital ortamın da bir iletişimi üreten pratiklerin çerçevelenmesini sağlayacak sosyal, kültürel ve fiziksel bağlamlar sunduğunu¨ dile getirmektedir (2012: 61'den akt. Gülüm, 2018: 136). Oyunların yüz yüze oynanmaması katılımcılar için sorun teşkil etmediği gibi içeriklerin sürekli olması yönünde düşünceler dile getirilmiştir. Bu durumun, yüz yüze bir araya gelmesi mümkün olmayan katılımcılar ve eğitmenin dijital platform aracılığı ile bir araya getirilmesinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Diğer yandan geleneksel oyunların yüz yüze oynanmasına dair gündelik yaşamda pratiklerle karşılaşma olanağı kısıtlı olan çocukların oyunların geçmişte nasıl oynandığı, günümüzde ise nasıl oynanabileceğine dair bilgilerinin olamayacağı da akla gelmektedir. Bu nedenle oyunların yalnızca ekran karşısında öğretilmesi ve uygulanmasının yanında aile üyeleri ile oynanması ve yarışmalar düzenlenmesine dair yönlendirmeler yapılmıştır. Bu sayede oyunun dijital ortamı aşıp günlük hayatın bir eğlenme aracına dönüştürülmesi amaçlanmıştır. Gündelik yaşamın önemli bir parçası haline gelen internetin tarihî süreç içinde geçirdiği en önemli işlevsel dönüşüm, içerik üretimi ve tüketiminden ziyade kullanıcılar arasında etkileşim ve iletişim sağlayan bir araca evrilmesidir (Gülüm, 2017: 67). Dolayısıyla geleneksel oyunların unutulmaya yüz tutmuş veya dijitale karşı olduğu düşüncesinin bir kenara bırakılarak sanal dünyada dondurulmadan yaşayabilir ve sürdürülebilir

e-ISSN 2791 https://www.folkloredebiyat.org

olduğu düşüncesi aktarılmaya çalışılmıştır. Nebi Özdemir de ¨çocuk oyunlarının donmuş ve belirli bir dönemin kalıntısı olan ürünler değil, canlı, zamana ve mekâna göre sürekli değişen ve gelişen kültürel yaratmalar¨ olduğunu dile getirmektedir (2006: 423). Aynı zamanda katılımcılara, geleneksel oyunun dijitale karşı olmadığı, dijitalin araç olarak kullanılarak üretim ve tüketim süreçlerinin sürdürülebileceği ve oynananların sadece dijitalde kalmayıp yaşama uygulanabileceğine dair farkındalık oluşturmak amaçlanmıştır.

Eğitime katılan çocukların yaş grubu dikkate alındığında aileleri tarafından yönlendirildikleri açıktır (Şekil 2). Özellikle ailelerin kültürel aktiviteleri takip etmesi ve çocuklarını bu yönde oluşturulmuş içeriklere yönlendirmesi kültürel aktarımın ailede başladığının göstergelerinden biridir. Aile bu eğitimlerin tercih edilmesinde birincil öneme sahiptir. Bu durum kültürel aktarım sağlanan ortamların aile tarafından denetlenmesi ve çocuğa bu konuda rehber olunması yönünden de olumlanabilir.



Şekil 2: Mangala oyununa göre katılımcıların yaş seviyeleri

Salgın sürecinde ebeveyn gözünden öğrenci eğitimi konusunu inceleyen bir çalışmada ailelerin çocukların eğitim, başarı ve teknoloji kullanımı ile ilgili sorulara verdikleri yanıtlarda, kalitenin düştüğü ve ebeveyn denetiminin sağlanamadığı üzerinde durulmuştur: "Pandemi sürecinin en büyük etkisi çocuğumun derslerinden geri kalması oldu. Çünkü uzaktan eğitimin bir faydası olduğunu düşünmüyorum. Özellikle ilkokul çocukları oyun oynamak istiyor biz de aile olarak bu süreci nasıl yöneteceğimizi ne yapacağımızı bilmiyoruz" cevabı bu durumu açıklamaktadır. Teknolojinin kontrollü kullanımı konusunda başka bir ebeveyn ise "Evde kaldığı sürede sıkıldığı için daha fazla tabletle oynamaya başladı. Sınırlamaya çalıştığımızda da sinirlenip tepkisini bize gösteriyordu¨ cevabını vermiştir (Erol ve Erol 2020: 538-539). Verilen örneklerden ailelerin çocukları ile ilgili doğru yönlendirmelere ihtiyaçlarının olduğu ancak bu yönlendirmelere ulaşamadıkları anlaşılmaktadır. Yapılan çalışma, ailelerin dijitali doğru kullanma, aile etkileşimi, sosyalleşme, oynama, eğlenme ve öğrenme kazanımları ile çocuklarına sunabilecekleri bir içeriğe sahip olması açısından salgın ve sonrasında yaşanılan sorunlara bir çözüm önerisi olarak düşünülebilir.

Çocukların teknolojiyi oyun, eğlence ve sosyalleşme aracı olarak görmeleri ve bu doğrultuda kullanmaları eğitim amaçlı kullanımı zorlaştırmakta, aile içi bağı ve ebeveyn çocuk arasındaki kültürel aktarımı da zayıflatmaktadır. Yapılan eğitim göz önüne alınırsa ailenin

e-ISSN 2791 https://www.folkloredebiyat.org

çocuk ile salgın sürecinde artan birlikte zaman geçirme sürelerinin, birbirlerini eğitim, iş ve sosyalleşme alanlarında daha iyi gözlemlemelerini ve bağlarını bu yolla güçlendirmelerini sağlamış olduğu söylenebilir. Çünkü eğitimde bulunan çocuklara mutlaka aileleri ile ekran karşısına geçmeleri, oyunları beraber oynayarak öğrenmeleri konusunda yönlendirmelerde bulunulmuştur. Bunun nedenlerinden biri de öğrenilen oyunun ekrandan ekrana öğretiminin yanında ebeveyn ile oynanması ve ekranın uygulamayı güçleştiren pasifliğinin azaltılmasıdır.

Eğitimlere katılan çocukların sayısı incelendiğinde Mangala oyununun en çok katılım sağlanan oyun olduğu görülmektedir. Eğitim sonrası velilerle paylaşılan Mangala oyunu değerlendirme anketinde 91 kişiden 44'ünün anketi doldurduğu görülmüştür. Katılımcıların ve değerlendirme anketi dolduran velilerin sayıca Mangala oyununda fazla olması nedeniyle anket verileri bu oyun çerçevesinde oluşturulmuş ve çalışma verileri bu doğrultuda değerlendirilmiştir.

En çok sevdiğin ve oynadığın oyunun adı nedir?	Satranç:9	Saklambaç:7	Yakartop:4
Bildiğin bir geleneksel oyun varsa yazar mısın?	Mangala: 11	Dokuztaş: 4	Saklambaç: 4
Nerede oyun oynarsın?	Ev: 28	Park ve oyun alanları: 5	Sokak: 4
Kiminle oyun oynarsın?	Ailem: 18	Kardeşim/kardeşlerim: 15	Arkadaşlarım: 11
Mangala Oyunu'nu daha önce duymuş muydun?	Evet: 40	Hayır: 4	
Mangala Oyunu'nu biliyor musun?	Evet: 25	Biraz biliyorum: 14	Hayır: 5
Oyunu biliyorsan nereden öğrendin?	Ailemden: 14	Okuldan: 10	Arkadaşlarımdan: 7
Eğitime kiminle katıldın?	Aile:32	Yalnız:2	
Mangala Oyunu'nu öğrendin mi?	Evet: 34	Hayır: 2	Biraz: 5
Daha çok geleneksel oyun öğrenmek ister misin?	Evet: 42	Olabilir: 2	
Oyunları bilgisayardan öğrenip oynamak mı yüz yüze oynamak mı?	Yüz yüze:40	Fark etmez:4	

Şekil 3: Mangala Oyunu Değerlendirme Anketi Sonuçları (Veriler ilk üç sıralama göz önünde bulundurularak aktarılmaktadır)

Yapılan çalışmanın ulaşılabilir ve sürdürülebilir olması amacıyla tercih edilen eğitim platformlarının bu yönde içeriklere sahip olmasına dikkat edilmiştir. Yapılan çalışmaya aracılık eden Instagram sayfalarında eğitimler ücretsiz olarak sunulduğundan eğitimlerin sürdürülebilir ve ulaşılabilir içerikler olduğu söylenebilir. Gönüllülük, kültürel aktarımın ticari kaygılar güdülmeden doğrudan ve doğal olarak aktarımını sağlayabilmek için önemlidir. Dolayısıyla eğitmen ve katılımcılar arasında kültürel aktarımın ekonomik kaygılar güdülmeden öğrenmek ve eğlenmek amacıyla doğal olarak gerçekleştirildiği de dile getirilebilir.

2. Ekrandan eve taşınan geleneksel oyun: Mangala örneği

Geleneksel oyunların ev ortamında aile ve evdeki malzemelerle oynanma şekilleri ile ilgili iki farklı çalışma incelenmiştir.[10] Çalışmalarda oyunların rekreasyon[11] faaliyetleri içinde oynanabileceği ve yaşanan olumsuz sürecin bu şekilde eğlenceye dönüştürülerek atlatılabileceği üzerinde durulmaktadır. Ancak çalışmalarda oyunların kültürel tarihi, geçmişten günümüze oynanma şekilleri ve öğretimi ile ilgili kültürel aktarım alanlarından bahsedilmediği görülmektedir. Bu nedenle tartışılan konu içerisinde çalışmanın anlaşılabilmesi adına ekran üzerinden sosyal medya kullanıcılarının katılımını sağlayan ve ekrandan ekrana hem kültürel aktarım ile eğitim hem de oyunun karşılıklı oynanmasına dayalı içeriklerin oluşturulduğu bu çalışmanın bir örneğine yer verilmesi gerektiği düşünülmüştür. Aynı zamanda oyunun örneklemine bu çalışma içerisinde yer verilmesinin bir diğer nedeni de salgın süreci devam ederken UNESCO'nun Somut Olmayan Kültürel Miras Temsili Listesi'ne Türkiye'nin de aralarında bulunduğu ortak dosya olarak Mangala oyununun kaydedilmesidir.[12]

Mangala oyunu, 11. yüzyılda yazıya geçirilmiş olan Divanu Lügati't Türk'te 'köçürme'[13] adı ile yer almakta, Anadolu'nun birçok yöresinde taşlara kazınmış olarak kalıntıları bulunmaktadır. Aynı zamanda birçok coğrafyada farklı şekil ve adlarla oynanan yaygın bir zekâ oyunu olarak bilinmektedir. Atölyede çocuklara oyunun geçmişten günümüze nerelerde oynandığı, oynanma şekillerinin farklılığı, oyun araçlarının değişimi hakkında bilgiler aktarılmış ve oyun hakkındaki düşüncelerini dile getirmeleri sağlanmıştır.[14]

Oyunun ekrandan ekrana nasıl aktarıldığının ayrıntılı olarak ortaya konulması, çalışmanın kültürel aktarım işlevlerinin nasıl gerçekleştirildiğinin anlaşılması açısından gereklidir. Öncelikle belirlenen sayfalar aracılığıyla Mangala oyunu eğitimi verileceği duyurulmuştur.



Duyuru metninde ailelerin eğitime katılmadan önce hazırlamaları gereken oyun malzemelerinin listesi paylaşılmıştır. Malzemeler: 14 adet çay tabağı, (fincan, yumurta kutusu, portakal kabuğu, kavanoz kapağı, kâğıt bardak vb.), 48 adet nohut (taş, fasulye, çekirdek, fındık, boncuk vb.) olarak belirtilmiştir. Mangala kelimesinin kökeni, hikâyesi ve nasıl oynandığı üzerine bilgiler, çocukların yaş seviyesi ve bulundukları ev ortamı da dikkate alınarak, eğitsel kazanımları göz önünde bulundurularak anlatılmıştır. Oyunun ekrandan öğretilmesi ile ilgili ayrıntılı bilgi verilmesi, kültürel aktarımın sağlanıp sağlanmadığının anlaşılması açısından önemlidir:

e-ISSN 2791 https://www.folkloredebiyat.org

Mangala Oyunu'nun kültürel tarihi anlatılır ve oynanma şekli birkaç kez uygulamalı olarak tekrar edilir.[15] Oyuna başlarken eğitmen, bir elinde taşı saklar ve taşın hangi elinde olduğunu çocuklara sorar. Bu şekilde ekrandan oyunu öğrenen çocuklar karşılıklı eğitmenle birlikte oynamaya başlarlar. Eğitmen oyunda hamle yapma sırası kendinde ise sağ eli, katılımcılar için hamle sırası geldiğinde ise sol eli ile oyunu sürdürür. Oyuna başlayan eğitmen, hamle sırası çocuklara geldiğinde ekrandan birinin adını söyler ve adı söylenen çocuğun belirttiği hamleyi oynar. Kuyular altı tane olduğu için numaralandırılır ve çocuğun hangi kuyuyu oynayacağı numaraya göre belirlenir. Bu şekilde eğitmen ve çocuklar arasında oyun karşılıklı olarak oynanmış olur. Aynı zamanda çocukların, hazırlamış oldukları mangala malzemeleri ile aynı hamleleri kendi önlerinde de tekrar etmeleri istenir. Oyun etkileşimli olarak bir tur oynadıktan sonra her çocuğun ekranının kendi önündeki mangala oyununa çevirmesi ve yanında bulunan anne, baba, kardeş veya arkadaşları ile oyunu oynamaları istenir. Bu şekilde ekrandan ekrana anlatım, aktarım, uygulamalı öğretim, akran etkileşimi, aile içi etkileşim için bir imkân sunulmuş olur.

Belirlenen geleneksel oyunların tamamı yukarıda verilen Mangala Oyunu örneğinde olduğu gibi katılımcılarla karşılıklı ve eğitmen, aile ve arkadaş etkileşimi ile aktarılmıştır. Düzenli olarak her eğitime katılan çocuklara ise bir önceki eğitimden edindiği deneyim, ailesi ile oynayıp oynamadığı ve bilmeyen birine öğretip öğretmediği sorularak aktarımın sürdürülmesi noktasında geri dönüşler sağlanmıştır.

Sonuç

Dijital teknolojileri az çok kullanmayı bilen her insan, artık üretilen bir içeriğe müdahale etme, onu başka bir mecraya aktarma ya da yeniden üretme ayrıcalığına sahiptir. Dolayısıyla sanal ortamın halk kültürünün yaşatılıp aktarılması için uygun bir zemin oluşturmasında tüketicinin aynı zamanda üretici konumunda olmasının ve bu ortamda üretilen ve tüketilen içeriklerin birer meta olarak değil, ilgili insanlar arasında bir tür etkileşim ve iletişime dönüşen araçlar olarak görülmesi gerektiği anlaşılmaktadır. Teorik ve uygulamaya dayalı altı geleneksel oyunun geleneksel kültür aktarım modeli olan yüz yüze ve üretime dayalı olması göz önünde bulundurulmuş ve sanal ortamda da aynı aktarım modelleri uygulanmaya çalışılmıştır. Eğitime katılım sağlayan 259 çocuk ve aynı ortamı paylaşan aileleri ile sağlanan etkileşim, iki aya yakın bir sürede ulaşılan katılımcı sayısı ve aile ile beraber uygulamalı halkbilimi çalışmasının dijital ortamda gerçekleştirilmesini sağlamıştır. Çalışmanın uygulamalı halkbilimi yaklaşımıyla kültürel aktarımın sürdürülebilmesine bir örnek olarak değerlendirilebileceği düşünülmektedir. Farklı bakış açıları ve uygulama yöntemleri ile kültürel aktarımda dijitalleşme sonucu sorun olarak görülen üretme, yaşatma, aktarma, yeniden canlandırma, vb. konularda çözüm odaklı yaklaşımların benimsenebileceği öngörülmektedir.

Öte yandan yaygınlık, ulaşılabilirlik ve sürdürülebilirlik açısından yapılacak yeni çalışmalara da ihtiyaç olduğu açıktır. Dolayısıyla oyunların ekrandan ekrana aktarımı, covid-19 salgını sürecine rağmen kültürel aktarıma dair olumlu sonuçlar doğursa da bu çalışmanın sürdürülebilirliğinin sağlanması, bu konuda yapılacak gönüllü çalışmaların yaygınlaşmasıyla mümkündür.

Yapılan çalışmanın uygulanabilirliği göz önüne alındığında, sanal ortam (dijital, sosyal medya, oyun-sohbet-iş, vb. sosyalleşme ve etkileşim ortamlarının) belki de yarım asırlık sürede kat edeceği yaygınlık, üretkenlik, bireysel tercih ve deneyim süreçlerini covid-19 salgını sürecinde hızlandırmıştır. Aynı zamanda sanal ortam için ¨kaçınılmaz olanın' covid-19 süreciyle erken dönemde gerçekleştiği dile getirilebilir. Çalışmanın, kültürün aktarımına ve sürdürülmesine katkı sağlayacak bir örneklem olarak değerlendirilmesi ve yapılacak yeni uygulamalı çalışmaların bu noktada yaygınlaştırılması önem arz etmektedir.

Notlar

1 Geleneksel Çocuk Oyunları 'Evde Oyun Var!' çalışması 6 hafta, haftada bir veya 2 saatlik eğitim süreçlerinden oluşmaktadır. İçerikler bu çalışmayı yürüten araştırmacı tarafından planlanmış ve kültürel aktarım, eğitsel kazanım, kuşaklararası aktarım, aile bağının güçlendirilmesi, akran etkileşimi, sosyalleşme, sürdürülebilirlik, üretkenlik, yaratıcılık vb. işlevler göz önünde bulundurularak gerçekleştirilmiştir. Çalışmayı yürüten araştırmacı, Geleneksel Oyunlar Eğitmenliği yapmakta olup bu alanda kazandığı deneyimler neticesinde çalışmanın bireysel olarak ortaya konulmasını sağlamıştır.

2 Bu ifade için bkz: Türkoğlu, Tanol. (2017). Digito Ergo Sum Dijitalim Öyleyse Varım. İstanbul: Beyaz Yayınları.

3 *Z Kuşağı*, teknolojinin ticari kullanımlarının başladığı 1995 yılından başlayarak 2010 yılına kadar doğmuş olan nesli karşılayan bir kavramdır. *Alfa Kuşağı* ise 2011 sonrası doğan çocukları ifade etmek için kullanılmaktadır. İki kuşak da *X* ve *Y* kuşaklarından farklı olarak teknoloji ve internet ağının var olduğu dönem aralıklarında doğmuş olmaları ile önemini korumaktadır.

4 By Marc Prensky, *Dijital Yerliler, Dijital Göçmeler* adlı makalesinde 20. Yüzyıl sonrası çocukların, "tüm yaşamlarının bilgisayarlar, video oyunları, dijital müzik çalarlar, video kameralar, cep telefonları ve diğerleri oyuncaklar ve dijital çağın diğer araçlarıyla çevrili" olduğunu söylemektedir (2001: 1). Dijital dünyanın içerisine doğan yeni nesle "dijital yerliler" (digital natives) adını vermekte ve "bugün öğrencilerimizin yerli dili; internet, video oyunları, bilgisayar dilidir" demektedir (2001: 1). Dijital dünyaya doğmamış olanların "dijital göçmenler" (digital ımmigrants) olduğunu söylemektedir (2001: 2). Daha fazla bilgi için bkz. Prensky, Mac. (2001 a) Digital natives, digital immigrants. On The Horizon. 9 (5): 16.

5 Mangala ve Üçtaş Oyunları'nın dijital oyun uygulamaları için bkz. https://apkpure.com/tr/mangala/com.OstarSoft.Mangala https://apps.apple.com/tr/app/dokuz-taş-masa-oyunu/id485690959?l=tr

6 MEB tarafından ilkokul, ortaokul ve lise düzeyinde eğitim öğretim sürecinin devam etmesi için televizyon kanalları ve web sitesi oluşturulmuştur. Bu kanallarda öğretmen, öğrenci ve veli iş birliğiyle eğitimin sürdürülmesi, aynı zamanda kültür sanat faaliyetleri konularında çalışmalar yapılmaktadır. Daha faza bilgi için bkz. https://www.eba.gov.tr

7 Anadolu Çocuk Oyunları videolarının içeriği, çalışmayı yürüten araştırmacı ve bu alanda deneyimi bulunan AHBVÜ Türk Halk Bilimi öğrencileri tarafından hazırlanmıştır. Bu adla hazırlanan UNESCO ve MEB iş birliği projesi covid-19 salgın sürecinde uygulamaya geçirilmiştir.

Videolar için bkz. https://www.youtube.com/playlist?list=PLVR0OGiP4Ky-1sRwt6IyggxJOBVgAk0gT

Anadolu Çocuk Oyunları Kitabı için bkz. http://ogretmen.meb.gov.tr/ogretmen-kitapligi/mesleki-gelisim-programi-kitaplari/anadolu-cocuk-oyunlari.html

8 Gezgin Çocuk Atölye Instagram hesabını incelemek ve daha fazla bilgi edinmek için bkz. https://www.instagram.com/gezgincocukatolye/?hl=tr Bambu Eğitim Instagram hesabını incelemek ve daha fazla bilgi edinmek için bkz. https://www.instagram.com/bambuegitim/?hl=tr

9



(Foto:1)

(Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Geleneksel Sporlar ve Oyunlar Uygulama ve Araştırma Merkezi'nin Türk Halk Bilimi Bölümü Lisans, Yükseklisans ve Doktora Öğrencileri ile gerçekleştirdiği 4 haftalık (25.12.2020-13.01.2021) eğitim içeriğinde sunulmuştur)



(Foto:3)

(Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Geleneksel Sporlar ve Oyunlar Uygulama ve Araştırma Merkezi'nin Türk Halk Bilimi Bölümü hocaları ve Lisans, Yüksek Lisans ve Doktora Öğrencileri ile gerçekleştirdiği 4 haftalık (25.12.2020-13.01.2021) eğitim içeriğinde sunulmuştur)



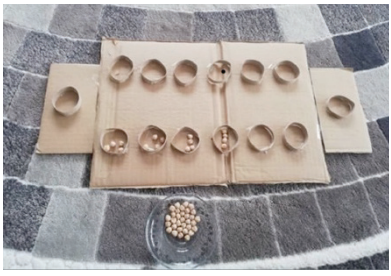
(Foto:2)

(Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Geleneksel Sporlar ve Oyunlar Uygulama ve Araştırma Merkezi'nin Türk Halk Bilimi Bölümü hocaları ve Lisans, Yüksek Lisans ve Doktora Öğrencileri ile gerçekleştirdiği 4 haftalık (25.12.2020-13.01.2021) eğitim içeriğinde sunulmuştur)



(Foto:4)

(Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Geleneksel Sporlar ve Oyunlar Uygulama ve Araştırma Merkezi'nin Türk Halk Bilimi Bölümü Lisans, Yüksek Lisans ve Doktora Öğrencileri ile gerçekleştirdiği 4 haftalık (25.12.2020-13.01.2021) eğitim içeriğinde sunulmuştur



(Foto:5)

(Geleneksel Çocuk Oyunları 'Evde Oyun Var!' adlı etkinlik programında hazırlanmıştır)

10 Bkz: Gümüşgül Osman, Aydoğan Resul. (Mart 2020). "Yeni Tip Koronavirüs Covid-19 Kaynaklı Evde Geçirilen Boş Zamanların Ev İçi Rekreatif Oyunlar ile Değerlendirilmesi". *Spor Eğitim Dergisi.* C.4, S.1. s.107-114. Bkz: Uslu Samet, Karavelioğlu Mihri Barış, Gümüşgül Osman. (Eylül 2020). "Geleneksel Rekreatif Oyunlar: Yeni Koronavirüs (Covid-19) Salgını Sürecinde Boş Zaman Değerlendirme Önerileri". *Spor ve Rekreasyon Araştırmaları Dergisi.* C.2, S.1, s.14-25.

11 Rekreatif oyunlar, ev içi rekreasyon faaliyetleri için tavsiye edilebilecek etkinliklerdendir. Bireylerin rekreasyon kavramı içerisinde kalan zamanlarında, gönüllülük esasına dayalı olarak, maddi kazanç beklemeden, kendilerini mutlu edip haz alacakları, içerisinde hareket barındırabilen, kapalı veya açık alanlarda oynanabilen oyunlara "Rekreatif Oyun" denir (Gümüşgül, Aydoğan, 2020: 109).

12 Geleneksel zekâ ve strateji oyunu olan "Mangala, Göçürme, Toguz Korgool, Tokyzqumalaq" 2020 yılında UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsilî Listesi'ne Kazakistan, Kırgızistan ve Türkiye ortak dosyası olarak kaydedilmiştir. Daha fazla bilgi için bkz. https://ich.unesco.org/en/RL/traditional-intelligence-and-strategy-game-togyzqumalaq-toguz-korgool-mangala-gocurme-01597

13 Bkz. GENÇ, Reşat. "Kaşgarlı Mahmut'a Göre XI. Yüzyılda Türklerde Oyunlar ve Eğlenceler." I. Uluslararası Türk Folklor Kongresi Bildirileri, III. Cilt, Ank. 1977, s. 231-242.

14 Mangala Oyunu Oynanış Şekli: Mangala, iki kişi ile karşılıklı oynanan bir zekâ ve strateji oyunudur. Oyunda kullanılan malzeme geçmişte toprağa kuyuların açılması ve kuyulara taşların yerleştirilmesi ile oynansa da günümüzde hazır mangala tahtaları ile oynanmaktadır. Mangala oyununda her oyuncunun önünde altı kuyu yan yana dizilmiş bir şekilde yer almaktadır. Bu kuyuların içinde dörder adet taş bulunması gerekmektedir. İki oyuncunun da sağ tarafında birer haznesi vardır ve en çok taşı bu hazneye biriktiren oyuncu oyunun kazananı olur. Oyuncular istedikleri bir kuyudaki taşlardan birini kuyuda bırakarak geri kalanlarını sırayla sağındaki kuyulara birer birer bırakır. Mangala oyununda son taş çok önemlidir.

- Elimizde kalan son taş kendi haznemize düşerse tekrar oynama hakkı kazanırız. (Tekrar oynama kuralı)
- Son taş, rakibimizin kuyusuna gelirse ve kuyudaki taşlar çift olursa (2, 4, 6, 8) çiftlenen kuyunun tamamı bizim olur. (Çiftleme kuralı)
- Son taş kendi boş kuyularımızdan birine gelirse ve karşısındaki kuyu da doluysa hem kendi kuyumuzu hem de karşısındaki kuyuyu kazanırız. (Boş kuyu kuralı)

Yazarların katkı düzeyleri: Birinci Yazar %100

Etik komite onayı: Çalışmada etik kurul izni gereklidir. Hacı Bayram Üniversitesi Etik Kurulu'nun 03.03.2021-11913 tarih/sayılı onayı ile araştırmaya izin verilmiş, belge dergi yönetimine iletilmiştir:

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

T.C.

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Etik Komisyonu

Sayı : E-11054618-302.08.01-11913 ……

Konu : Bilimsel ve Eğitim Amaçlı

Türk Halk Bilimi Bölüm Başkanlığı - Öğretim Üyesi Araştırmacı Meryem ÖZDEMİR'in **"Koronavirüs Salgını Sürecinde Geleneksel Oyunların Kültürel Aktarımında Çevrim İçi Mekanların Değerlendirilmesine Bir Örnek: Evde Oyun Var"** başlıklı araştırma öneriniz Komisyonumuzun 24.02.2021 tarih ve 02 sayılı toplantısında görüşülmüş olup,

Etik Komisyonunca onaylanan ilgilinin çalışmasının, ekte gönderilen Başvuru Değerlendirme

Raporunda önerilen görüş doğrultusunda yapılması planlanan yerlerden izin alınması koşuluyla

yapılmasında etik açıdan bir sakınca bulunmadığına oybirliği ile karar verilmiş; karara ilişkin imza listesive onaylanan çalışmalar ekte gönderilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Araştırma Kod No: 2021/45

Prof. Dr. İlhan Üzülmez

Komisyon Başkanı

Ek:

1- Katılımcı Listesi

2- Başvuru Değerlendirme Raporu

3- Onaylı Çalışma

Bu belge 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununun 5. Maddesi gereğince güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Evrak Tarih ve Sayısı: 03.03.2021-11913

Finansal destek: Çalışmada finansal destek alınmamıştır.

Çıkar çatışması: Çalışmada potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Kaynakça

Basat, E.M. (2011). Modern dünyanın sanal mitleri: Bilgisayar oyunları. *Milli Folklor*, 23 (92), 143-151.

Bauman, R. (1983). Folkore and the forces of modernity. *Folklore Forum*, 16, 2, 153-158.

Bauman, R. (1992). Folklore. *Cultural Performance, and Popular Entertainments* (R. Bauman. Ed.) Oxford University Press, 29-40.

Blank, T. J. (2019). *Toward a conceptual framework for the study of folklore and the internet.* Boulder, Utah State University Press, an imprint of University Press of Colorado.

Buccitelli, A. B. (2012). Performance 2.0: Observations toward a theory of the digital performance of folklore (T. J. Blank. Ed.) Folk Culture in the Digital Age: The Emergent Dynamics of Human İnteraction, Utah State University Press, 60-84.

Dundes, A. (1980). Who are the folk. *Interpreting folklore*. Indiana University Press, 1-20.

Elkind, D. (2015). *Oyunun gücü* (D. E. Öngen. Çev.) İmge.

Erol M., Erol A. (2020). Koronavirüs pandemisi sürecinde ebeveynleri gözünden ilkokul öğrencileri. Milli Eğitim, *1*(49), 529-551.

Glăveanu, V. P. (2012). *Creativity and culture: Towards a cultural psychology of creativity in folk art. [*Doktora Tezi. The London School of Economics and Political Science].

Gülüm, E. (2018). Dijital iletişim teknolojileri aracılı bir folklorik deneyim alanı olarak sanal ortam. *Milli Folklor*, *119* (30), 127-139.

Maria, G. vd. (2018). Folklor araştırması ve yeni zorlukları: Etnografiden netnografiye (Z. Safiye, B. N. Çev.) İnternet folkloru: Netlore ve netnografi. Geleneksel.

Oğuz, M. Ö. (2009). Somut olmayan kültürel miras ve kültürel ifade çeşitliliği. *Milli Folklor*, *82* (21), 6-12.

Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları cilt 1*. Akçağ.

Sarpkaya, S. (2021). Dijital oyun/video oyunu folkloru üzerine bir yöntem denemesi. *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, *4* (6), 155- 172.

Türkoğlu, T. (2017). *Digito ergo sum dijitalim öyleyse varım.* Beyaz.

Elektronik kaynaklar

https://ich.unesco.org/en/RL/traditional-intelligence-and-strategy-game-togyzqumalaq-toguz-korgool-mangala-gocurme-01597 (Erişim tarihi 18.01.2021)

UNESCO, 2020. ¨UNESCO's COVID-19 Education Response¨. https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/consequences

WHO. (2020). Covid-19 Strategy Update. https://www.who.int/publications/m/item/covid-19-strategy-update

Bu eser Creative Commons Atıf 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır. (This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License).

e-ISSN 2791 https://www.folkloredebiyat.org